

ANO 1 - Nº 3 - R\$ 5,90

GAMEMERS

BOOK



DESVENDE PASSO A
PASSO ESTA TRAMA
ENVOLVENTE

BREATH OF FIRE III

ESTRATÉGIA DETALHADA
COM TODOS OS SEGREDOS
DESTE SUCESSO DA CAPCOM

Comunidade de Breath of Fire no orkut:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=123934>



**PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA.
LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS
LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO
GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.**

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLÍMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador d'Ale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - Av. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S. J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acuê, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693

SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)

CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)

CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)

S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657

BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079

TIJUCA - Rua Pinto de Figueiredo, 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043

BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608

NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417

CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194

LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141

COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644

NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)

PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071

BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplicio A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444



Seções

RPG.....	70
Gurps Illuminati.....	70
Game Shark.....	76
Mancada Nossa.....	80
Cartas.....	81

Estratégias

Breath of Fire III.....	05
- Capítulo 1:	
Os Conceitos Básicos.....	06
- Capítulo 2:	
Passo a Passo.....	09
- Capítulo 3:	
Faerie Village.....	55
- Capítulo 4:	
Dragon Genes.....	56
- Capítulo 5:	
Mágicas e Skill.....	58

Deep Fear.....	62
- A Estratégia.....	62

BREATH OF FIRE III

A GAMERS BOOK
É uma publicação da



EDITORA ESCALA LTDA

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa

Gerente de Serviços: Jamil de Almeida

Gerente de Distribuição e Promoções: Alvaro Angelo Tomiatti

Assistentes de diretoria: Vera Lúcia P. de Moraes, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino

Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo

Atendimento ao leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto

Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio

Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:



PROGAMES
CONSELHO EDITORIAL

Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcísio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza

Direção Geral: Eric Araki

Jogos, Redação e Diagramação: Eric Araki, Renato da Silva Siqueira, Érica Briones Graciano, Fabio Santana de Souza, Gilsomar P. do Livramento

Revisão e Coordenação Geral:

José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia

Guerreiro

Publicidade: ☎ (011) 3641-0444

Números Atrasados: (011) 266-3166

Colaboradores: Leandro Gusmão Siman, Homero Letonai, Tarcísio Motta, Walquiria Panicacci

Ilustração de capa: Opera Graphica

Bureau: N. D. R.

Distribuição: DINAP

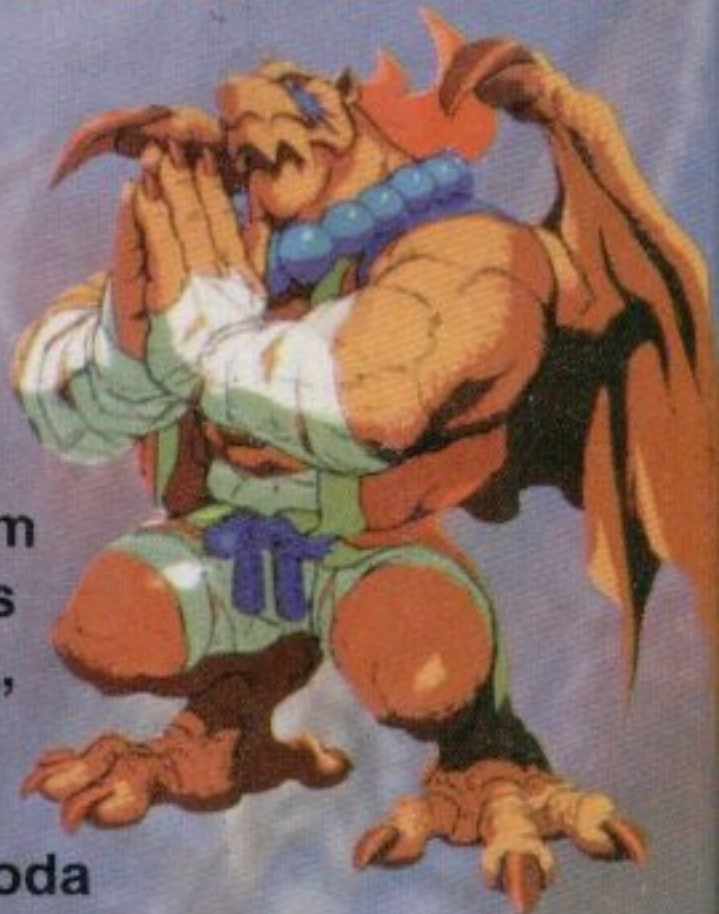
GamersBook

Editora Escala Ltda

Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone:
(011) 266-3166 Fax.: (011)
857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

CL Artes Gráficas-(011)7897-6556

A saga renasce....



Com a chegada do novo ano, Gamers Book vem trazendo várias novidades. A primeira delas refere-se à própria cara da revista, agora com oitenta e quatro páginas. Ok, a redução com certeza causará diversas reclamações e protestos vindos de todos os lados. Mas, manifestações à parte, a perda de páginas possui um motivo fundamental. Após muitos estudos dos pedidos dos leitores, famintos por mais e mais números da Book, foi determinado que a revista de estratégias mais completa e detalhada do país tornasse definitivamente uma revista bimestral! Ou seja, a cada dois meses você terá toda a informação que precisa para literalmente dissecar os games campeões de dúvidas. Sem mencionar a possibilidade de uma maior interatividade com o leitor, que escolhe o game da próxima edição.

Aliás, nesta edição você já confere a primeira estratégia escolhida inteiramente por nossos leitores. Breath of Fire III, saga de RPG única da Capcom, conquistadora de milhares de adeptos por todo o mundo, por seu enredo envolvente e personagens carismáticos, que atravessam gerações e gerações em suas lutas intermináveis contra o mal, fora o mais pedido na edição passada e ainda hoje é considerado um dos melhores games do gênero. Assim sendo, preparamos uma matéria (Support? Summom?) completíssima, com a localização de cada um dos dezesseis Masters, todas as Skills possíveis de se aprender, combinações de Dragon Genes, magias para todos os gostos, explicações detalhadas de cada chefe e oponente poderoso (como Arch Mage e Berserker), soluções para os puzzles e, claro, toques sobre o enredo, diálogos mais importantes e tudo mais para você não perder nenhum detalhe deste magnífico título da Capcom, para ajudar aqueles que apreciam um bom enredo mas ainda tropeçam um pouco nas línguas estrangeiras.

Além da saga da Brood / Dragon Clan, em nossas páginas você encontrará horror de primeira grandeza, marcando a presença do "Survival Horror" da Sega para seu 32-bit. Deep Fear é o melhor clone de Resident Evil já criado, com uma história intrigante, que consegue manter o suspense até o último segundo de jogo. Localização de todas as armas, chefes, itens importantes e muito mais para você desvendar todos os mistérios deste sucesso de Saturn.

Na seção RPG desta terceira edição você confere também um dos suplementos mais interessantes de GURPS, no clima conspirações mundiais e pessoas comuns tentando encontrar a "verdade que está lá fora". GURPS Illuminati apresenta um mundo de mega-corporações e poderosos que manipulam o mundo como se este e todos que nele habitam fossem peças de um imenso jogo de xadrez. Intriga, mistério e até muitos risos é o que você encontrará neste suplemento.

Por fim, cartas, Tops mundiais e as correções de nossas man-cadas (afinal de contas, por mais cuidado que tenhamos, sempre algo foge um pouco de nossas expectativas...). Tudo regado à qualidade de informação, detalhamento e humor já característicos do nosso Guide Book nacional.

Sem mais demora, vamos à luta!



Os Redatores

GamersBook 04

BREATH OF FIRE III

"E, no final dos tempos, somente aqueles que possuírem o poder dentro de si remanesçam."



Há milhares de anos, a Brood (Ninhada, que mais parece coisa dos X-Men e, por isso, resolvemos manter como está...), também conhecida por Dragon Clan, os humanos e meio-humanos viviam pacificamente, sob as asas da mesma deusa, Myria. Mas havia um grande diferencial entre todos estes povos e a Brood: estes últimos possuíam poder suficiente para remodelar o mundo a seu bel prazer, como deuses da renovação, que teriam nas mãos a capacidade de destruir o velho para que o novo nasça. Dessa forma, coube à grande sabedoria da tribo a decisão de que, "com o grande poder vem a grande responsabilidade" (ok, isso não foi um Tio Ben membro do Dragon Clan que disse!). Assim, com seu imensurável poder, mantinham-se reclusos em suas tribos, levando suas vidas, culturas e sociedades sem intervir nos cursos do planeta ou de seus habitantes.

A própria sociedade da Brood possuía sua intrincada hierarquia. Mas dois clãs ocupavam local de destaque. O Light Dragon Clan, defensor da paz e da vida, seguindo os ensinamentos de Myria, era um deles. E, competindo ferrenhamente pelo posto de líder das demais tribos, o Dark Dragon Clan, que há muito já havia perdido suas virtudes, engolidos pela ambição e pelo poder. E, no desfecho de num desses complicados jogos de intriga, o Dark Dragon Clan quebrou o limiar existente entre a sabedoria e o caos, almejando conquistar não somente a Brood, mas também o mundo.

Dragonier, cidade sede da sociedade dracônica e lar dos Light Dragons, fora invadida e destruída pelos Dark Dragons. Este foi o gatilho para fazerem com que a profecia se cumprisse. O Escolhido se ergueria diante da catástrofe, trazendo novamente a luz ao mundo. Ryu, dos Light Dragons, partiu de Dragonier e, com a ajuda de seus grandes aliados, como *Nina*, a princesa de Wyndia; *Bo / Gillian*, o ranger meio-raposa; *Mog*, o campeão entre os homem-toupeira; *Ox / Builder*, com toda a sua força física e emocional; *Manillo*, o mercador-peixe; *Karn*, ladrão por profissão; *Bleu / Deis*, a maravilhosa maga-serpente; conseguiu trilhar seus caminhos até o lar da deusa, o qual o Dark Dragon Clan se apoderara. Após uma batalha desesperada contra o líder dos dragões tiranos, os heróis se viram no dilema de enfrentar a própria Myria, por serem acusados de exterminar vidas. Apesar das baixas, Ryu consegue liberar o poder Infinity (Anfini, no original), derrotando a divindade e conquistando o direito de viver em paz.



Todavia, mesmo tendo carta branca da própria criadora, a Brood prefere se recluir mais ainda, habitando uma torre subterrânea, que servia de templo para manter o lado negro das divindades seladas. Com isso, também estariam encarregados de manter os demônios aprisionados.

Mas os demônios sempre encontram alguma forma de estender seus tentáculos além de seus domínios. Assim, uma nova ordem religiosa surge, atraindo mais e mais adeptos, sob as asas do Santo Evans e seus discípulos, como o brilhante Ray. Ladon, o rei dos Dragões, e Myria começam a perder mais e mais força, e o planeta começa a sofrer as consequências disso. Árvores come-

çam a morrer, monstros a surgir, e o selo do demônio a perder sua eficácia. E, mais uma vez, o escolhido se ergue diante do caos iminente. Ryu. Mas desta vez o herói é outro. Fruto do amor entre um humano e uma representante do Light Dragon Clan, Ryu tivera de aprender a encarar a vida só desde muito pequeno, com a misteriosa perda de seus pais e sua irmã, Yua. Até sua juventude, o meio-cachorro, meio-clérigo e meio-ladrão Bow foi sua única família. Até que, em sua jornada, passa a conhecer *Katt*, a meio-tigresa que sentia algo muito forte pelo rapaz; *Nina*, a princesa de Wyndia, rejeitada por suas belíssimas asas negras; *Rand*, o meio-cavalo, com sua força bruta e amizade; *Jean* (Eraku Du Pejean, para ser mais exato), o príncipe sapo; *Sten*, o meio-macaco ex-guarda pessoal da princesa de seu reino; e *Spar*, cria da grande Yggdrasil. E, no decorrer da jornada atrás da ladra Patty, que roubara da casa de Trout e colocara a culpa em seu amigo Bow, os heróis contactam a grande árvore do mundo, que os coloca a par de todos os acontecimentos, desde o final da Guerra dos Dragões até a ascensão de Santo Evans. Ryu, então entende seu destino e seu dever, como membro da Brood e o "Escolhido". A partir de então, o grupo torna-se uma arma dos deuses, na tentativa de parar os intúitos do demônio.



A vida de todos passa por várias e marcantes transformações. Rand perde sua mãe, que sempre o considerara um zero à esquerda mas, diante dos últimos momentos do filho, sacrificou-se para salvá-lo; Sten retorna a seu reino, acertando as contas com seu eterno rival, Torubo, e revelando seus sentimentos pela princesa; Nina descobre que seus pais nunca deixaram de amá-la, mesmo que as profecias digam que "aquela com as asas da escuridão trará a destruição ao reino"; Bow perde sua amada, Mina, irmã de Nina, quando esta decide fazer algo para ajudar na luta contra o demônio; Katt, que acreditava ser a última de sua espécie, encontra um macho de sua tribo, mas entende que seus verdadeiros sentimentos são por Ryu; e o próprio Ryu re-encontra seu pai (cego pelos padres da igreja de Evans), sua irmã Yua (que se revelara a ladra Patty), um membro do Dark Dragon Clan (Ray, que o ensina a libertar a verdadeira força dentro de si) e sua mãe, que se morfara na Dragoa Matriarca, protegendo a entrada do templo do demônio.



Nos momentos finais, os heróis são obrigados a descer até o cárcere do demônio, em uma viagem que pode não ter volta. Lá, Santo Evans faz os últimos preparativos para a ressurreição de seu mestre. Tendo os poderes de um deus, Evans mata, um a um, os amigos de Ryu, bem diante de seus olhos. Dominado pela tristeza e pelo ódio, o Escolhido libera o poder Infinity (Agni, desta vez), matando em um único golpe o Santo e trazendo de volta à vida seus aliados. Mas a luta estava longe de sua conclusão. O demônio, absorvendo as últimas forças de Evans, consegue reconstruir seu corpo, renascendo. Bravamente, os guerreiros lutaram. Vários tombaram, mas a vitória, ao final, fora do Dragon Clan.

Anos depois, mais uma vez os remanescentes dos Dark Dragons se vêem decididos a voltar contra o Light Dragon Clan e tomar o planeta. Dessa vez, contudo, eles tinham consigo o apoio de vários outros clãs, o que culminou na derrota dos Light Dragons. E o planeta conheceu uma época de trevas, da qual o próprio Ladon era contra...

Até que Myria resolveu intervir, mandando sua guarda pessoal, os Guardiões. Após inúmeras lutas, a segunda Guerra dos Dragões chegou ao fim, com o total extermínio da raça ancestral conhecida por Brood.

Mas... Estariam realmente todos mortos? Os dragões não mais existiriam neste mundo? É o que dois mineiradores estão prestes a descobrir...




Em Breath of Fire III, muitos elementos foram adicionados, enquanto outros somente adaptados ao universo 3D. Dessa forma, àqueles não familiarizados com a saga, apresentamos alguns toques básicos para sobreviver neste mundo de magia e criaturas fantásticas.

No Playstation...


Os controles de um game são a alma de um jogador, uma vez que são eles os responsáveis por por em prática o que você planeja. Portanto, vamos aos comandos de BoFIII.

Direcional..... Move seu personagem nas oito direções, o menu de batalhas e os cursores nos demais menus. No menu de batalha, pressione duas rapidamente vezes na mesma direção e você acionará a respectiva opção.

Start..... Pausa o game durante as batalhas e, diante das demais circunstâncias, cria um cursor que é seguido pelos personagens

..... Em qualquer lugar, seja mapa ou dungeon, aciona o menu principal, onde estão localizados os Status, equipamentos e tudo o mais; no menu de Equip, remove um item do personagem

X..... Através deste botão você poderá verificar baús, pegar itens, conversar com pessoas, abrir portas, acionar interruptores, etc. Nos menus e nas batalhas, confirma as seleções. Mantenha-o pressionado durante as batalhas para auto-ataques.

..... Executa uma ação especial, própria de cada personagem. Também é o botão que cancela as opções, sejam elas nos menus, sejam nas batalhas.

O..... Corre (ou, pelo menos, acelera o passo dos personagens...).

L1..... Muda o personagem que lidera o grupo ("o cara que está

na frente dos outros", e não que seja o líder...). Se pressionado durante as batalhas, aciona a opção *Charge*.

R1..... Aciona a câmera manual, que permite a você ter uma visualização mais completa do cenário. Mantenha este botão apertado e mova a câmera com o direcional. Durante as batalhas, aciona a opção *Run Away*.

L2 & R1..... Basicamente as mesmas funções de X.

A divisão das magias

Nesta terceira versão de BoF, como em toda escala evolutiva de uma boa saga, algumas alterações foram realizadas. Uma destas enfoca especialmente um elemento essencial a todo e qualquer RPG abordando o tema fantasia medieval: as magias.

Anteriormente agrupadas em um único menu conhecido por Spell, as magias possuíam as naturezas mais adiversas, indo desde o básico ataque (como *S. Boom*, atual série Jolt; ou *8.0*, agora série Quake), passando por efeitos (*Def. Down / Blunt*), até chegar às mágicas de cura (*Heal* e companhia).

Mas o grande número de magias e variedade de efeitos possuía seus problemas. O maior deles, a impossibilidade de se manter as de ataque em um único campo, as de cura em outro e as de efeito em um terceiro (como em Final Fantasy VI e outros). As magias permaneciam na ordem que eram ganhas. Assim, era muito fácil confundir um Drain com um Typhoon, dois encantamentos de consequências bastante distintas, mas próximas uma da outra.

"Ora, basta se guiar pelos custos das magias! Afinal de contas, elas devem estar em ordem de AP gasto, certo?" você diz. Errado. Uma mágica ganha após uma de alto custo não precisa necessariamente ter um gasto maior que a anterior. E aqui entra o segundo problema: os números não possuíam uma sequência lógica, o que dava um toque de bagunça ao menu. Em bom e inteligível português, o menu de Spell, em especial nas batalhas, era uma zona.

Assim foram criadas duas medidas para sanar tais problemas. O primeiro, relacionado às naturezas dos encantamentos, divide as magias em quatro grupos, a saber: **Heal**, onde se encontram as magias de cura, absorção e recuperação de Status negativos; **Assist**, com encantamentos que alteram (para mais ou para menos) valores de *DEF / Defesa*, *PWR / Poder*, *AGL / Agilidade* ou mesmo *INT / Inteligência*, tendo de seus personagens quanto de seus oponentes; **Attack** para mágicas que causam dano direto ou causam alguma espécie de alteração nos ataques do personagem (como *Accession* e *Weretiger*); e **Skill**, as técnicas aprendidas de Masters ou diretamente de inimigos.

A segunda das medidas está no menu, relacionada à quantidade de AP gasto por cada magia. A opção **Sort** permite que se organize as magias de três formas distintas. A primeira delas, manualmente, onde fica a seu critério a posição de cada uma. A segunda, em ordem decrescente de AP, ou seja, da mágica com maior custo para a de menor. Por fim, em ordem crescente de AP. Bem, a escolha é sua!

Aprendendo com os inimigos...

Um das novidades acrescentadas a Breath of Fire III fora o sistema de aprendizado de Skills. Não que roubar técnicas de oponentes seja novidade para a série. Em Breath of Fire II, por exemplo, haviam técnicas que deviam ser aprendidas com alguns personagens-chave, não podendo ser conseguidas do modo convencional, ou seja, através da evolução do guerreiro, como era o caso de Chop-Chop (com os irmãos Hachio) e do Great Dragon, de Ray of St. Eva. Todavia, você agora pode copiar técnicas que você observa, como o comando Leap de Gau (de Final Fantasy VI; que funcionava de forma diferente do comando Lore de Strago, que funcionava mais como uma Command Materia Enemy Skill).

Caso um oponente realize uma técnica e você esteja observando, existe uma chance, que varia de personagem para personagem, de que o personagem observador aprenda a dita Skill. Simples? Nem tanto. Primeiramente, você precisa ter um certo conhecimento dos hábitos do oponente alvo para saber em que condições a técnica é usada (algumas delas só são executadas em condições especiais, como baixo HP e AP). Então, é necessário que se ative o comando Examine (asa esquerda do menu de batalha) antes da realização da Skill. Ou seja, como já dito, é necessário que se esteja observando o inimigo em ordem de se absorver o conhecimento. Assim sendo, você precisará de alguma sorte para acionar o Examine no turno em que o inimigo a use. Claro, você pode deixar a sorte de lado e apelar para a insistência, usando tal comando a cada turno até que o oponente use a técnica. Caso um grande ponto de interrogação (?) apareça sobre o personagem, isso indica que ele não aprendeu / não pode aprender a técnica. Do contrário, um ponto de exclamação (!) surgirá.

Entretanto, existem mais algumas barreiras para o aprendizado. Alguns personagens possuem diferentes chances de aprender certas técnicas. Personagens com altos valores em INT aprendem com maior facilidade técnicas que causem dano mágico ou aumentem este atributo, enquanto aqueles com alto PWR tem maiores chances de aprender perícias que causem dano direto, e assim por diante. Nina, por exemplo, tem pouquíssimas chances de aprender um *Disembowel*, enquanto Rei tem ótimas possibilidades de adquirir um *Flying Kick*.

"Ótimo! Então usarei o comando Examine com todos os personagens, assim não corro o risco de usar o personagem errado para a técnica errada", você diz. Pouco recomendável. De duas, uma: somente o personagem mais próximo dos oponentes tentará aprender a Skill, ou nada, absolutamente nada, acontecerá, permanecendo estáticos até o próximo turno. Portanto, conheça bem seus personagens.

Mais um último toque: não é só porque um personagem tem *tendência a não aprender uma Skill de ataque* que ele não pode aprendê-la. Com um pouco de paciência, qualquer um pode aprender algo. Até mesmo Peco pode vir a conseguir uma *Charge*! Portanto, não desista.

Os Mestres...

"E só assim posso encher minha lista de Skills?". Não, você não precisa necessariamente aprender Skills somente com inimigos. Existem várias técnicas poderosas, não utilizadas por oponente comuns, que podem ser aprendidas

didadas exclusivamente com os chamados *Masters*. Os Masters são pessoas espalhadas pelo mundo, que dominam certas áreas de combate (desde magia até ataques diretos) e estão dispostos a passar seus ensinamentos adiante.

Alguns mestres passam seus ensinamentos de bom grado, gratuitamente. Outros (entenda-se: a maioria), contudo, precisa de um certo incentivo a isso. No bom e inteligível português, o Master faz uma exigência para, só então, transmitir seus ensinamentos. Alguns pedem dinheiro ou um certo número de armas, outros pedem ingredientes e mesmo o mesmo em outros Masters. Depois de cumprida a exigência, você está livre para tornar qualquer personagem discípulo do mestre.

Com o ganhar dos níveis, você tem de retornar ao Master para ele julgar se seu personagem está ou não apto a receber uma técnica. Em caso positivo, uma Skill será recebida. Do contrário, mais alguns níveis e logo o guerreiro estará pronto para aprendê-la. Em outras palavras, se uma técnica necessita de cinco níveis de evolução, você deve se tornar aprendiz do mestre, ganhar cinco níveis ou mais e, só então, retornar para recebê-la.

Outros, contudo, não ensinam técnicas, mas sim formações de batalha ou itens valiosos, que o auxiliarão durante a jornada.

Além disso, os mestres não apenas contribuem com Skills, como Chakura (provável "Chakra", numa tradução errônea por parte da Capcom) ou Celerity, ou itens, mas também nos Status. Cada Master possui um conjunto de bonificações ou penalidades em certos atributos, que são aplicados às bonificações do Level Up. Ou seja, se você recebesse +15HP ao passar para o próximo nível, mas tem como Masters alguém que concede a penalidade -8HP (entre outras), então você só receberá +7HP pelo nível ganho. Complicado? Então exemplifiquemos.

Ryu receberia, por exemplo, +10HP, +4AP, +3 PWR, +2 DEF, +2 AGL e +1 INT em um Level Up normal, valores que serão somados diretamente aos atributos do herói. Todavia, ele tem como Master seu pai, Ladon, o Rei dos Dragões. Ladon concede os seguintes Status: -6HP, -6AP, +2 PWR, +2 DEF, +1 AGL e +1 INT. Somando-se estes valores aos bônus do Level Up, temos +4HP, -2AP, +5 PWR, +4 DEF, +3 AGL e +2 de INT. Como, apesar das penalizações, estes valores não deixaram de ser bônus de subida de nível, então cortam-se os valores negativos (você não vai subir de nível só para perder dois pontos de AP, vai?), ficando com +4HP, +0AP, +5 PWR, +4 DEF, +3 AGL e +2 de INT adicionados aos seus atributos.

Você pode desistir do "curso" a qualquer momento, bastando responder *No* à primeira pergunta e, em seguida, *Yes*. Todavia, caso você não tenha recebido todas as Skills que ele possa lhe ensinar e deseje fazê-lo mais adiante, então você será obrigado a ganhar novamente o número de níveis necessários para o aprendizado. Caso você almeje aprender uma técnica que requeira oito níveis de evolução, mas desiste após ter ganho quatro, então você terá de ganhar mais oito níveis na próxima vez que tentar ganhá-lo, e não quatro.

Mas atenção: todas as limitações impostas para as Skills aprendidas com oponentes cabem a estas. Ou seja: limite de dez técnicas por personagem (se você já tiver dez no menu, então visite seu mestre mais tarde, quando tiver se livrado de algumas), necessidade de Skill Inks

para se transferir os ensinamentos, etc...

Escolhendo as Skills...

Todos os personagens tem um limite de dez técnicas cada. Ou seja, chegará um momento em que você não mais poderá aprender nenhuma espécie de Skill devido ao excesso de técnicas. "Droga! Quer dizer que enchi meu Ryu de dez técnicas inúteis e agora não posso mais aprender nenhuma!?" você grita, exasperado. Bem, é quase isso. Desesperador? Nem um pouco.

Para resolver tal problema, é necessário o uso de um comando presente no menu, chamado Note. Com ele, você pode mandar quaisquer técnicas que você não deseje a um livro, liberando espaço em seu inventário e deixando-a à disposição de qualquer um do grupo. Você pode se livrar de um infinito número de Skills. Afinal de contas, "esquecer" uma lição não machuca ninguém.

"Então quer dizer que, se eu quiser aprender uma técnica que outro personagem tenha, eu não preciso ficar usando Examine?", você se pergunta. Médio. Contanto que você respeite duas condições. Primeira, você não pode ter dois personagens com a mesma técnica (um Rei e um Garr com *Super Combo*, por exemplo). Em outras palavras, uma vez aprendida uma técnica com um personagem, outro não poderá o fazê-lo. Segundo, você precisa de *Skill Ink*. Tal item pode ser encontrado nas lojas submarinas de Manilo, durante as pescarias, ou mesmo em baús e outros locais, espalhados pelo mundo, consistindo em uma espécie de tinta capaz de transmitir o conhecimento de uma técnica contida no livro para um personagem qualquer. Cada Skill Ink vale por uma Skill. Assim, é possível se ter uma Momo com *Mind's Eye* ou um Peco com *Timed Blow*.

Cumprida estas duas exigências, basta ir até o *Skill List* dentro de qualquer acampamento e escolher a técnica e o usuário!

Os EX Turns

Quando um personagem atinge um valor bastante alto no atributo AGL, seja através de evolução, seja através do uso de armas e armaduras leves (da equipamento possui um valor em Wt / Weight / Peso, que é subtraído da AGL total do usuário; em outras palavras, quanto menor o valor de Wt, mais leve ele é), é possível que se consiga o chamado EX Turn durante uma batalha. Um EX Turn não é nada mais que um turno extra, onde você tem liberdade para fazer o que quiser, com uma vantagem: para técnicas ou armas que absorvem AP ou HP ao final de turnos normais, como *Accession* ou a *Beast Spear*, não o farão no final do turno normal, mas sim após o EX Turn. Infelizmente o mesmo vale para armaduras que recarreguem estes atributos. Exemplificando, você tem um turno a mais para gastar usar aquela *Aura* de AP 15 antes que o *Accession* o deixe com 7 AP.

Mas claro, os EX Turns dependem não só de um alto AGL, mas também dos oponentes que se enfrenta. Caso um personagem com 100 de agilidade, um valor razoavelmente alto, enfrente alguém com as mesmas características, nenhum EX Turn acontecerá. Em outras palavras, é necessário que se tenha cerca de 10% de AGL a mais que seu oponente para que um turno extra aconteça. Uma vez cumprida esta exigência, após cada turno de batalha um EX Turn se iniciará.

Quando o HP se vai...

Aqui, como na maioria dos RPGs, quando os Hit Points (HP) de um personagem, correspondentes à sua energia, seu poder vital, sua capacidade de absorver dano antes de tombar, chegam a 0 (ou a menos que isso), ele cai inconsciente, não podendo mais realizar ação alguma até que a batalha termine ou que ele seja reanimado. Isso, claro, excetuando-se personagens com Soul Rings equipados ou com Guts muito alto.

Quando o primeiro recurso é utilizado (finalizar a batalha com um personagem desacordado), contudo, algo bastante peculiar acontece. Apesar de retornar com um ponto de vida, o valor máximo do atributo é reduzido, sendo mostrado em números amarelos. E, não importa o recurso utilizado (itens, magias, dormir em acampamentos, etc), seu HP não ultrapassa o valor em amarelo. Ou seja, sua energia máxima fora temporariamente reduzida. O mesmo acontece com o uso de técnicas que especificamente reduzem o HP MAX, como *Disembowel*, ou com caminhadas muito extensas e sem água no deserto, em partes mais avançadas do game. O limite para a queda do HP MAX é o valor correspondente aos pontos de vida do personagem em Level 1 (algo entre 10 e 18).

A única forma de se recuperar o valor máximo de Hit Points é dormindo. Mas não dormir em acampamentos, onde apenas se descansa por um tempo, mas sim em hotéis e pousadas, pagando-se a respectiva taxa. Somente ali pode-se anular os efeitos da redução de HP.

O poder da força de vontade...

Como citado anteriormente, um personagem com alto Guts pode não morrer quando seu HP chegar a zero. Pode ocorrer de, ao receber o dano letal, ele se reanime automaticamente e retorne com um ponto de vida, em uma frequência que varia de personagem para personagem. Além disso, o Guts influencia no controle que personagens em Berserk (incluindo o *Accession Kaiser Dragon* de Ryu e *Weretiger* de Rei) tem sobre si mesmo. Em outras palavras, com um alto Guts, um personagem em Berserk resistirá aos instintos e atacará com maior frequência os oponentes que os personagens.

"Ah, legal... Muito louco esse negócio. Mas... O que diabos é Guts?", você pergunta. Bem, o Guts, ou Will Power / Força de Vontade, é o mais misterioso de todos os atributos dos personagens. Ele não é listado na tela de Status e nem em qualquer outro lugar, mas está presente e varia de intensidade de personagem para personagem. Em *Breath of Fire* e *Breath of Fire II* haviam, respectivamente, o Fate e o Guts, que faziam exatamente o mesmo papel que o Guts de *BoFIII*, com a diferença que eram mostrados na tela de Status.

Cada personagem possui sua própria Will power. Ryu e Nina tem um valor normal (algo como uma ressurreição a cada dez mortes), enquanto Momo e Peco possuem baixo Guts (uma a cada vinte). Sabe-se ainda que Rei e Garr possuem altos níveis de força de vontade (uma a cada cinco), podendo facilmente ignorar a dor e continuar lutando mesmo após o HP cair a menos de zero.

Tal atributo possui um valor fixo, sendo possível elevar-se este somente através do acessório *Lion's Belt* e dos itens chamados *Moxas*. Aliás, estes são especialmente mais efetivos se usados em conjunto com o *Weretiger* de Rei.

A experiência...

Deixando de lado todo o discurso sobre a importância da experiência em um RPG e de toda a engenhosidade que envolve este atributo, partamos diretamente a pontos que possam causar confusão aos jogadores.

Como você já deve saber, ao término de cada batalha, você recebe uma certa quantidade de EXP, que varia de oponente para oponente. E também já sabe que este valor é diretamente subtraído de seu atributo *To Next Level*, certo? Em termos. O valor mostrado durante o término de cada batalha não representa a experiência dada pelos oponentes, mas sim tal valor dividido pelo número de lutadores vivos em batalha. Ou seja, se você tem dois personagens vivos ao final de um combate, o valor mostrado pós-luta corresponde ao EXP do oponente dividido por dois.

A técnica *Monopolize*, que recanaliza toda a experiência ganha em batalha para um único personagem, prova isso. Em uma batalha com três combatentes vivos, você receberia 3000 EXP dependendo dos inimigos. Por outro lado, com o uso da dita técnica, seu usuário receberá 9000 EXP (em compensação, os demais receberão 0), o mesmo que receberia caso somente ele estivesse vivo.

Os Status...

Claro que em *Breath of Fire III* não poderiam faltar os Status negativos. Causados pelos meios mais diversos (equipamentos, magias, ataques...), as alterações de status podem tanto prejudicar (sim, somente prejudicar...) a seus personagens quanto a seus oponentes. Ou seja, eles também afetam seus inimigos. Por sorte, algumas destas são temporárias, indo somente até o término da batalha ou se arrastando por um pouco mais (como é o caso de *Confusion*). Outras, em contrapartida, permanecem até que se durma em algum lugar ou que um item ou magia de cura de Status seja usada. E não é impossível se encontrar algum personagem com vários Status ao mesmo tempo, contanto que se entenda o bom senso do game (um oponente com *Sleep* não pode ser afetado por *Blind*, por exemplo).

Abaixo se segue uma lista dos Status negativos existentes em *Breath of Fire III*, bem como a aparência, efeito, duração e cura para cada um.

POISON

Aparência..... O personagem fica azul e ajoelhado
Efeito..... O HP diminui a cada turno e o PWR cai drasticamente
Duração..... Até ser curado ou dormir
Cura..... Purify, Antidote, Panacea, Whale, Moon Tears, Croc Tears ou dormir em um Inn

SLEEP

Aparência..... ZZZs aparecem sobre sua cabeça
Efeito..... Sem movimento até o fim do efeito
Duração..... Alguns turnos ou até levar uma boa pancada
Cura..... Purify, Whale, Moon Tears, Croc Tears, Remedy ou algo que cause dano direto

CONFUSION

Aparência..... O personagem fica tonto
Efeito..... O personagem fica incontrolável,

usando somente ataques normais. Os comandos ficam invertidos após o fim da batalha

Até pouco depois da batalha

Duração..... Purify, Panacea, Whale, Moon Tears
Cura..... ar, Remedy, Croc Tears ou até ser atingido por um ataque direto

BLINDNESS

Aparência..... Um olho com um X aparece sobre o personagem
Efeito..... A porcentagem de acerto cai drasticamente
Duração..... Batalha
Cura..... Purify, Panacea, Eye Drop, Whale ou Moon Tears

PARALYSIS

Aparência..... O personagem fica parado...
Efeito..... O personagem fica parado...
Duração..... Batalha
Cura..... Remedy, Panacea, Croc Tears, Whale ou Moon Tears

EGG

Aparência..... O personagem vira um ovo
Efeito..... O personagem vira um ovo descontrolado e com baixa DEF
Duração..... Batalha
Cura..... Remedy, Panacea, Croc Tears, Whale ou Moon Tears

Trocando a liderança...

Com o botão L1 você tem a opção de mudar o personagem que segue na linha de frente, durante as explorações nas dungeons e demais locais. Mas não pense que a função desta opção é meramente estética (algo do gênero de "manter um personagem na frente por que eu gosto mais dele"). Aqueles que jogaram as versões anteriores de BoF sabem muito bem que cada personagem possui sua especialidade e suas técnicas e ações especiais características. Alguns cortam ou explodem coisas, outros batem em coisas para que outras coisas caiam, abrem coisas trancadas ou até mesmo conversam com coisas! Isso, claro, entre outras coisas...

Assim, haverão locais onde você precisará de um personagem específico para poder atravessar um obstáculo. Algumas vezes será necessário se retornar a locais posteriormente trazendo um certo componente do grupo para só então recolher algum item importante ou valioso. Fato bastante característico da série.

Portanto, sempre tenha em mente a especialidade de cada personagem. Ryu é o único que pode ter contato com elementos da Brood; Nina possui sua magia; Rei abre fechaduras; Momo explode coisas e entende de máquinas; Garr é forte, capaz de mover ou destruir blocos e pedras imensas, além de ser um Guradião; Peco e Teepo chutam coisas, sendo o primeiro o único capaz de conversar com a Grande Árvore. Focalizando-se nisso, você não terá muitos problemas quanto à liderança.

Localidades...

O mapa de *Breath of Fire III* adota um sistema um tanto diferente para localidades. Ao se passar sobre um lugar que possa ser explorado, seja uma cidade, uma dungeon ou uma área misteriosa, a opção *Start - Camp* se tornará inacessível enquanto, no geral, uma ou duas das indicações *X - Enter* e *▲ - Guide* se acenderão. Ao mesmo tempo, um diferente símbolo ou balão surgirá sobre a cabeça de Ryu. E, como

cada um destes identifica uma espécie de área, confira abaixo todos os tipos de pontos que as caracterizam.

! - Batalhas Aleatórias: Diferentemente da maioria dos RPGs, em BoF você não encontra oponentes diretamente no mapa (como em *Xenogears*, por exemplo). Você precisa entrar em uma área indicada por ! e, lá, se deparar com encontros aleatórios comuns (como em dungeons). Geralmente existe um item dentro de um saço, mas sempre de valor ou importância bastante reduzido. Para sair destas, basta caminhar para qualquer uma de suas bordas. Os ! aparecem aleatoriamente pelo mapa.

? - Áreas Misteriosas: A maioria destas áreas não identificadas não faz parte importante do storyline, mas abrigam Masters, Genes ou outras do gênero.

? - Faerie Ring: Passagens para o reino das fadas. Você precisa do Faerie Tiara para atravessar o limiar entre os dois mundos. Do contrário, nada feito. Estes são até bastante abundantes, estando bem espalhados pelo mundo. Todavia, não pense que são alguma espécie de teletransportadores. Você sempre sairá pelo Faerie Ring que entrou.

🐟 - Pontos de Pesca: Os *Fishing Spots* são locais onde se pode pescar peixes com Ryu. Com ▲, você consegue informações sobre os peixes que vivem nesta região.

🏠 - Áreas Nomeadas: Cidades, cavernas, montanhas e outras tantas. Com ▲ tem-se uma descrição do local.

Demais Áreas: Você pode erguer acampamento, se quiser.

Acampando...

Diferindo-se dos demais BoFs, em *Breath of Fire III* você tem a opção de dormir em qualquer ponto do mapa, através de um acampamento. Para tanto, é necessário que a opção *Camp* esteja acessível.

Uma vez montado o acampamento, você pode conversar com os personagens de seu grupo, que estarão em diferentes locais dependendo da altura do enredo. Dentro da barraca está o diário, onde você pode realizar várias ações.

Rest: Como o próprio nome diz, permite que seus personagens descansem. Mesmo aqueles que não estejam em seu grupo terão suas energias recuperadas e os Status limpos. Após dormir, se você sair da tenda, chegará diretamente ao mapa, sem passar pela fogueira.

Save: Salva seu progresso.

Change Party Members: Permite trocar os membros de seu grupo. Você pode levar até três personagens de uma única vez. Caso esteja no mapa, você não precisa acampar para trocar seus personagens. Basta acessar *Formation* no menu principal e, em seguida, *Ally*.

Look at Skill Notes: Ver a lista de Skills aprendidas, mas que não estejam com nenhum personagem.

Look at Master List: Mostra todos os Masters que você já descobriu, bem como sua localização (na barra ao topo da tela; tal informação vem precedida da função do mestre) e seus respectivos bônus (número em azul) / penalidades (em vermelho) no Level Up de seus discípulos. Na frente dos nomes podem existir dois símbolos. Uma ★ indica que você já conseguiu todas as técnicas possíveis de se aprender com este Master (ou seja, você se tornou um mestre também). Um ● representa que você ainda tem a aprender com ele.

O despertar...

Em uma mina descoberta a pouco tempo, dois mineiros encontram um grande pilar de Chrysm cristalizado. Dentrô dele, algo que há muito permaneceu ali, adormecido. Sem saber do mal que o cristal sela, Gary e Mogu preparam-se para abrir a rocha translúcida...



— Ok, explosivos preparados — Mogu, para seu parceiro que contempla o interior do pilar.

— O que é isso? Um ovo ou alguma coisa?

— Você vê desses com bastante frequência...

— Bem eu serei...

— Vamos lá, vamos direto ao trabalho.

Gary, então, aciona o detonador. Após um grande estrondo, seguido do som do estilhaçar do cristal, os mineiros se assustam com um estranho ruído, algo como um guincho. Ao se voltarem para o pilar de Chrysm, deparam-se com uma pequena criatura verde, de olhos, garras e chifres purpúreos. Uma criatura viva.

— ... O que...?? I-Issso ainda está vivo!! — grita Gary.

Perdido em desespero, o homem-toupeira dispara um ataque que atinge em cheio o jovem réptil. Tentando lutar pela sobrevivência, o dragão prepara-se para enfrentar os trabalhadores da mina. Uma pequena batalha se iniciará entre o recém-desperto Whelp e Gary e Mogu. "Mas isso é uma luta injusta, uma vez que: 1- um ataque comum seu causará, a qualquer um dos dois, 1 ponto de dano; 2- são DOIS adultos desesperados contra um filhote de dragão, certo?" Errado. Você tem chances, inclusive, de sair ileso da batalha, usando o Whelp Breath e transformando seus oponentes em torradas. Do contrário, assim que receber o primeiro ataque, seu Reprisal (os Counters Attacks de BoFIII, caso não tenha sido mencionado anteriormente) será exatamente um Whelp Breath. Ou seja, de uma forma ou de outra os inimigos sofrerão morte instantânea.

Terminado o embate, verifique os corpos, encontrando uma **Melted Blade**. Apesar de não poder equipá-la ainda, é uma ótima arma inicial. Continue à leste, onde você encontrará uma passagem para fora da ala da mina onde você estava. Lá, um trabalhador assustado perguntará se você é realmente um dragão. Independente da resposta (afinal de contas, você só pode guinchar!), o mineiro começará a correr assustado. Continue avançando, até ser barrado por dois ho-



mens, um Miner e um Engineer, que o atacarão. Depois de fritá-los, você pode descer as escadas para enfrentar mais dois oponentes. De qualquer forma, você terá de continuar à leste (talvez dando uma descida para o piso inferior, usando o segundo lance de escadas ao sul, e vencendo dois mineiros), seguindo a passarela de madeira até que esta termine em uma passagem ao sul.

Na nova área, siga novamente à direita, tendo em vista que pela esquerda você apenas encontrará várias escadarias sem nenhuma importância. Agora você estará cercado por um Operator e um Miner. Todavia, este último não é nada pequeno. E menos ainda cara de muitos amigos... O combate prosseguirá normalmente, mas algo estranho acontecerá quando o Whelp Breath for preparado. Uma voz invade sua mente e grita para que não faça isso. O réptil se detém, voltando-se para o grande fóssil de dragão. Aproveitando a distração, o Operator ativa o guincho, que se choca contra a cabeça do pequeno filhote, derrubando-o ao chão. Caso sua energia esteja



abaixo de 4HP, é bem provável que Ox o derrube antes que possa receber qualquer mensagem estranha, indo direto à prisão...

Enjaulado e levado de trem para um destino desconhecido, parece que suas desventuras nas minas de Dauna terminaram... Por enquanto.

Durante a viagem de trem, comece a mexer rapidamente o direcional, fazendo com que o Whelp comece balançar a gaiola. Quando o maquinista perceber sua tentativa de fuga, já será tarde demais. Se você deixar que a cena prossiga SEM mexer no direcional, a queda será automática (ou seja, se você estiver viajando um pouco, o computador se encarrega de fazer as coisas por você...). O garoto terá despencado encosta abaixo... Mas será que foi mesmo uma boa idéia sair de dentro da jaula?



BREATH OF FIRE III

Itens (Dauna Mines):

1 Melted Blade

O que diabos é Chrysm

Quando uma criatura morre, seus restos retornam ao solo, onde podem permanecer por eternidades. Quando submetidos a uma certa pressão e temperatura, estes restos se cristalizam, formando o que chamamos de Chrysm. Se comparado à vida real, o Chrysm é uma espécie de petróleo, com a diferença de que o primeiro não precisa estar em profundidades submarinas imensas para se formar.

O Chrysm é usado no funcionamento das máquinas encontradas nos vestígios de antigas civilizações que antes habitavam aquelas terras, o que incluem teleféricos, robôs e tantas outras maravilhas arqueológicas.

Claro, talvez esta seja uma informação completamente inútil, que não vai acrescentar nada à sua vida e sequer deixará você mais rico ou contente, mas ainda assim serve como curiosidade...

Acho que já vi estes caras em algum lugar...

Em várias partes do game, aqueles que jogaram as versões anteriores encontrarão elementos estranhamente familiares. Os dois primeiros mineiros, por exemplo, tem os mesmos nomes e raças dos personagens de BoFI, Mogu e Gary (ou Bo, na versão americana). O mineiro mais forte, ao final da mina, é da mesma raça que Ox, do mesmo game. Portanto, fique atento a estes pequenos detalhes (como quadros, dizeres ou nomes) e tente encontrar os épicos guerreiros que fizeram parte desta saga...

Itens (Cedar Woods):

1 Vitamin

1 Worm

1 Healing Herb

1 Skill Ink

1 Green Apple

∞ CrocTears

Itens (McNeil Village):

1 Healing Herb

1 Antidote

1 Vitamin

Bater Carteiras? Mais ou menos isso...

Tanto Ryu quanto Nina e Momo tem a opção de atingir pessoas. "Tá, e qual a vantagem disso?", você se pergunta. Simples: para conseguir grana! Se você atingir "alguém" (pode até ser um espantalho ou algum animal!), é possível que esse alguém deixe cair uma certa quantidade de Zenny (um valor bem baixo, normalmente entre 1 e 20 Z). E o melhor de tudo: nada mais além disso acontece! A pessoa atacada não revida, não começa a correr atrás de você, não manda a guarda no seu encalço... Nada! O mesmo vale para arbustos, que podem esconder valores em Zenny e ser cortados por Ryu. Um bom meio de se conseguir grana quando se está desesperado.

Envolvendo-se com as pessoas erradas?

As Cedar Woods nunca foram um local seguro. Lar de várias criaturas perigosas, estas árvores também abrigam a casa de dois jovens órfãos e infames ladrões. Agindo na cidade de McNeil e executando pequenos furtos e ataques a viajantes, Teepo e Rei aprenderam que somente juntos, com a amizade existente entre ambos, poderiam sobreviver. Mas um terceiro personagem parece se aproximar. Saberiam eles do triste destino a este reservado?

Ele espreita com seus olhos azuis por entre os arbustos, buscando a melhor visão de sua presa. Mesmo tendo passado várias e várias vezes por este mesmo ritual, o rapaz sempre via naquilo um ar de emoção. Aguardando pacientemente pelo momento correto para atacar. A vítima, pouco a pouco, se aproxima, sem notar o perigo que se esconde por entre os arbustos. O jovem prepara-se para o tão esperado momento... Quando, de repente, o javali descobre o plano do homem-tigre e foge desesperadamente. Sem mais alternativas, ele pragueja a perda da oportunidade.



Um pouco mais ao longe, dois lobos parecem fuçar algo. Algo que ainda parece estar vivo. Percebendo isso, o homem-tigre corre para prestar auxílio. Após livrar-se rapidamente dos lobos, o guerreiro das facas vai checar o que diabos eles estavam

farejando, encontrando um pequeno garoto, nu e desacordado. Após recolher sua adaga cravada na árvore, Rei reluta em levá-lo consigo, dizendo não ter comida suficiente para alimentá-lo, mas cede, enfim, quando percebe que a criança chama por sua mãe. Então, Rei e o pequeno Ryu rumam para a cabana no coração de Cedar Woods. Nesse meio tempo, o meio-tigre tenta imaginar o que um garotinho estaria fazendo sozinho, no meio da floresta e sem roupa alguma (churrasco, oras!)...

Na cabana, um menino de longos cabelos purpúreos, observa a vela a queimar, enquanto reclama de sua fome. Ao mesmo tempo, Teepo preocupa-se com a demora de seu amigo mestre das facas. Instantes depois, surge Rei, trazendo consigo um garoto desacordado às suas costas. Rapidamente eles preparam uma





cama e colocam-no lá para dormir.
— Então, quem é ele?
— Já disse à você. Não sei, encontrei ele na floresta.
— Sério...? Parece o que aconteceu comigo.
— Um orfão. Não é surpresa. Foi a quase um ano...

Os dois resolvem então deixar o menino descansando enquanto procuram por algo que possam comer na cidade.

Das sombras, alguém emerge, imponente.

— Não vê, Ryu? Você é como eu. Precisa entender... — e, apontando para o longe, continua. — Eles são fracos! Lamentáveis e patéticos...

Em seguida, esta desaparece, dando lugar a um intenso clarão. No lugar onde o homem de cabelos longos estava, um pilar de luz

surgirá. Dentro dele, uma dama, de aparência angelical, flutua com seus dois pares de asas...

— Ryu... .. Meu... Ryu.

E, novamente, a escuridão volta a reinar. O garoto, pouco a pouco, abre os olhos. Assustado com os que encontrou. Roupas, uma cama grande dentro de uma casa maior ainda.

Após alguns instantes refletindo, tentando lembrar e entender o que diabos havia acontecido, Ryu resolve explorar o lugar. Agora o controle é todo seu.

Logo à direita da cama onde você estava há um diário, onde você pode salvar seu progresso. Vasculhando os armários, estantes e o que mais haja na casa, você encontrará uma **Vitamin** e uma **Worm** (ambas nas estantes ao lado da lareira). Caso entre na porta ao sul, você perceberá que ainda não pode descer as escadas do que parece ser uma dispensa. Assim sendo, saia por qualquer uma das duas entradas, chegando à mata fechada.

Atravessando o riacho, você não precisa se preocupar com batalhas. Afinal de contas, quem atacaria um menininho de pijamas? Seguindo diretamente à leste, você se deparará com um goblin, que não o atacará. Ele apenas diz que pode ensinar algumas coisinhas sobre a arte de se acampar quando retornasse com seus amigos. Ao norte haverá uma clareira com um baú. Dentro dele, o primeiro **Skill Ink** do

game, um dos itens mais úteis que se pode conseguir. Continuando pela trilha à leste, o menino encontrará um homem carregando uma mochila. Ele dirá para tomar cuidado com dois ladrões, Teepo e Rei, que rondam a floresta. Será que ele está certo?

Antes de entrar à leste, siga para a esquerda, subindo no barranco onde há uma árvore com cogumelos ao redor. Você logo encontrará um **Eye Goo** (uma daquelas melecas azuis, que desde BoF I eram chamadas de **Slimes**), que poderá explicar o básico sobre batalhas. Caso realmente considere isso algo bom, mais tarde retorne e fale com ele, quando tiver alguma espécie de equipamento. Ainda à oeste, você encontrará uma entrada ao norte, do outro lado do riacho. Pouco mais adiante, uma passagem para a área onde Rei encontrou seu personagem. Aqui, vá o extremo sul e recolha as **Green Apples** no saco. Continuando a leste, uma outra saída.

Independente da passagem que você pegou (a próxima ao homem de barbas ou aquele à leste de sua jaula), Ryu chegará a uma área bastante ampla, com várias saídas. A nordeste haverá uma casa, onde um grande

homem corta lenha. Ele diz que é perigoso andar pela floresta sem proteção alguma, que ele pode ser comido por algum animal... A sudeste, um pequeno lago, com algumas pessoas às suas margens. Se verificar o lago estando ao lado da menina, você conseguirá um **Croc Tear**. Repita isso até ficar com 99 desses e vendasos, caso precise de grana.

Sem mais, saia de Cedar Woods utilizando-se de qualquer uma das passagens, atingindo assim a Yraall Region. Você não poderá continuar à esquerda, por ser um local muito perigoso para se explorar só de pijamas. Assim sendo, não lhe resta outra opção senão ir à cidade de Mc Neil.

Chegando lá, Ryu ouve alguém gritando "fora da minha casa!", enquanto Rei salta do barranco e pousa diante do menino. Momentos depois, Teepo aparece correndo, dizendo que não há meios de conseguir nada. O meio-tigre concorda, comentando sobre a pobre colheita e tudo mais. Só então os dois notam sua presença. O mais velho pragueja, dizendo que agora têm mais uma boca para alimentar, mas muda de idéia assim que o dos cabelos purpúreos menciona

a possibilidade de usar o garoto para ajudá-los. Mas antes disso, claro, precisam arranjar algum equipamento decente para ele. Dirija-se até a Weapon Shop, onde Rei parece espreitar pela janela. Fale com Teepo.

— Você apenas espera, Ryu. Rei vai arrumar você com alguma coisa assim em um instante!

Ryu se espanta. Ele não consegue se lembrar de ter dito seu nome a nenhum dos dois. Mesmo assim, o garoto dos cabelos purpúreos chamou-o abertamente de "Ryu".

— Huh??... Eu acabei de dizer Ryu?... .. Esse é o seu nome? — e, diante da afirmativa do menino de pijamas, continuou. — Engraçado... Como eu sabia isso? Talvez eu sonhei com isso...?

É então que Rei dispara na direção da saída da cidade, ao mesmo tempo que o pequeno ladrão grita para correr...

Na área das plantações, Rei e Teepo, testando Ryu agora equipado (com uma armadura sobre os pijamas, mas é melhor do que nada... Pelo menos agora você pode 1- acampar no mapa; 2- acessar o menu principal 3- acionar sua técnica especial, com **▲**), decidem seguir para Yraall Road, ponto onde os dois pequenos marginais costumam executar saques. O novo membro reluta, mas os demais conseguem convencê-lo de que é muito simples e seguro para os assaltados (!?!). Antes de partir, dê uma passeada pelo local.

Falando com as pessoas na plantação, você descobrirá que o prefeito do lugar, McNeil, cobra altos impostos sobre as colheitas, o que agrava a situação da fraca safra deste período. Pegando a passagem ao norte, você chegará à área da entrada da mansão de McNeil. Dentro da primeira casa que avistar, pegue o **Vitamin** no armário. Para oeste, além da passagem, está o gado do prefeito que, segundo muitos, vem sendo roubado por um monstro que habita as montanhas. Marcas nas cercas quebradas indicam isso.

Agora, retroceda um pouco e retorne à cidade. Apesar de bastante agressivos quanto à presença dos personagens, você terá a oportunidade de comprar itens e equipamentos mas, baseando-se na possibilidade de que você não tenha enfrentado luta alguma, é bem possível que você não tenha mais que 5 Zenny. De qualquer forma, vasculhe as casas, encontrando uma **Healing Herb** e um **Antidote**, além de um saco com uma **Vitamin**. Quando finalmente tiver terminado seus afazeres, siga ao extremo leste, seguindo a passagem indicada pela placa "Para Yraall Road".

O velho da Floresta...

Muitos ouviram falar em Banyan, o homem que optou por morar nos confins da floresta, mas poucos realmente o viram. Em menor número são aqueles que o conhecem e, mesmo estes, não sabem exatamente o porquê da decisão de morar sozinho em um lugar tão perigoso, trabalhando como lenhador... E, a partir de agora, ele será o motivo para a guinada de 180 graus nas vidas dos jovens ladrões...

Antes de tudo, retire a Leather Armor de Rei e equipe-a em Ryu, juntamente com a Melted Blade (conseguida com Mogu, logo no início). Retire também o Bracers e coloque em Teepo. Por fim, vista Rei somente com a Clothing e suas armas (logo que, por enquanto, o meio-tigre é o mais evoluído dos três, tendo a defesa natural mais alta). Em seguida, mude a formação de batalha para Attack, deixando o meio-tigre na linha de frente. Para que tudo isso? Bem, caso mantivesse seus personagens com a con-

figuração original, Rei seria o mais poderoso deles, enquanto os demais, que precisam evoluir, correm sérios riscos de perder a consciência em batalha. Personalizando os equipamentos e as formações, você tem um grupo bem mais equilibrado.

Feito isso, siga para a área identificada por Yraall Road. Se preferir, pode retornar à Cedar Woods para falar com os monstros pacíficos (o Boss Goblin e o Eye Goo) e aprender um pouco sobre as batalhas e sobre

acampar. Mas tome cuidado, uma vez que agora você será atacado por monstros. Agora, se seu objetivo é realmente entrar em confrontos para evoluir e conseguir técnicas, então gaste um pouco de seu tempo nas batalhas aleatórias do mapa. Lá você poderá ganhar bastante EXP e, com um pouco de sorte, aprender algumas técnicas (como *Influence* de Boss Goblin; *Unmotivate* de Goblin, que só é ativado caso Boss Goblin seja morto; *Burn*, de Mage Goo; e *Blind*, de Ripper; você pode até tentar aprender o *Giant Growth* de Gonghead, mas ainda é cedo demais). Sem contar os itens que podem ser roubados por Rei e sua skill *Pilfer*, como a Herb do Eye Goo. Por enquanto não é realmente necessário se evoluir muito, mas um nível cinco ou seis para Ryu e Teepo já dão certo conforto até algumas partes mais avançadas.

Realizadas quaisquer tarefas pendentes, adentre nesta área. Antes de prosseguir a leste, pela estrada de terra, dirija-se ao norte. Pouco mais adiante, continuando nesta direção, você encontrará um saco com 40 Zenny. Talvez seja necessária uma mudança do ângulo de visão, para avistá-lo atrás da última árvore. Como aqui existem alguns inimigos, tome o cuidado de não ficar zanzando à toa e entrar em batalhas indesejadas. Retorne à estrada e prossiga até atravessar por entre os dois pilares de pedra. Assim que o fizer, Teepo apresentará a tão afamada Yraall Road, principal caminho para a grande capital real de Wyndia e, por isso mesmo, ponto de grande movimento de mercadores. Desnecessário dizer que este é um dos principais pontos para furtos e assaltos dos dois ladrões.



Teepo menciona a ideia de partir para Wyndia quando ganharem fama em McNeil. Rei toma novamente as rédeas do sonhador e diz para se preocuparem primeiro com o almoço. O plano principal consiste em esconder-se atrás de alguns arbustos para, então, abordar qualquer um que atravesse a estrada. Simples e direto, sem nada muito complicado... A não ser um detalhe. Ryu foi o escolhido desta vez para atacar a vítima. Assim sendo, siga até a parte de trás da árvore apontada (com a luva) por Rei e aguarde um tempo. Logo em seguida, um homem surge, sozinho, caminhando na direção de Wyndia. Vendo a apreensão na face de Ryu, Teepo se apressa e empurra (delicadamente, com seu pequeno solado...) o menino encosta abaixo. O recém indicado ladrão colide-se diretamente com o homem, caindo ao chão. Após ajudá-lo a se levantar, Bunyan, o homem da floresta, aconselha o garoto a não se envolver com crimes, uma vez que as pessoas de McNeil e arredores já tem problemas demais com Rei e Teepo. E, antes de partir, pede para avisá-los, caso cruze com eles, que se arrependam caso ele os pegue.

Quarto

Teepo menciona a ideia de partir para Wyndia quando ganharem fama em McNeil. Rei toma novamente as rédeas do sonhador e diz para se preocuparem primeiro com o almoço. O plano principal consiste em esconder-se atrás de alguns arbustos para, então, abordar qualquer um que atravesse a estrada. Simples e direto, sem nada muito complicado... A não ser um detalhe. Ryu foi o escolhido desta vez para atacar a vítima. Assim sendo, siga até a parte de trás da árvore apontada (com a luva) por Rei e aguarde um tempo. Logo em seguida, um homem surge, sozinho, caminhando na direção de Wyndia. Vendo a apreensão na face de Ryu, Teepo se apressa e empurra (delicadamente, com seu pequeno solado...) o menino encosta abaixo. O recém indicado ladrão colide-se diretamente com o homem, caindo ao chão. Após ajudá-lo a se levantar, Bunyan, o homem da floresta, aconselha o garoto a não se envolver com crimes, uma vez que as pessoas de McNeil e arredores já tem problemas demais com Rei e Teepo. E, antes de partir, pede para avisá-los, caso cruze com eles, que se arrependam caso ele os pegue.



homem da floresta, aconselha o garoto a não se envolver com crimes, uma vez que as pessoas de McNeil e arredores já tem problemas demais com Rei e Teepo. E, antes de partir, pede para avisá-los, caso cruze com eles, que se arrependam caso ele os pegue.



Rugidos na montanha...

Rumores dizem que uma imensa criatura habita o topo do Monte Glaus. Algumas vezes, tenebrosos rugidos são ouvidos a milhas de distância, geralmente após os misteriosos desaparecimentos de algumas cabeças de gado de algum fazendeiro despercebido, onde sempre são encontradas pegadas enormes e resistentes cercas destruídas sem muito esforço. Mas, ainda assim, existem aqueles que não acreditam em tais fábulas. Rei não é um deles. E, por isso mesmo, Bunyan o manda para o ápice da montanha, em troca de sua liberdade. O meio-tigre tenta imaginar o que diabos o velho da floresta pretende mandando-o para a boca do lobo...

— Eu sabia que vocês não prestavam... Mas não achava que tinham afundado a este ponto! — diz

Teepo fica indignado com o ocorrido. "Quem ele pensa que é?", diz o dos cabelos purpúreos, enquanto Ryu corre de volta para a companhia dos amigos. Rei, por outro lado, parece ter outros planos em mente.

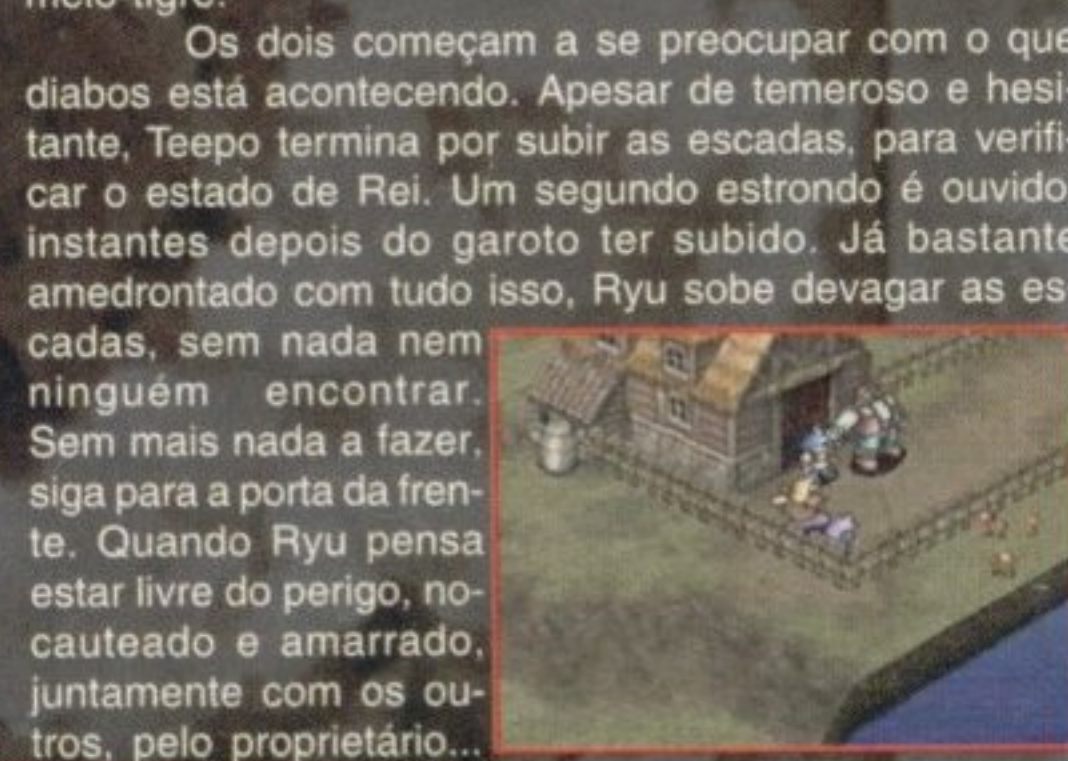
Estando Bunyan viajando para a grande capital real, então sua casa está vazia, fácil de ser invadida. Roubar um pouco de sua comida não é uma maneira muito má de se vingar do homem da floresta. Assim, siga para Cedar Woods, pela entrada mais a nordeste. Se preferir, pode dar uma passada em McNeil, dessa vez com alguma grana, e comprar equipamentos e itens melhores.



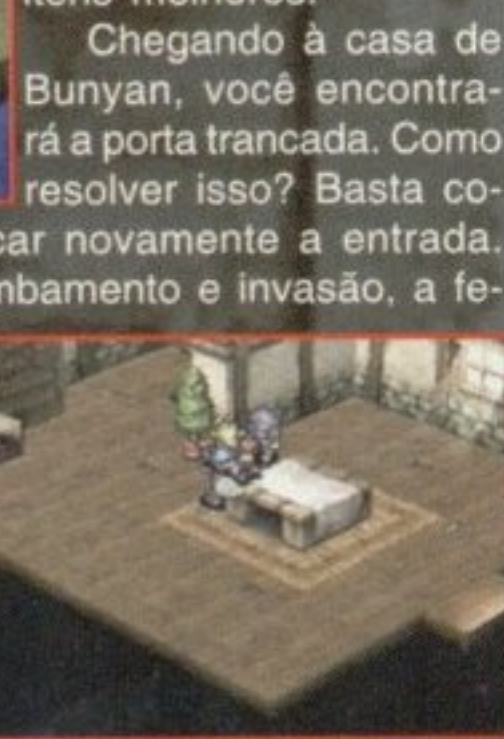
Chegando à casa de Bunyan, você encontrará a porta trancada. Como resolver isso? Basta colocar Rei na frente e verificar novamente a entrada. Com suas perícias em arrombamento e invasão, a fechadura logo será aberta. O grupo decide se separar para vasculhar melhor a casa, à procura de alimentos, fazendo o mínimo barulho possível. Ryu, bastante nervoso com a experiência, deruba um prato, causando um ruidoso estrago. Teepo pede calma, voltando a procurar em seguida. Deixe os dois procurando por aí e desça as escadas, chegando a uma dispensa. Lá, verifique a estante, conseguindo um **Beef Jerky**. O meio-tigre e o garoto o seguirão, comemorando o achado de comida. Todavia, quando planejam sair, ouvem passos no piso superior. Rei decide ir na frente para checar. Caso algo tenha realmente acontecido, ele serviria de distração para os demais fugirem. Um grande estrondo é ouvido. O garoto dos longos cabelos tenta tranquilizar seu novo parceiro, dizendo que não existe forma de Rei perder uma batalha. Antes que possa continuar, ambos ouvem um grito. Um grito do meio-tigre.



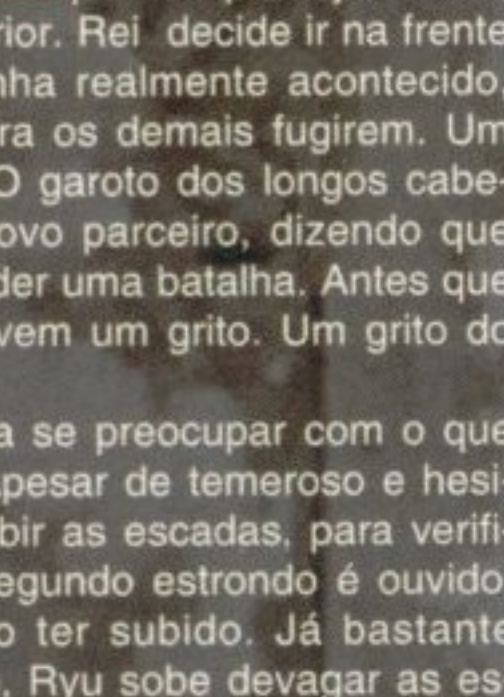
Os dois começam a se preocupar com o que diabos está acontecendo. Apesar de temeroso e hesitante, Teepo termina por subir as escadas, para verificar o estado de Rei. Um segundo estrondo é ouvido, instantes depois do garoto ter subido. Já bastante amedrontado com tudo isso, Ryu sobe devagar as escadas, sem nada nem ninguém encontrar. Sem mais nada a fazer, siga para a porta da frente. Quando Ryu pensa estar livre do perigo, no-cauteado e amarrado, juntamente com os outros, pelo proprietário...



Teepo pede calma, voltando a procurar em seguida. Deixe os dois procurando por aí e desça as escadas, chegando a uma dispensa. Lá, verifique a estante, conseguindo um **Beef Jerky**. O meio-tigre e o garoto o seguirão, comemorando o achado de comida. Todavia, quando planejam sair, ouvem passos no piso superior. Rei decide ir na frente para checar. Caso algo tenha realmente acontecido, ele serviria de distração para os demais fugirem. Um grande estrondo é ouvido. O garoto dos longos cabelos tenta tranquilizar seu novo parceiro, dizendo que não existe forma de Rei perder uma batalha. Antes que possa continuar, ambos ouvem um grito. Um grito do meio-tigre.



Os dois começam a se preocupar com o que diabos está acontecendo. Apesar de temeroso e hesitante, Teepo termina por subir as escadas, para verificar o estado de Rei. Um segundo estrondo é ouvido, instantes depois do garoto ter subido. Já bastante amedrontado com tudo isso, Ryu sobe devagar as escadas, sem nada nem ninguém encontrar. Sem mais nada a fazer, siga para a porta da frente. Quando Ryu pensa estar livre do perigo, no-cauteado e amarrado, juntamente com os outros, pelo proprietário...



MCNEIL VILLAGE

-INN	0	
-ITEM SHOP		
Healing Herb	Item	10
Croc Tear	Item	5
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Molotov	Item	10
Ammonia	Item	200
Wooden Rod	Vara	40
Worm	Isca	20
Toad	Isca	20
Old Poper	Isca	20
Sinker	Isca	20

-WEAPON SHOP		
Ballock Knife	Espada	100
Bronze Sword	Espada	240
Leather Armor	Armadura	180
Bracers	Escudo	30
Cloth Shield	Escudo	150
Bandanna	Elmo	30
Brass Helm	Elmo	120



Formação de batalha!

Como no saudoso Breath of Fire II, você pode optar por diversas formações de ataque. Apesar de serem somente três personagens em batalha (em comparação aos quatro possíveis no supracitado), ainda existe uma grande variedade de possibilidades. Cada formação possui uma vantagem que, no geral, beneficia a um personagem em certa posição (Attack, por exemplo, faz com que a PWR do personagem da ponta se eleve). Outras, contudo, garantir vantagens a todos. Abaixo, uma listagem de todas as formações.

ATTACK: Aumenta o PWR do personagem na linha de frente, mas reduz o DEF dos demais.

NORMAL: Formação normal, sem bônus ou penalidades.

DEFENSE: A DEF de todos se eleva enquanto o PWR cai.

CHAIN: Uma das melhores. A velocidade de todos é igual à do personagem da linha de frente.

MAGIC: A INT do personagem da retaguarda é elevado consideravelmente.

HP FORMATION: Todos recuperam um pouco (MUITO pouco, independente do nível ou INT) de HP ao início de cada turno;

Itens (a caminho de Mt. Glaus):

- 1 Weather Vane
- 1 Vitamin
- 80 Zenny
- Coin
- 120 Zenny

Itens (Mountain Glaus):

- 1 Cloth Shield
- 1 Heavy Caro
- 1 Antidote
- 1 Vitamins

Itens (Caverna do Nue):

- 1 Bent Sword
- 1 Molotov
- 200 Zenny
- 1 Ballock Knife
- 1 Talisman



sabem que se vocês não trabalham vocês não podem comer?

Teepo protesta, dizendo que o que fazem é o trabalho deles.

— Você não entendeu, entendeu? — continua ele. — Roubar pessoas não é um trabalho honesto! Estou quase mandando vocês saírem da floresta... Mas... Se vocês disserem que vão

reparar seus erros... Eu posso perdô-los e esquecer...

Rei, apesar de hesitante, pergunta o que o homem quer que eles façam. Aproximando-se do meio-tigre, Bunyan comenta ter um servicinho para o jovem. Rei deveria subir ao topo do monte Glaus, sozinho, enquanto os demais são mantidos como "reféns". O motivo? Nenhum dos dois comenta, mas está claro. Os rumores sobre uma grande criatura habitando aquela área, responsável pelos indescritíveis rugidos que vem daquela direção, ganharam mais e mais força com os recentes desaparecimentos de gado próximo às encostas do monte. Sabendo se tratar de uma missão suicida, o ladrão pede para que Teepo cuide de Ryu, partindo logo em seguida.

E, como Bunyan havia dito, ele tem outros planos para os menores...

— Trabalho, Teepo. Se você quer comer, tem de trabalhar... Entendeu? O que eu quero que vocês façam é cortar lenha... É realmente simples... Teepo prepara a madeira e Ryu corta ela...



Bem, eis o que você deve fazer: com o botão de ação especial (▲, na configuração original), você deve cortar ao meio quantas lenhas puder. Simples? Somente até certo ponto. Não fossem dois poréns. Se atacar muito antecipadamente, você atingirá Teepo, que derrubará a tora e levará um tempo para se recuperar. Caso atrase-se demais, a lenha cai e você perde a oportunidade de cortá-la. Em

outras palavras, você tem um momento correto para pressionar o botão e faltar o alvo. Tal momento ocorre logo após o dos cabelos purpúreos soltar a madeira (ou baixar a mão, como preferir) até que esta caia, o que leva, em média, de meio a um segundo. Um belo teste para seus reflexos!

Você terá exatos 30 segundos para cortar o máximo de toras que puder. Apesar disso, você não receberá nada por uma pontuação alta, muito menos perderá por ter atingido um baixo índice (mesmo assim, se cortar menos de 16 madeiras você terá de fazer tudo novamente). De qualquer forma, pode-se considerar um bom resultado algo entre 24 e 26 lenhas. Quando terminarem, Teepo começará:

— Ai! Nós trabalhamos, não? Agora você não se importa se nós roubamos, certo?

Bunyan meneia a cabeça, dizendo que um dia se arrependerão de tudo isso. O pequeno ladrão protesta, dizendo que não se importa com isso, uma vez que estará bem longe quando isso acontecer, não tendo medo de nada. O grande homem suspira, desconsolado. Em seguida, Ryu e Teepo partem para o monte Glaus, à procura de Rei.



Antes de tudo, mude a formação para Defense. Com o grande bônus na DEF, o PWR cairá. Contudo, como o poder de ataque de ambos já não é lá grande coisa, uma queda não fará muita diferença. Saia de Cedar Woods, seguindo para norte no mapa (seguindo a bússola no topo, correspondente à esquerda), até encontrar uma área misteriosa (aquele negócio com uma ?). Caso não tenha



mais nada de importante a fazer, entre. Mas, se ainda não o fez, é preferível que você dê uma passada em McNeil e compre alguns Healing Herbs e Ammonias. Com certeza você vai precisar deles...

Uma vez ali, prossiga até encontrar uma placa e uma grande pedra. Aproxime-se da pedra, onde você perceberá uma pedra menor, impedindo que a maior role margem do riacho abaixo. Com a habilidade de Teepo, chute a menor, fazendo com



que a maior role e feche o fluxo da água. Desça até a margem e siga à direita até encontrar outra parte da margem. Você encontrará um **Weather Vane**. Retorne até a placa e rume para noroeste, encontrando o caminho para o tão falado monte Glaus. Durante o percurso, vá recolhendo os itens nos sacos e chutando as pedras, verificando os buracos que algumas delas cobrem. Dentro de um baú, meio camuflado por uma árvore, você encontrará **80 Zenny**.

Você se encontrará novamente no mapa. Prossiga, chegando ao pé do Monte Glaus. Lá, cruze a ponte e continue em frente, encontrando uma encosta mais íngreme com duas plataformas. Em cada uma delas, um saco contendo um item. Você terá de subir pelo lado da encosta e descer no mínimo duas vezes para agarrar os dois itens (um **Cloth Shield**, equipamento, no primeiro, e um **Heavy Caro**, equipamento para pesca, na central). Prossiga, encontrando uma cabana com uma estátua de Ladon, o deus dragão. Com o cair da noite, Teepo sugere que acampem por lá até o raiar do sol.



Para a surpresa dos dois, Rei já estava lá. Este último, ao ver os demais, fica cada vez mais confuso sobre os objetivos do lenhador. Teepo ainda murmura que estava preocupado em deixar seu amigo só no topo da montanha.

— Eu pensei que a razão de Bunyan ter me mandado aqui sozinho foi por ele se preocupar com vocês. — Rei continua, mas Teepo, ainda sem entender, exige para que Rei prossiga. — Você ouviu os rumores, não? De que o monstro que vem atacando a vila está aqui nas montanhas. Bunyan queria que eu matasse ele.

Os três decidem, então, explorar a caverna juntos, pela manhã, garantindo uma chance maior ao grupo. Por hora, os pequenos ladrões devem descansar. Aliás, um pequeno detalhe que Rei parece ter feito questão de deixar mal explicado: o rapaz disse que era mais forte sem a ajuda dos garotos, pois



poderia usar algo. Seria este "algo" algum tipo de poder?

Teepo acorda Ryu, dizendo que o Nue parece estar rondando a cabana, sendo a melhor ocasião para tentar enfrentar a criatura. Antes disso, mude novamente a formação do grupo para **Attack**, deixando Rei na linha de frente. Se comprou novos equipamentos para Rei enquanto este não estava no grupo, equip-os também. Assim que saem, um rugido é ouvido. Em seguida, uma grande criatura, meio-gorila meio-leão, atacará o grupo. Prepare-se para seu primeiro confronto com...

Nue

9999 HP 0 EXP 0 Zenny

Ataques: Nue Stomp, Jolt

Vulnerabilidade: Fire, Wind

Vulnerabilidade: Nula

Item: Power Food (1 em 32)

Não há muito o que fazer aqui, exceto levar a luta adiante. Ryu pode cuidar de recarregar a energia do grupo (apesar de que talvez isso nem seja necessário), enquanto Rei ataca e Teepo usa Simoon, atingindo ao mesmo tempo seus dois pontos fracos. Após cerca de quatro turnos o Nue fugirá para dentro de seu covil.



De preferência, antes de prosseguir, salve seu progresso na estátua de Ladon, o deus dragão (como nos velhos tempos de BoF e BoFII...). Em seguida, ignore a entrada da caverna e continue à esquerda, subindo a montanha. Você encontrará um baú com uma **Vitamins** (Vitamins são diferentes das Vitamin, uma vez que as primeiras recarregam a energia de

todo o grupo). Só então entre na caverna. Ryu notará uma trilha de sangue, deixada pelo animal ferido. Vá seguindo o rastro até encontrar uma bifurcação para a esquerda. Continue por ela, encontrando uma sala que parece servir de depósito para restos. Pegue o saco com uma **Molotov** (meio escondido no lado esquerdo da pilha), em seguida, verifique os ossos. Você



conseguirá uma **Bent Sword** entre os restos. Feito isso, retorne à trilha, que o levará a tomar a próxima entrada à esquerda. Na nova sala, uma cachoeira. À margem do riacho, o rastro desaparece. Verifique a caveira

próxima para conseguir **200 Zenny**. Ao sair dali, o garoto de cabelos purpúreos deduz que o Nue entrou na água para tentar escapar. Ainda assim, ninguém faz a menor idéia do que fazer para persegui-lo. Retorne ao corredor principal, continuando por uma passagem à direita, onde haverá uma caveira com uma **Ballock Knife**. Mais uma vez prossiga pelo corredor principal, terminando em uma bifurcação em T. À direita, consiga um **Talisman** com a caveira. À esquerda, a parte mais elevada da cachoeira. Teepo sugere



re para que pulem neste ponto do riacho para chegarem ao local em que o Nue escapa. Rei, meio indeciso, pede a opinião de Ryu. Se você responder Yes, De qualquer forma, salte no rio. Os três serão levados pela correnteza até a passagem sob a cachoeira.

Lá dentro, Teepo comemora o sucesso de seu plano. Após se secarem (ou, pelo menos, ficarem menos encharcados que antes, prossiga até o final do túnel. Pela quantidade de manchas de sangue no chão, o gorila/leão seguirá por ali. Quando tentarem entrar pela passagem, Rei perceberá a aproximação do Nue. Teepo comenta que ele parece estar bastante ferido, concluindo que será uma tarefa fácil. Rei torce para que o garoto esteja certo...



Mygas, o mago viajante

Após a morte do Nue, a floresta ao sul do mapa, próxima à McNeil, se abrirá. Lá, você encontrará o primeiro Master do jogo. O velho mago viajante Mydas diz ter gastado todo o dinheiro, ficando absolutamente sem grana alguma. Então, ele faz uma proposta: todo o dinheiro que o grupo carrega pelos seus serviços como mestre. A jogada é a seguinte: independente da quantidade de Zenny que você tiver, ele irá pedir todo o dinheiro para se tornar mestre dos personagens. Ou seja, mesmo que você tenha somente um Zenny no total, ele aceitará como pagamento por seus serviços. Assim sendo, antes de tornar-se discípulo do mago viajante, faça a festa com sua grana. Compre itens, equipamentos, armas, acessórios e tudo o mais que precisar (ou que não precisar). Só então, quando tiver torrado bem seu rico dinheirinho, fale com Mygas e aceite a proposta. Como ele mesmo diz, Mygas é um mago, mestre em algumas magias de baixo nível e de alguma utilidade. Seus bônus para ganho de níveis de experiência são próprios para magos, priorizando a inteligência e os AP. Por outro lado, seus seguidores têm um índice de esquiva e de Counter-Attack um pouco mais elevado. Assim, prefira personagens como Nina ou Momo para discípulos de Mygas.

Mygas

-Local: Na floresta próxima à McNeil, após a derrota do Nue.

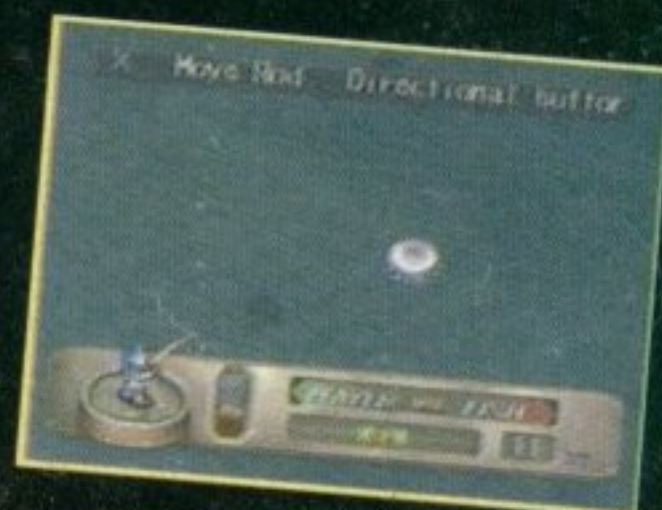
-Exigências: Todo o seu Zenny.

-Skills:

Nome	Requer
Frost	1 nível
Meditation	4 níveis
Magic Ball	6 níveis
Typhoon	8 níveis

-Bônus e Penalidades:

HP	0
AP	+1
PWR	-1
DEF	-1
AGI	0
INT	+2



Pesca & Cia

"Pra que diabos vou perder meu tempo pescando?", você se pergunta. Bem, você pode pescar por vários motivos. Pescar ajuda a economizar um pouco a sua grana, uma vez que os peixes e outros frutos do mar que você pescar vão servir de recarregadores de HP, de AP, recuperadores de Status e muitos outros. E, como você já deve ter percebido, quanto mais longe chegar no game, maior os preços dos itens vão ficar. A pesca também pode servir de fonte de renda. Alguns peixes podem atingir pre-

Nue

290 HP 95 EXP 50 Zenny

Ataques: Nue Stomp, Jolt, Slash, Roar

Vulnerabilidade: Fogo, Vento

Item: Power Food (1 em 32)

Apesar de não ser mais um treino e sim uma batalha até a morte, o Nue não é um inimigo realmente poderoso. Aliás, ele serve muito bem como introdução aos chefes do game. A maioria de seus ataques são acertos normais, com suas garras (Slash, causando até dez pontos de dano), a um único personagem. Ele também tem um Reprisal Rate bastante alto, mas que causa cerca de metade do dano causado pelo Slash. Nue Stomp é semelhante à Skill Jump, onde o oponente salta sobre um personagem, removendo até 10 HP do alvo. Roar é um rugido que sequer assusta os menos avisados e, no mais, apenas serve para Jolt é uma magia do elemento trovão com acerto múltiplo, a única com a que você deveria se preocupar, causando cerca de 10-20 de dano. Mesmo assim, chegará o momento em que ele não mais poderá usar a técnica por falta de AP, perdendo a ação do turno. Agora vamos ao procedimento. Primeiramente, assim que a luta começar, Ryu deve soltar Protect em todos (o que levará três turnos, mas que não fará muita diferença, uma vez que seus ataques causam dano baixo), reduzindo o dano causado a 75%. Em seguida, pode atacar normalmente (10-15 de dano, dependendo do nível), curando os demais (seja com magia, seja com itens) quando o HP baixar para menos de 10. Molotovs ou Weather Vanes também são boas opções de itens para serem usados por ele. Já Teepo tem uma tarefa bastante importante: causar dano mágico. Simoon, magia baseada nos elementos Fogo e Vento, atinge diretamente seus dois pontos fracos, o que garante um mínimo de 50 de dano. Se o garoto morrer, ressuscite-o com Anmonia ou qualquer outra coisa, mas mantenha-o atacando com Simoon. Se você não desperdiçou AP em outras batalhas, então não terá com o que se preocupar. Agora, se seu personagem não tiver a dita magia, use Flare (25 de dano), Burn (10 a 15 de dano), ou apele para os ataques normais e use-o para recarregar os demais junto com Ryu, usando Vitamin e Healing Herbs. Rei pode tentar roubar com Pilfer o Power Food (além de arrancar mais ou menos a mesma quantidade de energia que os ataques normais de Ryu), mas tem uma chance de 3% de consegui-la. Caso consiga, parta para cima com ataque normal (20 de dano, em média). Se Teepo não tiver a magia Simoon, este será sua principal fonte de dano.



A beira da morte, o Nue usa suas últimas forças para tapar, com sua carcaça morta, a entrada às suas costas, como se quisesse proteger algo. Os pequenos ladrões entram no covil da criatura, encontrando vários filhotes de Nue. Mortos. Mortos há muito tempo. A mamãe Nue não havia percebido (ou não queria aceitar) que seus filhotes estavam mortos, continuando a trazer comida e a protegê-los...

Saia da caverna saltando no riacho, que o levará até o



pé do Monte Glaus, onde Bunyan os espera. Ele dirá que logo a primavera virá, tornando a vida mais fácil para todos. Por fim, ele parabeniza os pequenos pelo trabalho. Mas, antes que o lenhador parta, Rei começa:

— Espera um minuto... Você sabia que a Nue estava apenas caçando comida para seus filhotes... E ainda assim você quis que a matássemos?

— Se você soubesse que ela tinha filhotes... — diz Bunyan se voltando para eles. — Você a deixaria viver...?

Os três silenciam...



Os cidadãos oprimidos e o "tirano" da mansão

"Ele é ladrão"

E dos bom

Especialista em invadir mansão..."

(Racionais MC's, Tô ouvindo alguém me chamar)



Finalmente a primavera chega para todos, tornando, como Bunyan disse, a vida mais fácil para aqueles que sobrevivem de seus esforços. E tudo isso graças aos bravos jovens que salvaram a

vila do terrível Nue.

Teepo retorna à cabana no coração de Cedar. Enquanto coloca várias maçãs sobre a mesa, diz ter encontrado vários animais e coisinhas gostosas para se comer (FRUTAS, ô mente poluída!) na floresta. Isso graças à morte da Nue. O garoto de cabelos purpúreos

sugere que desçam até a cidade revelando quem foram os responsáveis pela morte do Nue, recebendo alguma recompensa ou coisa do gênero. O rapaz-tigre parece indeciso quanto à idéia de ganhar fama em cima da morte do monstro, mas aceita ir à cidade. Passada toda a cena, entre novamente na cabana e desça até a dispensa (onde você antes não podia descer com Ryu, lembra-se?), recolhendo o **Healing Herb** na prateleira. Em seguida, saia da floresta, seguindo ao sul, para o vilarejo. Se preferir, pode ir ao encontro de Mygas, o mago.



Assim que chegam à McNeil, a vila parece vazia.

— Engraçado... Não há ninguém aqui... Eu disse a todos que nós estaríamos vindo na cidade hoje... — diz Teepo.

— O quê? Eu sabia que você tinha se exibido! — reclama Rei.

Teepo ri. De repente, vários moradores saem de suas casas... COM RASTELOS, FOICES E ENCHADAS! Eles cercam os três pequenos ladrões, sem nada dizer. Quando Teepo tenta fugir, um velho homem sai da loja de armas, barrando seu caminho. Logo, vários outros moradores aparecem, entre jovens, senhoras e velhos. Os três meneiam suas cabeças.



— Hey, Teepo... O que está acontecendo?

Uma voz masculina é ouvida entre a multidão, perguntando se é verdade que os três mataram o Nue. Meio temeroso, Rei confirma o rumor.



— Então o que Bunyan disse é verdade afinal... — diz uma outra voz masculina.

— Quer dizer que vocês arriscaram suas vidas... — diz uma velha. — Por nós?

Rei confirma, dizendo que eles podem dizer isso. Nisso, o sábio da vila parabeniza os heróis. Diz que eles julgaram mal os garotos, pedindo desculpas por tudo. Os demais seguem as palavras do sábio, dizendo que eles nunca mais precisarão roubar mais nada, bastando pedir quando quiserem. Passadas as comemorações, quando a multidão já se dispersou, Teepo comenta que, agora que são heróis, ele finalmente se sente importante. Agora os controles voltam a você. Perceba que existe um estranho elemento encapuzado rondando o grupo. Converse com ele.

— Heh, heh... Vocês caras são realmente algo... Eu estou realmente impressionado... Não, eu quero dizer... Eu estou... Eu? Meu nome é Loki. Eu acho que vocês são heróis, eh? Salvaram a vila, yeah? Sim, vocês três são realmente heróis, sim, realmente são. Sim, vocês realmente são algo...

Quero dizer, vocês mataram aquele Nue, algo que ninguém mais era capaz de fazer... É por isso que... Vendo que vocês são tão fortes... Eu queria pedir por sua ajuda...

São dadas a você duas opções. A de aceitar e a de negar (que, aliás, não adiantará nada, uma vez que ele apenas dirá que heróis devem ajudar os necessitados...). Após concordar, ele dirá para se encontrarem numa pequena casa mais adiante, seguindo a estrada. Aproveite o momento para comprar algum equipamento, caso ainda não o tenha feito. Ok, eles não darão desconto algum, mas ainda assim você precisará de algo melhor que Bracers e Bandanas. Também não é má idéia comprar uma Wooden Rod e algumas iscas para Ryu poder pescar, uma vez que, agora, os pontos de pesca estarão abertos. Se precisar de grana, venda alguns Croc Tears.

Se não tiver mais absolutamente nada a fazer, siga para a cabana na beira da estrada para Yrall Road, passando pelos campos da cidade de McNeil. Lá, os personagens encontrarão Loki. Rei começará, perguntando o que diabos o encapuzado quer deles.

— Bem, tenho certeza que vocês ouviram as histórias também. Vocês sabem, aquelas sobre McNeil...

— Que ele é mesquinho e ambicioso? Há muitas pessoas assim...

— Sim, mas... Vocês não concordam que McNeil é um pouco, bem, ambicioso demais? Hmmm?

Rei logo entende o que Loki deseja. Sendo heróis, era dever deles recuperar o que fora retirado dos moradores do vilarejo através dos impostos abusivos e taxas sobre a produção. Teepo vê nisso uma oportunidade perfeita para elevar a popularidade dos recém nomeados heróis. Vendo a empolgação do garoto, o homem do capuz, sem dar chances de recusa, agradece aos três e sai em disparada da casa, dizendo que o melhor momento para agirem seria esta noite...



Esperando o anoitecer, Teepo, Rei e Ryu aguardam na cabana. De repente, Loki entra, dando sinal para dar início à "Operação McNeil". Na área da mansão, os três se separam, procurando por uma entrada nas altas muralhas. Siga em frente, até encontrar uma cabana, onde Loki espera pelos resultados. Se ainda não o fez anteriormente, verifique as gavetas no armário, encontrando um **Vitamin**. Falando com o do capuz, ele dirá que o muro que fora consertado fica a norte dali, mas que seria impossível fazer uma incursão por lá, uma vez que os pedreiros fizeram um trabalho perfeito... Mesmo assim, não custa nada dar uma olhadinha mais tarde. Se procurar pelos demais, você encontrará Teepo diante do portão principal, indagando-se se não seria muito mais fácil bater à porta e dizer para devolverem todo o dinheiro roubado... Rei dirá que não seria problema para ele saltar a alta muralha, mas nem Ryu nem Teepo poderiam fazer o mesmo. Vá à esquerda, seguindo o muro, encontrando uma parte diferente, mais escura. Verifique-a, fazendo com que Ryu chame os demais. Sem querer, Rei se apóia exatamente naquele ponto, fazendo com que a "sólida e perfeita" reconstituição ceda e caia... Bem, apesar disso não ter sido planejado e do tombo do meio-tigre, seu grupo agora tem uma entrada para os jardins de McNeil!



Uma vez dentro, siga em frente. Você dará de cara com um guarda que vigia o local.

— Quem vem lá!? — ele brada. Assim que os invasores preparam-se para sacar suas armas, ele entende o que está acontecendo. — Oh, é só o Rei... Hey, se vocês derrotaram aquele Nue eu não tenho chance alguma contra vocês, certo?

Rei, aproveitando-se da situação, admira a inteligência do vigia, perguntando também se haveria algum problema se eles entrassem. O guarda concorda... Desde que paguem 50 Zenny. Quem diria! Corrupção policial até mesmo no mundo dos games... Bem, esteja preparado para desembolsar a quantia pedida. Caso responda No, ele dirá que sem o dinheiro ele não os deixará passar e soará o alarme. Se você realmente não tiver a grana, ou quiser repor a perda, siga para baixo após a entrada, acompanhando o muro. Após a curva, continue até não poder prosseguir. Com R1 pressionado, verifique o local com a câmera, encontrando um estranho de capa negra. Ele se diz um ladrão que, como vocês, tenta invadir a mansão. Em troca de seu silêncio, o gatuno entrega a você **50 Zenny**.



— Heh heh... Obrigado. Nosso salário não é lá essas coisas, sabia? — diz ele, dando as costas aos personagens. — Vá em frente... Eu não vi nada.

Caso fale com ele novamente, ele ainda dirá para tomar cuidado com alguns dos outros guardas, pois eles levam a sério o trabalho de vigias, mesmo recebendo de McNeil o salário de fome. Passado o primeiro guarda, você avistará um segundo. Se quiser, siga em sua direção.

— ALTO! — grita ele, assustando o grupo. — Isso é o que eu deveria dizer, mas se você tentar entrar por um lugar que eu não esteja vigiando, não me preocupo.

Ele ainda dirá que os vigias de uniforme azul mais forte não estão nem aí com seus deveres. Em outras palavras, você pode conversar com eles sem problemas. Assim, esteja atento aos guardas de uniforme purpúreo, logo que eles colocarão vocês para fora dos jardins caso os peguem. Se isso acontecer, você será levado até o portão principal dos jardins da mansão, onde o garoto dos longos cabelos estava. Além disso, ao voltar pelo mesmo caminho (o muro estará de pé, mas um pequeno empurrão abrirá novamente a passagem) você precisará pagar mais uma vez os 50 Zenny do primeiro vigia, sendo que o ladrão não dará a você mais nada. Com um saldo zerado, a saída seria enfrentar os inimigos que agora surgem fora da propriedade de McNeil... Ao menos você terá a chance de dormir para recuperar as forças caso necessário, na cabana onde Loki aguarda.

Depois, suba as escadas, falando com o soldado ali. Ele dirá que perdeu a carteira e, enquanto não encontrá-la,

não fará absolutamente nada, onde "absolutamente nada" significa "dar passagem para os personagens". Ainda no andar superior, vá seguindo a varanda. Quando estiver diante do segundo lance de janelas, use R1 para visualizar o local, encontrando uma **Wallet** / carteira. Devolva-a a seu dono, que deixará o grupo passar por ali. Mais adiante, você encontrará um guar-





da de armadura púrpura, com uma lanterna. Espere que ele se vire (a cada três segundos ele muda de direção) e passe, descendo as escadas e tomando cuidado com os guardas ali. Corra até a muralha e acompanhe-a. Chegará o momento em que os heróis não mais poderão prosseguir, devido ao excesso de guardas. Volte até os dois pontos mais elevados de vigia, atingindo o sino (com a espada de Ryu ou o chute de Teepo) sobre um deles. O guarda mais próximo partirá, devido ao toque anunciando o fim de seu expediente.

Passa pela nova passagem liberada, seguindo até o coração do jardim, em uma fonte ao centro de uma praça. Ali, mais um guarda estará "de vigia". Aproxime-se. Ele dirá que, se deixar que passem, vai parecer que ele não está fazendo seu trabalho. Então, ele pede para que os he-



róis pelo menos cuidem do cachorro diante do portão principal. Dessa forma, caso os três passem despercebidos pela segurança, vai parecer culpa do animal, e não do guarda. Este ainda acrescenta que os invasores não terão problemas em dar conta do "cãozinho". Assim sendo, siga pela passarela para a direita... Até dar de cara com um amável BULLDOGUE de coleira com espinho e nome Pooch. E ele não parece feliz com a aproximação de estranhos, a julgar pelos dentes à mostra. Mesmo assim, Teepo ri, dizendo que não parece certo baterem em um cachorro pequenino como aquele. Rei discorda.

— Você diria a mesma coisa se ele mordesse o seu traseiro enquanto estivesse pulando o muro, Teepo? Sendo isso no lugar de um outro Nue, vamos fazer isso!

Agora você terá de enfrentar uma espécie de subchefe. Mas será que o cão merece uma janela só pra ele? Ok, Ok, vamos lá.



Pooch

260 HP 57 EXP 10 Zenny

Ataques: Bite, Snap

Vulnerabilidade: Fire

Invulnerabilidade: Nula

Item: Vitamin (1 em 16)

Bem, Pooch não é exatamente um oponente poderoso. Ele merece bem o título de subchefe. Seu principal ataque é o *Bite*, uma mordida normal, que causa cerca de 10-15 HP. Nada que alguns Protects de Ryu não possam reduzir para 7-9 HP. Além disso, a dita magia de Ryu ainda previne que sua DEF seja reduzida a menos que o normal. Por quê? *Snap*, o segundo ataque de Pooch (que, aliás, é usado com muito pouca frequência, mas pode ser aprendido), reduz sua defesa em 25%. Como Protect eleva sua defesa na mesma quantidade, os efeitos se anulam. No mais, apenas aproveite sua vulnerabilidade à fogo. Rei pode roubar um *Vitamin* com seu Pilfer para, depois, usar ataques normais. Ryu vai de ataque normal, usando Heal quando necessário e Protect nos atingidos pelo Snap. Teepo pode usar Simoom, mas Flare / Burn e ataques normais também vão bem.



Voltando para falar com o guarda, ele dirá que vocês podem passar, logo que o cachorro levará toda a culpa no lugar dele... Bem, assim sendo, prossiga à esquerda, subindo as escadas e tomando cuidado com o guarda ali. Continue pela varanda até encontrar um baú com um *Firecracker*. Desça novamente o lance de escadas e continue até chegar à porta do que parece ser um galinheiro, passando por mais um guarda (que dirá para nunca tentar entrar na casa pela porta principal, uma vez que, diferente dele, os guardas ali levam seus trabalhos muito à sério).



Diante da pequena casa de madeira, um guarda monta vigia. Falando com ele, você descobrirá que o guarda não queria estar ali preso naquele canto, mas sim com sua amada Mina, uma das governantas da casa. Continue à direita, passando a primeira torre de vigia e pegando a esquerda na segunda delas. Você encontrará uma moça em trajes de empregada e um cara com jeito de jardineiro. Este último, com toda a sua gagueira, pergunta se Mina, a moça, quer... Hmm... Matar um pouco de seu tempo com ele... A moça parece bastante indecisa. Do outro lado dos arbustos, mais um jardineiro, que parece exasperado com a presença da governanta nos jardins a essa hora... Volte e converse novamente com o guarda.



— Eu imagino o que Mina está fazendo agora... — diz ele, com ares de apaixonado... Isso até Ryu contar tudo o que viu. — O que! Você disse que Mina está aqui! E com outro homem? Isso é terrível! Eu não posso acreditar nisso!

Aproveitando que o guarda abandonou seu posto mais rápido que qualquer outro, entre e verifique o local. O grupo descobre que a pequena casa realmente é um galinheiro, com galinhas e tudo mais. Teepo sugere para roubarem alguns ovos e voltar para casa, já que eles não conseguirão entrar na mansão mesmo. Rei comenta que ele está sendo um pouco pessimista demais, mas, ainda assim, a fome fala mais alto, fazendo com que o garoto de cabelos púrpuros agarre alguns ovos... De repente, um estranho estrondo é ouvido do teto do local, revelando a presença de um IMENSO galo. E ele não parece nada contente com o roubo dos ovos...



— Talvez eu deva colocá-los de volta, huh, Rei? — Acho que isso não vai deixá-lo mais feliz... — responde o ladrão... Sem outra opção, prepare-se para enfrentar...



Rock

310 HP 87 EXP 0 Zenny

Ataques: Beak, Jump, Ovum

Vulnerabilidade: Fire

Invulnerabilidade: Nula

Item: Life Shard (1 em 32)

Assim como Pooch, Rock não é um adversário à altura dos três heróis. Seu principal é a bicada, *Beak*, que causa dano baixo, reduzido com Protect de Ryu. *Jump* é uma técnica que pode ser aprendida e que, além do dano razoável (mínimo de 5 pontos e máximo de acordo com o HP



ços bastante elevados, dependendo da região onde ele é vendido (onde aquela espécie não existe). Seus pescados também servem como dinheiro para comprar itens de Manillo (o mercante marinho, da mesma raça de Gobi do primeiro BoF). E como o homem-peixe é bem pilantra, chegando a enfiar a faca (literalmente?) na quantia de peixes que pede por alguns de seus itens, é bom ter uma boa quantidade de peixes. Por último, pescar pode ser até divertido, com todas as melhoras que a Capcom fez nesta terceira versão de BoF. No primeiro Breath, a única coisa que você poderia fazer era verificar um poço no mapa para ver se você conseguia algo aleatoriamente (excetuando os poços onde estavam selados os equipamentos do "príncipe dos dragões", necessários para se merecer a técnica Agni, que em BoFII virou Anfini e em BoFIII, Infinity Gene...). Na segunda versão a pesca era muito semelhante aos games de pescaria do Atari, com perspectiva lateral e os peixes circulando em um laguinho!

Para pescar, primeiramente você precisa de uma vara qualquer (cada uma possui suas próprias características, como maior linha, maior resistência, etc) e pelo menos uma isca (própria para cada "classe" de peixes; você pode comprar ou até mesmo achá-las / ganhá-las. Em seguida, você precisa de um ponto de pesca. Estes estão localizados em diversos locais aleatórios do mapa, separados por regiões (as espécies de Yrall não são as mesmas de Lost Shore). Você pode identificá-las por pontos na beira de terra firme onde peixes saltam para fora d'água, acessando-as da mesma forma que os demais pontos.

Voilà! Você está pronto para pescar algo. Ou melhor dizendo, "quase" pronto. Nenhum pescador está realmente apto a enfrentar seus alvos sem as devidas técnicas, certo? Bem, em BoFIII isso não é diferente. Sem certas técnicas você não conseguirá nada melhor que Jellyfishes ou Piranhas. Mas, com a isca certa e uma boa TEC (as citadas técnicas de pesca), você pode até mesmo pescar uma Whale / Baleia!

Comandos (isca fora d'água)

- X.....arremessa a isca para a água
- ▲..... abre menu de saída (apertando outra vez, anula saída)
- abre menu principal
- L1.....Visão da área de pesca

Comandos (isca dentro d'água)

- X.....Puxa a isca
- ▲..... Recolhe imediatamente a isca
- Puxa para o lado direito
- ↓.....Puxão para trás
- ←..... Puxa para o lado esquerdo

Mais menus!?

Apertando-se □ durante a seção de pesca, o menu de pesca será aberto. Aqui você encontrará três opções: *Gear*, que permite a troca de iscas, varas e equipamentos de pesca em geral; *Data*, uma espécie de catálogo, listando os peixes que você pegou, sua utilidade (recuperação de Status, HP, AP ou ataque direto), uma pequena descrição (sua aparência, habitat ou outros), o tamanho (em cm) de seu maior pescado deste tipo e a quantidade de pontos que ele garantirá a você; e *Rule*, um pequeno tutorial que explica os princípios básicos da pescaria, além dos TECs.

Com ▲ na tela de pesca, o menu de saída surgirá. *Retry* anula a opção e permite que você continue pescando até cansar; *Exit* sai de uma vez da pescaria e volta à tela de mapa.

máximo do personagem), ignora defesa. O único ataque de Rock que pode causar medo / ódio / raiva / ou-seja-lá-o-que-for é *Ovum*. Esta técnica consiste em uma explosão que transforma o personagem atingido em um inofensivo ovo, com DEF reduzida e completamente impossibilitado de realizar qualquer tipo de ação até que o efeito passe. Em compensação, após o término da metamorfose, tanto o HP quanto AP do ovo são recuperados. A única boa notícia para seus personagens é que esta técnica tem uma grande chance (os mesmos 80%) de falhar. Mas você pode ainda usar *Croc Tear* para anular os efeitos. Assim sendo, repita os procedimentos anteriores: Ryu usa *Protect* em todos logo no início da batalha (leva três turnos e há também o perigo dele próprio ser transformado em ovo, impedindo que os demais recebam bônus em suas DEFs), recuperando a energia dos demais quando necessário e executando ataques normais para auxiliar sua força ofensiva. Rei deve usar *Pilfer* até conseguir roubar o *Life Shard*, um dos itens mais raros do game, que ele carrega. Em seguida, ataque com tudo que tiver e, na falta de Ryu, ele pode carregar a energia de todos (com itens), por ser o mais rápido e agir primeiro. Teepo vai de Simoon, causando dano bastante elevado.



Com a morte do galo, as galinhas fogem em pânico. A voz desesperada de um guarda é ouvida ao longe.

— *Whoa! O que está acontecendo!? As galinhas! Elas estão fugindo! Fechem os portões! Todos atrás das galinhas! Rocky deve ter aprontado novamente...*

Aproveite a distração e corra para a entrada principal da mansão. Ela estará bloqueada pela guarda pessoal de McNeil, obrigando a você dar a volta, subindo as escadas e seguindo pela varanda. Se quiser, você pode conversar com os guardas que ajudaram os heróis a entrar, mas não espere por informações que vão mudar a sua vida ou coisa do gênero.

— *Shh! Eu acho que há alguém ali...* — diz Rei, ao se aproximarem da entrada

Rei checa a situação, encontrando vários guardas diante da porta principal do alvo. O rapaz das facas sugere que ele sirva como isca para os soldados, enquanto os outros dois entram na mansão, encontrando-se novamente no telhado do local. Tendo Ryu e Teepo concordado, Rei corre na direção dos guardas, brandindo suas adagas, saindo em disparada telhado acima logo em seguida. Sem hesitar, os guardas dão início à perseguição ao invasor, deixando a entrada livre para os pequenos entrarem.

A direita da entrada, você encontrará uma galeria com vários quadros. Teepo perguntará a Ryu se ele tem a leve impressão de que estão sendo observados... De qualquer forma, tentam se convencer de que essa sensação é somente fruto da imaginação deles... Siga à direita, ignorando as escadas e seguindo o corredor, até encontrar um mordomo. Converse com ele



para poder usar a cama e se recuperar dos ferimentos sofridos até agora, além de salvar seu progresso. Aproveite este recurso para evoluir seus personagens e, caso ainda não



o tenha feito, aprender algumas Skills, como *Charge* (dos inimigos conhecidos por Volt) ou *Jump* (Roach). Ainda por este corredor, verifique o móvel na última sala, encontrando *120 Zenny*. Retorne às escadas, aproveitando para verificar o armário mais distante. Nele você encontrará uma *Vitamin*. Suba as escadas, chegando a mais um quarto, com um armário contendo uma *Magic Shard*. Como nenhuma das portas se abrirá, suba mais um lance de escadas, chegando ao sótão. Verifique as caixas, encontrando um *Eye Drops* e um *Taser*. Sem mais, retorne ao térreo, ao hall de entrada.

Diretamente em frente à porta que você acabara de sair, mais uma porta pode ser encontrada, que os levará ao que parece ser a sala de jantar. Aqui você vai encontrar uma criada (com cara de Spice Girl) que explicará que McNeil tem tanto medo de ladrões que mantém algumas das portas de sua casa trancadas. Prossiga até o final da sala, rotacionando a câmera. Você se verá diante de um armário. Nele, uma *Life Shard*.



Mais uma vez retorne ao hall principal. Exploradas as duas laterais da casa, tente continuar escada acima, seguindo o caminho de "rosas" no carpete. Você será barrado por uma misteriosa voz, que os agarra e joga novamente no centro do salão...

"A ninguém é permitido ultrapassar a antiga casa dos McNeil!"

A voz se revelará Torast, o fantasma da quinta geração da família McNeil. E ele não parece nada feliz com a invasão...

— *A gente devia estar com medo de você? Ha! Nós matamos o Nue! Não estamos com medo de você!* — zomba Teepo.

Bem, após uma resposta como essa, você só podia esperar para enfrentar...

Torast

110 HP 32 EXP 8 Zenny

Ataques: Sleep, Boo

Imunizabilidade: Fire

Invulnerabilidade: Nula

Item: Nenhum (talvez ele até tenha... Mas o que você tem em mente para tentar roubá-lo?)

Mesmo estando Torast zangado por Teepo ter zombado de suas capacidades, o fantasma não oferecerá problemas para os dois. *Sleep* é o maior perigo que você enfrentará, logo que o efeito atinge a ambos e, na maioria das vezes, obtém sucesso. Caso afetado pelo ataque, procure não usar *Croc Tears* ou outros mais, exceto em casos extremamente necessários. Afinal de contas, basta um só ataque para o personagem despertar. *Boo* é um ataque físico normal, de dano baixo, removendo de 10 a 15 HP. Tendo somente esses dois recursos, você já deve ter imaginado o plano de batalha de Torast. Primeiramente ele usará *Sleep*, derrubando provisoriamente os dois pequenos. Em seguida, ele partirá para ataques normais, até que ambos estejam despertos. Em seguida, ele repetirá o procedimento. Nenhuma obra de gênio (não, ele não é um gênio, é um fantasma; gênios vivem em lâmpadas, lembra-se?), mas engenhoso. Mesmo *Boo* sendo um ataque de dano baixo, atingindo um personagem adormecido faz com que sua efetividade se eleve (vale lembrar que a DEF de um personagem atingido pelo status *Sleep* cai bastante). Tendo em vista que ele se aproveita da penalidade na defesa dos dorminhocos, use *Protect* de Ryu assim que puder, neutralizando a estratégia. Depois, vá com ataques comuns, *Jumps* (que ignoram a já baixa defesa do fantasma) ou magias eficientes, como *Simoon* de Teepo (em média 40 de dano). Evite usar *Burn* (com qualquer um dos personagens), uma vez que ele removerá menos HP que um ataque normal, mesmo para um oponente com fogo como ponto fraco. Caso necessário, recupere sua energia com *Heal* ou outros itens de recarga. Prossiga com isso e logo o fantasma será história.



O garoto de cabelos purpúreos se pergunta se aquilo que enfrentaram era um fantasma, esperando que não fosse. Afinal de contas, fantasmas causam-lhe calafrios... Sem mais nenhuma assombração no caminho, suba as escadas. Se quiser, tome a próxima direita, encontrando uma série de livros sobre as gerações

anteriores dos McNeil, além de relatos sobre os gastos e arrecadações de impostos (onde são revelados fatos interessantes, como que o atual McNeil não anda tão bem assim financeiramente...). Apesar de tudo, você não encontrará ne-



hum item realmente importante, exceto *40 Zenny* na cômoda do primeiro quarto que encontrar. Depois, siga à esquerda, vasculhando todos os quartos antes de chegar à varanda. Você encontrará uma *Gems* (que pode ser vendida para conseguir grana, caso necessário) e uma *Vitamin*. Ao atingir a parte de piso azul mais escuro, os dois serão abordados por um homem roliço, de barba e cabelos castanhos.

— *Bem vindos, meus pequenos amigos... Sou McNeil, o proprietário desta mansão* — diz ele, parado a meio caminho dos personagens.

Os dois invasores se aproximam. Teepo inquirir o homem diante deles, dizendo que é o vilão que procuram. McNeil ri sarcástico, questionando o que há de errado em cobrar impostos de seu povo. Neste momento, algo dentro de Ryu diz que algo está errado. Seu



instinto o faz desembainhar sua espada, entendendo que tudo não passa de uma farsa. Teepo se assusta com a atitude, mas logo entende os motivos...

— Hohohoho! Impostor? Eu? Não... Eu sou McNeil... — e, mudando seu tom de voz, ele brada. —

Kassan

110 HP 38 EXP 20 Zenny

Ataques: Leech Power, Drain, Boo

Vulnerabilidade: Vento

Invulnerabilidade: Nula

Item: Nenhum (Você por acaso já encontrou uma forma de tentar roubá-lo?)

Diferente de Torast, Kassan é muito mais esperto. Ambos os seus ataques especiais consistem em absorver energia e recanalizá-la para proveito próprio (algo como Bishop dos X-Men? Nããã...). Ou seja, ele pode tanto absorver HP (com Drain) quanto AP (papel do Leech Power) dos personagens, recuperando seus próprios atributos respectivos. Entre um ataque e outro, ele poderá minar sua energia usando seu Boo (idêntico em dano ao de Torast). Bem, sendo ele vulnerável ao elemento ar, use Simmon (30-40 de dano), a única magia até agora com este elemento. Caso acabe o AP de Teepo, apele para os ataques comuns. Ryu vai de Protect em todos e, em seguida, Jump. Quando necessário, recarregue o HP com Heal ou itens. Continue assim até ele voltar para onde veio...



Ao ser vencido, Kassan retorna à sua forma de espírito menor e foge, dizendo que os pequenos invasores ainda irão enfrentar os outros McNeils. Teepo reclama, dizendo que ninguém havia avisado a eles que o lugar

era assombrado... Derrotado mais um fantasma, siga até o final da varanda, chegando a um quarto com uma escada. Antes de descer, contudo, cheque os armários. Num deles você encontrará uma **Panacea**. Assim que tentar pisar no primeiro degrau, uma voz os deterá (no-

vamente...). Uma terceira assombração surgirá, adotando sua forma de batalha, dizendo que os dois mereciam méritos por terem conseguido chegar até lá, mas Galtel, o décimo segundo McNeil, acabará com os dias de roubos...

— Todos os fantasmas aqui com certeza falam bastante, huh? Sabe... eu sempre pensei que fantasmas eram realmente arrepiantes... — diz Teepo, num tom já cansado de tantos fantasmas tagarelas...



Galtel

110 HP 36 EXP 4 Zenny

Ataques: Weaken, Blunt, Slow, Boo

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Nenhum (Você por acaso já encontrou uma forma de tentar roubá-lo?)

A principal arma de Galtel é a capacidade de reduzir os atributos daqueles com quem luta. **Weaken** reduz o PWR, tornando os ataques normais bem menos efetivos contra ele. **Blunt** reduz a DEF, com o óbvio objetivo de elevar o dano de seu Boo, o único ataque de dano físico, apesar de baixo. Por fim, **Slow**, que reduz a AGI do alvo, acabando com EX Turns e tudo mais. Em compensação, todos estes tem uma grande chance de falhar. Com esse conjunto de ataques você fica sem muita saída, sendo obrigado a recorrer ao típico "vai ou racha". Use Protect em ambos logo de início e reforce a dose todas as vezes que ele acertar um Blunt em alguém. Depois, Ryu pode ir de Jump ou ataques normais, além da recarga de HP quando necessário. Como Galtel não reduz a INT, a saída é apelar para ataques mágicos. Use Simoon, mesmo ele não sendo imune à vento ou fogo. De qualquer forma, ela é a magia mais forte que você tem em mãos no momento (35 de dano, em média). Se não tiver AP, apele para ataques normais ou Charges. Alguns acertos a mais e ele logo vai sucumbir.



— Mas se todos forem como estes aqui, eles não devem ser realmente tão assustadores assim, devem? — completa o garoto.

Desça as escadas, encontrando alguns moradores e criadas que afirmam ouvir vozes da galeria dos McNeil durante a noite... Verifique a última cômoda, encontrando uma **MultiVitamin**. Continue até chegar à cozinha da mansão. Lá, verifique os armários, encontrando mais uma **Healing Herb** dentro de um deles.



O cozinheiro dirá que seu chefe não é uma pessoa normal para trancar até mesmo as portas da cozinha.

Suba as escadas, encontrando no guarda-roupas ao fim da sala superior **666 Zenny**. Estando as portas trancadas, desça, tentando prosseguir pelo corredor mais iluminado. Vocês novamente serão barrados por um fantasma, que começa a sua ladainha...

— Parem aí! Não pensem que sairão daqui vivos! Eu, o oitavo...

É então que Teepo o interrompe.

— Já sabemos, nós já sabemos! Você é um McNeil, certo? Então vamos lá, vamos acabar logo com isso!



Doksen

110 HP 36 EXP 4 Zenny

Ataques: Flare, Boo

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Um bem valioso (mas que você não pode roubar... HAHAAH!)

Talvez não tenha sido uma boa idéia Teepo ter deixado o oitavo fantasma de McNeil zangado. Afinal de contas, este é o mais forte dos espíritos enfrentados até agora.

Não que seus ataques sejam poderosos ou algo assim. Boo é o mesmo dos demais McNeils, com dano baixo e tudo mais. Flare é o mesmo usado por Teepo, mas bem mais fraco (de HP removidos). Mas ele possui um alto Reprisal Rate, o que fará com que quase todos os seus ataques normais sejam contra-atacados com poder de ataque dobrado (o que significa uns 10-15 de dano). E como provavelmente você já não tem muito AP em Teepo e Ryu



Ranking & Pontos

A variedade de peixes nesta terceira versão é bastante grande. São diversas espécies, cada uma com suas características e preferências próprias. Isso sem contar o imenso diferencial de tamanhos entre peixes da mesma espécie. Você pode encontrar um Mackarel de 20 cm quanto uma de 50 cm! E tal variedade não fora criada somente como capricho dos produtores. A cada nova espécie pescada, você ganha uma certa quantidade de pontos. Atingida uma certa pontuação, o ranking de Ryu sobe. Você inicia como Novice, podendo chegar a ser um Master of Angling ++. "Tá, e no que isso influencia na minha vida?", você se pergunta. Bem, a resposta é bastante simples: nada. Isso mesmo, nada, nadinha, nem um pouco. Isso não vai fazer você mais feliz, nem mais forte e muito menos vai ajudar você a dormir mais tranquilamente. Você somente precisará de um alto ranking na pescaria em dois momentos, ambos opcionais: primeiro, para conseguir Giotto, o homê-peixe não mercador, como Master; segundo, para conseguir iscas e varas especiais com Bow (de BoFII) após terminar o game. Mas, claro, existe também a realização pessoal, a de completar 100% do jogo, uma satisfação que blá blá blá, blá blu ble blá... Assim sendo, deixemos de lado a enrolação e vamos às explicações. Se você pensa que ficar pescando feito um louco, a torto e a direito, aumenta a sua pontuação, está muito enganado. Para que seus pontos aumentem, é preciso que se cumpra um de dois quesitos: 1- a pesca de uma nova espécie ou 2- um peixe maior que o maior já pescado de uma espécie. Para o primeiro, não há muitos segredos. Iscas variadas, uma boa técnica e um espírito explorador para pontos de pesca diferentes são exigências indispensáveis. Já para o segundo, é necessário um certo toque de sorte. Você precisa conseguir um peixe maior que o da mesma espécie já conseguido (se você já fischou e pegou um Puffer de 10 cm, então você deve tentar encontrar um Puffer com 11 cm ou mais), quebrando o record estabelecido por seu personagem. Quando isso acontecer, a mensagem **New Record** surgirá na tabela de informações do pescado, adicionando certa quantia a seus pontos. Ah, e mais um toque: não é porque um peixe possui um nome semelhante ao de outro que eles são da mesma espécie. Uma Rainbow Trout não é da mesma espécie de uma Trout. Portanto, não tente quebrar o record de uma Trout pescando uma Rainbow Trout grande, ou vice-versa, ok?

Os Rankings

Como já dito, quando uma certa quantidade de pontos é atingida, a sua classificação como pescador se eleva. Abaixo se seguem os rankings e suas devidas quantidades em pontos necessárias.

Novice: 0 pontos

Novice+: 100 pontos

Novice++: 200 pontos

Rodman: 600 pontos

Rodman+: 1000 pontos

Rodman++: 1500 pontos

Rodmaster: 2000 pontos

Rodmaster+: 3000 pontos

Rodmaster++: 4000 pontos

Master of Angling: 5000 pontos

Master of Angling+: 7000 pontos

Master of Angling++: 9000 pontos

Mas como diabos pescar...?

Após todas as explicações e teorias, você acaba se fazendo a pergunta acima. Bem, assim sendo, vamos diretamente à parte prática da pescaria. Estando em um ponto de pesca, você precisará, caso seja a primeira vez que estiver pes-

cando, equipar-se com uma vara (Rod) e com uma isca apropriada (Bait). Tenha sempre em mente os peixes que você quer atrair e aqueles existentes no local. Feito isso, você poderá se preparar para arremessar a isca para dentro da água, pressionando-se **X**. Dessa forma, a barra chamada *Casting Power* surgirá. Quanto mais cheia, mais longe ela irá. A forma com a barra se enche varia de vara para vara. Quando o medidor atingir o ponto desejado, pressione mais uma **X** para arremessar a isca. Pronto, o primeiro passo foi dado!

Com a isca na água, o próximo passo é tentar atrair os peixes. Se você apenas esperar, deixando a isca na água, somente os peixes mais tapados (entenda-se: Jellyfishes) serão atraídos. Caso a isca for daquelas que afundam, deixando-a parada por muito tempo você corre o risco dela afundar demais, se enroscar nas algas e você perder a isca. Aliás, para verificar a profundidade da isca, você tem um pequeno indicador à esquerda da barra *Casting Power*. Mas voltando ao assunto de atrair peixes, você precisará de duas coisas: a isca certa e TECs. Redundante dizer que você saberá que o tipo de isca certa está sendo usada para atrair certo peixe quando estes começaram e se aproximar, mesmo que lentamente mas, para peixes de regiões mais profundas, a aproximação é mais notável, uma vez que primeiramente eles vêm para a superfície atrás da isca.

Mas não é sempre que os peixes virão feito loucos atrás da sua isca, em especial quando estas forem de Rank baixo, como Worms e Old Poppers. Por isso mesmo, você precisará das TECs. As TECs são puxadas de linha que dão à isca a movimentação de animais vivos, chamando a atenção com mais facilidade. Em termos de jogabilidade, são seqüências rítmicas realizadas com o direcional e / ou com o botão **X**. Você tem cerca de meio segundo para pressionar o botão ou manter os intervalos, como em um Chaim Combo.

As TEC variam de 1 a 4. Cada nível de TEC adiciona temporariamente — algo entre um ou dois segundos — um Rank à isca. Ou seja, uma Isca Rank 1 com uma TEC +4 seria considerada uma isca de Rank 5. Para se ter uma idéia, você pode até mesmo pescar uma Whale / Baleia com uma Worm Rank 1!

Peixe fisgado, começa o terceiro passo da pescaria: a tentativa de pegar o peixe. Uma batizada de *Player Vs. Fish* surgirá, com uma barra verde (que varia em tamanho de vara para vara) e um modelo do peixe. Abaixo dela, a resistência e força do alvo. O primeiro passo é manter **X** pressionado. Em seguida, com o direcional, procure manter o máximo possível a barrinha verde sobre o peixe, acompanhando suas movimentações para puxá-lo para o seu lado (*Player*). Caso a barra esverdeada fique muito tempo longe do modelo do peixe, a linha se rompe, fazendo com que você perca a isca e o peixe. Jamais deixe que a linha se estique a mais de 60 M, pois ela se partirá também. Vá fazendo isso até que a barra de resistência se esvazie, permitindo que você o puxe. Mas fique atento, uma vez que os peixes tem, no geral, o péssimo costume de, no último momento, tentar um "vai ou racha" e forçar com tudo para tentar escapar.

As quatro TECs

TEC +1: X . X .

TEC +2: X X .

TEC +3: X X . X

TEC +4: X X . X . X

Obs: Os pontos são intervalos de

para gastar, a saída será apelar para Jumps (que raramente recebem contra-ataques, mas não cancelam o turno de Doksen), ataques normais e recarregar a energia quando necessário. Deixe estas duas últimas tarefas para Teepo, enquanto Ryu cuida dos Jumps. Protects logo de início também não são mau negócio, economizando seus itens de recarga. Depois de algum sofrimento, Doksen não será mais problema.



— Você acha que eu devia ter deixado pelo menos ter dito seu nome para nós? — se questiona o garoto de cabelos purpúreos. — Bem, não vamos pensar nisso... Vamos lá, Ryu!

A ação passará para a misteriosa galeria dos McNeil, onde os quadros dos antigos membros da família são ostentados. Lá, é possível se ouvir uma peculiar conversa...

— Você também foi vencido, bisavô? — pergunta abismado o primeiro quadro, Galtel.

— Hmpf. Eles me pegaram antes que dissesse meu nome... — lamenta o segundo, Doksen.

— Temos que fazer algo... E rápido! — conclui brilhantemente o terceiro, Torast.

— Nossa última esperança é o McNeil vivo, o décimo-terceiro — Kassen, o quarto quadro.

— Mmm... Mas eu não sei se ele está preparado para isso... — termina o mais velho de todos, Kanzei McNeil.

O comando passa novamente à você. Prossiga até encontrar um elevador. Pressione o botão para subir ao andar superior, onde você encontrará um outro lance de escadas. Ao subir, os pequenos se deparam com uma cama. Se preferir, durma para recuperar dos danos, usando o livro sobre a mesa para salvar seu progresso. Após o cochilo, Teepo ainda dirá que foi bom os fantasmas não terem aparecido enquanto dormiam.



Continue escada acima, chegando finalmente aos telhados. Lá, os heróis avistam fumaça saindo de umas chaminés, deduzindo que aquele deve ser o local onde McNeil está. Para chegar até, atravessar por dentro da casa seria algo um tanto complicado, com tantas portas trancadas e fantasmas tentando deter seu avanço. Teepo sugere para que procurem um meio de passar pelos telhados. Assim sendo, comece a vasculhar o local. Vale lembrar que se os personagens pisarem no limo, eles escorregarão, obrigando a você encontrar um caminho limpo (ou mesmo com menos limo) para o topo. Como você não encontrará nada de importante destes lados, deixe



os morcegos para trás e vá direto à esquerda, por sobre as chaminés, até não poder mais. Uma vez lá, suba na cobertura da última janela à esquerda, avistando dali uma espécie de gancho. Salte daí ou, se preferir, escorregue bem rente à janela para poder pegar o **Grappling Hook**. O garoto de cabelos longos estranha a presença de um gancho como aquele no telhado. É então que eles ouvem uma voz conhecida chamando seus nomes. Rei se aproxima, correndo.

— Parece que tudo está correndo de acordo com o plano. Como foi lá dentro? Algum problema? — pergunta ele. — Bem... Eu deveria



ter entrado para ajudar vocês mas eu tinha que encontrar uma coisa antes...

— Foi bastante assustador. Lá tinham vários fantasmas e outras coisas... Mas até que foi muito bom... Para um de seus planos. Eu acho...

— Valeu... Eu acho... Então, a gente precisa chegar ao outro lado. Mas, antes disso, preciso que vocês me ajudem a encontrar uma coisa.

Ryu mostra o gancho a Rei, que se anima ao reencontrar sua corda.

— Foi o que eu pensei. O tipo de coisa estranha para ser deixada em um telhado como este... — comenta Teepo.



O ladrão se prepara para arremessar o gancho, dizendo que logo estarão do outro lado, quando, de repente, ele escorrega no limo, correndo em disparada na direção do "abismo"! Por sorte, o meio-tigre consegue saltar no último momento, atingindo o outro lado.

— Essa foi por pouco... Acho que consegui agir como se tivesse feito de propósito... É, é isso... — Rei respira aliviado.

Tendo todos chegado ao telhado da outra construção, Teepo confessa a Rei que achava que ele tinha deixado todo o trabalho duro para os pequenos, como lutar com fantasmas e tudo mais. Mas, depois daquele salto, entendeu que Rei também estava "trabalhando duro" para chegar até lá. Teepo ainda pede ao amigo para que tome cuidado para não se arriscar demais...



Desça pelo telhado, continuando pela esquerda até encontrar um saco contendo um **Swallow Eye**. Depois, vá à direita, descendo as escadas próximas à chaminé por onde sai a fumaça. Não há muito o que fazer aqui, exceto conseguir um **Vitamin**. Depois de tudo isso, retorne às chaminés próximas ao local onde o gancho está e prossiga escada abaixo.

Ao tentar entrar na outra sala, os invasores se deparam com uma cena... Hmm... Não muito apropriada para menores, entre o décimo terceiro McNeil e uma... Bem... Virgem, que corre e grita do gordo. Percebendo a presença dos pequenos, McNeil se assusta.

— Quem se importa com quem somos? Nós viemos aqui pegar de volta todo o dinheiro que você roubou! — diz Teepo, desembainhando sua espada.

Percebendo o perigo, o prefeito se protege atrás da mulher, usando-a de escudo. Esta sai correndo pelo corredor, dizendo que não tem nada a ver com isso. McNeil tenta se explicar, mas mais gagueja do que fala...

— Oh, vamos lá, senhor McNeil... Você tem enganado as pessoas da vila, tomando o dinheiro delas para que você tenha o seu... Divertimento, não é? — diz Rei.

Nesse momento, a casa começa a tremer. Onde antes nada havia, agora existem cinco espíritos. Aquele localizado ao centro grita:

— Basta! Você é uma desgraça aos McNeils...

Teepo então percebe que são eles, são os fantasmas que tentaram detê-los de chegar até lá. Os cinco espíritos se unem em um único, formando uma imensa aparição. Prepare-se para enfrentar...



Amalgam

520 HP 210 EXP 200 Zenny

Ataques: Weaken, Blunt, Slow, Sleep, Flare, Frost, Astral Warp, Boo

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Magic Shard (1/24)



Amalgam pode até não ser considerado um grande perigo, mas que é bastante poderoso, isso ninguém pode negar. Unindo todos os poderes dos fantasmas anteriormente enfrentados, o fantasma ainda conta com ataques próprios e uma boa quantidade de HP. *Weaken*, *Slow* e *Blunt*, de Galtel, são os redutores de PWR, DEF e AGI respectivamente, mas que raramente são usados. *Sleep*, técnica de Torast, tem tanta efetividade que o original, sendo resolvida exatamente da mesma forma (Croc Tears ou uma bela p#%\$*!). *Flare* é o mesmo de Doksen e *Frost* o mesmo de Teepo (ambos removendo cerca de 10-15 de HP). *Astral Warp* é o único ataque personalizado do fantasma,

lembrando um pouco a técnica Shadow Walk (que você poderá conseguir futuramente). Sem contar que é um dos que mais causa dano, 40 pontos em média. Por fim, *Boo*, que continua fraco como o dos demais, mas bastante constante. Tendo tudo isso em mente, vamos ao *modus operandi*: primeiramente, solte o Protect de Ryu em todos, reduzindo a capacidade de dano do Astral Warp e do Boo. Rei vai diretamente com Pilfer, para roubar o Magic Shard, causando ao mesmo tempo 15-20 de dano. Conseguindo o item, parta para ataques normais que, em formação ATTACK, pode chegar a causar até 40 de dano, assim como Simoon de Teepo. Desnecessário dizer que este é o melhor ataque do garoto de cabelos longos. No mais, caso fique sem AP, prossiga com ataques normais (10-15 de dano) e carregue a energia do grupo com Healing Herbs ou o que tiver mais à mão. Ryu vai de ataques / Jumps e Heal para curar o grupo. No mais, prossiga com isso até que a luta termine. Aliás, se você estender muito a batalha, é possível que Amalgam fique sem AP para seus ataques, mas isso não o impedirá de tentar soltá-los! Ou seja, ele ficará sem AP, insistirá em usar suas magias e perderá o turno!



Mc Neil solta a voz, gritando apavorado sem entender o que está acontecendo. Rei explica que aqueles eram os McNeil mortos que ainda viviam na mansão, para protegê-la. Diz também que eles vieram ali somente pelo dinheiro que ele roubava dos moradores da vila. O 13º, enquanto clama por piedade e por sua vida, gagueja

que o dinheiro está no quarto dos fundos. Quando os três correm para completar a missão, a jovem que havia sido usada de escudo corre e, antes de fugir, diz que o gordo é um fraco e que "aqueles ladrões" são muito mais homens que ele... McNeil, enfurecido, começa:

— ... Ha ha ha ha ha... Waaaaaah! Apenas esperem... Nós veremos quem vai rir por último... Seus pirralhos! Vou mostrar quem é o verdadeiro poder aqui...

Bela vaca, senhor Bunyan!

Algo parece errado. As pessoas da vila de McNeil não louvam os pequenos heróis, mas o culpam pela ira do prefeito. Estaria Loki errado ao dizer que McNeil era um tirano mesquinho? Não, talvez não. Afinal, esta era a opinião de quase todos na vila... Mas então qual a razão da reação dos moradores? Talvez Bunyan possa jogar uma luz no caso...



Durante a noite, os pequenos distribuíram todo o dinheiro entre os moradores da vila, deixando sacos de dinheiro diante das portas das casas. Mas mal sabiam os heróis de Cedar Woods que o verdadeiro problema não começariam até o amanhecer...

No dia seguinte, os pequenos ladrões comemoram o sucesso da invasão na noite anterior. Teepo diz estar ansioso para ir até a vila, afinal agora eles são realmente heróis. Sem roubar nada há um bom tempo, tendo cuidado do Nue e recuperado o dinheiro roubado da população... Assim sendo, desça até o vilarejo. Mas Bunyan avisa: preparem-se para uma mudança... Caso queira, dê uma passada no local onde Mygas está acampado, verificando se você conseguiu algum Skill nova.

Lá chegando, algo inesperado acontece. Ao contrário do que os heróis pensavam, os moradores reprimam a ação dos três de terem invadido a mansão e distribuído o dinheiro, além de culpá-los por McNeil achar que os três invadiram a mansão a mando dos moradores. Dizem também que as taxas podem estar altas, mas ainda assim é melhor que McNeil expulsar a todos da vila ou proibi-los de trabalhar. Sem mencionar o fato de que o prefeito possui certos contatos nada bonzinhos no submundo... Como as lojas de itens e armas estarão proibidas de funcionar por enquanto, saia à procura do culpado por tudo isso. Quando perguntados sobre Loki, eles dirão que ele foi para a parte da fazenda de McNeil. Corra para lá imediatamente!



heróis, Loki começa:

— O-oi Rei. T-tempo bonito, eh?

— Hey, Loki! Nós fizemos como você disse. Devemos o dinheiro de McNeil para todos...



Loki faz um sinal para que não falem muito alto, pois as pessoas podem ouvi-los. Além disso, se descobrissem que havia sido ele o mandante, McNeil o mataria...

— Do que você está com tanto medo afinal? — pergunta Teepo, sem entender a atitude do homem de capa verde. — Você disse que McNeil era um cara mau...

Loki diz então que eles podem falar sobre isso com mais segurança na cabana, falando para eles irem na frente. Entre então na pequena casa, esperando pelo encapuzado. Mas, em lugar disso, quem entra é Bunyan... Acompanhado por uma vaca!

— Fui contratado para tomar conta das vacas... — comenta ele. — Então, o que quer que eu diga será para as vacas...

Rei, meio confuso, questiona o lenhador quanto ao que está acontecendo.

— Hey, vaca... Você ouviu que aquele cara, o Loki, pensou que podia ter uma vida fácil se ele pegasse o dinheiro de McNeil, mas que ele não sabia que McNeil estava trabalhando para uma grande gangue que não gosta de ser roubada...? Soa bastante perigoso, não parece, vaca?

Rei entende que agora eles não poderão mais ficar naquela cidade por muito mais tempo, uma vez que suas vidas agora correm perigo... Bem, sem mais nada a fazer em McNeil, retorne à Cedar, procurando voltar à cabana. O pessoal nos arredores dirão que viram dois sujeitos nada amigáveis procurando por eles. Mas mesmo isso não os prepararia para o que veriam. A pequena casa no coração de Cedar, antes o lar dos três, agora ardia em chamas...

Enquanto Rei corre para confirmar de perto o que voa, dois homens-cavalo se aproximam. Teepo grita pelo rapaz-tigre que logo em seguida aparece.

— Hmmm... Eu estava imaginando como nos-

meio segundo em que você não deve pressionar nenhum botão.

Tipos de Iscas

Com a grande variedade de peixes, as iscas também possuem seu abrangente leque de opções, cada uma mais eficaz para certa espécie de peixe ou ocasião.

As iscas podem ser divididas em quatro tipos, cada qual com seus vários Ranks (listados do Rank 1 ao 4): **Worms / Minhocas**, que reúnem as iscas *Worm*, *Spirit*, *Caro* e *Heavy Caro*; **Frogs / Sapos**, com seus *Toad*, *Baby Frog*, *Frog* e *Fat Frog*; **Fishes / Peixes**, englobando *Sinker*, *Float*, *Hanger* e *Deep Diver*; **Poppers / Peixes Maiores**, onde se incluem os *Old Popper*, *Popper*, *Top* e *Dog Walker*. Além destas, existem dois casos especiais: *Ding Frog* e *Coin*. Coin não se encaixa em nenhuma das quatro classificações, mas é a única capaz de atrair Manillo, o mercante (aliás, sem a necessidade de nenhum TEC). Já Ding Frog é a isca definitiva. Uma isca de Rank 5, ela reúne todas as características dos outros quatro tipos, permitindo a você pescar praticamente qualquer coisa, desde Spearfishes à Puffers. Contudo, você só a consegue jogando no Clear Game (após terminar o game pelo menos uma vez), falando com Bow, de BoF2, tendo uma pontuação de pesca acima de 7000 (Ranking Master of Angling +). Mas deixemos esse assunto para depois...

Tipos de Peixes (Região de Yraall Leste)

Jellyfish: Tipo de animal que flutua e fácil de pegar.

Uso: Recupera 1 HP

Tamanho Médio: 20 cm

Isca: Worm

Localização: Região norte de Yraall, Região Norte de Wyndia Central, Mt. Myrneg

Pirana: Agressivos, caçam em grupos.

Uso: Recupera 20 HP

Tamanho Médio: 30 cm

Isca: Worm

Localização: Região Norte e Sul de Yraall, Região Oeste de Wyndia do Leste, Região Oeste de Dauna Hills Oeste

Puffer: Como um Blowfish, mas não possui veneno.

Uso: Dano por fogo a um único alvo (combate)

Tamanho Médio: 35 cm

Isca: Popper

Localização: Região Sul de Yraall, Região Sul de Wyndia Central (próxima à



Arena), Região Sudoeste de Yraall, Região Central de Wyndia Central (próximo ao Maekyss River)

Trout: Peixe de água doce. Gosta de minhocas e pequenos peixes.
Uso: Recupera 40 HP
Tamanho Médio: 50 cm
Isca: Worm
Localização: Região Sul de Yraall, Região Oeste de Wyndia do Leste, Região Oeste de Dauna Hills, Região Sudoeste de Yraall

Rainbow Trout: Peixe de água doce. Vive em águas profundas.
Uso: Recupera 5 AP
Tamanho Médio: 50 cm
Isca: Worm
Localização: Região Norte de Yraall, Região Sul de Wyndia Central (próximo à Arena), Região Oeste de Dauna Hills

Manillo: Comerciante que viaja por todos os mares do mundo.
Uso: Troca itens por peixes
Tamanho Médio: 150 cm
Isca: Coin
Localização: Região Sul de Yraall, Região Leste de Wyndia do Leste (próximo à Tower), Região Sudeste de Urkan, Região Oeste de Dauna Hills, Região Sudeste de Rhapala (próximo às Tidal Caves), Região Oeste de Urkan (próximo à Lost Shore)

Pontos de pesca da REGIÃO DE YRAALL LESTE
-Região Norte de Yraall
Aqui existem vários pequenos peixes nadando na correnteza.
Peixes existentes: Jellyfish, Pirana, Rainbow Trout

-Região Sul de Yraall
Você vê uma forma familiar entre os peixes...
Peixes existentes: Pirana, Puffer, Trout, Manillo

Itens de Manillo na região Sul de Yraall
Silver Knife: Rainbow Trout x2, Trout x2
Iron Helm: Trout x1, Pirana x2
Waistcloth: Trout x1, Puffer x1
Spirit: Pirana x3
Baby Frog: Pirana x3
Popper: Puffer x2
Float: Puffer x2
Skill Ink: Rainbow Trout x1, Trout x1
Bell Collar: Angler x3, Martian Squid x3, Sea Bream x5
Holy Mantle: Black Bass x3, Bass x9, Sea Bass x9
Obs: Aproveite o preço da Skill Ink aqui, pois você não encontrará mais barato em lugar algum.

Itens (Mansão de McNeil):
1 Wallet
1 Firecracker
50 Zenny
1 Egg
1 Gems
3 Vitamin
1 Panacea
1 MultiVitamin
600 Zenny
1 Magic Shard
1 Life Shard
1 Brad Sword
1 Eye Drops
40 Zenny
1 Taser
120 Zenny
1 Healing Herb
1 Grappling Hook
1 Swallow Eye



...os ladrões deveriam parecer... Eles são apenas um bando de crianças, não são, mano? — começa o de pelagem amarelada. — Sem problemas, eh Sunder? — diz o azulado, Balio, dirigindo-se ao irmão. — Hora da aula...

Uma lição da escola da vida, eh? Teepo se enfurece, entendendo que eles foram os responsáveis pela cabana. Os dois guerreiros dizem para que se entreguem, mas Ryu desembainha sua espada. Sander e Balio se admiram com a atitude do garoto, mas aceitam o desafio. Bem, prepare-se para enfrentar...

Sunder & Balio

HP 0 **EXP** 0 **Zenny** 0
Ataques: Lightning, Kick
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Nula

Item: Life Shard (1/64) de Sunder; Protein (1/64) de Balio
Pouco a dizer. Você PRECISA perder esta batalha, por mais que digam o contrário. Tanto Sunder quanto Balio atacam da mesma forma, usando **Lightning** (30-40 de dano em todos os personagens) logo de cara, seguido de vários **Kick** (com cerca de 40 pontos de dano, mas a um único alvo) para completar o serviço. Como não se pode impedir o inevitável, ao menos tente se manter vivo até roubar o Life Shard e o Protein. Use Protect em Rei para tentar protegê-lo dos Kicks, além de outros itens de cura. Enquanto Teepo aguentar, recarregue e energia de Rei e, caso isso seja desnecessário, use algo para ganhar tempo, como Simoon. A função de Ryu pode ser resumida a "curar e curar até cair". Por fim, Rei vai de Pilfer até conseguir roubar os dois itens...



A descoberta da perda...

Amaldiçoado seja o dia que aceitaram a missão de Loki. Mas eles não tinham culpa. Afinal, acreditavam que estavam fazendo um favor à vila. E sequer tinham conhecimento da ligação de McNeil com o pessoal do submundo, que tinham na arrecadação de impostos da cidade uma fonte de renda. Mas o leite já fora derramado, e Ryu agora está sozinho. A única coisa que o leva adiante e a dar início à nova jornada é a crença de que seus amigos também estão vivos, em algum lugar deste mundo...



Ryu desperta em uma cama, dentro de uma cabana que lhe parece bastante familiar. Ao sair pela porta da frente, ele se depara com Bunyan, entendendo que ele (Ryu) estava em sua (do Bunyan) cabana.



— ... Tudo que encontrei... Foi você... Sozinho e ferido no meio da floresta... — começa o lenhador. — Eu sempre disse à vocês que um dia ficariam em sérios apuros um dia... Mas eu nunca pensei que algo como isso pudesse acontecer...! Tenho medo de que Teepo e Rei estejam...

Ryu começa a chorar, mas logo segura as lágrimas, entendendo que não pode continuar a se lamentar pelo resto de sua vida. Ele precisa fazer algo. E decide ir atrás de seus amigos, tendo como únicas motivações a esperança de que estejam vivos e algo dizendo dentro dele que estão vivos em algum lugar. Bunyan se surpreende com a decisão, mas a aceita, dizendo para que tome cuidado enquanto segue pela estrada a leste, na direção de Wyndia, tendo de cruzar o monte Myrneg. Diz ainda que, se precisar, volte até ele. "Talvez eu possa dar uma mãozinha", comenta. Caso volte novamente para falar com o lenhador, ele oferecerá seus serviços como Master. É até uma boa opção, mas tenha em mente que você não voltará aqui por um bom tempo...

Se precisar, dê uma passada por McNeil, para comprar alguns itens e equipamentos. Aproveite para ouvir os comentários de que McNeil desta vez fora longe demais, queimando a casa dos pequenos e tudo mais, sem mencionar os boatos de que eles foram mortos por assassinos mandados pelo prefeito. Se tentar procurar por Loki, você descobrirá que fora ele próprio quem denunciara o crime de Rei ao prefeito...



Sem mais, siga pela estrada de Yraall até chegar à Região Central de Wyndia. Você terá de atravessar o Monte Myrneg, como Bunyan havia dito. Mas antes de entrar, tenha a certeza de que as Skills Forst, Blind e Burn estejam com Ryu. Só então prossiga.

Aqui você poderá conseguir uma nova Skill, a **Double Blow**, aprendida de dos Nut Troops. Aliás, falando com o Tallman à direita da entrada você descobrirá

que os Eye Goos são fracos contra a técnica Blind, os Nut Troops são vulneráveis ao fogo (Burn se torna mortal, apesar de barato) e os próprios Tar Men ficam paralisados após receberem dano por Ice. Assim sendo, use as respectivas técnicas para facilitar sua travessia, uma vez que sozinho as coisas não são tão simples.

Vá fazendo seu caminho montanha acima, pegando os itens pelo caminho. Alguns deles, como o **Bat Amulet** (siga até a extrema direita e, de lá, comece a subir as escadas, até encontrar uma passagem próxima à encosta) e o **Protein** estão bastante escondidos, precisando do



uso da mudança do ângulo da câmera para que sejam avistados.

Chegando ao topo, Ryu se deparará com Sunder num momento de... Hmm... Alívio. Ao se virar, o homem-cavalo leva um grande susto ao perceber que atrás dele não estava seu irmão, mas sim uma das crianças que eles tinham acabado de matar! Sunder sai correndo, gritando "Fantasma, fantasma" para todos os lados. Balio chega, sem entender o que está acontecendo... Sunder então arrasta o irmão até o garoto, mostrando o "zumbi", para logo em seguida se esconder de medo atrás de uma árvore próxima... — É uma surpresa. Ele está realmente vivo? — diz o azulado.

Sunder agarra uma espada, dizendo que está com medo do vampiro (hmm... Será que esse cara não vai se decidir sobre o que diabos Ryu é não?). Balio dá uma boa olhada, concluindo que talvez eles não tenham completado o serviço. Sunder então crava a espada nas costas de Ryu, que tomba inerte... Os dois co-



memoram a vitória sobre o morto-vivo. Mas é aí que o inesperado acontece. O corpo da criança começa a brilhar, cada vez mais intensamente. A espada enterrada em suas costas é cuspidada de seu corpo, que se transfor-

ma em um pequeno dragão!

Sunder, mais assustado que nunca, suplica para que saiam dali agora. Mas Balio tem planos melhores para o pequeno ser não-humano...

A princesa de Wyndia

I had no choice but to hear you
You stated your case time and again
I thought about it

You threat me like I'm a princess
I'm not used to liking that...

(Head Over Feet, Alanis Morissette)

— E isso é na verdade um dragão? — pergunta o Rei de Wyndia, preocupado com as notícias trazidas pelos forasteiros. — Hmmm... Se o que dizem é verdade este é um assunto de extrema seriedade... Não?

Balio concorda, dizendo que esta raça já tentará destruir o mundo uma vez. O homem-cavalo remove então o pano que cobria a jaula... Mostrando um pequeno garoto ali! A expressão no focinho de Balio muda bruscamente. Sunder sugere para que tentar bater nele para que se transforme, começando então a chutar as grades. A criança ali confinada começa a chorar. A princesa, que se manteve indiferente até então, tapa os olhos diante de tamanha crueldade. A rainha também parece não aprovar isso. O rei se enfurece.

— Basta!! Expliquem-se, seus charlatões! — brada ele, enquanto sua guarda pessoal prepara-se para desembainhar suas espadas.

— Prendam estes homens-cavalo e seu "dragão"!!

No momento seguinte, os três estão nos calabouços do castelo. Ryu chora bastante. Sunder e Balio culpam o garoto por tudo, dizendo que desse jeito eles vão perder o "concurso"... Nesse momento, a princesa surge, apresentando-se a Ryu.

— Oi, eu sou Nina. Eu sinto muito por você ter sido tratado daquele jeito... Então eu pensei que eu poderia deixar você ir...

Sunder interrompe o diálogo, dizendo a Balio que a princesa veio salvá-los. Nina diz que não vai libertá-los porque, se o fizer, eles vão maltratar o menino de novo. Os dois juram que não farão isso se ela abrir a porta da



cela. Infelizmente, por sua ingenuidade, após muito pensar ela resolve acreditar e abre. Assim que a porta é aberta, Sunder acerta Nina, fazendo com que ela desmaie. Balio se aproxima do ouvido da princesa e diz, rindo:

— Quem precisa daquele show de horrores quando temos a princesa? Ela vale muito mais dinheiro, de qualquer jeito!

Depois de comemorar, partem com a princesa, calabouço afora. A ação passa novamente a você. Verifique a porta, tendo duas opções: chamar pelo guarda ou tentar quebrá-la. A primeira de nada adiantará, uma vez que o guarda adormecido apenas achará que está tendo um pesadelo, voltando a dormir logo em seguida.

não importando quantas vezes você o chame. Tentar quebrar as grades também não resultará em sucesso da primeira vez (ao menos Ryu consegue segurar o choro...). Na segunda vez que tentar, Ryu terá em mente que, se não fizer nada, os dois fugirão levando a princesa... Gritar por socorro não ajudará, então acerte a porta novamente. Desta vez Ryu tomará uma distância maior, tendo arranjado forças não se sabe de onde para DERRUBAR a porta. Corra imediatamente para a cela dos homens-cavalo, salvando seu progresso e agarrando uma **Skill Ink** na sacola. Em seguida, desça as escadas até encontrar novamente com Balio e Sunder, tendo problemas com a princesa. Ao ver Ryu, eles ficam decididos a matá-lo de verdade desta vez. Bem, você pode até perder de propósito. Mas, ainda assim, é melhor que você os enfrente pra valer. Então, prepare-se para enfrentar...



ra imediatamente para a cela dos homens-cavalo, salvando seu progresso e agarrando uma **Skill Ink** na sacola. Em seguida, desça as escadas até encontrar novamente com Balio e Sunder, tendo problemas com a princesa. Ao ver Ryu, eles ficam decididos a matá-lo de verdade desta vez. Bem, você pode até perder de propósito. Mas, ainda assim, é melhor que você os enfrente pra valer. Então, prepare-se para enfrentar...

Sunder & Balio

200 HP 110 EXP 0 Zenny

Ataques: Lightning, Kick

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Life Shard (1/64) de Sunder; Protein (1/64) de Balio (mas, claro, você não as poderá roubar agora)

Bem, você até poderia deixar que eles te matassem para seguir normalmente com o enredo, mas não seria muito melhor se você os vencesse? Bem, então vamos lá. Primeiramente, você precisa estar em um nível bastante alto, algo entre 18 e 20. Algumas Skills também ajudam, como Super Combo (aprendível de Bunyan) e, essencialmente, Influence. Seu HP, em média, tem de estar acima de 110, para assegurar que você não morrerá logo na primeira investida dos dois. É bem provável que suas ações aconteçam antes das de Sunder, mas depois das de Balio, dando a você a chance de se curar com os vários itens de recarga de energia que você precisará. Tendo tudo isso, Sunder e Balio não serão os oponentes que supostamente mataram Rei e Teepo. Kick vai tirar cerca de 25-30, enquanto Lightning uns 35 em média. Assim sendo, vamos à estratégia. Antes de qualquer coisa, atinja Nina com um ataque normal, despertando-a. Em seguida, se necessário, recarregue sua energia ao máximo, aproveitando que os dois perderão seus turnos conversando sobre a fuga da princesa. No turno seguinte, use Influence em Balio (o azul, para aqueles que ainda não sabem a diferença), fazendo com que Sunder ataque seu irmão e cause cerca de 45-55 pontos de dano. Este é o método mais recomendável, uma vez que você só será atacado por Balio, podendo aumentar a quantidade de turnos de



ataque entre os de recarga de energia. Caso contrário, você pode usar o Super Combo que, dependendo da quantidade de Hits conseguidos, poderá causar até 100 de dano. Note que finalmente você poderá usar seu Accession, tendo já a Fire Gene, mas não é muito recomendável agora. No mais, concentre-se em Balio e vá recarregando seu HP sempre que necessário. Quando conseguir remover cerca de 200 HP de qualquer um dos dois, eles fugirão, dizendo que têm coisas mais importantes para fazer. Há uma pequena chance de se receber uma **Asbestos Armor** ou uma **Broad Sword** após a batalha.



Bunyan, o mestre da floresta

Depois da suposta morte de Rei e Teepo, Bunyan decide ajudar os aventureiros de alguma forma. Como ele já não está mais na idade para acompanhá-los, vê em sua experiência um modo de guiá-los. Ele oferece seus serviços como Master sem exigência alguma.

Sendo um lenhador, Bunyan é possuidor de várias ótimas técnicas que envolvam força física. Seus bônus e penalidades também são excelentes para personagens de força física, como Garr ou mesmo Rei, em níveis mais elevados e com uma agilidade já bastante alta. Ryu pode até ser uma boa opção, mas há um grande porém: mais adiante no game, você precisará de MUITO AP para conseguir realizar e, o mais importante, manter suas transformações em dragões. E uma penalidade de -2 AP por avanço de nível já é um prejuízo bastante grande... Mas não pense que a frequência de esquivas cairá devido à grande força física. Ela se manterá normal, como antes.

Bunyan

-Local: Na cabana da floresta próxima à McNeil, depois da "morte" de Rei e Teepo.

-Exigências: Nenhuma.

-Skills:

Nome	Requer
Risky Blow	2 níveis
Focus	5 níveis
Super Combo	8 níveis
Disembowel	10 níveis

-Bônus e Penalidades:

HP	+2
AP	-2
PWR	+2
DEF	+1
AGI	0
INT	-2

Itens (Monte Myrneg):

- 1 Icicle
- 1 Protein
- 1 Bat Amulet
- 200 Zenny
- 1 Skill Ink

Itens (Catacumbas de Wyndia):

- 1 Glass Domino
- 1 Wisdom Fruit
- 1 Panacea
- 1 Vitamin
- 1 Light Bangle

Itens (Wyndia):

- 4 Bread
- 1 Moxa
- 1 Anmonia
- 1 Healing Herb



Caso tenha perdido a batalha, Nina o acordará, após usar uma Anmonia em Ryu. Ela dirá que encontrou um lugar para se esconder durante a luta, graças à bravura de Ryu, agradecendo bastante em seguida. Do contrário, após a fuga dos oponentes, Nina surgirá.

— Você venceu eles? — e, com a afirmativa de Ryu, ela continua, maravilhada. — Sério!

Nossa! Isso é bom... Eu pensava que eles iam me raptar... Muito obrigada por me ajudar... Uh, qual o seu nome? ... Ryu? Muito obrigada Ryu. Vamos, vamos sair daqui. A gente consegue chegar à cidade por este caminho.

Com a nova integrante de seu grupo, não é má idéia retornar e salvar seu progresso. Alterando sua formação para DEFENSE. Mesmo tendo a princesa em seu grupo você não poderá retornar ao castelo. A saída, então, é atravessar as catacumbas reais.

Uma vez lá, vá verificando os túmulos, pressionando as palavras em verde mas memorizando as em vermelho nelas escritas (pressione **Outside**, mas memorize **Climbing**, por exemplo). São sete tumbas no total, com sete palavras. Se pressionar uma palavra vermelha, um buraco se abrirá e você será levado ao andar superior, onde só é possível se sair através de umas escadas que o levarão ao primeiro baú que você avistou, contendo um **Glass Domino**. Depois de pressionar todas, vá até a extrema esquerda, encontrando uma ponte de pedra. Siga até o fim desta, encontrando uma grande lápide (onde está escrito "Um tesouro para aquele que pressionar as 7 palavras... O caminho se abrirá para aquele que aprender as 7 palavras..."). Pressione o interruptor para ser jogado no andar inferior, conseguindo uma **Light Bangle**. Suba novamente e procure por um túmulo na parte mais alta



do local. Nela, uma série de palavras que parecem poder ser pressionadas. Agora você deverá apertar todas as palavras que antes estavam em vermelho nas tumbas anteriores, podendo contar somente com sua memória, uma vez que agora elas não mais estão coloridas. Mas, claro, caso não queira realmente se esforçar com isso, apenas escolha as seguintes palavras: **Red**, **Climbing**, **I**, **Is**, **Look**, **Beneath** e **This**. Se errar, nada acontecerá. Se acertar, uma passagem se abrirá sob seus pés, levando os pequeninos a uma caverna aparentemente sem saída. Comece a perambular até que o chão ceda e, mais uma vez, eles sejam jogados ao andar inferior.

Nina diz que estão perto da cidade agora. Ryu comenta que estava à procura de dois amigos, Rei e Teepo. A princesa para por um instante, pensativa.

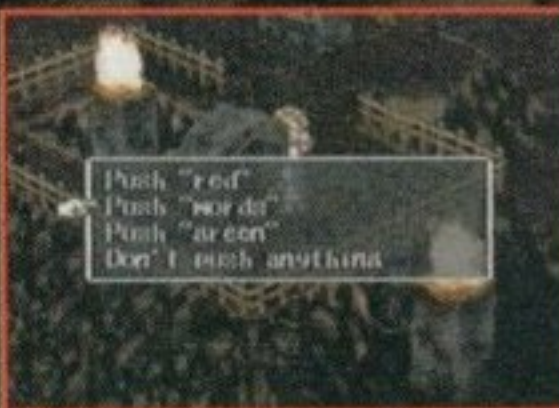


— Desculpe. Eu nunca ouvi nada sobre eles... Mas eu vou ajudar você a procurar por eles! — e, diante da negativa de Ryu, ela continua. — Não, está tudo bem... Como membro da família real, é meu dever ajudar as pessoas com problemas... Vamos lá, Ryu.

Antes que qualquer coisa, verifique atrás das lápides, usando, quando necessário, R1

para alterar o ângulo de câmera. Você conseguirá uma **Wisdon Fruit**. Em seguida, siga pela passarela até avistar a luz do dia. Vocês estarão na parte baixa da cidade.

Dê início à sua investigação, conversando com as pessoas à procura de pistas. Na parte alta da cidade, diante do castelo, você poderá conse-



guir nos armários das panificadoras vários **Breads**, além de um **Moxa**, item que eleva o Will-Power de um personagem. Voltando à Wyndia de baixo, aproveite para renovar seus equipamentos e completar seu estoque de itens. Há também uma farmácia, que cobra 100 Zenny por injeção para elevar a resistência do corpo

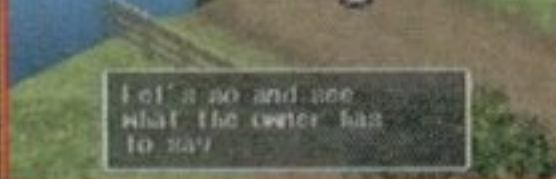


contra certo elemento temporariamente. Eles são bem inúteis, pelo efeito passar bastante rápido, sendo aconselhável que você não gaste seu tempo com isso.



Quanto às informações, o máximo que você encontrará com os adultos será um homem que foi atacado por um ladrão bastante jovem vindo do interior (aliás, McNeil É uma cidade do interior de Wyndia). Agora, conversando com os quatro garotos diante da

fonte, Bais dirá para brincarem de esconde-esconde. Nina deduz que, sendo Teepo uma criança também, talvez estes garotos saibam algo sobre ele. Bem, então vamos às crianças! Para todos você precisará de uma ajuda do R1, para alterar o ângulo de visão. Bem diante da farmácia você encontrará

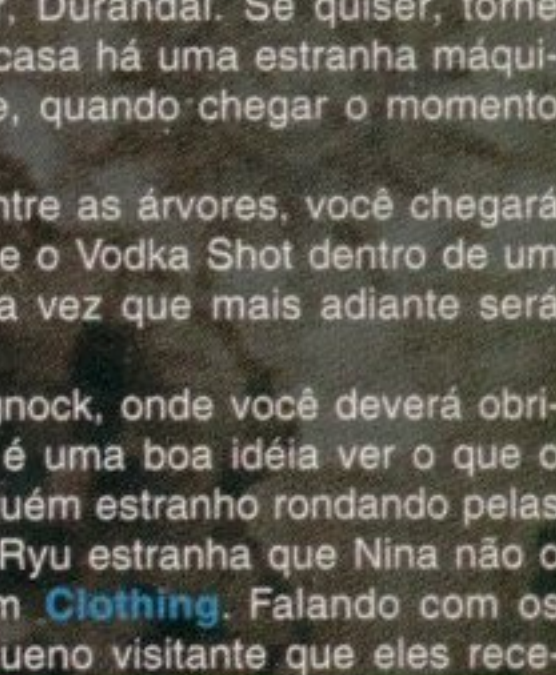
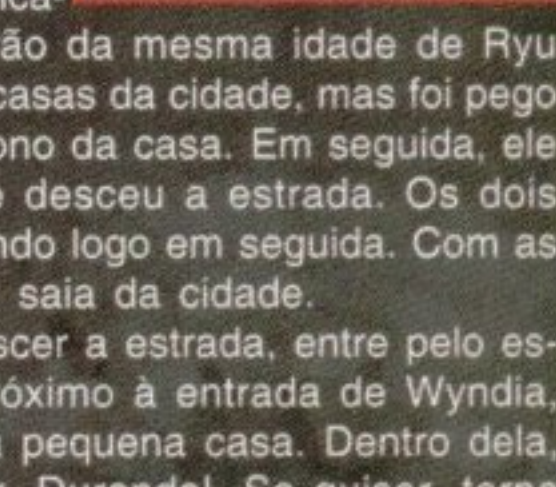
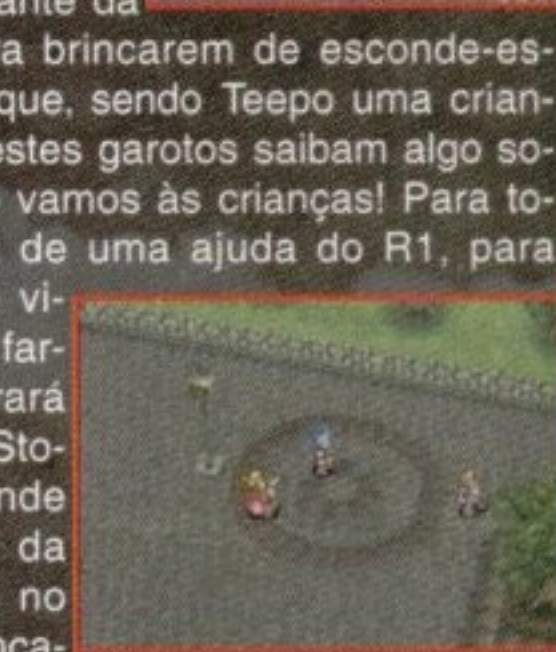
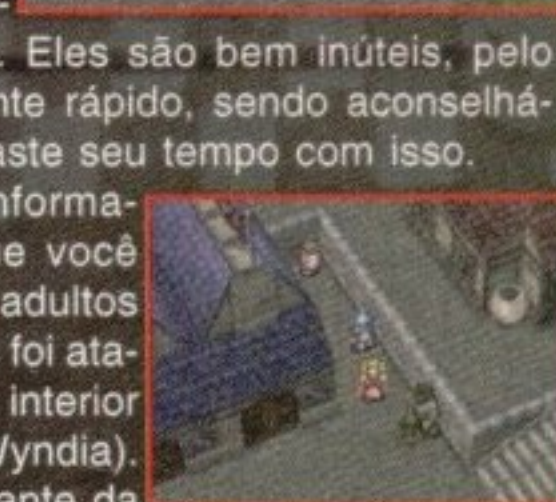


Bais Wynn estará atrás de uma das General Stores, próxima ao mendigo. **Lee** não se esconde muito longe, estando à esquerda da saída da cidade. Por fim, **Lang**, atrás de uma árvore no meio da praça do Coffee Shop. Depois da brincadeira, Bais dirá que a pouco tempo um ladrão da mesma idade de Ryu

invadiu uma das casas da cidade, mas foi pego e expulso pelo dono da casa. Em seguida, ele saiu da cidade e desceu a estrada. Os dois agradecem, partindo logo em seguida. Com as pistas desejadas, saia da cidade.

Antes de descer a estrada, entre pelo estreito corredor próximo à entrada de Wyndia, encontrando uma pequena casa. Dentro dela, o terceiro Master, Durandal. Se quiser, torne algum dos personagens seu aprendiz. Sob a casa há uma estranha máquina, mas ela estará desativada no momento e, quando chegar o momento certo, você saberá para que ela serve.

Seguindo pela passagem existente entre as árvores, você chegará à um dos muros do castelo. Usando R1, pegue o Vodka Shot dentro de um baú. Você pode deixar isso para depois, uma vez que mais adiante será necessário se retornar a este local... Finalmente siga até a estrada de Eygnock, onde você deverá obrigatoriamente dar uma parada. Nina dirá que é uma boa idéia ver o que o proprietário da casa tem a dizer, se ele viu alguém estranho rondando pelas redondezas, e tudo mais. Ao entrar na casa, Ryu estranha que Nina não o seguiu... Verifique o armário, encontrando um **Clothing**. Falando com os velhos, eles dirão que Ryu é o segundo pequeno visitante que eles recebem nos últimos tempos. Nada mais, nada menos. Bem, assim sendo, saia da casa. Lá fora você descobrirá o porquê de Nina não o seguir. Sunder e Balio novamente, agora com Nina como refém. Se Ryu fizesse alguma gracinha, Nina seria morta. Mas eles não vão tentar matar o garoto, logo que ele pode se transformar em dragão novamente. E nem deixarão ele livre, para que não os persiga. Assim, resolvem levá-lo também.



Traições...

Mesmo tendo escapado de seus captores, Nina e Ryu não estão a salvo. Presos em uma região que desconhecem, os dois pequenos se vêem cercados por todos os lados, tendo os tentáculos do sindicato do crime do qual Sunder e Balio fazem parte espalhados por todos os lados...



— Ok, Fahl, eles são todos seus... — diz Balio para um grande homem-cavalo (que lembra Rand, de BoFil, aliás), vestido de bartender. — Isso, apenas mantenha os olhos deles e suas mãos longe das garrafas, ok? Temos coisas mais importantes a fazer que se preocupar com um bando de crianças. Valeu mesmo, Fahl. Ok, pirralhos... Vocês terão o que merecem depois que o Torneio terminar... Por enquanto apenas fiquem aqui e comportem-se, ok?

Sander ainda comenta algo com o grande gárgula atrás da mesa,

Garr, antes de sair com seu irmão. Logo em seguida, Fahl volta às suas bebidas (a tomá-las, e não a prepará-las!).

— Ryu... Você está legal? ... Se pelo menos a gente conseguisse se livrar destas cordas... Mastigá-las? — assusta-se a menina com a estranha idéia de Ryu. — Eu não acho que vá funcionar... Elas são muito grossas.

Mesmo assim, Ryu não hesita em por em prática seu plano. Ao notar que o pequeno garoto conseguira roer todas as cordas de uma única vez, a princesa mais uma vez se surpreende. Já livres das cordas, após uma cautelosa observada no local e no bartender já meio pra lá de Bagdá, dão

início à arriscada escapada, passando silenciosamente por trás do grande homem-cavalo. Mas, infelizmente, Fahl não devia estar tão longe assim...

— Hey! Onde vocês pensam que estão indo?

Os pequenos ficam paralisados com o grito do bartender. Voltando-se lentamente para o dono do local e valendo-se de sua falta de imaginação, Nina gagueja que eles não vão a lugar algum... Ryu olha bem para a menina, com cara de que dissesse algo como "eu vou fingir que não ouvi isso"... Percebendo a hesitação (e a voz cheia de cachaça...) na face do homem-cavalo, a princesa continua:

— É isso... A gente vai estar procurando você — saindo logo em seguida.

Saindo do Fahl's Pub, e após uma pequena comemoração, eles se vêm em uma estranha cidade chamada Genmel, em uma área desértica de Wyndia, próxima ao monte Boumore. Você encontrará **80 Zenny** no armário atrás da velhinha dona do hotel. Caso resolva conversar com as pessoas ali, descobrirá que todos estão muito animados com o grande "Torneio dos Campeões" que ocorre todos os anos na cidade (e, por isso mesmo, Genmel também é conhecida por Arena), reunindo os



melhores lutadores do mundo que vêm em busca do prêmio: realizar qualquer sonho. E, por causa disso, a cidade passa por um período de festas e feiras em alta. No muro diante da loja de armas, use R1 para dar

uma visualizada melhor, encontrando mais um comerciante da raça de Manillo. Fale com ele e receba um **Flier**, um item que concede a você 20-30% de desconto em todas as suas compras com homens-peixe. Assim, se tiver alguma grana sobrando, renove seu arsenal.

Quando tiver feito tudo que queria, abandone Genmel. Caso siga na direção de Wyndia, descobrirá que deve passar pela ponte de Maekyss que, no momento, tem certos problemas (uma carroça resolve tomar bem no momento em que vocês tentam passar...). Há também uma pequena cabana em uma área, onde você encontrará uma **Wisdon Fruit** no armário. Sem outra opção, siga para o Monte Boumore, local onde se localiza o único teleférico de todo o reino de Wyndia. Suba a montanha, recolhendo uma **Panacea** no baú logo de início, um saco (que só pode ser visto com o auxílio do R1) com



200 Zenny. Quando chegar ao topo, você avistará uma casa. Não entre nela ainda (ou seja, não converse ainda com o homem de cachimbo ali), saltando penhasco abaixo na parte mais à direita do local. Chegará o momento em que você chegará a uma plataforma contendo um baú com um **Buckler**. Só então retorne à casa e fale com Mason, diante da porta, que convida os dois para



passarem a noite ali, uma vez que a noite não tardará a cair. Durante a noite, Nina conta toda a história para Mason, que se assusta ao saber que Balio e Sunder estão atrás deles. Apesar disso, diz apenas que acha que, "quem quer que eles sejam", não viriam tão longe atrás de alguém. Fala também que assim que o sol nascer, ele e seu assistente os levarão até um lugar a salvo, do outro lado do teleférico. Depois da conversa, verifique o armário, encontrando uma **Bent Sword**. Em seguida, entre pela porta próxima ao forno, para dormir um pouco.

Ao acordar, cheque a porta por onde entraram. Ela estará trancada. Após bater algumas vezes e gritar para que abram, Nina ouve algumas vozes conhecidas... Sunder está ali, trazido pelo assistente de Mason que,



temendo as consequências de se esconder fugitivos dos irmãos cavalo, traiu os pequenos. Nina sugere para que usem o teleférico para chegar ao fugir. Corra então até a sala da plataforma suspensa, examinado o painel de controle. Percebendo que os controles precisam de Chrism para serem acionados, a princesa diz que acha que consegue colocar aquilo para funcionar, enquanto Ryu sobe na plataforma. Ela explica que a energia gerada pelo Chrism é semelhante à mágica. Assim, se ela acertar os controles com sua mágica, é bem possível que o teleférico funcione. Aí, é só ela saltar à bordo.

É então que Sunder aparece. Ele avista a princesa do outro lado e corre para agarrá-la. Mas Ryu, com sua espada, atinge o assassino desprevenido, deixando-o ocupado com a dor. Nisso, Nina torce para que seu plano funcione, enquanto dispara uma esfera mágica no painel. Por um instante, nada acontece. Mas logo a máquina começa a brilhar, e a plataforma a se mexer! Ryu tropeça, caindo sobre o teleférico, que começa a levá-lo. Sunder então volta a se concentrar na princesa, que tente desesperadamente alcançar a plataforma, que fica cada vez mais longe... O cavalo está prestes a pegá-la quando ela salta, jogando tudo para o alto, tentando se agarrar na plataforma... E Ryu a agarra! Sunder pragueja seu novo fracasso.

Sobre a plataforma, as duas crianças respiram aliviadas. A menina diz que sabia que o plano ia funcionar. Mas mesmo assim, Ryu revela ter ficado muito preocupado com ela...



— M-Me desculpe... Mas... Eu sei que mesmo que alguma coisa saísse errada... Você faria algo para me proteger, Ryu!

Do outro lado, desça as escadas e prossiga, até encontrar um grande portão. Como ele não se abrirá, continue pelo caminho de baixo, à direita, encontrando um saco com uma **Life Shard**. Depois disso, retorne e tome o caminho de cima, até chegar mais uma vez ao topo, onde não haverá saída. Nesse momento, Sunder aparece (sim, ele de novo...) dizendo para que desistam e que seus homens cercaram todas as rotas para Wyndia. Mesmo assim, Ryu se prepara para sacar sua espada... Sunder ri, dizendo que podem fugir o quanto quiserem, que eles sempre os encontrarão, onde quer que estejam.

— Ah, é? Isso é o que você pensa! Vamos, Ryu... Vamos pular... — Decide a princesa, diante do imenso penhasco.

Sunder se desespera, pois se a princesa morresse, seu irmão Balio o mataria... Mas os dois não se importam. Nina ainda se dá ao luxo de mostrar a língua para o cavalo, para, em seguida, saltarem. De mãos dadas, os dois caem. Percebendo que a princesa se machucaria demais durante a queda, Ryu se transforma mais uma vez em dragão, usando seu corpo para protegê-la e suavizar a queda... Ao pé da montanha, os dois permanecem, desacordados.



Um bom tempo depois, Nina desperta, temendo que Ryu não tenha suportado tudo aquilo. Mas logo o pequeno filhote retorna à sua forma humana, voltando a si. Nina agradece e promete que, um dia, ela vai retribuir por tudo que ele fez por ela. Repare que, após este episódio, você tem mais um Gene em sua coleção, a Defender Gene. Saia do local, retornando ao mapa.

Antes de qualquer coisa, retorne um pouco,

WINDIA

-INN		0
-GENERAL STORE 1		
Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
Worm	Isca	20
Toad	Isca	20
Old Poper	Isca	20
Sinker	Isca	20

-ARMOR SHOP		
Leather Armor	Armadura	180
Leather Apron	Armadura	330
Ranger Garb	Armadura	520
Cuirlass	Armadura	620
Mage's Robe	Armadura	610
Gauntlet	Escudo	400
Bronze Shield	Escudo	610
Iron Helm	Elmo	380
Glass Domino	Elmo	450

-WEAPON STORE		
Bronze Sword	Espada	240
Broad Sword	Espada	600
Claymore	Espada	2500
Mace	Cajado	400

-GENERAL STORE 2		
Midas Stone	Acessório	3000
Talisman	Acessório	500
Life Sandals	Acessório	500
Molotov	Item	10
Dynamite	Item	200
Weather Vane	Item	200
Taser	Item	200

-PANIFICADORA		
Bread	Item	20



Durandal, o rapaz pequeno em uma cidade pequena

Na periferia de Wyndia, um jovem leva sua vida pacificamente, simplesmente vivendo. Pouco acostumado com visitas, Durandal assustou-se com a chegada dos pequenos à sua modesta atrás das muralhas da cidade. Animado com a estranha admiração destes por ele, resolve oferecer seus serviços como Master.

O que dizer sobre os bônus e técnicas de Durandal? Quase nada, pode ter certeza. O Master não confere a seus discípulos bônus algum, bem como nenhum novo atributo, como maior resistência a algum elemento, maior esquiva ou algo do gênero. Ou seja, sua evolução será normal estando sob suas asas. Além disso, nenhuma de suas técnicas são letais. Mesmo BackHand, que causa algum dano, não tem a capacidade de matar um oponente (no máximo, deixa o oponente com 1 de HP). Isso até poderia ser útil contra oponentes os quais você quer enfraquecer (como seu discípulo Beyd, mais adiante no game), mas não passa disso. A maior utilidade de se ter Durandal como Master é a necessidade da técnica BackHand para que Hondara o aceite como aprendiz.



encontrando um misterioso ponto rente à montanha. Ali, um estreito corredor ao longo do pé do monte. Entre no local, encontrando um cristal de Chrism, contendo uma estranha esfera aprisionada. Ryu consegue ouvir vozes dali... E a presença de um membro do clã liberta o poder, entregando a Ryu o **Reverse**

Gene.

Em seguida, siga à direita, na direção oposta às montanhas, até encontrar uma peculiar torre à beira da estrada. Se preferir, pode parar um tempo para pescar alguns peixes. De qualquer forma, você será obrigado a dar uma passada por lá...



A Torre da Pesquisadora...

Crash
Boom
BANG!



mercador-peixe diante do local.

Vasculhando os arredores, você encontrará várias pedras. Retorne mais tarde, quando tiver alguém que consiga mover pedras, para pegar alguns itens. Você também achará um robô laranja, que se dirá instrutor de combate. Fale com ele para conhecer mais alguns toques de batalhas. Falando com o viajante, você descobrirá que uma mulher vive ali. No mais, você terá de entrar em uma das duas portas ao lado da piscina com um baú.



Uma vez dentro da torre, você encontrará alguns novos oponentes, além de uma ótima Skill, a Last Resort, aprendível com os Orcs. Ao final do corredor, haverá um grande cristal. Com Nina, arremesse uma esfera mágica contra ele, fazendo com que um contador surja no centro da tela. Agora o desafio: lembra-se dos outros quatro cristais menores que adornavam os quatro cantos da piscina na frente da torre? Bem, você deve voltar lá e acendê-los com as esferas mágicas de Nina, dando a volta pelo andar de cima, uma vez que um raio impedirá que você retorne por onde entrou. E tudo isso em menos de 30 segundos. Com isso, você poderá esvaziar a piscina e pegar o conteúdo do baú ali dentro. Mas há um porém: dependendo de quanto tempo você levar para realizar o desafio, o item mudará. Caso em seu timer tenha sobrado mais de seis segundos, você conseguirá um **Ring of Ice**, acessório que permite a você absorver o dano causado por ataques baseados no elemento gelo, podendo conseguir outro somente em partes mais avançadas do game. Caso tenha entre seis e cinco segundos, você terá a oportunidade de receber um **Wisdom Fruit**, que recupera 100 AP. Agora, caso tenha demorado mais que 26 segundos, seu prêmio será uma **Multivitamin**, que recupera 100 HP. Depois disso, retorne ao andar superior (por onde você deu a volta), chegando até uma placa, onde um aviso escrito por uma tal de Momo diz que a torre é infestada de monstros devido ao alto teor de Chrism (em outras palavras, o típico "entre à seu próprio risco").



Entre pela porta acima, encontrando um longo corredor, que fará uma curva à esquerda, terminando em uma sala com uma porta e um outro corredor. Pela porta, você chegará a uma espécie de quarto, com duas camas (onde você pode dormir para recarregar suas energias; aliás, é um ótimo instrumento para que você possa elevar seu nível sem gastos adicionais com Healing Herbs ou demais itens de cura), um diário e alguns livros explicando mais profundamente o que é o Chrism. No mais, você pode deixar isso tudo para trás e continuar pelo outro corredor, subindo as escadas ao fim delas.

Continue subindo até ser testemunha de um estranho episódio: de uma porta, um pequeno ser de cor de bronze sai, protegendo sua cabeça logo em seguida. Um clarão é irradiado da sala de onde a criatura saiu, tornando-se mais e mais forte até que um grande estrondo é ouvido. Curiosos com o que viram, os pequenos entram na sala, encontrando pedaços de tubos de ensaios e outras coisinhas quebradas pelo chão. Diante de uma das poucas coisas intactas na sala, um balcão de pedra, uma mulher de longas tranças ruivas e estranhas roupas azuis.

— Hmmm... Eu acho que a chave está em estabilizar o chrysm puro... É isso! Se a pressão da gaseificação for mantida baixa... — e, com a interrupção do pequeno ser marrom, ela se volta para a entrada do local, gritando. — Huh? O QUE? VOCÊS!? VOCÊS SÃO AMIGOS DE HONEY?



PRAZER EM CONHECÊ-LOS! EU SOU MOMO!

Nina, meio relutante, responde o cumprimento, dizendo que infelizmente não são amigos de Honey, mas sim apenas crianças procurando um caminho para Wyndia. Mas a moça de óculos continua a gritar...

— O QUE? O QUE? DESCULPE! MEUS OUVIDOS ESTÃO ZUMBINDO DEPOIS DAQUELA EXPLOÇÃO...

A princesa então entende que, caso não grite, ninguém vai conseguir se comunicar...

— OLÁ! VOCÊ PODERIA, POR FAVOR, MOSTRAR PRA GENTE O CAMINHO PRA WYNDIA? — brada Nina, usando toda a força e seus pulmões.

Ninguém se move por algum tempo, mantendo-se calados. Isso, até que a pesquisadora se manifesta:

— O QUE?

Mais tarde, com o ouvido de Momo já recuperado do estrondo, a moça se desculpa, dizendo que levará eles até Wyndia pessoalmente. A pequena princesa agradece, falando que seu pai a recompensará por seus esforços ao chegar no castelo. Só então que a pesquisadora liga as informações e entende que aquela não era uma simples Nina, mas sim a princesa Nina. Meio desconcertada por seus poucos modos para com a realeza, a de azul reverencia apressadamente a pequenina. Esta, por sua vez, dispensa as formalidades, uma vez que Momo estará ajudando-os. A pesquisadora se retira, dizendo que precisa realizar alguns preparativos antes da partida, aconselhando aos garotos que descansem um pouco.

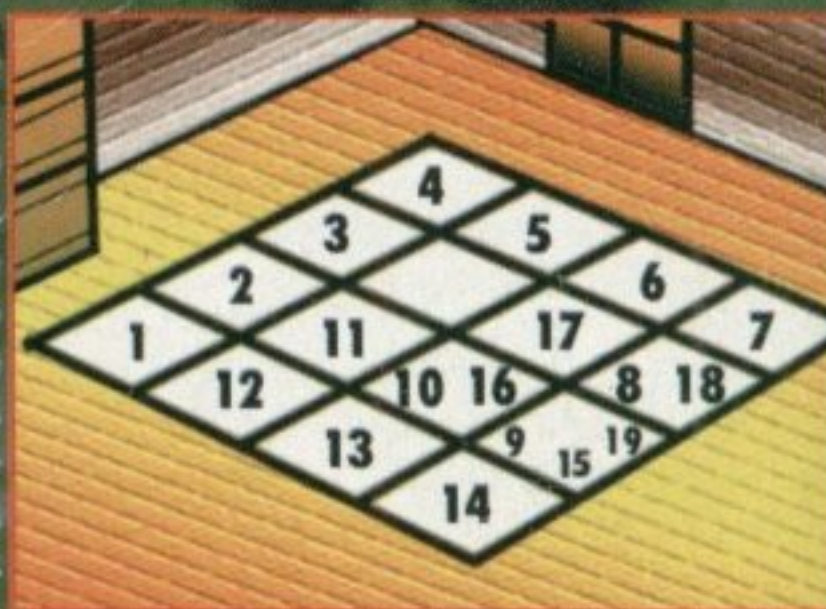


Tempos depois, Momo retorna, dizendo estar tudo pronto para sua partida. Além disso, quando foi comprar alguns itens com o mercador diante da torre, ela encontrou uns homens com aparência de bandidos procurando por algumas crianças. Mas não há o que temer. Afinal de contas, por causa dos experimentos com Chrism, os monstros são atraídos para a torre, sem contar a presença dos soldados mecânicos e das armadilhas que protegem o local.

— Mas... Momo... A gente conseguiu chegar até aqui... — comenta Nina.

Só então a moça resolve perguntar como as duas crianças chegaram tão longe... Sendo a torre não tão protegida como sua habitante pensava, então a saída é fugir. Como sair pela porta da frente está fora de cogitação, resta a eles subir ao topo. Momo garante que está tudo sob controle (bem, ela também assegurava que ninguém poderia chegar até onde estavam...). Momo entra em seu grupo, dando a você a opção de salvar seu progresso. Aproveite para mudar sua formação para ATTACK, colocando Ryu na linha de frente (em especial caso você tenha vencido Sunder e Balio na prisão). Evite colocar Momo pois, além de já possuir um ATK alto, ela corre o risco de errar cerca de 25% das vezes. Assim sendo, saia da sala e retorne ao corredor.

No corredor, você se deparará com uma porta logo ao lado da sala da explosão. Nela, uma espécie de painel colorido no chão. Quando se pisa nos quadrados vermelhos, eles se tornam cinza (e vice-versa). Caso pise fora do painel antes de que todos estejam cinzas, todos os quadrados retornam a suas cores originais. Em uma pequena plaqueta próxima a uma porta trancada explica tudo isso. Aliás, a porta só se abre caso você resolva este puzzle. Caso não queira rachar muito a cabeça, siga o diagrama. Dentro da sala, três baús, contendo uma **Skill Ink**, uma **Flame Chrism** e uma **Ice Chrism**. Tendo em vista que a fraqueza de boa parte dos inimigos aqui é o elemento Fogo, equipe a



Flame Chrysm de Momo. Há também uma placa que fala que você deve encontrar o par igual entre quatro cubos flutuantes. A mensagem pode até não fazer sentido agora, mas guarde-a bem.

Continue subindo, até chegar a uma sala com quatro cubos. Não se apresse em tentar atravessar o local, pois logo descobrirá que o chão cederá, levando você de volta ao andar inferior.



Para que isso não aconteça, você deverá encontrar dois cubos idênticos ao quinto, localizado do outro lado do piso falso. Eles estarão em movimento, facilitando sua missão. Uma vez encontrados, pressione o botão existente neles (basta verificá-los e responder Yes). Caso, novamente, não queira perder suas noites de sono com isso, vá diretamente ao segundo e ao quarto cubo, da esquerda para a direita, de baixo para cima. Dessa forma, você estará livre para avançar mais um andar.



Você se verá numa sala com quatro alavancas e duas plataformas, sendo elas azuis e vermelhas. Acione a alavanca mais próxima vermelha, criando uma passagem para a área mais à esquerda do local. Siga por ela, entrando pelas portas e subindo as escadas, até encontrar uma sala com um baú contendo um **MoonTears**.

Agora, de volta à sala das alavancas, vá para a área onde estão os painéis que ainda não foram usados. Ali, acione a vermelha e, em seguida, a azul.

Com isso, você ganhará acesso à parte superior direita do local, onde há uma porta. Entre por ela, chegando a mais um corredor e duas salas. Na primeira, você pode usar a habilidade especial de Momo, a Bazooka, para explodir os vasos e conseguir algum Zenny. Na segunda, um baú com **800 Zenny**. Retorne pelo mesmo caminho e suba as escadas, avançando para mais um andar.



Prossiga, passando por mais alguns corredores, terminando em uma grande sala com várias plataformas cinzas. Use-as até encontrar uma plataforma dourada, próxima a um grande cristal. A placa ao lado informa que a plataforma se moverá de acordo com a quantidade de energia Chrysm for colocada no cristal. Assim, quanto mais esferas mágicas disparadas, mais longe ela irá. O cristal estará em sua capacidade de armazenamento máximo após oito esferas. Isso fará com que você atinja o outro lado do local, avançando para o andar seguinte. Mas ainda existem bons itens aqui para serem pegos. Assim sendo, atinja duas vezes o cristal e suba a bordo da plataforma, chegando até uma **BreastPlate**. Em seguida, retorne e dispare seis esferas, alcançando um **Ivory Dice**. Por fim, prossiga para o próximo andar.

Continue, agarrando o **Bamboo Rod** dentro de uma sala no caminho, chegando a um corredor com uma série de barreiras laser que impedem sua passagem. Caso encoste nelas, seu personagem ficará envenenado. Ainda com Nina, atinja o cristal, fazendo com que sua cor mude para rosa e acione o laser rosa (desligando os demais). Atravesse e use novamente a esfera mágica, ligando novamente o dois lasers.

Continue, agarrando o **Bamboo Rod** dentro de uma sala no caminho, chegando a um corredor com uma série de barreiras laser que impedem sua passagem. Caso encoste nelas, seu personagem ficará envenenado. Ainda com Nina, atinja o cristal, fazendo com que sua cor mude para rosa e acione o laser rosa (desligando os demais). Atravesse e use novamente a esfera mágica, ligando novamente o dois lasers.



Atravesse e atinja-o uma terceira vez, conseguindo atravessar o corredor.

Ao atravessar a porta, Momo dirá que agora eles estão no lugar onde seu pai Rapsol, o maior engenheiro do mundo, costumava trabalhar. Antes de morrer, ele revelou que criara um sistema de fuga no topo da torre, para o caso de uma fuga forçada. Agora só falta saber onde diabos acionar o dito sistema... Bem, verifique as prateleiras, conseguindo mais um **Panacea** e **40 Zenny**. Nas estantes, você apenas encontrará uma série de revistas e livros... Impróprios para menores. Um monte deles, aliás. Em seguida, verifique a parte de trás da mesa ao centro do local, achando um interruptor. Pressione-o, fazendo uma espécie



de foguete surgir no meio da sala. Quando Nina pergunta sobre o motivo pelo famoso engenheiro ter construído um foguete, Momo diz que fizera isso pelo puro amor às máquinas. Os três se agarram no foguete, que começa a decolar... A subir... A subir... E cair abruptamente, a poucos metros da torre!

No ponto do impacto Momo finalmente encontra o manual de instruções do foguete. A primeira regra de ouro: nunca usar mais de um passageiro. Segunda: nunca acione o foguete sem abrir o teto da torre... Bem, como nenhuma das regras foi obedecida, é melhor que comecem a correr agora para que não os peguem!

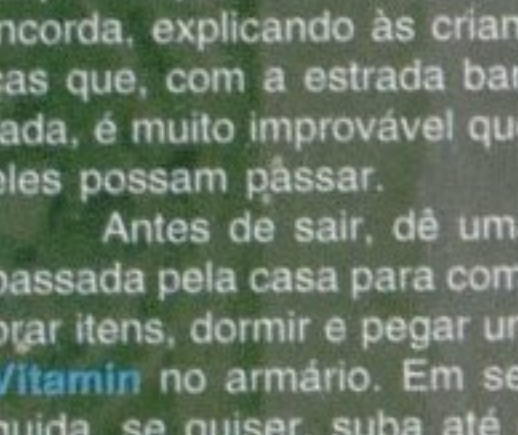
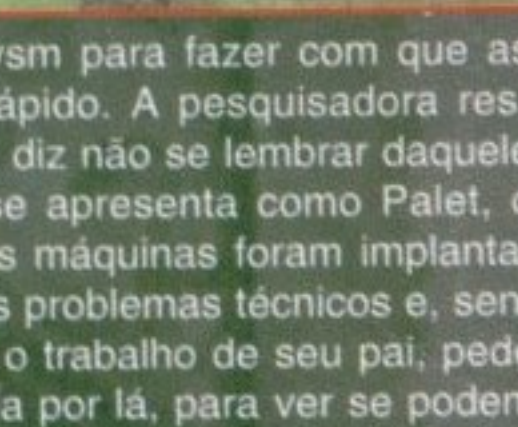
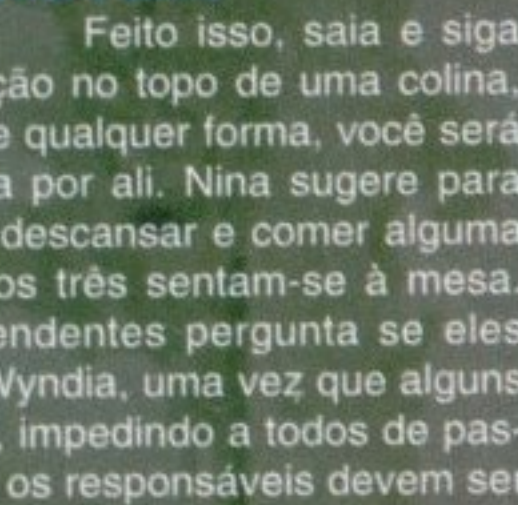
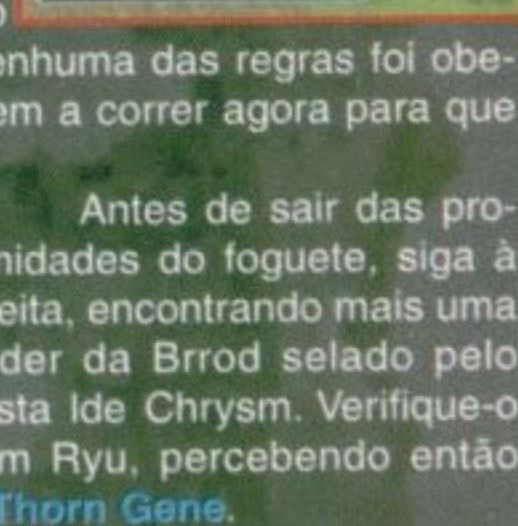
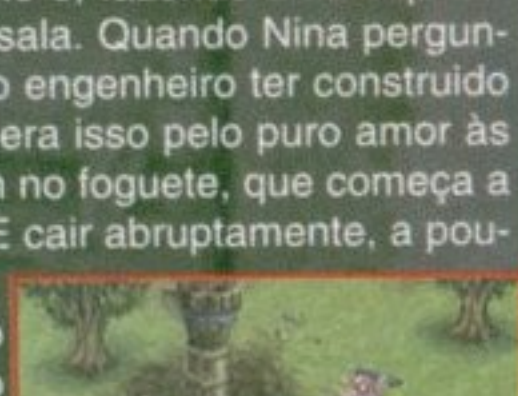
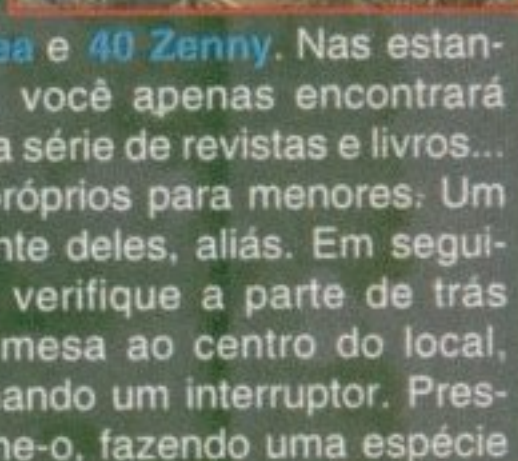


para até a pequena construção no topo de uma colina, chamada de Coffee Shop. De qualquer forma, você será obrigado a dar uma passada por ali. Nina sugere para que dêem uma parada para descansar e comer alguma coisa. Não vendo objeção, os três sentam-se à mesa. Pouco depois, uma das atendedoras pergunta se eles estão presos neste lado de Wyndia, uma vez que alguns homens barraram a fronteira, impedindo a todos de passar. Momo logo entende que os responsáveis devem ser aqueles atrás dos pequeninos.

De repente, um velho homem de guarda-pó se aproxima da mesa, perguntando se aquela moça é Momo, filha de Rapsol, o engenheiro responsável pela criação das máquinas que utilizam Chrysm para fazer com que as plantações cresçam mais rápido. A pesquisadora responde afirmativamente, mas diz não se lembrar daquele que pergunta. Este então se apresenta como Palet, o diretor da plantação onde as máquinas foram implantadas. Ele diz estar com certos problemas técnicos e, sendo Momo familiarizada com o trabalho de seu pai, pede para que dêem uma passada por lá, para ver se podem dar uma ajudada. Momo concorda, explicando às crianças que, com a estrada barrada, é muito improvável que eles possam passar.



Antes de sair, dê uma passada pela casa para comprar itens, dormir e pegar um **Vitamin** no armário. Em seguida, se quiser, suba até o



Durandal

-Local: Nas periferias de Wyndia.

-Exigências: Nenhuma.

-Skills:

Nome	Requer
Unmotivate	1 níveis
Feign Swing	2 níveis
Backhand	3 níveis

-Bônus e Penalidades:

AP	0
PWR	0
DEF	0
AGI	0
INT	0

Itens (Arena):

80 Zenny

1 Flyer

ARENA

-INN 0

-ITEM SHOP

Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
Dynamite	Item	200
Weather Vane	Item	200
Taser	Item	200

-WEAPON SHOP

Broad Sword	Espada	600
Scramasax	Espada	1200
Mace	Cajado	400
Magician Rod	Cajado	780
Rippers	Garras	600
Ranger Garb	Armadura	520
Cuirlass	Armadura	600
Breast Plate	Armadura	1000
Gauntlet	Escudo	400
Bronze Shield	Escudo	610
Glass Domino	Escudo	450

Itens (Mt. Boumore):

200 Zenny

1 Panacea

1 Bent Sword

1 Buckler

1 Life Shard

Pontos de pesca da

REGIÃO LESTE DE WYNDIA

-Região Sul de Wyndia Central - Arena

Ladeira da Garganta do Rio.

Peixes existentes: Puffer, Rainbow Trout, Bass

-Região Leste de Wyndia Leste (Torre de Momo)

Um famoso ponto onde todos pegam os "grandes".

Peixes existentes: Flying Fish, Blowfish, Black Porgy, Octopus, Manillo

-Região Oeste de Wyndia do Leste (na estrada para Wyndia)

Existem vários peixes diferentes trazidos até aqui.

Peixes existentes: Piranha, Trut, Rainbow Trout, Bass, Black Bass

Tipos de Peixes (Região Leste de Wyndia)

Bass: Peixe forte. Vai atrás de qualquer isca.

Uso: Recupera HP

Tamanho Médio: 30 cm

Isca: Qualquer

Localização: Região Central de Wyndia - Arena, Região Leste de Wyndia, Região Leste de Dauna Hills

topo da colina, encontrando uma moça de shortinho verde (e bem curto, hehe). Ela diz ser D'Lonzo, uma especialista em certas áreas que viaja pelo mundo, mas que ficara preza ali por causa do bloqueio. Caso você tenha pelo menos quinze tipos de armas diferentes (mesmo que sejam quinze

tipos de espadas, quinze tipos de cajados, sete tipos de cajados e oito tipos de espadas, etc...), ela oferecerá seus serviços como Master. Mas é muito provável que, ao menos por enquanto, você não tenha todas estas armas, portanto, saia do Coffee Shop e siga para a Plant.

"Cebolas sempre farão você chorar"

O homem nunca aprende que brincar com o que não conhece é mais perigoso que ignorar o desconhecido. Dessa forma, com suas máquinas, pesquisas e experiências, moldam ao seu bel prazer os rumos que a natureza toma. Mas talvez a humanidade faça isso de propósito. Fazer o papel de criador, juiz e executor talvez os façam sentir mais próximos da deusa...

Se preferir, você pode dar uma passeada pela nova parte aberta no mapa. Seguindo à esquerda, você encontrará a estrada que leva à Wyndia bloqueada por Sunder, impedindo sua passagem. Próximo a ele, um ponto de pesca que pode ser usado no momento. À direita, uma pequena área conhecida como Check point, marcando os limites do reino de Wyndia. Vários homens de Sunder e Balio interrogam as pessoas aí sobre os pequenos. De qualquer forma, você ainda pode conseguir **200 Zenny** e um **Anti-dote** vasculhando os armários. Sem mais, siga diretamente para a área à esquerda do Coffee Shop, a Plant / Uzina.



A usina nada mais é que uma grande plantação de alimentos, onde utilizam-se de máquinas e estufas que valem-se do Chrysm para aumentar tanto a produção quanto a qualidade dos alimentos. Logo à direita da entrada você terá um hotel, onde é possível também se comprar o item conhecido por Mandrake (aliás, este é o único lugar no mundo que vende isso).

Ainda ali, você pega nos armários **80 Zenny** e um **Healing Herb**.

Você terá de se locomover aqui usando as esteiras. As alavancas coloridas mudam a direção de TODAS as esteiras da mesma cor. Por isso, calcule muito bem sua ação quando você acioná-las, conversando com as pessoas, você descobrirá que, algumas vezes, o crescimento das plantações foge do controle e os alimentos tomam formas grotescas, mutantes e quase monstruosas.

Você encontrará Palet supervisionando os cientistas. Mas, antes de falar com ele, dê uma passada pela sala da fornalha. Você conseguirá mais um **Healing Herb** e um **Vodka Shot**. Só então vá falar com o diretor, usando Momo.



Palet dirá que precisam da ajuda de Momo não para concertar as máquinas, mas sim para cuidar dos alimentos mutantes, como a grande cebola (que, aliás, Momo achou uma fofura...) ali perto. Dias atrás, uma grande cebola entrou em contato direto com o Chrysm, ganhando movimentos e tudo mais. Os pesquisadores jogaram-no na área de dispensa, mas ninguém mais tem coragem de chegar até lá. Assim, eles precisam que Momo acabe com o monstro na caverna. A moça aceita o desafio, pois acredita que nada disso teria acontecido se não fossem as máquinas de seu pai... Em troca, Palet promete de dará um jeito de passá-los pela fronteira dos perseguidores. Assim sendo, siga para o mapa, encontrando uma nova área próxima à montanha, chamada Dump.



Na nova área você encontrará inimigos bastante fortes (dependendo do seu nível). Em compensação, pode aprender uma ótima técnica, conhecida por **Air Raid**, uma espécie de evolução do Jump que, além de causar dano razoavelmente elevado, tem uma grande chance de cancelar a ação do alvo caso esta ainda

não tenha sido realizada. Os Bombers tem como ataque principal esta técnica. Não perca tempo e aprenda-a! Outra técnica legal, mas um tanto inútil até que se consiga um Dream Ring, é o **Rest**, que recupera um pouco de HP e AP, mas coloca o usuário para dormir. Como o Dream Ring (que você só conseguirá em Lighthouse) refine o status Sleep, então suas características são recuperadas ao custo de 0 AP e em vários turnos seguidos, uma vez que você não cairá no sono. Demorado, mas bem mais barato que usar um Wisdom Fruit ou Seed. Você pode aprender esta dos Eye Bulb, uns olhos cabeludos que recarregam 30 HP por turno.

Já de posse dessas técnicas, primeiramente siga à direita da entrada, tomando o caminho de cima na bifurcação. Continue por ele até encon-

trar uma alavanca azul. Acionando-a, a esteira se moverá um pouco à frente. Seu objetivo aqui é alinhar uma das caixas com a elevação próxima, abrindo caminho para um baú. Para tanto, ative-a três vezes. Antes de retornar à entrada e pegar o caminho da esquerda, recolhendo o baú além da ponte que você acabara de criar com as caixas e encontrando uma **High Boots**, atravesse para o outro lado da esteira, encontrando um baú contendo preciosos **1200 Zenny**. Por fim, siga para o canto mais inferior à esquerda do local, encontrando uma passagem para a nova área.



A primeira coisa a se fazer aqui é descer até o poço de lava. As demais passagens estarão bloqueadas pelas caixas, que também estão sobre esteiras rolantes. Assim sendo, já é possível se deduzir que deve existir mais uma alavanca próxima. Assim, acompanhe a esteira até chegar a um grande poço de lava. Diante dele, o final da esteira, com duas alavancas, sendo uma vermelha e outra azul. A vermelha move as caixas na direção do poço, enquanto a azul faz exatamente o contrário. Bem, você quer liberar a passagem e criar uma ponte para poder chegar até o baú no canto direito, certo? Bem, então seu objetivo é alinhar as três caixas com as plataformas. Novamente, valendo-se das alavancas, utilize a vermelha sete vezes. Isso dará a você livre acesso ao **Artemis' Cap**, um acessório que você PRECISA equipar em Momo, uma vez que ele eleva a chance de atingir seus golpes, diminuindo a quantidade "Miss".

Com isso, vá andando à margem do lago fumegante, pela borda mais abaixo, encontrando um baú com uma **Magic Shard** no canto à extrema direita. Em seguida, complete seu caminho à norte, encontrando uma pequena entrada da caverna... Ao entrar na alcova, os heróis se deparam com uma estranha planta, se movendo com suas raízes se ramificando por todos os lados da sala.



— Uau! Olhem para isso! Essa... Coisa... Está se mexendo! — exclama Momo, fascinada com o que vê. — Quem poderia acreditar nisso... Que anergia Chrysm pudesse mutar uma forma de vida como essa! Se meu pai estivesse aqui para ver isso, o que ele diria? Pena que vocês nunca conheceram ele... É uma vergonha termos de dar um fim nisso, mas... Eu acho que podemos podá-lo e jogar no magma.



De repente, o inesperado acontece. Do assombroso vazio existente acima dos ombros da criatura, duas pequenas luzes vermelhas brilharam. E, como se as acompanhasse, uma voz trovejante ecoou, exigindo saber quem estava lá. A engenheira se assusta com a nova descoberta. Um ser mutante com a capacidade de falar e inteligência própria! A planta se assusta ao ser chamada de mutante. Não imaginava que era diferente dos demais. Não sabia que era único...

— Não! Bem... Uh, realmente alguns poderiam chamar você desse jeito, mas eu acho que você é incrível! Seria uma vergonha dispensar um espécime como você... — Momo tenta se explicar.

O mutante entende que aqueles diante de si foram mandados para matá-lo. Tentando proteger sua vida, a planta começa a fazer com que suas raízes se agitem e seus galhos ataquem... Prepare-se para enfrentar...

Mutant

400 HP 600 EXP 300 Zenny

Ataques: Dream Breath, Venom Breath, Clap

Vulnerabilidade: Fire

Invulnerabilidade: Sleep

Item: Nulo

Caso você tenha vencido Sunder e Balio anteriormente, é bem provável que Mutant não seja um oponente à altura, devido ao seu alto nível. Mas, mesmo assim, há um grande problema. Não pense que se trata de um de seus ataques, como **Dream Breath**, que tem 80% de chance de adormecer um personagem; ou **Venom Breath**, que pode causar o status poison em 80% dos casos. Muito menos **Clap**, que causa de quinze a trinta pontos de dano, dependendo de sua DEF (mas que pode ser bastante reduzido com a ajuda de um Protect de Ryu). O maior trunfo de Mutant é seu Regenerate, que recupera 250 HP automaticamente por turno! Ou seja, em menos de dois turnos ele já estaria com toda a energia



recuperada. Existem duas saídas para isso. A primeira delas, e mais difícil, é tentar causar mais dano que ele pode recuperar por turno. Um dos poucos modos de se conseguir isso é usar o Accession de Ryu, transformar em Fire



Dragon e usar o Fire Breath (caso seu HP esteja alto) ou o Fire Claw (para o caso de seu ATK estar mais alto). Isso, aliado aos tiros de Momo e às magias de Nina, devem causar por volta de 300 de dano, o que poderia matá-lo no terceiro turno (perderia 100 pontos de dano ao final do segundo turno e, com os outros trezentos, ele já seria história). Por outro lado, existe um método diversas vezes mais prático que este. Mutant possui somente um número limitado de Regenerates. Ao todo, ele tem um estoque suficiente para sete turnos com recarga de 250 de HP. Passadas as sete regenerações, a mensagem "Mutant Loses Regeneration" surgirá, e você ficará livre para causar todo o dano

que quiser sem se preocupar com o oponente se recarregar. Todavia, em sete turnos muita coisa pode acontecer. É possível que você tenha vindo mais despreparado para a batalha, e não tenha meios para suportar sete turnos de ataques. Então, que tal diminuir os sete para dois? Como? Mais simples que parece. Cada vez que você usar alguma magia ou ataque baseado no elemento fogo, a mensagem "Mutant is in pain" surgirá. Isso "queimará" uma das regenerações às quais o oponente tem direito. Assim, combinando o Burn de Ryu, Simoon de Nina e o ataque de Momo com o Flame Chrysm (contanto que acerte...), você já consegue eliminar três Regenerates. Do primeiro para o segundo turnos, Mutant usará uma, acabando com a quarta. Por fim, mais três ataques baseados em Fire e ele não mais terá como se curar dos ataques. Assim que ele ficar sem as recuperações, use e abuse de Flame Claws, Fire Breaths, Simoons e tudo mais que puder causar com fogo, desde Molotovs à ataques com Flame Chrysm (que atinjam... Talvez já esteja na hora de Momo procurar um oftalmologista...).

O mutante se desculpa pelo que aconteceu. Ele simplesmente não pode impedir que seu corpo e tudo ao redor começasse a atacá-los, por instinto. Momo diz que, comparado à descoberta do vegetal vivo, nada disso importava. Mas o mutante entende que nunca deveria ter existido... E, por isso, pede um último favor aos personagens.



Ele pede para que o joguem na lava, como o plano original. Desta forma, o mundo ficaria aterrorizado com criaturas como ele. A ação então é passada a Ryu. Falando com o mutante, ele pedirá para puxar a alavanca, para que seja jogado no magma. Nina não consegue entender porque alguém tem de morrer apenas por ser fruto de um experimento falho. Momo lamenta a decisão da criatura, mas compreende que, caso o mostrassem ao mundo, seria pior para ele. Ser coberto de testes e experimentos, em uma vida de confinamento e sofrimento... Resta então a Ryu bancar o carrasco e puxar a alavanca. Mas qual delas puxar? Caso puxe a azul, o mutante agradecerá... Até perceber que está sendo levado para o lado errado! Puxando a vermelha, o ser lentamente será levado para o magma, onde deixará de existir.

— Espera! Você não tem de fazer isso! — grita Momo, pouco depois do vegetal ser tragado pela lava. — Prometo que não digo à ninguém sobre você... Apenas me deixe estudá-lo!

Mas parece tarde demais... Até que a voz da criatura é ouvida.

— O desejo do saber não é necessariamente errado. Mas... — e, após uma breve pausa, ele dá continuidade, já a voz falha, difícil. — Lembre-se que se você... Não... Cuidadosa... Um erro... E você criará monstros... Muito piores que eu...

Um breve momento de silêncio se seguiu, sendo somente quebrado por um alto "pukyuu", com que todos se assustam. Pouco depois, uma estranha criatura salta, sorridente, de dentro da lava, gritando pukys e pukys. A moça logo se exalta:

— Que fofura de pequena...

— ...Cebola — completa a princesa.

O ser começa a pular e gritar com Ryu, como se estivesse muito zangado com ele. Ryu então, saca sua espada e ameaça atingi-lo, fazendo com que a criatura pare imediatamente. Momo impede que Ryu o machuque, dizendo que este era um "bebê" confiado a eles pelo mutante, como uma lembrança para jamais criarem algo como ele. E era obrigação deles cuidar dele, em nome do mutante. Ryu não parece gostar muito da idéia de levar uma cebola com eles, mas Nina logo aprova, dizendo que poderiam chamá-lo de Peco. Sem outra opção, a pequena cebola se torna parte do grupo. Você poderá colocar Peco em seu grupo, mas ele estará em primeiro Nível. Sem mais nada a fazer, saia da caverna.

Traições 2: A missão...

Mesmo estando entre supostos aliados, os pequenos e a engenheira não estão a salvo. Os domínios de Sunder e Balio se estendem a muito mais longe do que eles imaginam. E não serão eles os primeiros a escapar...

Com Peco no grupo um novo leque de opções e coisas para se fazer se abrirá. Antes de retornar à Plant, dê uma passada na grande árvore à direita do local, em meio a uma floresta onde antes aparentemente não havia nada, além da sensação de majestuosidade, vida e energia. Aquele é uma das ramificações de Yggdrasil, a ancestral árvore do mundo. A mesma Yggdrasil que ajudou Ryu, Nina, Bo e os demais durante a Guerra contra os guerreiros do Dragon Clã. A mesma, que teve o DreamEater em seus sonhos, sendo libertada por Spar, juntamente com Ryu, Nina e outros. Usando a cebola, converse telepaticamente com a grande árvore. Ela dirá estar bastante confusa, com sua mente conturbada com os últimos acontecimentos. Caso tenha uma Wisdon Fruit e esteja disposto a dá-la à árvore, Yggdrasil se colocará a seu dispor para se tornar um Master.

Contactado Yggdrasil, não haverá muito de novo para fazer. No máximo, você pode seguir para a área misteriosa próxima à estrada para Wyndia, onde há um pequeno lago que dizem pertencer às fadas. Chute as pedras e verifique buracos, encontrando coisinhas como **800 Zenny**, **Scramasax** e **Protein**. Feito isso, pegue Momo (caso ela não esteja no grupo) e siga de volta à



Plant.

Palet estará esperando. Ele dirá que é muito bom vê-los novamente, e se conseguiram dar cabo do problema da caverna. A moça afirma, dizendo que tiveram sucesso na missão. Diz também

que ele não precisa se preocupar com recompensas, uma vez que o "problema" fora causado pelo próprio Rapsol, sendo uma espécie de dever da filha corrigir os erros do pai (ok, ela não diz esta última parte, mas é como se ela dissesse... Além disso, ficou bem sem sal nem açúcar eles recusarem sem motivo aparente...). Em seguida, ela dará as costas e se preparará para sair, mas Palet os impede, dizendo que a estrada ainda está bloqueada e, caso passem mais um tempo na usina, o diretor teria tempo para fazer os preparativos de seu plano para ajudá-los a chegar à Wyndia. Entendendo que seria bastante difícil chegar ao destino por si só, os heróis aceitam. Palet aconselha para que passem a noite no hotel, onde a estadia ficará por conta dos proprietários.

Black Bass: Peixe raro de boca grande.

Uso: Recupera 80 HP a todos do grupo

Tamanho Médio: 65 cm

Isca: Popper

Localização: Região Oeste de Wyndia do Leste, Região Sudeste de Yraall

Flying Fish: Peixe pequeno que vive em águas rasas.

Uso: Recupera 20 HP

Tamanho Médio: 23 cm

Isca: Popper

Localização: Região Norte de Rhapala, Região Sul de Rhapala, Região Oeste de Urkan, Lost Shore

Blowfish: Peixe agressivo que vai atrás de qualquer isca.

Uso: Cura Poison

Tamanho Médio: 15 cm

Isca: Qualquer

Localização: Região Leste de Wyndia do Leste - Torre de Momo, Região Oeste de Urkan

Black Porgy: Peixe de águas profundas, difícil de pegar.

Uso: Recupera 20 AP

Tamanho Médio: 45 cm

Isca: Popper

Localização: Região Leste de Wyndia do Leste - Torre de Momo, Região Sudeste de Urkan, Região Oeste de Urkan

Octopus: "Peixe" de águas profundas. Ótimo sabor quando frito.

Uso: Causa Blindness em todos

Tamanho Médio: 50 cm

Isca: Worm

Localização: Região Leste de Wyndia do Leste - Torre de Momo, Região Sul de Rhapala, Região Sudeste de Rhapala - Tidal Caves, Região Oeste de Urkan

Itens de Manillo na região Leste de Wyndia do Leste

Chain Cap: Bass x1, Blowfish x3

Crepe Cape: Black Porgy x1, Flying Fish x4

Spirit: Blowfish x3

Baby Forg: Blowfish x3

Popper: Flying Fish x2

Float: Flying Fish x2

Skill Ink: Octopus x2

Itens (Torre de Momo):

1 Ring of Ice / Wisdon Fruit / MultiVitamin

1 Solver Knife

1 Bamboo Rod

1 Ice Chrysm

1 Flame Chrysm

800 Zenny

1 MoonTears

1 Breast Plate

1 Ivory Dice

40 Zenny

1 Panacea

1 Skill Ink

TORRE DE MOMO

-MERCADOR DE "LIXO"

Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Ammonia	Item	200
Toad	Isca	20
Old Popper	Isca	20
Mage's Robes	Armadura	610
Cuirlass	Armadura	620
Gauntlet	Escudo	400
Glass Domino	Escudo	450

Itens (Coffee Shop):

1 Vitamin



No dia seguinte, Palet revelará seu plano. Os heróis seriam capazes de atravessar a fronteira valendo-se de um esconderijo dentro de uma carroça carregando feno, algo completamente fora de suspeita. Momo desconfia, perguntando se eles não revistariam a carroça. O diretor apenas diz que, caso se escondam bem, não haverá problemas. E, assim, os guerreiros escondem-se por entre o carregamento. Quando ganham distância do local, Palet começa:

— Heh heh... Whew... Eu tive sorte de que aqueles tais Balio e Sunder estarem atrás de Momo e seus amigos. Aqueles dois vão cuidar

deles por mim... E ninguém jamais precisará saber sobre a planta mutante! — soltando uma longa, porém discreta, gargalhada.

Chegando à estrada Eygnock, o tropeiro avisa que alguém se aproxima. É Sunder, que exige saber o que diabos está sendo carregado ali. É então que o assassino recebe a resposta que queria: um carregamento de alimentos para Wyndia, vindo da Usina, onde os perseguidos deveriam estar, segundo "certas" informações. Sunder toma posse do carro e, mais uma vez, o grupo fica a um passo de chegar à Wyndia.



Só pode haver um!

Sendo capturados novamente por Sunder e Balio, os quatro heróis são levados a participar do campeonato de Arena e vencer para poder garantir sua liberdade e a vida de um de seus companheiros. Assim, mesmo diante dos mais difíceis dilemas, você terá de duelar... Até o último permaneça em pé.



Amarrados, os heróis são levados até Gernel, onde são obrigados a entrar no grande coliseu conhecido por Arena, onde são conduzidos a uma grande sala, onde Balio os espera.

— Então... Crianças... Espero que isso tudo tenha mostrado a vocês como o mundo funciona. No final... São pessoas como nós que conseguem o que eles querem. Os fortes conseguem o que querem... E os fracos não podem fazer absolutamente nada quanto a isso... Como no Campeonato dos Campeões — dizem eles.

É então que finalmente Nina quebra seu silêncio. Ela percebe que, caso entrem no campeonato e vençam, eles também serão fortes, podendo pegar o que quiserem, até mesmo sua liberdade! Os dois se espantam com a idéia, dizendo que já estão abusando da "hospitalidade" deles. Mas Nina insiste, até que Balio percebe um único detalhe: os pequeninos são fortes, mas não aparentam nada disso. Assim, ninguém apostaria grana neles, o que valorizaria imensamente o prêmio da aposta. Com isso, os dois irmãos resolvem permitir a inclusão dos pequenos no campeonato, deixando-os até mesmo livres até o início do campeonato. Mas alertam que deixaram todas as saídas da área fortemente vigiadas, além de exigirem que um dos aliados fique para trás, como refém. Agora você terá de escolher entre Peco e Momo para ficar para trás. Bem, a não ser que a cebola já esteja em um nível bastante avançado, escolha Momo. Ele pode ser uma toupeira cega, mas ainda assim seus ataques não causam somente 1-2 de dano... Além disso, é até engraçado ver uma cebola atrás das grades. Agora, caso prefira realmente Peco, então Momo dirá, de dentro da jaula:

— Não se preocupem comigo... Vocês podem ir sem mim... Mesmo que eles digam que vão fazer XX e então XX em mim, e depois disso vão me XXX... Eu não acho que eles vão me matar. Mas o que significa XX e XXX, mesmo assim?

E, caso resolva trocar os reféns mais tarde, basta retornar à sala dos dois e conversar com Sunder, que não ficará nada feliz com sua indecisão...

Bom, antes do começo do Campeonato, você estará livre para fazer o que quiser, mesmo que fora da cidade, exceto ultrapassar os limites do território. No próprio coliseu você poderá comprar alguns novos equipamentos e renovar seu estoque de itens. Caso tenha Zenny sobrando, gaste um pouco com itens que causem dano elemental, como FireCrackers e Icicle ou Weather Vane. Você também poderá fazer um tour pelo lugar, conseguindo alguns bons itens em armários e sacos, como **Bandanna**, **Coín**, **40 Zenny** e **Healing Herb**. Falando com os organizadores na bancada próxima à sala de Sunder e Balio, você descobrirá que existem vários times nos desafios finais, sendo seus líderes: Patrio (acompanhado de Claw e Cawer), Ryu (é, você mesmo!), Emitai (mago solitário), Muchi (lutador marcial solitário), Dea-

thMask (os três irmãos gordos) e Kenichi (com Chomoi e Galypaw). Você terá de enfrentar pelo menos dois destes grupos para, só então, ganhar o direito de enfrentar o grande campeão do Campeonato.

Quando tiver feito tudo que precisasse, passe pela grande entrada atrás da coelha (hehe) vendedora de ingressos, chegando à entrada do chamado Hall of Fire, o palco de seu primeiro desafio em Arena. Se seguir para a direita no corredor, você chegará ao Null Magic Hall, mas o seu destino não está lá ainda. Conversando com os espectadores do local, você descobrirá que as batalhas são por eliminatória (como em KoF?), sendo que as lutas ocorrem de um-contrá-um, estando cada um sobre uma plataforma sustentada por um Dodai, caras com o corpo sarado de alterofilistas e que imunes ao fogo. Caso os Dodais sejam feridos e, dessa forma, o guerreiro que carrega sobre a plataforma cair, a batalha será automaticamente considerada ganha pelo time ao qual o combatente que derrubou o outro pertencer. Além disso, você ainda descobrirá que de dez pessoas, somente um realmente se arriscaria a apostar sua grana em seu time...

Mas, sendo os personagens participantes do torneio, a entrada não é pela mesma que a do público. Siga à esquerda, ignorando as escadas e atravessando a pequena passagem, que levará a um corredor com uma bifurcação. Seguindo em frente, você poderá conversar com alguns Dodai (que, aliás, não se sentem nada incomodados com o fato de terem de sustentar lutadores ou acabar atingidos "por acidente"), sua sala "pré-batalha", onde você só deve entrar caso já esteja preparado para dar prosseguimento com o campeonato, e, ao final do corredor, uma porta que os levará à sala daqueles que serão seus oponentes. Patrio dirá que eles enfrentarão um bando de garotos, sendo assim uma batalha fácil. Tanto Claw quanto Cawer dizem que o único capaz de vencê-los seria o campeão Garr.

À esquerda na bifurcação, umas escadarias que o levarão ao andar inferior, com algumas lojas. Continuando pela direita aqui, você poderá fazer uma visita a alguns de seus prováveis futuros adversários, como Michi (que parece temer, de certa forma, a confiança de seu oponente), Emitai (com sua pequena filha que torce com todas as forças por seu pai), Keinichi (mumblefrumbel?) e os três irmãos DeathMask (admirando a "paisagem"). Quando já estiver preparado para a batalha, siga até sua sala próxima ao



Hall of Fire e fale com a coelha. Ela perguntará se você conhece as regras do Hall of Fire. Caso responda negativamente, ela dará toda uma explicação e tudo mais. Do contrário, perguntará se estão prontos. Responda Yes, dando início a primeira batalha do Campeonato dos Campeões.

Assim sendo, Ryu é o primeiro a entrar na arena, juntamente com Claw, a ladra. Após toda a apresentação, a anunciante pede para que os dois tomem suas posições sobre as plataformas sustentadas pelos Dodais. Ryu hesita, sentindo um certo frio na espinha, mas sobe. Em seguida, é dado o início do combate. Prepare-se para enfrentar...

Claw

220 HP 150 EXP 200 Zenny

Ataques: Double Blow, Blind, Slash

Vulnerabilidade: Fire

Invulnerabilidade: Nula

Item: Silver Knife (1 em 8, no Steal) e Speed Boots (1 em 32)

Esta é uma batalha que pode ser vencida de duas maneiras. A primeira delas é mais simples, onde você deve tentar derrotar a ladra, para que o próximo integrante tome o seu lugar. A estratégia de Claw é bastante simples. Valendo-se de sua velocidade, logo de início ela usará *Blind* (15-25 de dano, com grande chance de causar o status Blindness) em você, diminuindo sua chance de atingi-la ou mesmo ao Dodai 1 (que sustenta a plataforma dela). Em seguida, ela começará a investir com seus outros dois ataques, *Double Blows* (dois acertos de 9-15 cada) e *Slashes* (25 em média), focalizando seus ataques especialmente contra o seu Dodai (o de número 2). Isso pode até parecer um alívio, poupando sua energia, mas não passa de uma ilusão. Caso o Dodai2 morra, seu time sofrerá derrota automática. Dessa forma, pouco pode-se fazer a respeito. Sendo Ryu o primeiro a pisar no campo de batalha, use Protect tanto em si mesmo quanto em seu próprio



Dodai, reduzindo o dano causado por Claw. Em seguida, você tem dois caminhos a tomar. O primeiro é o de poupar Ryu, para que este possa enfrentar os três guerreiros. Isso é extremamente aconselhável caso tenha vencido Sunder e Balio anteriormente, pois seu nível deve estar bastante alto a esta altura. Para tanto, use técnicas que não consumam AP, como Jump e Charge. Por ter um gasto reduzido, Air Raid até poderia ser uma boa opção, não fossem as ações da ladra serem realizadas primeiro no turno. É bom restringir o uso de seu AP ao mínimo, mesmo que isso exija de você o uso dos Healing Herbs e semelhantes ao invés de magias Heal. Por outro lado, você pode fazer com que Ryu ataque com força total, esperando poder contar com os demais combatentes. Accession combinando os genes Fire e Defense podem derrubar Claw em dois tempos, mas Flame Breath recuperará a energia dos Dodais, enquanto Flame Calw corre o risco de errar o alvo. Com a adição de uma Reverse Gene à combinação você conseguirá um Ice Dragon, causando dano mediano a todos. E ainda existe outro ponto com que você deve se preocupar. Como os ataques dela são mais direcionados ao seu Dodai, você também precisa manter o controle da energia de sua plataforma. Quando o HP deste chegar a um nível bastante baixo (você saberá quando ela baixar no meio da lava, por ter perdido mais de 1500 HP), é aconselhável o uso de curar poderosas, como MultiVitamin e outras que recuperem toda a vitalidade, logo que a queda da plataforma implica na derrota instantânea ao grupo. Aliás, este é o segundo método de se vencer o grupo oponente. Valendo-se deste método, você poderá optar por enfrentar somente Claw, por exemplo. Primeiramente comece soltando Protect no Dodai2 e em si mesmo. Em seguida, parta com tudo que tiver (Accessions, magias, Skills, itens de dano, etc...) para cima do Dodai1. Mas nem por isso descuide-se dos danos sofridos por Ryu e sua própria plataforma. Após uma boa quantidade de ataques, você conseguirá acabar com o sustento e vencer a batalha, sem a necessidade de vencer os demais. A melhor parte de se usar este método é a quantidade de EXP recebida: 3000 EXP (somente ao personagem que venceu a batalha), correspondente à derrota do Dodai (que tem mais de 2100 de HP)! A única contra indicação é que você não terá a chance de receber a Speed Boots, um dos acessórios que mais auxiliam no game, ao derrotar Claw. Portanto, prefira vencer Claw para, só então, durante uma luta posterior, acabar com o Dodai1.



Com a derrota de Claw, é a vez do mago gordo Cawer.

Cawer

200 HP 165 EXP 70 Zenny

Ataques: Speed, Protect, Heal, Frost, Cyclone, Hit

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Dream Ring (1 em 32, no Steal)

Bom, deixe de imaginar como diabos o Dodai aguentou carregar o mago roliço e vamos às explicações sobre como vencê-lo. Frost e Cyclone causam 30 pontos de dano em média, Hit de 5-10 e Heal recupera uma boa quantidade de energia. É bem provável que Cawer use seus dois primeiros turnos para soltar Protect e, em seguida, Speed. Dessa forma, ele terá uma defesa razoável e uma velocidade bastante alta. Você pode usar estes dois primeiros turnos para se curar da batalha contra Claw, usando itens ou magias. Para tentar superar a AGI do mago, você pode fazer o seguinte: a qualquer momento, entre na tela de itens e, em seguida, force o menu para cima, entrando na tela de equipamentos. Uma vez lá, remova todas as suas armaduras, mantendo somente acessórios de proteção (obs: trocar de equipamentos durante a batalha NÃO conta como desperdício de turno). Como magias ignoram a DEF normal do personagem, e Cawer ataca quase que inteiramente com mágicas, as armaduras são dispensáveis. Assim, é provável que você aja primeiro no turno ou, ainda de quebra, receba um EX Turn. Este é um bom momento para tentar derrubar Dodai1, uma vez que Patrio pode ser considerado um oponente difícil o bastante para vencer seus personagens e Cawer não carrega nada que realmente valha a pena. Portanto, não é má idéia se concentrar na plataforma.



Por fim, é a vez do líder do grupo, o espadachim Patrio.

Patrio

350 HP 200 EXP 120 Zenny

Ataques: Slash, Lucky Strike, Frost Strike, Flame Strike, Thunder Strike

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Scale Armor (1 em 8, no Steal) e Claymore (1 em 32)

Patrio não é o líder dos demais por acaso. Ele junta em um mesmo guerreiro duas das principais características de um espadachim de sucesso: perícia e MUITA sorte. Ele ataca apenas utilizando-se de sua espada, o que poderia parecer um alívio. PODERIA... Mas não é. Seu Slash remove, em média, 30 de seu HP, enquanto o incrivelmente constante Lucky Strike em média 40-50. Frost, Thunder e Flame Strike (e, aliás, você pode aprender as três) causam cerca de 15 de dano baseado no elemental correspondente, o que realmente só importará se você estiver morfoado em algum dragão. Dependendo de seu nível, é possível até que você cure mais que ataque. As únicas coisas que podem ajudá-lo aqui são um pouco de paciência, vários itens de cura para segurar a barra e o uso de Protect, para reduzir o dano em pelo menos 25%. E não se esqueça de equipar novamente suas armaduras, caso as tenha despido na luta contra Cawer, visando uma maior proteção. Para causar danos, vale a mesma receita dos demais. Jump, Charge e até mesmo Air Raid, para o caso de você agir antes do espadachim no turno, tendo a oportunidade de cancelar sua ação. Accession pode ajudar não só como fonte de ataque, mas também como prevenção de dano, uma vez que sua energia e a do dragão são tratadas em separado (se o seu HP estiver baixo, não quer dizer que o dragão estará com pouco HP após o Accession) em caso o dragão seja derrotado, você retorna automaticamente à forma humana. No mais, continue atacando e recarregando sua energia, devagar e sempre. Difícil, mas nada impossível. Receba uma Claymore após a vitória.



Todos ao redor vibram com a vitória, em algo que mistura surpresa e animação. De volta ao quarto, os pequenos realizam uma breve comemoração. A própria coelhinha se manifesta, um tanto abobada.

— Com certeza... Eu estava, assim, totalmente surpresa, sabe? Assim, quem imaginaria que algumas crianças como Ryu e Nina poderiam vencer, sabe? Ok, sua próxima luta será, assim, no "Null Magic Hall", viu? E vocês estarão, assim, lutando com o time de Emitai, sabe? Então, assim, boa sorte, Ok?

Depois de presenciar o estranho problema da

D'Lonzo, a mestra do crime

No topo da colina mais alta da área do Coffee Shop, uma estranha mulher de longos cabelos purpúreos diz ver nos personagens um grande potencial para se tornarem verdadeiros guerreiros, dispondo-se a ser uma Master para eles. Todavia, ela exige somente uma coisa: cautela. E, em seu dicionário, cautela se resume a carregar muitas armas. Assim sendo, você precisa possuir um mínimo de quinze armas diferentes (nada de quinze Broad Swords!) para que ela realmente invista em você.

Sendo uma ladra nata, sua agilidade e destreza são pontos mais que favoráveis para um combate. E, sendo estas características passadas para seus discípulos, tanto a precisão dos golpes (em outras palavras, a capacidade do personagem de atingir seu alvo) quanto a capacidade de esquiva do discípulo se elevarão grandemente. Elementos que se encaixariam bem em Rei e Ryu, personagens de grande velocidade, destreza e capacidade de esquiva já bem desenvolvidas. Em relação aos bônus, ela e Maryleap, a fada, são as únicas que concedem benefícios à AGI de um personagem. Apesar disso, -2 AP pesam bastante para a evolução de alguns personagens, da mesma forma que o Master Bunyan. Quanto às técnicas, dê preferência à Ryu de aprendê-las, em especial Steal, indispensável para se roubar itens sem ter Rei no grupo. Monopolize também é uma ótima opção para ele, em especial em partes mais avançadas do game, onde a quantidade de EXP para se avançar é imenso.

D'Lonzo

-Local: No topo da colina do Coffee Shop.

-Exigências: Pelo menos quinze armas diferentes em seu inventário.

-Skills:

Nome	Requer
Monopolize	2 níveis
Intimidade	3 níveis
Steal	4 níveis

-Bônus e Penalidades:

HP	-1
AP	-2
PWR	+1
DEF	0
AGI	+1
INT	0

Itens (Plant):

1 Healing Herb
80 Zenny
1 Ginseng

PLANT

-INN 30

-ITEM SHOP

Mandrake	Item	100
Antidote	Item	12
Eye Drops	Item	20
Molotov	Item	10

Itens (Dump):

1 High Boots
1200 Zenny
1 Magic Shard
1 Artemis' Cap



Yggdrasil, a milenar árvore da sabedoria

De tempos em tempos, a grande árvore do mundo, com suas várias ramifi-

moça com "assim"s e tudo mais, saia da sala. Para sua surpresa, o grande campeão do campeonato, Garr, estará esperando por eles para dizer que nunca se sabe para onde a sorte sorrirá.

Desça as escadas, dormindo e salvando seu progresso caso julgue necessário. Em seguida, vá até o vendedor de itens e compre uma boa quantidade de Fire Crackers, Icicles e até mesmo Napalms, pois você precisará deles. Se quiser, antes do próximo combate, dê uma volta pelo local. O quarto onde estavam Patrio e os outros agora está ocupado pelo time de Kenichi, que vencera os pesos-pesados DeathMask. O próximo desafio deles será Garr, que sempre luta só, mesmo sendo este um campeonato onde times são permitidos. Pelos lados da Hall of the Kings, você ficará sabendo que a luta de Emitai fora decidida após um único feitiço do mago. Muchi e o grupo tiveram de ir para casa, sem prêmio desta vez.



Com tudo pronto, siga para a área de entrada da Null Magic Hall. No corredor, você encontrará a pequena filha de Emitai, tossindo bastante e muito preocupada com seu pai, por ter de lutar sem sua mágica, enquanto sua mão tenta confortá-la. Entre então em sua sala, para preparar-se para o embate. A coelhinha explicará as regras: luta grupal, de três contra três, vale tudo, exceto magias. Skills que gastam AP e causam dano elemental também são consideradas magias e, portanto, são proibidas aqui. Todos comentam a sorte dos pequeninos por terem de enfrentar um poderoso mago sem suas magias...

Pouco antes das lutas começarem, alguém bate à porta.

— Com licença... Eu poderia entrar? — diz uma voz de homem. — Sim, sou Emitai. Sei que não temos muito tempo, mas eu preciso falar com vocês... Como vocês devem saber, minha filha está muito doente. Se eu não vencer este campeonato e conseguir o prêmio em dinheiro... Ela não vai



poder ter a operação que precisa fazer... Eu sei que é uma coisa difícil de pedir... Mas se vocês não fizerem isso, minha filha vai morrer!

A princesa e seu protetor se entreolham. Entendem o que Emitai pede. Mas, da mesma forma, sabem que muito está em jogo para que percam esta batalha. O mago, vestindo sua roupa verde, em trapos, ergue as mãos e faz surgir

dois pequenos meninos com gorro.

— Eu sei que posso vencer a batalha final! Minha mágica jamais fora superada até hoje! Mas, na Null Magic Hall, sou apenas como qualquer outra pessoa comum... Só posso depender destes meus dois garotos aqui... — apontando para os dois, que começam a pedir para que dêem a vitória ao mago.

Nina começa a chorar. Ela sente por não poder ajudar, pois um dos personagens ainda está mantido como refém. Caso percam, sabem que os captores matarão seu amigo / a. Emitai, desanimado, suspira fundo e continua:

— Oh... Eu não sabia. Acho que terá de ser assim então... Ah, Lyla, estou sentindo tanto... Por favor, perdoe seu pobre pai...

Os pequenos permanecem calados... No quarto de Emitai, ele lamenta que as coisas nunca são fáceis e que não queria recorrer ao que fará antes das finais, mas se vê obrigado a isso. Erguendo os braços, uma cúpula mágica encobre a ele e aos dois meninos...

O mago demora a entrar na arena, o que deixa a todos preocupados. De repente, grandes estrondos são ouvidos, seguidos pela voz de Emitai, que surge das sombras, trazendo seus dois garotos, agora crescidos. Bem, então prepare-se para enfrentar...



Emitai

600 HP 400 EXP 320 Zenny

Ataques: Nenhum

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Mage Robes (1 em 8, roubado) e Magician Rod

Golems

750 HP 0 EXP 0 Zenny

Ataques: Hammer Punch, Spirit Blast

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Life Shard (1 em 32, roubado)

Bom, aqui temos grandes problemas que seriam bem maiores se não houvessem as preparações para ela. Emitai não fará absolutamente nada na batalha, a não ser ficar parado, em posição de defesa. Ele nunca foi um homem de armas, e não poderia ajudar, sendo, portanto, café-com-leite, deixando a luta em três contra dois. Em compensação, os Golems são bastante poderosos. Hammer



Punch, ataque comum de ambos, causa de 15 a 30 de dano, dependendo da DEF de seus personagens. Spirit Blast, não tão comum assim, remove entre 30 e 50 de HP, ignorando defesas. E como você não poderá usar magias que causem dano aos dois, então a tarefa será árdua, certo? ERRADO. Existe um meio bem simples para isso. Nina vai de qualquer item que cause dano elemental a todos, como os recém comprados Icicle e Fire Cracker. Caso Peco esteja no grupo, ele segue o mesmo que Nina. Ryu e Momo (se esta estiver participando da batalha) vão de técnicas como Jump, Charge, Double Blow ou mesmo ataques normais, todos direcionados a Emitai. "Mas por que, se ele é o único que não faz nada durante toda a batalha", você se pergunta. A resposta é simples: Emitai não está somente se defendendo, mas sim se concentrando, controlando os dois garotos. Caso ele sucumba, os Golems perderão o controle e começarão a atacar um ao outro até que um deles morra, para só então o sobrevivente voltar suas atenções à você novamente. Vale lembrar que o Accession de Ryu não é ma habilidade mágica, mas sim natural. Portanto, as transformações do guerreiro dragão são viáveis aqui. Use e abuse disso: combine Fire + Thorn + Defense e frite a todos com Flame Breath. Quando seu HP estiver baixo, parta para o Flame Claw em Emitai. Prossiga até o final da batalha, curando sempre que precisar.



Mesmo caído, Emitai reúne suas últimas forças para tentar chegar até os guerreiros. Contudo, o máximo que consegue é sussurrar o nome de sua filha Lyla... Os pequenos baixam suas cabeças, sentindo algo doer dentro de si... No quarto, Nina segura-se para não chorar, esperando que Emitai um dia os perdoe pelo que fizeram. É então que Sunder surge. Ele gargalha, dizendo

que foi muito impressionante o que fizeram. Entrar no campeonato e trilhar todo o caminho até as finais. A princesa diz que não precisam de elogios, mas que ele mantenha sua promessa.

— Heh heh heh... Oh, claro, nossa promessa. Isso depende se o nosso Ryu aqui pode ou não vencer Garr na final, entende? Por que parecem tão mal-humorados? Ânimo! Conseguiram seus fãs, sabia? Ah, e por falar nisso... Emitai e sua família ainda estão no quarto deles. Eu não me preocuparia com eles se fosse vocês... — e sai, gargalhando.



A princesa cai em prantos ao pensar nisso. O guarda ali então diz que não é hora para choro, pois a final não tardará a começar. Assim sendo, saia e dê uma passada no quarto do mago. Para a sua surpresa (e alívio), Emitai não é realmente especialista em mágica, mas sim em enganar as pessoas. Sua filha não está doente coisa alguma e eles estavam lá mesmo pelo dinheiro. A própria filha deles pergunta se já pode parar de

tossir agora... O mesmo truque foi usado contra o time de Muchi e deu certo. Mas ele não esperava que os pequenos não caíssem na encenação. Sem mais, vá às lojas reorganizar seu inventário.

Se quiser aproveitar para dar uma conversa com o pessoal antes da última batalha, você ficará sabendo que Garr acabou com cada um dos guerreiros do grupo de Kenichi com um único movimento da lança. Mas mesmo ele começa a reconhecer que pura sorte somente não teria levado os pequenos até as finais. E, agora, mais e mais pessoas apostam em Ryu e nos demais. Bom, não desaponte seus fãs e corra para a batalha, no Hall of the King!

Enquanto Ryu espera que seu nome seja chamado, Sunder e Balio tem uma conversa com o campeão Garr. Ele parece estranhar que um pequeno menino possa ser tão forte, vencendo tantos guerreiros poderosos. Só então os dois irmãos revelam que na verdade Ryu é um dragão. Garr estranhamente se interessa no garoto (não, não no sentido que você está pensando, seu mente poluída...), mas mesmo os dois irmãos não ousam enfrentá-lo...

Quando Ryu pisa na arena, todos vibram e gritam. Ninguém consegue acreditar que uma criança chegara tão longe em um campeonato onde somente os mais fortes sobrevivem. Em seguida, é a vez do campeão entrar. A morte Alada, o Mestre da lâmina, o campeão dos campeões, o senhor dinamite (sim, esses todos são a mesma pessoa...): Garr.

— Ryu... Deixe-me dizer-lhe uma coisa... — diz ele, seriamente. — Não se detenha. Se você não lutar usando tudo que tem, eu vou matá-lo. E, assim, tem-se início a última batalha do campeonato...



Garr

HP 0 EXP 0 Zenny

Ataques: Pyrokinesis, Slash, Lucky Strike, Flare

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Nenhum (e, mesmo que tivesse, você não teria muito tempo para roubá-lo mesmo...)

Bom, não há muito o que dizer aqui. *Lucky Strike* causa dano acima de 60 pontos (para um máximo de 1000), *Flare* entre 20-40 de dano, *Slash* 20-1000 de dano, *Pyrokinesis* de 20-100, etc. Apenas tente se manter vivo para não passar vergonha diante de seus (de Ryu) fãs... De qualquer forma, chegará o momento em que Garr gritará "Vamos acabar com isso agora!". A única saída é usar o *Accession* e tentar escapar, ou mesmo usando o *Soul Gem* que veio equipado em Nina quando ela se uniu a Ryu. E, mesmo que consiga sobreviver, seus ataques começarão a causar mais de 100 pontos de dano... Ou seja, meus pêsames...



Quero Ryu e seus amigos... Ok?

Todos no local se surpreende com o pedido. Balio pede para que reconsidere, uma vez que isso não fora o que eles haviam combinado. Garr apenas bate seu cajado-lança com força no chão, respondendo com um olhar de ódio.

— Será que eu me enganei? Pensei que o vencedor do Campeonato dos campeões era premiado com O QUE QUER que ele queira... Não? Se esse for o caso, então talvez eu prefira lavar... A sua vida, sim?

Momentos depois, Ryu desperta no quarto da arena, deitado em uma cama. Ao lado da cama, Nina, juntamente com Momo / Peco. Garr, mais distante dali, diz estar feliz por ele estar bem, pois teve medo que não tivesse se detido o bastante para não feri-lo demais. Informa que agora ele será o responsável pelos pequenos, livrando-os dos dois irmãos assassinos, a quem o campeão vai fazer uma "visita", para buscar o amigo refém deles. A princesa de Wyndia acha um boa idéia irém também, para ver o que acontece.

Nos corredores, todos terão ido embora, sobrando somente alguns gatos-pingados reclamando por terem apostado em Ryu. Chegando à sala de Sunder e Balio, encontrarão o grande guerreiro colocando os dois assassinos contra a parede (literalmente...), obrigando-os a soltar o quarto integrante de seu "prêmio". Enquanto isso, os pequenos libertam seu amigo. Garr diz então



que, sendo ele o dono dos heróis, diz que estão livres para partir. Sunder e Balio consideram as atitudes de Garr uma ameaça a eles. Assim, eles simplesmente não podem deixá-los ir, mesmo que isso signifique enfrentar o campeão.

Do outro lado da porta, Nina questiona o grande guerreiro quanto às suas ações. Apesar de hesitante, Garr então resolve abrir o jogo aos pequenos.

— Humph... Porque...

Havia aqui uma raça antiga que possuía um poder insuperável, chamada Brood... Eu ajudei vocês porque Ryu... Ryu... É da Brood... — e, dando as costas aos demais, seguindo em direção à saída, o campeão prossegue. — Ryu... Não vou exigir nada em troca... Mas se você quiser saber mais sobre sua raça, a Brood... Há um lugar a leste daqui chamado Angel Tower... Vá até lá. Eu estarei esperando por você.

Bom, agora que os personagens não estão mais sob o domínio de Sunder e Balio, você estará livre para fazer o que quiser, inclusive seguir para Wyndia. Com o fim do campeonato deste ano, Genmel volta ao seu estado normal, sem toda aquela multidão preocupada em lucrar com o evento. Assim, não resta muito o que fazer por aqui. Retorne ao mapa mas, antes de tomar o caminho para Wyndia, dê uma passada no ponto misterioso próximo ao ponto de pesca da Região Sul de Wyndia Central tendo Peco no grupo. Do lado de fora da tenda dos mercenários (a Thief's Gang), haverá uma árvore. Dê uma cabeçada nela e uma pequena pedra cairá. Se trata da *Flower Jewel*. Pegue-a, pois será usada mais adiante no jogo. Se ainda não o fez, pegue a *Wisdon Fruit* dentro do armário dentro da tenda. Sem mais, siga na direção da ponte de Maekyss.



Dia do Pagamento...

Sunder e Balio nunca permitiram que aqueles que perseguiam fugissem. Jamais, como uma regra de honra dos dois irmãos. Unindo todos os seus homens, os dois iniciam uma última e desesperada forma de capturar os pequenos... Com o Campeão fora do caminho, isso não será tarefa das mais difíceis. Ou assim imaginam...



homens, todos armados e com cara de poucos amigos. Ao tentar escapar por onde vieram, os heróis percebem que estão cercados, tendo mais uns seis no início da ponte. Sunder diz jamais imaginaram que aqueles pirralhos causariam tantos problemas a eles. Balio continua, dizendo que, agora que chamaram reuniram todos os seus homens, esse problema será resolvido.



Ao tentar atravessar a ponte, os guerreiros serão surpreendidos por ninguém mais ninguém menos que Sunder e Balio (sim, eles novamente...). Mas dessa vez eles estão acompanhados por mais de quinze de seus homens, todos armados e com cara de poucos amigos. Ao tentar escapar por onde vieram, os heróis percebem que estão cercados, tendo mais uns seis no início da ponte. Sunder diz jamais imaginaram que aqueles pirralhos causariam tantos problemas a eles. Balio continua, dizendo que, agora que chamaram reuniram todos os seus homens, esse problema será resolvido.



cações por todo o planeta, libera um esporo no mundo, que viaja pelos céus, sem destino definido, para adquirir conhecimento e, por fim, tornar-se novamente um com a grande Yggdrasil. Foi assim com Spar, o homem-planta que lutara ao lado de Ryu há eras atrás e com tantas outras. Mas Peco parece diferente. Uma cebola criada por energia Chrysm, com inteligência e atitudes próprias. Talvez seja isso que tenha dado a ele a capacidade de se comunicar com a grande árvore. Yggdrasil ficará surpreso e feliz por saber que alguém pode ouvi-la novamente, mas continua um tanto confuso com tudo a sua volta. Para clarear suas idéias, ela pede a Peco uma Wisdon Fruit. Caso a tenha, ela estará pronta a dividir sua sabedoria com a estranha nova cria e seus companheiros.

Yggdrasil é a árvore da sabedoria. Por esse mesmo motivo, seus bônus e penalidades refletem esses fatos. A inteligência será o atributo mais enfatizado, sendo um Master mais recomendado para personagens como Nina e Momo. Mas há um grande porém: todos os seus discípulos ganham ataques baseados no elemento fogo como pontos fracos. Uma boa forma de driblar isso é através do uso de equipamentos que absorvam ou anulem danos por fogo.

Yggdrasil

-Local: À esquerda da Plant, num ponto misterioso.

-Exigências: Somente Peco pode se comunicar com a árvore, mesmo depois de já tê-la como mestra. Você também precisará de uma Wisdon Fruit da primeira vez que falar com ela.

-Skills:

Nome	Requer
Sanctuary	2 níveis
Recall	5 níveis
Shield	8 níveis

-Bônus e Penalidades:

HP	-1
AP	+1
PWR	-2
DEF	+1
AGI	0
INT	+2

Itens (Arena - Coliseu):

1 Bandanna
40 Zenny
1 Coin
1 Healing Herb

ARENA - COLISEU

-INN	100	
-ARMOR SHOP		
BreastPlate	Armadura	1000
Scale Mail	Armadura	1450
Buckler	Escudo	1100
Knight's Helm	Elmo	720

-ITEM SHOP		
Vitamin	Item	50
Multi Vitamin	Item	300
Antidote	Item	12
Eye Dorps	Item	20
Panacea	Item	100
Anmonia	Item	200
Fire Cracker	Item	500
Icicle	Item	500
Napalm	Item	800

-WEAPON SHOP		
Scramasax	Espada	1200
Moon Sword	Espada	2000
Claymore	Espada	2500

Itens (Maekyss):

400 Zenny
1 Sally Seeds



te são bons. Mas Sunder completa logo em seguida, dizendo que ele não pode segurar isso para sempre. *E como eles têm ainda uma boa quantidade de homens atrás deles...* Ou melhor dizendo, tinham. O olhar dos irmãos muda bruscamente para algo entre pavor e frustração. Ao se virarem, os pequenos encontram Garr, que apenas diz ter tido

de se livrar de alguns bandidos que estavam em seu caminho... Os homens com que Sunder e Balio contavam para deter a fuga agora estão mortos.

— Hey, Garr... — começa o de pelugem azul. — O que você pensa que está fazendo? Por que você nos trai ajudando estes moleques?

— Este é o meu ramo... Aliás... Eu pensei ter dito a vocês para deixarem-nos em paz, não? Parece que vocês me traíram primeiro, certo? — responde Garr, sorrindo.

Agora, você tem à sua disposição todo o poder do campeão do Campeonato dos Campeões, que se une aos pequenos. Você terá a oportu-

nidade de reorganizar os componentes de seu grupo, mas mantendo Garr e Ryu. Recomendamos Nina, uma vez que suas magias serão de grande valor. Quanto a formação, a melhor opção é deixar Garr na linha de frente e usar a ATTACK. Dessa forma, o já alto dano causado pelo campeão se elevará mais ainda.

Sunder e Balio começam a se preocupar com a inesperada união. Dizem que o chefe não vai gostar nada disso. Garr simplesmente responde que não liga para o chefe deles e muito menos com o que ele pensa. Os dois irmãos decidem, então, resolver isso agora mesmo, usando seu verdadeiro poder. Unindo as pedras em seus cinturões, um estranho pilar de luz envolve os dois, tornando-se cada vez mais e mais intenso. Quando a luminosidade cessa, o que resta dos dois é uma grande criatura equina, com toques de UltraSeven.

— Metamorfose Stallion! Ninguém nunca nos viu nesta forma e viveu para contra a história!

Bem, prepare-se para enfrentar mais este amalgama...

Stallion

1500 HP 800 EXP 500 Zenny

Ataques: Barrier, UtmosAttack, Jolt, Chop, Resist, Protect

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Life Shard (1 em 8, roubado) e Holy Mantle

E lá vamos nós à uma batalha realmente complicada, em especial para aqueles de nível muito baixo. Stallion não é somente uma união dos dois irmãos, como era o caso de Amalgam, mas um ser completamente novo. Aliás, uma curiosidade: repare na pose que ele faz ao realizar magias e seu poderoso UtmosAttack. Ela não te lembra ninguém?

Bom, voltando ao assunto, sendo o primeiro oponente com uma quantidade realmente grande de HP no game, o ser possui todo um leque de magias de proteção, usando-as até com certa sabedoria. *Barrier*, que ele provavelmente usará logo em seu primeiro turno de batalha, cuidará para que magias usadas contra ele causem menos dano, o que já penaliza um pouco Nina. *Protect* será usado somente em casos extremos, quando o HP baixar para menos de 300. *Resist*, que anula todo o dano recebido por ele no turno, Quanto aos ataques, ele é igualmente perigoso. *Chop*, seu golpe normal e muito pouco utilizado, causa entre 10-25 de dano, equivalendo ao Kick de Sunder e Balio. O *Jolt* também é usado, mas deixou de ser tão temível assim,

causando somente 20 de dano, em média. Em compensação, há outro ataque com que você deve se preocupar: *UtmosAttack*. Ele atinge a todos os personagens, removendo de trinta a sessenta do HP. O pior de tudo é que este é um ataque bastante comum, exigindo de você a recuperação constante da energia de todos. Tendo conhecimento de tudo isso, vamos ao Modus Operandi. Primeiramente, use Shield de Ryu, elevando a DEF de todos. Em seguida, use seu Accession, unindo Fire + Thorn + Defense, atacando com Flame Claw, que causará tanto dano quanto os ataques normais de Garr. Este último vai somente de ataques normais, abusando de seu alto ATK e da formação ATTACK. Não tente usar suas técnicas, por serem todas inúteis por enquanto. Por fim, Nina primeiramente usa Weaken e Blunt para reduzir a DEF e o ATK do oponente, respectivamente. Em seguida, se encarrega de carregar a energia de todos com itens e tudo mais, atacando com Simmon, Ice Blast ou mesmo Double Blow, quando sua função for desnecessária. Com isso, após algum tempo Stallion estará acabado. Receba um Holy Mantle, que reduz o número de encontros aleatórios com oponentes.



Finalmente os pequenos heróis estão livres da ameaça dos dois irmão assassinos. Nina agradece a ajuda de Garr, que diz já ter planejado tudo aquilo.

— Assim que levamos a princesa de volta à Wyndia, você precisa vir comigo até a Angel Tower, Ryu...

— Espera um pouco — interrompe a princesa. — Ryu está procurando por alguns amigos desaparecidos chamados Teepo e Rei...

O grande guerreiro cruza os braços, pensativo. Calmamente, revela que sua intuição diz que Ryu não os encontrará vivos. Ryu não consegue conter o choro, se derramando em lágrimas. A princesa, então, repreende a atitude do campeão, que apenas tenta ser realista.

— Você sabem com quem vocês estavam lidando... Não sabem? Eles eram o tipo de pessoa que matariam qualquer um... O único motivo por Ryu estar bem é por causa de seu poder, ou eu estou errado? — com o fim do pranto, Garr continua. — Primeiro, precisamos ir para Wyndia... Precisamos pedir a autorização para cruzar a ponte, de qualquer forma.

Antes de deixar a área, desça a pequena ladeira à esquerda, prosseguindo até chegar a uma casa. Ao lado desta, mais um cristal de Chrysm, aprisionando um Gene da Brood. Agarre-a, conseguindo a *Free! Gene*. Dentro da casa você também poderá conseguir *400 Zenny* dentro do guarda-roupas. E guarde a localização daqui. Você vai precisar mais adiante. Só então atravesse completamente a ponte.

Do outro lado, na área Central de Wyndia, vá fazer tudo que deixou pendente. Visite os Masters (aliás, é possível que D'Lonzo já esteja disponível) para ver se não recebera alguma técnica nova, recolha os itens que considere importante, pois a jornada daqui por diante será longa, e você ficará um bom tempo distante. Depois de tudo pronto, siga para Wyndia.

Na entrada principal do palácio, use Nina para falar com o guarda. Ele dirá que todos ficaram preocupados com o desaparecimento dela, e pergunta o que aconteceu com aqueles bandidos-cavalo e o menino que diziam ser um dragão. Nina apenas sente que vai ser muito difícil explicar que Ryu não é um daqueles caras que a raptaram... Após as comemora-

ções do retorno da princesa, o rei convida a todos que acompanharam para um jantar, onde Nina conta tudo que acontecera depois de sua partida.

— Céus, isso soa quase como uma aventura! — exclama o rei, impressionado com os relatos de sua filha.

— Não sei o que eu teria feito se não fosse por Ryu e os outros... — diz Nina.

— Entendo... Perdoe-me, Mestre Ryu, por duvidar de suas intenções e pensar que era um dos charlatões. Em nome da rainha, eu ofereço a você os agradecimentos mais uma vez.

— Mas, majestade... Não acha difícil de acreditar que uma mera criança tenha realizado tais feitos? — comenta o desconfiado chefe da guarda real, Vincent.

— Mas Ryu não é uma criança qualquer! Pai, Ryu é um drag...

— Ahem! Erm... Tosse, tosse! — interrompe Garr, antes que Nina possa causar mais problemas para o pequeno membro da Brood. — A propósito, vossa majestade... Estávamos pensando em viajar para as terras ao leste...

— Sim, sim! Você precisa de um passaporte, sim? Estando vocês com pressa, verei isso imediatamente! — termina o rei, animado com os acontecimentos.

Nina fica um tanto desapontada com a notícia. Momo tenta consolá-la, dizendo que com certeza eles se encontrarão novamente.

— Certamente! Se suas viagens trouxerem vocês aqui novamente, nós acolheremos sua presença no castelo de Wyndia.

E, assim, o jantar prossegue, com Momo tendo mais sorte com os talheres que Ryu, Garr comendo com classe mas, ainda assim, com as mãos, Peco dormindo e Nina desapontada...

Mais tarde, em seu quarto, Nina se pergunta por que eles tem de partir tão cedo. Ela tenta se convencer de que, caso vá com eles, apenas será um peso para carregarem, e que não precisam de uma princesa causando pro-



blemas. De repente, um grito seguido do som do quebrar de pratos é ouvido. Espantada com isso, Nina resolve dar uma olhada no que está acontecendo. Andando pelo palácio e verificando os armários e guarda-roupas, você encontrará uma série de bons itens. Ao falar com as pessoas no castelo, elas dirão que gostariam de poder ter feito algo para ajudar a princesa, mas o rei havia decidido que este seria um caso a ser escondido do público, para evitar manifestações. Descobrirá também que todos admiram aqueles que a ajudaram, em especial Ryu, mesmo com os "maus modos" deles. Perceba também que somente os mais velhos possuem pares de asas, como os habitantes de Wyndia nos BoF anteriores (Winlan no primeiro e Windia no segundo), algo que gradativamente vem desaparecendo (no primeiro BoF, todos os Wyndians podiam se morfar no "Grande Pássaro" ao atingir a maturidade; em BoF2, eles não mais podiam fazer isso, podendo somente voar a baixas altitudes). Na sala de jantar, você pode chegar até o quarto dos monarcas. Lá você descobrirá que a rainha caiu da cama por causa da preocupação com Nina, mas melhorou agora que ela voltara. Na sala superior, o rei conversa sobre a fuga da filha ("Talvez ela só quisesse brincar com outras



crianças...") com o chefe da guarda-real Vincent.

Assim que fizer toda a exploração que julgue necessário, fale com a criada próxima a alguns pratos quebrados. Ela dirá que se assustou com algo pequeno e muito rápido que passou e esbarrou em suas pernas. Em seguida, algo bastante familiar sai debaixo da mesa, correndo na direção do alojamento dos soldados. Pelo visto, parece que Momo esqueceu Honey no castelo... Corra para os alojamentos, onde você descobrirá que nada passou por ali, mas o guarda roliço que empunha um machado próximo aos tronos jura que sentiu algo passar diante dele. Isso significa que ela correu para algum lugar próximo ao seu quarto. Siga até a entrada da cozinha, onde um guarda dirá que viu algo que parecia um rato descer escada abaixo. Persiga-a descendo até a cozinha, onde o cozinheiro sapo comentará que algo que não era nem um rato nem uma galinha passou e desceu até a adega. Uma vez lá, use R1 para visualizar atrás do segundo lance de barris, diante da primeira rampa de madeira. Haverá um rato lá que entregará a você um **Cheese** caso responda afirmativamente. Depois, continue

em frente até estar diante das escadas que a levarão ao andar inferior. Ali, novamente visualize, com a ajuda do R1, a parte de trás dos barris. Você finalmente encontrará Honey, que fugirá mais uma vez. Você terminará por encontrá-la em seu quarto, na sacada. Ao ver a menina, a pequena máquina corre para mais perto da varanda. Nina, temendo que ela caia, tenta agarrá-la, isso de nada adianta. Ambas caem do alto do castelo...



Neste momento, algo incrível acontece. Os olhos de Honey começam a brilhar intensamente, enquanto Nina começa a sentir o ar mais leve, como se estivessem voando! Lentamente, as duas pousam do lado de fora de Wyndia. A princesa se assusta com o ocorrido, mas não tem a oportunidade de questionar o robzinho, que caiu e parara de se mexer. Meio que no desespero, Nina agarra Honey e sai à procura de Momo, temendo que o pior tivesse acontecido...

Num acampamento nas planícies de Wyndia Central, Momo começa a se preocupar com sua mascote, que desaparecera desde que saíram do castelo. É então que Nina aparece, ofegante, trazendo a pequena máquina inerte nos braços. Momo, após uma breve análise, a engenheira entende que Honey apenas ficara sem energia Chrysm para funcionar. Algo como ter acabado a pilha do robô. As duas correm para dentro da tenda. Quando Ryu tenta segui-las, Garr o impede.

— Deixe que Momo cuide disso. Ela sabe o que é melhor para Honey... Além disso... Há algo que preciso dizer. Quando chegarmos às terras do leste... Você aprenderá sobre a Brood... — e, não percebendo a aproximação de Nina, o guerreiro continua. — Mas... Há uma possibilidade de que você morra logo depois disso...

Nina se assusta com o que ouve.

— Morrer... Você quer dizer que Ryu pode morrer...!? Por que você diz uma coisa dessas!? Ele está indo só para aprender sobre os dragões, não é?

— Você precisa entender... Que quando se está lidando com algo que tem poder suficiente para destruir o mundo... Você precisa estar preparado para qualquer coisa — responde ele.

— Ryu não é um dragão grande e mal como aqueles... Ele sempre usou seus poderes para me proteger! Ele é um dragão bom! — e, sem hesitar, toma uma grande decisão. — Eu... Eu vou também!

Não quero que Ryu morra sozinho em algum lugar... Algum lugar sem mim! Ryu não é um dragão mau!



Itens (Castelo de Wyndia):

120 Zenny
2 Gens
2 Panacea
2 Healing Herb
1 Vitamin
1 Coin
1 Cheese

Pontos de pesca da REGIÃO DE RHAPALA

-Região Norte de Rhapala

Este é o melhor lugar para se conseguir peixe fresco de rio!

Peixes existentes: Man-o'-War, Flying Fish, Sea Bream

-Região Sul de Rhapala

Um praia famosa pela boa pescaria.

Peixes existentes: Man-o'-War, Flying Fish, Sea Bass, Octopus

-Região Sudeste de Rhapala

Área famosa pelos "grandes"!

Peixes existentes: Sea Bream, Black Porgy, Angler, Manillo

Tipos de Peixes (Região Leste de Wyndia)

Man-o'-War: Grande medusa. Não é um pescado muito bom.

Uso: Recupera 1 HP

Tamanho Médio: 20 cm

Isca: Worm

Localização: Região Norte de Rhapala, Região Sul de Rhapala, Região Oeste de Urkan, Lost Shore

Sea Bream: Peixe de águas fundas. Gosta de peixes pequenos.

Uso: Recupera 5 AP

Tamanho Médio: 30 cm

Isca: Popper

Localização: Região Norte de Rhapala, Região Sudeste de Urkan

Sea Bass: Grande peixe do mar. Vai atrás de qualquer isca.

Uso: Recupera 80 HP

Tamanho Médio: 45 cm

Isca: Popper

Localização: Região Sul de Rhapala, Região Oeste de Urkan, Região Oeste de Rhapala

Angler: Peixe de águas profundas. Caça peixes pequenos.

Uso: Danó por Earth em todos

Tamanho Médio: 75 cm

Isca: Peixe

Localização: Região Sudeste de Urkan, Região Oeste de Urkan, Região Sudeste de Rhapala

Itens de Manillo na região Leste de Wyndia do Leste

Wisdom Ring: Angler x1, Black Porgy x2, Sea Bream x2

Lion's Belt: Martian Squid x2, Bass x2, Sea Bass x4

Ginseng: Martian Squid x1, Octopus x2, Sea Bass x3

Caro: Sea Bream x3

Frog: Sea Bream x3

Top: Octopus x2

Hanger: Octopus x2

Skill Ink: Black Porgy x2, Angler x1

Itens (Rhapala):

1 Panacea

RHAPALA

-INN

50

Brave New World...

Atravessando a ponte que liga dois continentes, Ryu, Nina, Garr e os demais, chegam ao lado leste do globo. Mas as pontes também poderiam ser chamadas de ligações entre dois mundos. O velho e conhecido reino de Wyndia e o fascinate mundo novo que é descoberto além dos domínios do rei...

No caminho para CheckPoint, este será sua última chance de realizar as tarefas pendentes sem ter de dar uma volta escabrosa para chegar a este lado. Agora, se estiver convicto de que nada mais lhe resta deste lado, entre em CheckPoint. Lá, Garr e Ryu planejam, antes de tentar cruzar a fronteira levando uma princesa.

— Uma vez que cruzarmos este lugar, estaremos nas terras do leste. Não acho que tenhamos problemas com nossos passaportes, mas... Poderemos ter problemas com nossa companheira, a princesa fugitiva — diz Garr, se dirigindo à menina.

Lentamente, os três caminham até a barreira, onde os guardas pedem o passaporte ao grande guerreiro. Sem aparentemente nada de errado, permitem sua passagem. Mas é então que um dos guardas reconhece

a princesa, perguntando quem é a pequena dama. Garr, com sua calma, responde que ela é sua filha. Todos, incluindo o pequeno membro da Brood e a princesa, se surpreendem.

— Quero dizer...

Quer dizer... Por filha, você quer dizer que ela é sua criança, certo?

Garr fuzila o guarda com o olhar, perguntando se há algum outro significado para filha, para o caso dele não conhecer.

— Uh... Bem, agora que você tocou no assunto... Eu acho que ela puxou mais ao pa... Quero dizer, à





sua mãe! Isso, com certeza, muito atraente! Un, desculpe-nos por incomodá-lo. Por favor, pode passar.

Finalmente conseguem chegar até a ponte. Nina comenta que fora por pouco que eles não foram pegos desta vez, agradecendo por terem encoberto a ela dessa forma. Garr diz que, tendo Ryu salvado-a ela uma série de vezes, talvez sejam necessárias para

o processo de transformação de Ryu. Afinal de contas, se ele não for capaz de usar os poderes da Brood, estariam somente perdendo tempo em levá-lo à Angel Tower.

— Quer dizer que você só usa seus poderes por causa de mim? Apenas para me proteger? — questiona Nina, enquanto Ryu se vira e continua em frente. Ela se coloca em seu caminho e continua. — Se isso é verdade, então eu quero ser mais forte! Eu também quero aprender a lutar! Dessa forma... Você não terá de usar seus poderes... E não cairá em apuros por usar mais eles... Certo?

Finalmente a região de Rhapala é atingida. À sua disposição, dois pontos de pesca, um ponto misterioso em uma cabana e um outro próximo a um dos pontos de pesca, na praia. Além dessas, o seu destino, em uma cidade conhecida por Rhapala, onde você poderá conseguir um bote para chegar à Urkan. No primeiro ponto misterioso, dentro da cabana abandonada, você poderá conseguir um **Life Shard** no armário. Em seguida, dê a volta e desça as escadas, encontrando mais um cristal de Chrysm, aprisionando um Gene da Brood. Verifique-o, conseguindo o **Thunder Gene**. No segundo ponto misterioso, mais um Master, o orador-peixe Giotto.

Feitas as explorações, você poderá partir diretamente para Rhapala, onde os barcos que seguem para o extremo leste partem. Mas, falando com as pessoas ali, você descobrirá que a navegação é controlada pela cooperativa Porter, que traz máquinas de Junk Town para o resto do mundo. Descobrirá também que nenhum dos barcos que partira retornou do leste.

Rumores dizem que eles afundaram devido ao farol desativado por alguns monstros. Entre no Inn, descendo as escadas para chegar a um bar. Lá, fale com Sinkar, o cara que lembra Barry Burton de Resident Evil. Falando com ele, ele pedirá para falar com sua filha, Shadis, e com Beyd, o responsável pelos registros das embarcações, para tentar conseguir algum meio de cruzar a região de Urkan. Assim sendo, siga até a parte mais à leste do local, nas docas, encontrando três pessoas e um macaco (ou duas pessoas, um macaco e um gorila...). O Macaco é Iggy, puxa saco oficial de Zig, o parente mais forte do Brutus (do Popeye, lembra?). A moça que lembra sua mestra, D'Lonzo, é Shadis, a filha do líder da cooperativa. O rapaz de óculos é Beyd, o escrivão. Eles discutem a respeito de quem seria o sucessor de Sinkar ao posto de mestre da cooperativa. Iggy diz que o próprio pai de Shadis havia aprovado Zig para o cargo, devido à sua fama como marinheiro, mas Beyd não acha que

ele está preparado para isso. Shadis se mantém quieta, cansada de tudo isso. A discussão só termina quando Zig empurra o escrivão, derrubando-o. Depois de tudo, Beyd se desculpa pelo ocorrido.

— Eu sou Beyd, o administrador da cooperativa... Como posso ajudá-los? Se quiserem saber sobre o barco, você precisará falar com a senhorita Shadis ali.

— As pessoas ficam perguntando a mim sobre o barco... Mas o barco não volta! Entendeu? — responde ela, completamente irritada. — Oh, isso me dá uma grande dor de cabeça!

— Shadis... — começa Beyd, tentando acalmar a moça. — Não é porque você não está se sentindo bem que você pode agir desse jeito na frente dos fregueses!

— Não me sentir bem? E de quem você acha que é a culpa? Seu, seu... Pateta! É bem provável que você não se preocupa se eu acabar casada com alguém como Zig, não é?

A moça sai, irritada com tudo aquilo...

— Desculpe mesmo... Ela parece um pouco cansada agora... De qualquer forma, como ela disse, o barco não voltou ainda, então a gente não pode vender uma passagem para vocês...

Falando novamente com o escrivão, você poderá ficar sabendo mais sobre os importantes dessa cidade. Shadis é a filha única do chefe da cooperativa e foi colocada por ele a cargo dos barcos. É muito difícil para ela ganhar o respeito dos homens, por ser uma mulher e tudo mais. Zig é o

melhor marujo das redondezas. Tanto que o próprio pai de Shadis está planejando casá-la com ele. Sinkar é o mestre da cooperativa e quer que Shadis siga seus passos e case com Zig. Beyd é amigo de Shadis desde quando eram crianças e, por isso, foi contratado como tesoureiro / contador / administrador / etc. É possível sentir um certo "ar" diferente quando Beyd fala de Shadis...

Depois disso, siga até a entrada das docas, onde você encontrará novamente Shadis. Ela pedirá desculpas pelos acontecimentos. Ela normalmente não é assim, mas com tudo acontecendo ao mesmo tempo, ela se sente muito frustrada. Recomenda que, caso estejam com muita pressa, é melhor conversar com seu pai para que ele permita o uso da estrada próxima ao vulcão. Fale com ela de novo para saber um pouco mais sobre as pessoas que Beyd citou. Ela pede para não falar em Beyd agora, por estar muito zangada. Zig é um palhaço que vive tentando impressioná-la, mas é apenas um bom marinheiro e mais nada. Sinkar quer casá-la com um marinheiro por achar que uma mulher sozinha não daria conta das obrigações da cooperativa. Ela mesma gosta de trabalhar ali, mas algumas vezes queria ter alguém em quem se apoiar, que desse a ela uma mão quando precisasse...

Assim, corra novamente para o bar sob o Inn, para falar com Sinkar. Ele dirá que o vulcão do Monte Zublo entrou em erupção, cobrindo boa parte da estrada. O único meio de passar por ali é por dentro da caverna. Ele também dará sua opinião sobre os outros. Shadis é sua filha e ela a ama, mas a cooperativa não seguiria uma mulher. Beyd trabalha duro mas é muito pouco musculoso... Zig é o homem certo para tomar a liderança da cooperativa.

Sem mais o que fazer, saia às compras. Renove seu arsenal e compre os itens que precisar para, só então partir da cidade. Você automaticamente passará para o acampamento. Enquanto Honey corre atrás de Peco e Nina os observa, Momo pragueja por terem vindo tão longe para não encontrar um barco. Garr diz que usar a estrada também está fora de cogitação, devido à lava. A engenheira diz que poderiam eles mesmos tentar concertar o farol, mas duvida que deixariam alguém, por melhor que fosse, chegar perto dali sem pertencer à cooperativa.

— Me diz uma coisa... Vocês acham que Shadis gosta de Beyd? — pergunta Nina, do nada.

— Bom... Talvez ela goste... Mas o que isso tem a ver com todo o resto?

— E Beyd está apaixonado por Shadis, certo? Mas ele é muito tímido para dizer a ela... Já sei! Eu vou falar com Beyd e dizer o que ele precisa dizer pra ela! Assim, se ele não fizer nada, não vai ser nada bom pra Shadis, né?

Retorne à cidade, seguindo diretamente às docas. Lá, procure por Beyd e Shadis. Eles estarão no extremo leste do local novamente. Com Nina na frente, fale com Beyd. Nina perguntará BEM ALTO se ele gosta da Shadis. Mesmo negando, Nina insiste tanto que ele se vê obrigado a pedir para conversarem sobre isso mais tarde, em um outro lugar, longe do olhar de todos ao redor.

— Do que você está falando? Claro que eu gosto da Shadis... Ela é minha amiga, mas... O quê? P-p-p-p-proposta! Eu não p-p-posso fazer isso! Quero dizer, eu não sou nada! Ela precisa de alguém forte e, e... Confiável para ajudá-la a dirigir a cooperativa!

— Então, tudo que você precisa fazer é ficar mais forte! — se anima Nina.

Beyd, ainda sem esperanças, diz que é mais fácil falar que fazer. Nina oferece então o grupo para treiná-lo, uma vez que eles não poderão sair dali enquanto o barco não chegar. O administrador reluta e, ao final, nega a oferta, retornando ao trabalho. Os pequenos lamentam a decisão, até que ouvem uma grande gargalhada. A gargalhada de Zig! Corra novamente para as docas, encontrando Beyd caído e Zig tentando beijar Shadis. Beyd então conta o que aconteceu neste meio tempo.

— Zig vai lá concertar o farol. Se Zig conseguir derrotar os monstros ali e concertar o farol, não haverá dúvida de que ele é o homem mais forte das redondezas e a melhor escolha para chefe da cooperativa — e, se recompon-



do, o tesoureiro continua. — Por favor... Eu quero que vocês me treinem. Eu não posso só desistir... Não sem tentar! Por favor, me treinem... Façam-me forte para que eu possa ir concertar o farol antes de Zig! Eu nunca usei uma espada antes... Você precisa conseguir para mim algum equipamento. Dou a vocês 1000 Zenny para, por favor, me conseguirem alguma armadura e uma espada... E, por favor, pegue algumas que não sejam pesadas.

Bom, agora é a sua vez de bancar o Master. Com os mil Zenny, você pode conseguir alguns bons equipamentos, como uma Scramasax e uma BreastPlate. Ou, se preferir, você pode guardar o dinheiro para você e dar a Beyd suas velhas armas e armaduras. Vale lembrar que o rapaz pode usar os mesmos equipamentos que Ryu, exceto elmos, escudos e acessórios. Quando tiver feito o que precisar, fale com ele e responda a segunda opção. Ele perguntará se estão prontos para começar. Use novamente a segunda opção, para que ele peça para esperarem ao anoitecer na praça da cidade.

Ao anoitecer, Beyd pedirá os equipamentos que você comprou. Há um pequeno truque para se conseguir mais 1000 Zenny, apesar de pouco justo. No momento de equipá-lo, saia sem colocar nenhuma espada ou armadura. Em seguida, fale com ele novamente e responda que não conseguiu comprar nada (segunda opção, mais uma vez). Ele dará a você mais mil Zenny, passando para a noite seguinte o treino de hoje. Pela manhã, basta falar novamente com o contador para que os treinos recomecem. E, como a AGI de Beyd é nula, não ligue para os apelos de "me consiga uma arma leve" e compre uma Claymore (você pode conseguir uma em Arena) e uma Scale Armor logo de cara.

Bem, agora você deverá treinar Beyd. Para tanto, você terá 20 turnos para enfrentá-lo. Cada dano que ele receber enquanto estiver defendendo, a DEF se elevará ao final do combate, dependendo de quantas vezes ele for atingido. A cada acerto dele nos personagens, seu ATK se elevará, variando de acordo com o dano causado. Cada turno que ele se manter de pé, sua AGI se elevará. Recebendo danos normalmente, seu HP receberá bonificações, de acordo com a quantidade de dano recebido. Se a energia baixar para um ponto crítico, ele não mais atacará, perdendo os bônus em ATK, mas recebendo maior em DEF. Caso ele caia sem HP, então é o fim dos treinos pela noite, sem bônus. Em outras palavras, você deve atacá-lo mas mantê-lo vivo, usando magias de cura ou itens. Deve receber dano mas também se manter vivo. Isso, por quantas vezes quiser.

Um boa estratégia é ter Peco, Ryū e Nina. Nina começa soltando um IceBlast, tomando o cuidado de não matá-lo logo de cara. Caso tenha sobrevivido, o HP de Beyd estará bastante baixo, fazendo-o defender. Em seguida, continue atacando com Nina e Peco, causando algo entre 30-40. Com Ryu, use Heal, recuperando mais ou menos o que eles causam de dano. Dessa forma, se tudo correr bem, Beyd terminará seu primeiro treino com mais de 40 pontos de bônus na defesa! Mas tome cuidado com Peco, pois seu Reprisal Rate é bastante alto e, um Reprisal pode matar Beyd sem que você tenha planejado. Com mais de 80 de DEF (que você verifica quando for trocar o equipamento

de Beyd), você pode até mesmo usar Weaken ou usar Garr para causar dano e elevar seu HP MAX. Para elevar o ATK, remova todas as defesas, fazendo com que os ataques deles causem bastante dano. Para que seu ATK progrida rapidamente, e atinja-o com os ataques normais mais poderosos que tiver, elevando seu MAX HP, e sempre com um único personagem por turno. Os demais se encarregam de mantê-lo vivo, recarregando o HP. Em graus mais elevados do treino, você pode, inclusive, usar Weaken para reduzir a DEF de seu discípulo temporariamente para, dessa forma, elevar seu HP.

Depois da primeira noite de treino, uma terceira opção surgirá quando você voltar a falar com Beyd. Ela fará com que Beyd anuncie publicamente que irá ao farol. Você está livre para usá-la quando achar necessário, mas recomendamos que o desafiante esteja em um grau bastante elevado para enfrentar Zig, com um mínimo de 80 tanto na DEF quanto no ATK. Isso mesmo, você deverá enfrentar Zig!

— O quê? O que você quer dizer com ir ao farol, Beyd? — assusta-se Zig.

— É o Zig aqui quem vai, viu? — continua o puxa-sacos Iggy. — Então tire seu traseiro do caminho, Beyd!

— É isso aí! Eu sou o mais forte, por isso sou eu quem vai para o farol! Se você tem alguma coisa contra isso, você vai ter de lutar comigo!

O duelo ocorrerá na praça da cidade, exatamente onde os treinos ocorriam. Mais um ponto positivo para Beyd, o de conhecer o campo de batalha. Iggy avisa que é proibido ajudar Beyd por esta ser uma luta de homem para homem. Mas, claro, você poderá dar umas ajudadas quando Zig estiver distraído. Dependendo dos status de Beyd, você sequer precisará mover um dedo. Um ATK 80 garante cerca de 40 de dano à Zig (o que, em outras palavras, mataria Zig em cinco ou seis turnos), enquanto uma DEF 80 fará com que os golpes do grandalhão causem cerca de 1-5. Caso realmente queira fazer algo além de defender ou observar (aliás, você apenas pode realizar estas duas ações; mesmo que use um item ou ataque a si mesmo, sem contato algum com a batalha, Iggy dirá que terão de começar novamente), você pode atacar Zig ou curar o administrador caso o gorila comece a fazer graça para Shadis (ele vai dar tchauzinhos, mandar beijos, etc, etc) após atingir um critical (Lucky Strike). Você também pode usar isso como um artifício para impedir que Beyd perca, como jogar a toalha, caso seus atributos estejam baixos. Você ao menos terá a oportunidade de treinar seu discípulo um pouco mais.

Depois da batalha, o ofegante Beyd exclama a vitória, caindo logo em seguida. Shadis corre em auxílio ao rapaz, vendo todos os ferimentos e machucados. Caído, já sem seus óculos e com a armadura pesando, o tesoureiro continua:

— Se não fosse pela... Ajuda de todos vocês, eu não seria capaz de vencer Zig. Se você não tivesse me convencido a lutar, Nina, eu... Eu acho que eu teria continuado a ser o mesmo velho Beyd... Um fracote de 98 libras... — e, dirigindo-se à amiga, ele continua. — Shadis, eu quero ajudar você. Vamos cuidar do grupo... Juntos. Obrigado... Obrigado mesmo... Eu não sei o que acontecerá, mas... Shadis e eu vamos trabalhar em tudo, de alguma forma... Juntos.

Depois do episódio, você estará novamente fora da cidade. Depois, entre novamente na cidade. Falando com os marujos, você descobrirá que eles agora respeitam Beyd ("não se pode julgar um livro pela capa"). Zig se lamenta nas docas,

-ITEM SHOP

Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Dorps	Item	20
Panacea	Item	100
Anmonia	Item	200
Spirit	Isca	50
Baby Frog	Isca	50
Popper	Isca	50
Float	Isca	50

-WEAPON SHOP

Flame Chrysm	Munição	500
Moom Sword	Espada	2000
Long Spear	Lança	1000
Quarter Staff	Cajado	1100
Spiked Claws	Garras	1300
BreastPlate	Armadura	1000
Scale Mail	Armadura	1450
Gauntlet	Escudo	400
Buckler	Escudo	1100
Glass Domino	Elmo	450
Knight Helm	Elmo	720

Items (LightHouse):

3 Flame Chrysm
1 Coin
1 Swallow Eye
1 Mithril Shield
1 Dream Ring
1 Skill Ink

Items (Monte Zublo):

1 Asbestos Armor
1 Ring of Fire
1 Wisdom Fruit
1 Protein
1 FlameTalon



Giotto, o orador dos peixes

Muitos podem chamá-lo de louco. Ficar em uma praia, recitando seus discursos a quem passar e acolhendo pupilos que tenham valor, Giotto pode ser considerado uma espécie de filósofo também. Ele considera o conhecimento de seus antepassados a coisa mais importante para um ser (talvez ele tenha ouvido que "aqueles que esquecem de desgraças passadas estão sujeitos a cometer os mesmos erros"). E, sendo seus antepassados os peixes, um grande pescador seria um grande conhecedor de seus parentes. Assim sendo, a única exigência de Giotto é que o Rank na pescaria de Ryu seja Rodmaster ou maior.

Talvez suas técnicas não sejam as melhores (apenas três), ou mesmo os bônus secundários (na esquiva, etc), que na verdade inexistem. Mas, a maior vantagem de se estar sob a tutela do orador são os bônus no AP e HP, que vão às alturas durante as subidas de nível. Ainda assim, os -1 nos demais atributos não são tão simples de se superar...

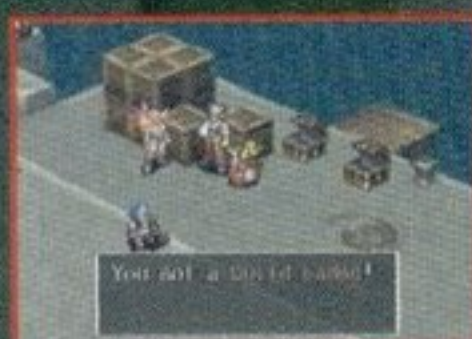
Giotto

-Local: Num ponto misterioso, na praia de Rhapala.

-Exigências: Que Ryu esteja em Rank de pescaria Rodmaster ou maior.

-Skills:

Nome	Requer
Trump	2 níveis
Berserk	5 níveis
Death	8 níveis



ece por tudo, dizendo ter um bom pressentimento do. Próximo à ela, o administrador e, agora, novo ativa, todo enfaixado. Ele dirá que infelizmente não ra concertar o lugar, mas concede aos pequenos o os honorários" da cooperativa, dando a eles o **Guild** entrar por si mesmos. Nos baús ali, os equipamen- oram melhorados. Dependendo dos equipamentos

que você dera ao administrador, um equipamento diferente estará nos baús. Para o caso de você ter dado à Beyd uma Claymore e uma Scale Armor, você receberá uma *Flame Sword* e uma *Crepe Cape*. Antes de seguir ao farol, dê uma passada na loja de armas e compre alguns Flame Chrysms. A 500Z cada, seria um número razoável levar cerca de quatro destas. Só então parta para o farol, à esquerda das docas.

Para facilitar sua vida, traga Momo. Com sua bazooka, ela pode se livrar dos barris e liberar passagens terminando em uma série de atalhos para se recolher os itens deste lado (**Com: Mithril Shield**, que você pega descendo umas escadas,



escondida em um canto e visível somente com a ajuda de R1; e um **Swallow Eye**, em um saco visível com o ajuda da câmera). Depois de muito bem explorado o local, siga diretamente à entrada do farol, na parte mais elevada da área.

Uma vez lá dentro, caso siga à direita (não a direita do personagem), você encontrará um lance de escadas e, mais à frente, uma espécie



de estátua de lagarto sem cabeça impedindo sua passagem. Ao invés disso, desça as escadas e siga à esquerda (agarrando o **Skill Ink** no baú), descendo as escadas e continuando nesta mesma direção até encontrar uma alavanca. Acione-a, poupando trabalho mais adiante. Agora, se tiver um bom estoque de Flame Chrysms, prossiga até encontrar uma porta, chegando a uma espécie de sala da caldeira. Primeiramente, verifique a porta de madeira da grande caldeira, sendo perguntado se quer ou não colocar combustível ali. O "combustível" citado são os Flame



Chrysm. Um único desses basta para uma tentativa de ativação. "Mas como assim 'tentativa de ativação'?" você se pergunta. Para fazer com que a energia circule pela série de canos da tubulação, você precisará liberar a energia no exato momento em que a pressão da caldeira se estabilizar. Para tanto, você conta com três coisas: um folheto explicativo na parede, uma alavanca e um gráfico, que acompanha a alavanca. Bem, eis o que você deve fazer: colocado o Flame Chrysm, vá até a alavanca, que abre as tubulações para o resto do farol, e verifique-a. Um gráfico surgirá, semelhante a um osciloscópio, indicando a pressão interna da caldeira. Aguarde alguns instantes até que a amplitude das ondas esteja em seu ápice (parece até aula de física... Apenas espere alguns segundos para que as ondulações aumentem e se mantenham constantes). Um vez neste estado, espere que a onda atinja o ponto central do gráfico, indicado por um traço vermelho. A ondulação possui uma frequência regressiva, ou seja, o ápice atingirá primeiramente os quadrados à direita para, só então, ir voltando quadrado por quadrado à esquerda. Quando a onda tocar o traço vermelho, pressione **R1**, fazendo com que as tubulações se abram. Se tudo deu certo, o ruído produzido pela máquina não cessará, e a energia começará a correr pelas tubulações abaixo. Do contrário, coloque mais um Flame Chrysm e repita o procedimento.



Depois de acionar a caldeira, desça as pequenas escadas nesta mesma sala e entre pela passagem ali. Continue até encontrar uma porta, que o levará ao lado de fora do farol, onde poderá pegar mais três **Flame Chrysms**, caso tenha ficado sem combustível para a caldeira. Diantes dessa, use R1 para visualizar um baú, contendo um **Dream Ring**. No mais, acione a alavanca no caminho e parta escada acima, até a estátua de lagarto que avistara antes. Tente continuar na direção do topo. Isso fará com que uma série de estrondos sejam ouvidos. Ao olhar para cima, Ryu avista uma grande esfera ocular, saltando em sua direção. O globo termina por se conectar ao lagarto sem cabeça, que se revela o guardião do farol. Prepare-se para enfrentar...



Gazer

1500 **HP** 500 **EXP** 1000 **Zenny**

Ataques: Hypnotize, Eye Beam, Smash

Vulnerabilidade: Fire

Invulnerabilidade: Nula

Item: Wisdom Fruit (1 em 32)

Gazer não é um oponente realmente difícil, exceto pelo fato de não haver muitas defesas contra seus ataques. *Hypnotize* causa a um alvo o status Confuse, o que pode mandar sua estratégia por água abaixo. Evite seus efeitos com uma boa pancada ou com algum item efetivo. *Eye Beam* é seu ataque mais poderoso, causando cerca de 50-60 de dano a um único personagem. *Smash*, seu ataque favorito, é mais razoável, removendo cerca de 20-40 de HP de todos os alvos. O primeiro passo é soltar, com Ryu, Shield. Isso evitará que Smash cause o máximo de dano. Em seguida, transforme-se em algum dragão usando a Fire Gene, fazendo com que Ryu fique imune ao Eye Beam também. Nina pode ir de IceBlast, Simoon ou qualquer outra que tiver à mão, exceto magias baseadas no elemento vento, que se mostram menos eficazes que o normal. Garr, Peco ou Momo seguem com ataques normais e, para o caso de Momo, pode-se usar Quake para danos adicionais. No mais, continue atacando, sempre em frente.



Vencido, você terá acesso livre ao topo. Lá, mais uma Gene, a **Eldritch**, e uma alavanca. Ative-a, fazendo com que a lâmpada do farol se acenda. Assim que o clarão se irradia, uma voz é ouvida, ao mesmo tempo e uma coisa voadora e brilhante passa bem próximo aos personagens.

— NãããOOO! Desliguem a lâmpada do farol! Eu disse pra des-

ligar! — enquanto, valendo-se de uma grande clava, a fada tenta destruir a máquina e, dessa forma, desligar o farol. Mas, tudo que consegue, é afundar a alavanca e impedir que esta seja desativada. — Ah, nããoo! Agora o que a gente vai fazer!? Depois de todos os problemas para conseguir um



Gazer para proteger isso... Agora a gente não pode mais desligar isso!! Eu odeio vocês! Bobos! É tudo culpa sua! É melhor se prepararem para isso! Aqui, peguem isso!

A pequena criatura de asas e longos cabelos arremessa um estranho arco que acerta a cabeça de Ryu em cheio. É a **Faerie Tiara**. Ela ainda explica que com isso eles poderão usar os anéis de flores espalhados pelo mundo para chegar ao reino das fadas. E é melhor que faça isso, caso queira se redimir.

Finalmente, desça o farol. Caso vá falar com Sinkar e Beyd, eles dirão que é uma questão de esperar pelo retorno dos barcos. E como não há muito o que fazer, é melhor atender a ordem da fada, seguindo para seu reino, tendo pelo menos Nina em seu grupo...

Conto de Fadas

Era uma vez um pequeno reino, à beira de uma floresta, onde várias fadas viviam. Um dia, um monstro feroz atacou o território e, devido à falta de como se defender, as fadas sobreviventes foram obrigadas a abandonar seu reino milenar. Migraram durante dias e noites, incansáveis, seguindo sua líder, procurando um novo lar. Muitas pereceram durante a viagem, devido aos imensos perigos, enquanto outras resolveram ficar pelo caminho. Mas foi então que encontraram, à beira do mar, um canto onde poderiam re-erguer seu reino. Todavia, não esperavam que o mal poderia vir do mar. E, assim, foram novamente atacadas por um terrível monstro, zangado por não poder dormir. As fadas, então, fizeram um trato com a criatura: elas manteriam a luz do farol, que o impedia de dormir, apagada enquanto ele não as atacasse. Tudo corria bem, até o dia que estranhas pessoas invadiram o farol e o acenderam novamente.... E o resto da história você conhece...



Retornando ao mapa, tente entrar em qualquer círculo de flores fadas. Chegando lá, procure por uma casa, encontra lá dentro as fadas do local. Cadis, Elkair e Mayfly se encarregarão de explicar o porquê da reação

ao se acender o farol. A luz fazia com que um monstro adormecido no oceano despertasse todas as noites, atacando as fadas. E, se os heróis quisessem corrigir o erro cometido, devem se livrar do monstro, esperando-o na praia, ao anoitecer. Bem, como o barco não tem hora para voltar, então até não seria má idéia ajudá-las.



Desça até a praia, esperando-o pelo anoitecer. De repente, uma estranha barbatana cor-de-rosa é avistada ao longe, vindo na direção da praia. Os guerreiros se preparam para atacar assim que a criatura colocar a cabeça para fora da água. A tela se escurece, para evitar a violenta visão... Mas é então que o monstro se revela um golfinho! Quando recobra a consciência, ele não entende a razão do ataque. Depois que o grupo se explica ele diz que todos podem cometer erros. Nina não consegue acreditar que aquele é o tão temido monstro, resolvendo ir perguntar às fadas. Enquanto isso, Ryu resolve ficar de vigia. Assim que



os demais partem, o olhar do golfinho se altera. Ele começa então dá uma grande cusparada no garoto, enquanto começa (em australiano, com uma tradução para o inglês logo em seguida...): — Hey! O que pensa estar fazendo acertando a mim desse jeito! Tudo bem... Eu estava apenas sendo legal porque a minas estavam aqui... Se for só você, eu não vou me segurar, viu? O que diabos aconteceu com o farol, tocando nesse assunto? Quando ele está ligado, a luz atinge meus olhos e eu não posso dormir. Vai desligar logo isso, não vai? Se não, eu vou ter de ser durão com você, viu?

As fadas chegam, acompanhadas por Nina e os demais. Elas dizem que aquele é o monstro, e que ele ameaçou-as de morte caso não apagassem a luz do farol. O golfinho finge ser amigável, mas logo não aguenta os insultos das fadas e parte para cima dos personagens, em sua verdadeira forma. Prepare-se...



Dolphin

1200 HP 900 EXP 200 Zenny

Ataques: Tsunami, Intimidate, Horn Hit

Vulnerabilidade: Thunder

Invulnerabilidade: Nula

Item: Fish-Head (1 em 8)

Dolphin não será um grande oponente se você tomar os cuidados certos. *Tsunami* é o ataque mais poderoso do golfinho e, por isso mesmo, o responsável pelas maiores preocupações que você terá. Um ataque que atinge a todos os alvos e causa dano pelo elemento água, removendo cerca de 60-70 de HP. Em compensação, você poderá aprender esta técnica. Para evitar maiores preocupações, apenas mantenha a energia de todos acima de 100, usando Vitamins ou magias de cura. Para este fim, Momo pode ser de grande ajuda. *Intimidate* é uma técnica que você também pode aprender com Dolphin mas, caso não o faça, D'Lonzo ficará feliz em ensiná-lo. Trata-se de um raio que parte de seu chifre e termina por acertar um único alvo, tendo uma chance de 50% de cancelar a ação no turno caso esta não tenha sido realizada. Por fim, *Horn Hit* é o ataque normal, que causa a um único alvo cerca de 10-30 de dano. Assim sendo, pouco se pode fazer. Transforme Ryu em um Thunder Dragon, somando também a Eldritch Gene. Com isso, você terá a magia Myollnir, que causará cerca de 300 de dano ao golfinho. Nina ajuda com Jolt ou qualquer outra magia baseada no elemento trovão. Momo, Garr ou Pecc se encarregam de curar a todos. Em dois tempos (quatro, se tiver azar) estará destruído.



Elkair agradece por tudo e pede para que fiquem pelo menos até o resto da noite. Entre na casa, onde Mayfly dará um beijo em Ryu, derrubando-o (hmm... Será que é tão ruim assim?). Em seguida, Cadis agradecerá por tudo, dizendo que não há mais pro-



blemas em se manter o farol aceso, além de permitir que assistam ao nascimento de uma nova fada...

Agora você novamente está livre para voltar à Rhapala. Você poderá até mesmo voltar ao reino das fadas para reorganizá-lo, uma vez que sem floresta para aconselhá-las, elas poderiam morrer sem a ajuda de alguém.

Cuidado com as pedras...

Mesmo tendo dado um jeito no farol, o barco de Rhapala parece ter entrado em apuros, sendo impedido de retornar. Beyd e Shadis se desculparam pelo acontecido, lamentando não poder fazer muito além de indicá-los a Sinkar como as pessoas que concertaram o farol...



Voltando a falar com Beyd, ele dirá que o barco parece não voltar, o que é uma pena, após tudo que os pequenos fizeram. Indica, então, uma única saída: o uso da estrada, mesmo que tenha sido soterrada pela lava. Para tanto,

Sinkar é o único que pode dar a permissão a eles. Assim sendo, vá falar com o pai de Shadis no bar.

— Hmmm... Parece que o barco deve ter tido algum problema por aí e não conseguiu voltar... Em situações como estas, o único caminho para o leste é dar a volta no monte Zublo, mas, como você sabe, a estrada está acabada. Mas nós devemos a você pela ajuda com o farol... Então eu vou permitir que você use nosso atalho secreto! Sim, nós temos um atalho secreto! Ele vai por dentro do vulcão! Nós somos a cooperativa Porter, afinal! Aqui, pegue esta carta... Ela vai deixar você usar o atalho através do vulcão.



Você receberá o **Guilddmaster's Letter**. Com ela, você poderá seguir sem problemas através da montanha. "Sem problemas" seria um modo de dizer, pois as coisas vão esquentar daqui para frente. Portanto, comece a se preparar. A primeira coisa a se fazer é dormir, para recarregar suas forças. Feito isso, retorne à cidade e vá à farmácia, tomando uma injeção de proteção contra o Fogo. Com o aumento da defesa, NÃO DURMA! Lembre-se que você perderá sua "imunização" caso durma, seja no hotel, seja no acampamento. Em seguida, remova todos os equipamentos que causem dano baseado em fogo (Flare Sword, Flame Chrysm, etc), aumentando suas chances de evitar acidentes ("Ih, esqueci que ele absorve dano por fogo!"). Ice Chrysms, IceBlasts e Freeze são essenciais para sua sobrevivência. Mas não deixe de lado uma Blaze ou Burn para emergências. Com tudo isso, parta para o monte.

Assim que entrar na área, siga diretamente à direita, sem subir as escadas. Ao final da muralha, você encon-



-Bônus e Penalidades:

HP	+4
AP	+3
PWR	-1
DEF	-1
AGI	-1
INT	-1

URKANTAPA

-INN 50

-ITEM SHOP

Item	Item	10
Healing Herb	Item	50
Vitamin	Item	12
Antidote	Item	20
Eye Dorps	Item	100
Panacea	Item	200
Anmonia	Isca	50
Spirit	Isca	50
Baby Frog	Isca	50
Popper	Isca	50
Float	Isca	50

-WEAPON SHOP

Item	Item	2500
Claymore	Espada	3200
Flare Sword	Espada	1000
Long Spear	Lança	2100
Halberd	Lança	2100
Mithril Armor	Armadura	1000
Mithril Helm	Elmo	1600
Mithril Shield	Escudo	



Hondara, o pregador da vida

Hondara prega os ensinamentos de Myria aos povos do planeta. Considera a vida a benção máxima de qualquer ser vivo, e procura por seguidores que respeitem este bem sagrado. Durandal, o Master das periferias de Wyndia, era um seguidor de Hondara e respeitador da vida. Seus ensinamentos seguem uma mesma meta, como golpes que ferem, mas não matam, como Backhand. E é exatamente esta a técnica que Hondara exige para que se torne um Master para o grupo. Você não precisa exatamente tê-las em algum personagem. Basta tê-las aprendido.

Sob os ensinamentos de Hondara, o poder de ataque cairá bastante, em nome do "não matarás". Em compensação, o AP e a INT receberão algumas régalias. Suas Skills são basicamente de recuperação de status ou ataque à seres que vão de contra a vida (zumbis, por exemplo). E, por estar sob as asas de um homem sagrado, o discípulo receberá a capacidade de causar dano por Holy e uma maior defesa contra Death.

Hondara

-Local: Igreja de Urkan.

-Exigências: Que tenham aprendido a técnica Backhand de Durandal.

-Skills:

Nome	Requer
Purify	2 níveis
Kyrie	5 níveis
Benediction	8 níveis

-Bônus e Penalidades:

HP	0
AP	+2
PWR	-2
DEF	0
AGI	0
INT	+1

trará um baú contendo uma **Protein**. Em seguida, suba as escadas, falando se quiser com os guardas. Existe uma passagem logo diante do primeiro lance de escadas. Ignore-a, pois levará a um local com inscrições da Brood e nem mesmo Ryu é capaz de compreendê-las. Continue subindo até encontrar a entrada de uma caverna. Siga por ela, chegando finalmente ao quente interior do monte Zublo.



Para uma exploração aqui, valem alguns toques. Tome cuidado com os gases (que causam o Status Confuse) e pisos incandescentes, com lava, uma vez que eles podem causar bastante dano pelo simples fato de você se aproximar deles. Uma série de novos inimigos surgirão, em sua maioria com invulnerabilidade a fogo. Use e abuse de Frost e Ice Blast, bem como os ataques do Ice Chrism de Momo. E não se esqueça de aprender algumas técnicas. Com os Lizard Man, você pode aprender o **Wind Strike**, completando o seu panteão de "Strikes". Eles também possuem **Double Blow** e, seus irmãos menores, os Lizard, usam **Blind**, duas técnicas que você pode adquirir caso tenha se esquecido de aprendê-las. Os Vulcan são inimigos estranhos. Eles não atacam, mas você não pode causar dano normal, somente com ataques baseados em Gelo (IceBlast) e Terra (Quake). Vencendo-os, você tem uma pequena chance de conseguir a MagmaArmor, ótima para prevenção de dano por fogo. Consiga pelo menos duas dessas. Agora, caso você use algum ataque baseado em fogo, é como se o oponente se transformasse: ele começa a atacar (entre os ataques, está **Air Raid**, que você pode aprender caso ainda não o tenha feito, e **Lavaburst**, uma ótima técnica aprendível e que causa dano por fogo em todos os alvos), sua imunidade contra ataques normais desaparece e até mesmo o EXP dado sobe para 900! Além disso, caso já tenha a Skill Steal, você pode tentar roubar algumas Protein.

Nesta primeira área, siga sempre pela direita caso esteja atrás de itens. Primeiramente você conseguirá uma **Protein**, uma **Asbestos Armor** dentro de uma saleta à direita do corredor principal, e **800 Zenny** dentro de um baú. Na segunda área, desça logo na



primeira bifurcação, pela ladeira, tomando o cuidado de não se atirar contra os gases. Você logo encontrará uma entrada, diante de uma bifurcação. Tome o caminho de baixo até o fim, deparando-se com um baú contendo um **Ring of Fire**, um valioso acessório que funciona como a MagmaArmor. Por fim, na terceira área, você estará bem no coração



do vulcão. Andando pelo corredor, você verá mais um cristal de Chrism. Você terá de entrar no primeiro corredor à direita, seguir até o fim para atingir o andar inferior e, dali, correr à margem do poço de lava para pegar a **Miracle Gene** e, no baú mais ao longe e cercado de lava, uma **Flame Talon**, arma de Peco. Retorne ao corredor principal e pegue a bifurcação à esquerda. Lá, um baú contendo uma **Wisdon Fruit**.

Ao se aproximar da estreita ponte de pedra cercada por lava de todos os lados, um estranho velho de cajado, muito pálido, vestindo trapos e babando, surge por entre a fumaça e os gases exalados pelo magma. Ele segue na direção dos personagens, cambaleando...

— Hee hee hee... Então vocês me seguiram até aqui, não foi...? — e, após ouvir o nome da Angel Tower, ele começa a gargalhar, histérico. — Hee hee... Eu sei... Eu devo tudo isso àqueles que dormem na torre... Eu não posso deixar isso terminar aqui desse jeito, hee hee... Ah! Eu posso ouvi-los! As vozes zangadas dos mortos... Eles clamam por mim... Ha ha ha ha... Vocês não poderão me pegar!! Eu vou vingar eles todos!! Hee hee hee... Ha ha ha!



E, na louca histeria, ele levanta os braços, gritando por Scylla e Charybdis. Uma luz intensa e estranha é emanada de sua boca, enquanto um ar incomum toma a sala. Sem que percebessem, uma movimentação se inicia no coração da lava, seguindo na direção da ponte, tendo gases sendo expelidos logo em seguida... De repente, uma grande serpente se ergue das chamas, mostrando sua face amedrontadora. Sem que tivessem tempo para se recuperar do susto, uma segunda grande serpente salta no lado oposto, rosnando contra os guerreiros. O velho sorri, mostrando seus dentes pútridos, e gritando loucamente para que morram. Prepare-se para enfrentar...

Gisshan

800 HP 500 EXP 1000 Zenny

Ataques: Vitalize, Sleep, Confuse, Hit

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Nula

Item: Magician Rod (1 em 32, roubado) e um Waistcloth (1 em 8)

Bom, por incrível que pareça, seu maior desafio aqui será o velho Gisshan, ao centro das duas víboras. Apesar de não causar ataques diretos enquanto seu AP não se extinguir (a partir de então, ele usará seu **Hit** com o cajado, causando menos de 10 de dano), suas magias auxiliam em muito os dois animais. **Vitalize** recupera cerca de 60 de HP a todos os alvos (e não pense que os alvos serão vocês...). **Sleep** é idêntico ao dos fantasmas e Amalgan, tendo uma chance de 75% de fazer a todos os alvos dormir, ganhando o status Sleep. **Confuse** possui a mesma porcentagem de acerto de Sleep, mas aplica-se somente a um único personagem e o coloca contra os demais. Por tudo isso, é aconselhável que se derrube primeiro o velhote. Para isso, transforme-se em Behemoth, usando a Miracle Gene, e use Charge até não poder mais, causando entre 100 e 150 de dano. Em alguns turnos ele já era. Mas, diferente dos Golens de Emitai, Scylla e Charyb não começarão a se bater até morrerem. Eles continuarão agindo como se nada houvesse acontecido. **Fire Wall** causa dano por fogo, que pode ser evitado com um MagmaArmor ou um Fire Ring. **Hit** é uma cabeçada de dano baixo (10-20), que pode muito bem ser cortada por um Shield logo no início da batalha. Apenas atente ao Snap, que reduz bastante a DEF. Por fim, **Watch Enemy** é uma espécie de opção de olhar dos dois vermes (como se eles pudessem aprender algo com suas ações...), sendo somente uma perda de turno. Para se causar dano rápido e fácil, tanto no velho quanto nas criaturas, transforme-se em Behemoth, combinando os genes Eldritch, Miracle e Fire (para elevar sua defesa contra fogo). Dessa forma, use Giant Growth ou Charge (de preferência o primeiro, por atingir a todos) sem parar. Derrotados os oponentes, receba seus louros da vitória!



Com a passagem liberada, prossiga em seu caminho. Passando por mais alguns corredores (não se esquecendo de agarrar o **Life Shard** no

baú, visível com a ajuda do R1), você logo verá a luz do dia, chegando finalmente ao extremo leste...

A missão dos guardiões

A onipotente Torre dos Anjos sobreviveu a incontáveis guerras e batalhas. Sempre mantendo sua sagrada missão diante dos santíssimos guardiões da humanidade, mandandos pela deusa. Mas algo parece muito estranho. Aquele velho... Seria ele apenas um louco? Temendo as forças existentes na torre, temendo àqueles que "ali dormem"... Que segredos se escondem por trás desta construção que, segundo seu amigo Garr, contém o segredo da amaldiçoada raça Brood...?



Ao se aproximar da torre, os guerreiros são barrados pelos guardas ali. Mesmo Garr sendo um "Guardião", como eles mesmos o chamam, é necessária a permissão do Patriarca de Urkan Tapa, Sumada. A saída, então, é seguir para a pequena cidade de Urkan. Lá chegando, você precisará de Garr na liderança de seu grupo. Você perceberá que todos ali o tratam com muito respeito, chamando-o de Guardiã e oferecendo auxílio em sua sagrada missão de banir o mal do planeta. Uma das coisas mais peculiares em todo

vilarejo é uma estranha estátua muito semelhante a Garr, cercada por pompas, velas e tudo mais. Quando perguntado sobre a estranha semelhança, Garr se cala.

Passando pela igreja, a caminho da sala onde o patriarca se reclus, você terá a oportunidade de conhecer mais um Master, Hondara, o líder religioso que prega os ensinamentos de Myria àqueles que vivem em Urkan. Subindo as escadas, uma grande rocha veda a entrada para a sala do patriarca. Com Garr, force a pe-



dra para qualquer um dos lados, abrindo a passagem. Entre, encontrando um velho homem de pernas cruzadas, emanando uma sabedoria e uma paz incríveis. Abrindo seus olhos, Sudama sente a presença de Garr, dando-lhe as boas vindas.

—Então, você já tomou a decisão de unir-se a seus camaradas? — e, diante da afirmação do grande guerreiro, ele continua. —Então é verdade, então... Não há mais mal neste mundo. Acho que sua intuição estava errada... Então isso significa que o tempo chegou para entrar em seu longo sono, então, Guardião Garr? Muito bem... Vá à Torre... Vou dizer aos vigias que você está indo lá. Adeus... Garr.

Aproveite o resto de sua estadia na cidade para comprar itens e armas (caso ainda não o tenha feito anteriormente). Se não for dormir, tome uma vacina contra Death. Depois, saia da vila, passando automatica-

mente para o acampamento, onde Garr e Ryu conversam...

— Eu posso parecer diferente, mas sou um deles... Eu também sou um Urkan. Um Guardião é como as pessoas como eu... Como os guerreiros de Urkan são chamados... Protegemos nossa gente do mal e dos danos.

É então que Nina surge, vendo que os dois ainda estão acordados. Ryu resolve acompanhar Nina. Antes, Garr continua:

— Sobre o que eu havia dito a você... Que você poderá morrer... — Mas, após uma breve pausa, o Urkan pensa melhor. —Ah, nada... Você entenderá assim que chegarmos lá...



Itens (Angel Tower):

- 1 Ivory Dice
- 1 Wisdom Seed
- 1 Diamond Ring
- 1 MoonTears
- 1 Mithril Helm
- 1 Soul Gem
- 1 Napalm
- 1 Skill Ink

A VERDADEIRA missão dos Guardiões

Is it over? It's over,
Cuz I'm blowing out of flames
Take a walk outside of your mind
Tell me how it fell to be
The one who turn a knife inside of me...
(Hole in my Soul, Aerosmith)

Na torre e fora dela, alguns cuidados devem ser tomados. Os inimigos conhecidos por Phantom adoram usar a técnica Death, que tem cerca de 50% de chance de causar morte instantânea a um único alvo. Por isso das vacinas contra Death. Você terá vinte e cinco por cento a mais de proteção contra tais ataques. Se ainda assim não se sentir seguro, use um Talisman, Diamond Ring ou algo do gênero. Os Assassin possuem duas técnicas que podem ser aprendidas, Target (ótima para Momo, que já possui um grande ATK e uma péssima pontaria) e Disembowell (caso não tenha aprendido com Bunyan ainda).



Dando início à exploração, comece a subir as escadas e, quando avistar um baú, atravesse o ponto destruído e salte, agarrando-o **Ivory Dice** dentro dele. Não havendo caminho de volta,

salte degrau abaixo, mas não continue. Siga à direita, passando por mais uma mureta quebrada até chegar à ponta da plataforma. De lá, salte, encontrando um baú contendo uma **Wisdom Seed**. Depois, retorne ao ponto onde você atravessara a primeira mureta quebrada, saltando na direção das escadarias à direita. Ao delas, uma escada que leva para abaixo do nível do solo. Seguindo por ali, você verá uma estranha mulher nua, de longos cabelos azuis, deitada ao centro de um grande triângulo de energia. Mas você nada poderá fazer agora (NOS REFERIMOS A ACORDÁ-LA, Ô MENTE POLUÍDA!). Assim, suba as escadas novamente até encontrar uma passagem que o levará para dentro da torre.

Após descer o primeiro lance de escadas, caso tenha Momo em seu grupo, siga à esquerda na bifurcação em T. Ela poderá destruir a parede e permitir que você entre por um caminho que o levará a um **Diamond Ring** e um **Moon Tears**. Em seguida, retorne ao T e siga à direita desta vez. Desça as primeiras escadarias que encontrar, entrando pela porta e chegando a um local em que você deverá usar Garr para mover o bloco azul e criar uma ponte na segunda entrância. Feito isso, suba as escadas novamente, entrando pela porta, passando pela ponte criada e recolhendo o **Mithril Helm** no baú. Só então siga pela porta no piso inferior. Passando por ela, você se verá em uma grande sala. Continue em frente, ignorando as escadas e indo diretamente à porta, onde você encontrará uma **Soul Gem**



dentro do baú. Em seguida, desça as escadas.

Agora vem a parte mais complicada da torre. Você precisará, com Garr, empurrar os três blocos azuis de modo que estes formem pontes de ligação entre as plataformas. Primeiramente, empurre a terceira delas para perto da primeira que você terá de empurrar. Em seguida, retorne à segunda e empurre-a na direção contrária à escada próxima. Dê a volta e empurre-a até encostar na parede. Por fim, alinhe a primeira e a ter-



ceira pedras, formando a última das pontes. Pronto, agora basta subir as escadas, passar por elas e, finalmente, descer as escadas na plataforma em forma de T.



Uma vez no andar inferior, Garr pede para que o terceiro membro do grupo os deixe sozinho, para que o pequeno aprenda sobre a Brood. Apesar de hesitante (em especial no caso de Nina), o aventureiro aceita a decisão do guardião. Dando uma olhada melhor no lugar, você estará em uma imensa cruz de pedra, cercada por algo negro, mas estranhamente familiar, por toda a imensidão que os cerca. Algo que parece chamá-lo... Ao centro da cruz, uma espécie de pirâmide. Em cada uma das pontas, o nome de um guardião, seguido de um estranho número, Gaist, Gaw, Gatz e, por fim, Garr, com o maior número. É então que Garr começa:

— Gravado nessas placas de pedra estão os nomes de nós Guardiões... Também conhecidos por Matadores de Dragões! — Ryu se assusta com o que ouve. Agora ele entende porque tudo parecia tão familiar... A Angle Tower é um cemitério de membros da Brood! O guardião continua. — O número abaixo de meu nome é o número de dragões que matei durante a guerra... Ryu. Deixe-me dizer o que aconteceu com o seu povo. O que aconteceu com a Brood... Há cerca de 400 anos atrás, a selvagem e maléfica Brood tentaram conquistar o mundo, dando origem a uma guerra feroz... A Brood era forte e apavorante... Nós, pessoas de Urkan, rezamos à nossa Deusa por proteção contra o grande mal. Nossa deusa conferiu a





eles nós, os Guardiões. Sua força divina para lutar contra a Brood... Depois de uma poderosa luta, o último membro da Brood foi derrotado e seus ossos colocados aqui.

Garr empunha, então, sua lança.

— Ryu... Você é o último da Brood. Uma vez que você está envolvido nisso... Meu propósito deve ser completado... Prepare-se, Ryu!

Você terá de enfrentar Garr mais uma vez, mesmo que contra a sua vontade. O único toque que podemos dar é que Garr é grande. Portanto, use algo GRANDE. Miracle Gene, atacando com Charge sem parar é a alternativa mais fácil para se livrar de seu aliado, que tomba em batalha.

— Ugh.... Como eu suspeitava... Nós não éramos páreo para o verdadeiro poder da Brood... Mas por quê...? — esforça-se Garr, ofegante, não conseguindo entender por que os membros da Brood se entregaram daquela forma às forças divinas...



Ryu se aproxima de Garr. Os espíritos dos dragões mortos reage diante da presença daquele peculiar membro da Brood. Uma representação etérea de um grande dragão surge diante de Ryu, instigando-o a acabar com a vida do Guardião. Mas este renega a ordem, banindo o dragão. Garr se confunde ainda mais... De repente, uma estranha voz ecoa na mente de Ryu...

"NÃO! Ele não é seu inimigo!"

Os espíritos reagem. Ryu, na esperança de manter o controle, se vê obrigado a usar todo o seu poder. Um poder que sequer sabia existir... Uma coluna de luz atravessa todas as camadas da torre, unindo céu e terra por um instante. No momento seguinte, surge a imagem azulada e magestosa, de asas flamejantes e de escamas levemente purpúreas... E todos os espíritos se curvam diante do escolhido... Antes de tombar inconsciente, o Guardião tem como última visão o escolhido em sua verdadeira forma. O príncipe dos dragões. Kaiser Dragon, que logo em seguida desaparece, sem deixar vestígios...



De volta às origens

As minas de Dauna foram o local de repouso de Ryu durante um longo período. Nesse meio tempo, um vínculo se formara entre o pequeno dragão e seu local de "renascimento". Mas, seria este o único motivo para o escolhido ter retornado a este local, onde estão os espíritos de seus antepassados? Ou haveria também a influência de algo por trás disso tudo? As respostas estão bem ali, entre os ossos fossilizados...



Ryu se vê em meio ao mais completo nada. A escuridão o cerca, por todos os lados. Com sua verdadeira forma contida em seu pequeno corpo, ele começa a caminhar por entre o que não pode ver. Mas, após os primeiros passos, espíritos começam a brotar do chão, como na Angel Tower. Temendo perder o controle novamente, o pequeno corre em direção contrária. Algo atravessa seu caminho em uma velocidade incrível mas, ainda assim, ele não pára. O espírito retorna, então, obrigando-o a responder sua pergunta. "Por que corre?", questiona ele. Ryu foge... Deparando-se com o mesmo homem de



longos cabelos purpúreos de seu sonho. "Não somos como eles... Não devíamos estar com eles...", repete. Ryu nega com todas as suas forças o destino que corre em suas veias, correndo sem destino ou noção de tempo. Enquanto a vida passa...

O pequeno Whelp está novamente onde tudo começara, nas minas de Dauna. Em seu encalço, o grande Guardião que o traíra tempos atrás. Apesar dos esforços do pequeno dragão, Garr o supera e o atinge em cheio com sua lança. Isso faz com que Ryu retorne à forma humana. Mas algo está diferente. O tempo passou e, agora, ele está mais velho.

— Ryu? Você me reconhece? Eu estive procurando por vocês por anos... Desde que



você desapareceu da Angel Tower. Então, ouvi histórias de um dragão em uma velha mina... Ryu... .. Isso é seu... .. — Diz ele, deixando uma trouxa de roupas diante do rapaz. — Ryu... Você pode me perdoar? Eu matei muitos de seu povo... Muitos dragões... Pensava que este era meu propósito... Mas... De qualquer forma, vamos tirar você daqui primeiro, eh? Aqui estão seus equipamentos... Se você quiser ouvir o que tenho a dizer, venha comigo. Não estarei aqui por muito tempo...

Tendo novamente o controle sobre o personagem, siga Garr.

— Se você quiser me matar... Você tem o poder e provavelmente o direito de fazer isso... Mas você não me matou, mesmo... Mesmo eu tendo tentado matar você... Como os dragões de 400 anos atrás... Se a Brood tivesse reagido... Seríamos nós e não eles a se transformar em Chrism. Por que eles deixaram-nos matá-los??? Por que as Deusa nos ordenou a exterminar a Brood? Eu não devo ter o direito de dizer isso... Mas quero saber a verdade... É por isso que eu peço... Peço a você que me deixe viver até então... — e, com a afirmativa de Ryu, continua. — Obrigado. Agora, vamos sair desta mina.

Agora você estará livre para vasculhar a mina. Diante do grande dragão fossilizado haverá uma grande quantidade de baús, onde você consegue alguns itens. No mais, siga para o elevador, passando antes pela passagem no canto inferior direito do andar B3, onde você está. No painel você encontrará as opções de ir até os dois andares superiores (sendo que no B1 há um vendedor de itens e no B2, a saída da mina). Seja qual for o seu destino, Garr dirá que este deve ser o lugar onde Ryu nascera e, devido à forte aura da Brood onipresente, ele foi atraído para lá. Assim que partem, uma entidade sobrenatural paira brevemente perto dos controles do elevador, atribuindo a si mesma a autoria do chamado...

Depois de passar pelo B1, você encontrará uma sala logo à direita do elevador, onde pode descansar e salvar seu progresso. Aproveite isso para aprender a técnica *Bone Dart* dos DrZombies aqui presentes.

Vasculhando a parte mais elevada do local, você encontrará uma caixa de aço com uma Multivitamin. Guarde bem este local, pois você poderá retornar mais tarde, com Momo, para recolher Cupons por trás das rachaduras. Depois, retorne à sala principal e você vai notar um carrinho de mina cheio de TNT, além de várias alavancas espalhadas pela sala. Estas alavancas controlam os rmos tomados pelo carrinho. O objetivo nesta sala é mudar as alavancas para que os trilhos do carrinho levem até a rocha que está bloqueando o caminho na extrema direita. Mas perceba que há também uma

caixa sobre uma elevação, impossível de ser atingida devido os trilhos que a cortam em duas. Para conseguí-la, mude as duas primeiras alavancas e, então, deixe Garr empurrar o carrinho. Ele vai ficar travado na fenda,



possibilitando que você atravesse e recolha a *Feather Sword*. Use Garr para empurrar o carrinho de volta à sua posição original e retorne as alavancas às posições originais. Agora, acione somente a primeira delas e empurre o carrinho, fazendo com que ele seja barrado por uma da madeiras da última sequência de trilhos. Depois, corrija os trilhos se for necessário e empurre novamente, fazendo com que ele se colida com a pedra e os explosivos detonem. Passagem liberada. Nesse momento, a estranha aparição surge.



— O que pensa que está fazendo... Guardiãol! Ryu... Garr se assusta com o fato do espírito conhecer o nome do último membro da Brood. Contudo, ignorando as palavras do guerreiro, continua:

— ... Ryu... Por que você deixa ele viver...? Por que você deixa nosso inimigo viver!? — Garr entende que aquele é um dragão. No instante seguinte, a névoa etérea desaparece em um imenso clarão, dando lugar a uma grande poça de sangue...

— Poder ouvir isso, guardião? Pode ouvir nosso sangue derramado chorando por vingança!? Guardiãol... Já se foram... Quanto? 400 anos? Você, que tentou nos exterminar... Onde está levando Ryu?

Garr responde que está levando o membro da Brood para se encontrar com a Deusa. Ryu se assusta com o que ouve. O Dragon Zombie então questiona a decisão do guardião, perguntando se tudo isso é para oferecer em sacrifício o último membro do clã dos dragões. Garr meneia com a cabeça, revelando que a viagem é para conhecer a verdade. Para saber se a guerra que lutamos a quatrocentos anos era certa...

— Ha! Ryu... Mate-o! Vingue a memória de nosso povo!! Eles destruíram-nos! Os guardiões mataram a nós todos! — enquanto Ryu baixa a cabeça, negando a ordem do dragão. Dragon Zombie se enfurece. — Não!? Por que não!? Você não menospreza ele? Você não o odeia?

É então que uma voz atinge a mente de Ryu. "Você não deve odiar", diz ela. O zumbi grita por silêncio, dizendo que a voz não tem o direito de palpar. Garr e Ryu, então, sacam suas armas e dão início à batalha contra...

guardião? Pode ouvir nosso sangue derramado chorando por vingança!? Guardiãol... Já se foram... Quanto? 400 anos? Você, que tentou nos exterminar... Onde está levando Ryu?

Garr responde que está levando o membro da Brood para se encontrar com a Deusa. Ryu se assusta com o que ouve. O Dragon Zombie então questiona a decisão do guardião, perguntando se tudo isso é para oferecer em sacrifício o último membro do clã dos dragões. Garr meneia com a cabeça, revelando que a viagem é para conhecer a verdade. Para saber se a guerra que lutamos a quatrocentos anos era certa...

— Ha! Ryu... Mate-o! Vingue a memória de nosso povo!! Eles destruíram-nos! Os guardiões mataram a nós todos! — enquanto Ryu baixa a cabeça, negando a ordem do dragão. Dragon Zombie se enfurece. — Não!? Por que não!? Você não menospreza ele? Você não o odeia?



Como diabos funcionam estas vacinas?

Vacinas, como no mundo real, são aquelas malditas injeções que doem e ninguém gosta de tomar. Mas, apesar da dor, essas pequenas quantidades de líquido trazem algumas vantagens. E isso não poderia ser diferente em um mundo de magia e dragões (ok, PODERIA, mas não é...), como é o caso de BoF. As vacinas garantem um maior índice (cerca de 50% a mais) de defesa contra certo elemento / efeito. Ou seja, você perderá metade da energia que perderia normalmente (sem contar as demais proteções que, por ventura, existam, como anéis e outros acessórios) caso seja atingido por um ataque baseado no elemento ao qual você possui a proteção, ou terá 50% a mais (também sem contar as outras bonificações) de chance de não ser atingido pelo efeito específico da vacina. Assim sendo, vacinas não são imunizadoras, mas sim proteções.

As farmácias onde as vacinas são dadas podem ser encontradas em três locais no mundo. O primeiro deles é em Wyndia, o outro em Rhapala e o terceiro em Urkan. Todos esses locais possuem as mesmas proteções contra elementos e efeitos. Em proteções, temos *Flame* (Fogo), *Frost* (Gelo), *Thunder* (Trovão), *Earth* (Terra) e *Wind* (Vento). Elas elevam em 50% a defesa contra tais elementos. Quanto às resistências, existe a *Mind* (contra ataques no naipe de Mind Down, protegendo o INT), *Change* (contra quaisquer alterações de Status, indo desde *Sleep* até *Berserk*) e *Death* (contra ataques que causem Sudden Death / Morte Súbita, e não contra mortes naturais, por dano direto). O preço a ser pago também é o mesmo para todas as farmácias: 10x o nível de experiência do personagem a receber a vacina (no nível 37 elas custarão 370 Zenny, enquanto no 74 o valor dobrará para 720 Zenny).

Itens (Dauna Mines):

- 1 Feather Sword
- 1 Magic Shard
- 1 Vitamin
- 1 Life Shard
- 1 200 Zenny
- 1 Lgt Clothing
- 1 MultiVitamin
- 1 Lion's Belt
- 1 Protein
- 1 Cupons
- 1 Light Clothing

DAUNA MINES

ITEM SHOP		
Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Dorps	Item	20
Panacea	Item	100
Anmonia	Item	200
Dynamite	Item	200
WeatherVane	Item	200
Taser	Item	200
Titan Belt	Acessório	3000
High Boots	Acessório	3000

Zombie Dragon

2500 HP 1000 EXP 300 Zenny
Ataques: Rotten Breath, Bone Dance, Head-Butt
Vulnerabilidade: Nula
Invulnerabilidade: Death, Poison

Item: Power Food (1 em 32, roubado) e um Dragon Tear (1 em 8)

Zombie Dragon pode não ser o maior causador de danos do game, mas possui algo que muitos dos outros oponentes que você enfrentou ou virá a enfrentar possuem: a sabedoria de usar bem o efeito Poison em combinação com suas demais técnicas. *Rotten Breath* é o seu ataque mais usado, causando o Status Poison a todos, como *Venom Breath* de futuras transformações suas. Usado sozinho ele não causa preocupação alguma, uma vez que basta se usar uma Panacea ou algo do gênero para se livrar da perda gradativa de HP por turno. Mas é aí que está a grande jogada de Zombie. Logo após soltar o *Rotten Breath*, ele tem o péssimo costume de usar *Bone Dance*, que causa dano baixo a todos (cerca de 10-20 HP) mas tem uma grande chance (80%) de causar o status Confuse nos atingidos (uma versão melhorada do Bone Dart, mas que você não pode aprender), constantemente. Com essa combinação, você não terá o controle sobre seus personagens para poder anular o efeito da Poison ou mesmo para tentar atacar e acabar com a batalha o mais rápido possível! Simples e eficiente, mas que pode, com um pouco de sorte, ser evitado. Mantenha Ryu equipado





com o acessório Light Bangle, enquanto Garr se aguenta com o Life Sandals. Isso garantirá a você cerca de 50% a mais de chance de evitar as alterações de Status. E, sendo sua maior preocupação manter o controle sobre seus personagens, 50% já são o bastante para levar a batalha com certa tranquilidade. De quando em quando, Dragon Zombie começará a usar o *Head Butt*, com o qual você não precisa se preocupar, uma vez que o dano não é muito maior que o causado pelo Bone Dance (em média 30 de HP). Assim, Ryu usa Revujenate ou qualquer outra magia de cura que tiver, completando com Accession (se você tiver uma quantidade de AP alta, use o Miracle Gene e use Charge até não poder mais) ou ataques normais quando puder. Garr vai de ataques normais. Se você demorar demais, é capaz de Dragon Zombie perder consumir todo o AP. No mais, continue até que ele volte para onde jamais devia ter voltado.

— Basfemadora! Por você tem sempre de interferir? Por que você sempre tem de nos restringir!? — brada o dragão, ofegante, sentindo seu poder exaurir, terminado por se converter em uma pequena esfera, um Gene. Você toma posse, então, da maldade contida no **Shadow Gene**.



Em seguida, o espírito de uma bela mulher, de longos cabelos azuis e asas de dragão, surge diante dos dois guerreiros. Ryu sente uma imensa familiaridade na mulher, mas não consegue explicar tal sentimento. Na mente do último membro vivo da Brood, a voz da dragão ecoa. "Aquele não era um dragão", diz ela. Apontando para Ryu, a mulher simplesmente diz "Um verdadeiro Dragão...", tornando-se também um Gene, que voa na direção do rapaz e funde toda a sua bondade aos pensamentos de Ryu. Você agora possui também o **Fusion Gene**.



Prossiga através da passagem criada, chegando a uma encruzilhada. Pela direita, você chegará a um beco sem saída, fora da mina. Portanto, pegue o caminho de baixo. Na próxima sala, pegue o **Protein** e o **Lion's Belt** nos baús. Continue pelo túnel até chegar a uma fenda que você não pode atravessar. Entre na sala próxima e acione três vezes a alavanca ali. Com isso, uma

plataforma se elevará e você poderá atravessar o buraco. Do outro lado da fenda, os últimos túneis e, finalmente, a luz do dia.



Do lado de fora, o chefe dos mineiros perguntará se o guardião conseguiu dar conta do dragão. Com a afirmativa do grande guerreiro, ele então percebe um jovem acompanhante que não havia entrado com ele. Quando perguntado sobre o rapaz, Garr esquiva-se dizendo que quem ele é ou deixa de ser não importa, uma



vez que o dragão se fora.

— Sério? São ótimas notícias! — afirma feliz o chefe. — Aquele dragão... Ele corria por todos os lados cuspidando fogo nas pessoas... Matou alguns de meus homens... Destruiu máquinas e causou uma

bagunça das grandes por aqui... Mas Ryu não se lembra de nada disso. Ele se sente confuso com o que ouve, temendo perder novamente o controle, como na Angel Tower. De qualquer forma, o chefe diz para procurar Foreman no escritório e recolher o pagamento. Andando pelo local, você encontrará um diário para salvar seu progresso e alguns velhos conhecidos, como Mogu, diante da casa do diário. Na cabana da esquerda, Foreman agradece pelos serviços do Guardião, fazendo a oferta de permanecer ali como responsável pela segurança. Garr nega, afirmando com convicção que os mineiros não mais terão problemas com dragões. Apesar de não acreditar que os dois tenham algo, Foreman alerta para que tenham cuidado caso planejem cruzar a Ogre Road. Rumores dizem que um monstro tem atacado pessoas que tentem atravessar a estrada. Aconselha que passem por Sin City, à oeste dali, caso queiram saber mais sobre estas histórias.



Saindo do local, o foco muda para estranhas imagens, dentro da mina, diante do grande dragão. Várias pessoas correm, atropelando umas às outras, enquanto outras caem em chamas, gritando. No centro de toda a agitação, um pequeno dragão, desnorteado. É então que o sonho cessa e Ryu desperta, ofegante, no acampamento. Garr continua acordado, alimentando a chama da fogueira...

— Não consegue dormir, eh? Eu tenho de me desculpar com você, Ryu... Não sei se é certo levar você... Levar você comigo desse jeito... Procurando pela deusa... Mas... Por que a deusa queria arrumar tudo destruindo a Brood...? Esta é uma questão cuja a resposta você precisa conhecer. Depois de deixar a montanha, iremos à leste, para Wyndia, e então para as terras do leste. Para a Angel Tower.

Sin City 3000!

Alguns fantasmas do passado você não consegue apagar. Mesmo tendo Sunder e Balio sido mortos por Ryu e os demais, o sindicato continua forte, por trás de jogatinas, prostituição e tudo mais. Sin City, a Cidade dos Pecados, é a sede do sindicato. Mesmo tão perto dos inimigos, Ryu não poderia brincar com criminosos desse porte em sua própria casa...

De volta ao mapa, desça até encontrar uma área misteriosa à beira dos trilhos. Lá dentro você encontrará um homem de cabelos purpúreos vestido trapos perto da chaminé, muito familiar. Trata-se de Emitai, mais um Master para sua coleção.

Seguindo diretamente à esquerda, você chegará à fronteira ocidental do reino de Wyndia. Mas não há nada que se possa fazer aqui, por enquanto (em especial atrás da porta trancada...). Prossiga à sudeste e você chegará ao que parece ser uma plataforma de madeira cercado uma pequena montanha. Esta é Syn City.

Aqui, primeiramente dê uma passada nos vendedores, comprando novos equipamentos e o que mais precisar. Atente aos equipamentos vendidos por Sekine. A Ashura Sword tem a capacidade de elevar-se de acordo com o seu nível, enquanto a Manly Clothes revive um personagem caso este seja morto enquanto estiver vestindo a armadura, em algo semelhante ao Gem Ring, mas três vezes mais barato.

Falando com as pessoas ali (que, aliás, não são exatamente a melhor companhia para um jovem como Ryu...), você descobrirá o comércio de produtos e armamentos ilegais corre solto pela cidade. Isso tudo devido à impotência do rei de Wyndia diante da for-

ça da organização criminosa que rege Sin City. Aquele que mais dará informações a você é um mendigo, sentado diante de uma das das barracas. Ele afirma poder responder algumas perguntas por módicos 20 Zenny, cada pergunta. Se perguntado sobre a cidade, o mendigo dirá que aqui você pode conseguir qualquer coisa... Por um preço. A própria cidade de McNeil está em débito, uma vez que foi obrigada a recorrer ao mercado negro há alguns anos, diante da colheita fraca. Se perguntado sobre a organização, ele dirá que é melhor que continuem sem saber nada, garantindo a própria segurança. Apenas adianta que assassinos e ladrões fazem parte desse grupo... Sobre o monstro da Ogre Road, ele apenas ouviu dizer que é uma espécie de tigre gigante que ataca a todos que vão de Sin City à McNeil. Por fim, se perguntado sobre o que diabos a mulher próxima à entrada vende... Bem, deixemos isso para lá. Nada que realmente vá alterar sua vida ou deixá-lo mais feliz. Sem mais, retorne ao mapa e siga à Ogre Road.



Caca ao Tigre

- Caça ao pato...
- Caça ao coelho!
- Caça ao pato...
- Caça ao coelho!

—Caça ao coelho...
—Caça ao pato! Atire! —BOOM! —Você é despresível!
(Memorável discussão entre Pernalonga e Patolino)

Caso ainda não o tenha feito (e realmente deseje fazer isso), dê uma passada nos pontos de pesca. você poderá encontrar algumas novas espécies de peixes. Em seguida, siga na direção da ponte de madeira, virando à direita pouco antes dela. Você chegará, finalmente, à Ogre Road.

Uma vez ali, caminhe para o sul, na direção da saída. Você encontrará uma série de novos inimigos (novos? Tá... Vai dizer que mudar uma cor ou outra e trocar algumas téc-



nicas torna alguma coisa nova...), que podem ensinar algumas Skills aos personagens. Os pássaros Slasher usam constantemente a técnica *Mind Flay*, ótima para ser usada em magos. Tricker usam *Blind* (caso você AINDA não tenha aprendido

esta...) e *Flying Kick* (versão melhorada e revisada do Jump, mas baseada em AGI). Por fim, os Goo Titan usam *Charge*, *Burn* e *Timed Blow* (todas aprendíveis), além de carregarem o ótimo Life Shard que pode ser roubado.



N o mais, somente uma **Hour Glass** no baú e três samambaias num pântano que podem ser cortadas e recolhidas, as **Horseradish** (você precisará de mais dessas mais adiante).



Por fim, seus personagens tem a sensação de estarem sendo observados. De repente, notam uma estranha movimentação

Emitai, aquele de enganou a muitos

Emitai nunca fora um exemplo de mago. Não possuía porte para isso. Por sua situação financeira, era incapaz de continuar seus estudos como feiticeiro. Mas, ainda assim, ele queria algo mais para a sua família. E, por isso, aceitou o desafio de entrar no Concurso dos Campeões. Vários foram os oponentes, todos vencidos. Mas derrotados não pelo grande poder de Emitai, mas sim por sua lábia. Ele dizia que, caso não vencesse o torneio e não conseguisse o prêmio em dinheiro, sua filha morreria sem uma caríssima operação à qual ela devia se submeter. Mas a farça toda fora descoberta por aqueles que o derrotaram no concurso. Um bando de pirralhos que tirou-lhe a chance de ser rico e de não ter de ouvir às reclamações da esposa. Até hoje ele pragueja ter sido derrotado pelos pequeninos. Mesmo tendo sua filha crescido e se tornado uma bela mulher, mesmo com seus golens gritando pela caso o dia inteiro... Assim, sem mais nada de interessante para fazer, ele oferece seus serviços como Master por módicos 10.000 Zenny, que resolveriam muito bem o seu problema financeiro.

Emitai é um mestre mais associável à Nina ou Momo, mais ligadas à mágica. A DEF e o PWR caem bastante, mas o INT e o AP decolam com isso. E tudo isso para que as técnicas por ele ensinadas sejam efetivas. E tenha certeza: você vai precisar de uma INT bem alta para que Mind Sword, uma ótima Skill, cause um dano considerável sem a ajuda do Enlighten...

Emitai

-Local: Próximo às minas de Dauna.

-Exigências: 10.000 Zenny.

-Skills:

Nome	Requer
Barrier	2 níveis
Mind Sword	4 níveis
Enlighten	6 níveis

-Bônus e Penalidades:

HP	0
AP	+4
PWR	-2
DEF	-2
AGI	0
INT	+4

SIN CITY

-ITEM SHOP

Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Dorps	Item	20
Panacea	Item	100
Anmonia	Item	200
Spirit	Isca	50
Baby Frog	Isca	50
Popper	Isca	50
Float	Isca	50

-WEAPON SHOP

Silver Knife	Espada	1400
Thieves Knife	Espada	3200
Wind Cutter	Cajado	2200
Shotgun Shell	Munição	2200
Rood Spear	Lança	2900
Light Clothing	Armadura	2700
Silver Mail	Armadura	3900
Steel Gauntlets	Escudo	3000
Gold Hairpin	Elmo	2200

-SEKINE SHOP

Ashuras Sword	Espada	3600
Manly Clothes	Armadura	1000

Itens (Ogre Road):

- 3 Horseradish
- 1 Hour Glass

ção entre as árvores. Só então notam estar face-a-face com um monstro. Garr se pergunta se aquele seria o monstro que vem atacando as pessoas que tentam passar por Ogre Road... Ryu sente algo de muito familiar naqueles olhos, apesar de

tomados de fúria. Você terá de enfrentar o Meio-tigre, que usa Snap e Focus. Use a Miracle Gene e desça Charge sem parar, acabando logo com a batalha, fazendo com que a criatura fuja. Sem mais nada a fazer aqui, saia.

Agora você está de volta à Yraall Region, mas no canto sudoeste (você pode ver o primeiro ponto de pesca do jogo ao norte, do outro lado do rio). Você pode apenas voltar ao norte para a Dauna Hills; você não tem que ir pelo caminho novamente.

A menos que você queira parar no medíocre ponto de pesca,

apenas continue para o Mt. Levett. Esta é outra dungeon bem chatinha. Procure em ambas as cavernas para achar alguns tesouros, então apenas ache o caminho para a saída perto dali. Cruze a ponte e você estará na velha e boa Yraall Road. Você não pode ir mais longe, então terá que explorar os arredores. Alguns guardas de Wyndia estão bloqueando o caminho, já que uma investigação das atividades contrabandistas do Prefeito McNeil está sendo feita. Pegue a saída norte do caminho.

Volte à McNeil Village. Todos aqui (incluindo seu velho "amigo" Loki) estão sendo interrogados pelas tropas de Wyndia. Parece que o Prefeito McNeil finalmente está sendo desmascarado. Vá para o Inn e fale com a mulher do lado de fora. Ela vai falar sobre um tigre comedor de homens e pedir que você vá para Cedar Woods para derrotá-lo. Você pode ficar no Inn de graça depois. Infelizmente, os shops de armas e itens parecem não ter novidades para melhorar seu inventário e continuam vendendo lixo desde o início do jogo.

Deixe McNeil e entre na Cedar Woods pelo lado leste. Se Ryu ou Garr for aprendiz de Bunyan, passe por ele para coletar suas habilidades. Então

suba para a cabana em chamas. Enquanto você segue o caminho para lá, Ryu vai pedir para Garr esperar atrás, e Garr o faz. Continue seguindo pelo caminho até você topar com... Rei! Rei não vai se juntar ao grupo ainda, apesar disto, e escapa para a vila. Retorne ao Garr, saia do bosque e volte para McNeil.

Em McNeil, você encontrará todo mundo amontoados em torno do ferido Loki. Alguém diz que Rei correu para a prefeitura de McNeil, vá para lá. Na prefeitura, você vai encontrar uma patrulha de Wyndia levando o Prefeito McNeil capturado. A patrulha é liderada por ninguém menos que... Nina! Ou no mínimo, uma versão adulta de Nina com um aspecto estúpido. Nina vai se reunir ao seu grupo, sem objeções, e então para Syn City.

De volta a Syn City, você descobrirá que todos foram assassinados por Rei. Siga pela ponte levadiça e entre na edificação no finalzinho. Fale com as pessoas lá e eles dirão que o chefe fugiu para o checkpoint. Abra o baú para pegar uma Old Painting e então saia.

Antes de ir para o checkpoint, certifique-se de ir curado e salve o seu progresso. Faça outra visita à Faerie Village também e veja o que está acontecendo. Troque sua estudante para outra caçadora para aumentar sua população (nota: não mencionarei as visitas à Faerie Village novamente. Apenas não se esqueça de visitá-la regularmente e redefinir tarefas se necessário). Você pode ainda querer ter Nina como aprendiz de Emitai, já que ela é boa em magia.

Vá para o checkpoint. Aqui você encontrará Rei e Mikba, o dono de Syn City. Mikba se transforma em um demônio e derruba Rei. Você então deve fazer um grupo para lutar contra Mikba. Troque Nina por Garr, para ter Ryu, Garr e Rei. Use formação normal com Garr na liderança, Ryu em segundo e Rei atrás. Então aperte **▲** para começar a luta.

Mikiba

2400 HP 3000 EXP 1500 Zenny

Ataques: Lucky Strike, Venom Breath, Slash, Resist, Multi-Strike, Quake

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Death, Poison

Item: Power Food (1 em 32, roubado)

Você precisa jogar os dois primeiros turnos com muito cuidado. Deixe Ryu fazer Shield e Garr usar uma Ammonia em Rei (que começa a batalha morto). Já que Garr age após Mikba, ele não terá chance de matar Rei novamente. Próximo turno. A vez de Rei vem primeiro; escolha a opção Item, então aperte **↑** para ter a opção de equipar Rei. Equipe-o com alguma armadura melhor e as Thieves Knife se você possui-la. Então deixe-o usar uma Vitamin nele mesmo. Ryu deve fazer Shield em Rei e Garr deve apenas atacar.



Se tudo correr bem, Rei vai se curar, então automaticamente se transformar no meio-tigre, então Ryu lança Protect sobre ele. No terceiro turno, deixe Ryu Accession com os seguintes Genes: Shadow, Reverse, Defense. Reversing Shadow dá habilidades sagradas; use Shining Claw em Mikba para um grande dano. Enquanto isso, Garr e Rei devem apenas atacar (você não pode controlar Rei). Mikba é um chefe difícil porque ele usará Reprisal após quase todos os seus ataques. Mantenha-se curado e não ataque se estiver com o HP baixo.



Depois de derrotar Mikba, Rei vai se reunir ao grupo. Escolha um grupo, mas inclua Rei. Entre na edificação no checkpoint e faça Rei destravar a porta. Lá dentro você vai en-

contrar uma Deluxe Rod, uma vara-de-pesca melhor. Além disso, Syn City misteriosamente se abriu novamente, então, se você quiser comprar coisas, você pode ir para lá. Agora volte através da montanhas novamente para a Yraall Region.

Contos de vegetais

Quem semeia vento colhe tempestade... Ou algo assim...

Siga para leste após a Yraall Region e o Mt. Myrneg (apenas ande em volta) para a Eygnock Road. Quando você chegar no caminho, Nina explicará a situação para seu pai e vai sugerir ir para a Plant para resolver os problemas lá. Faça assim, e volte pelo labirinto (a maioria dos transportadores já estão ligados, então é bem fácil) para a área central. Aqui você vai se deparar com Momo e Honey. Momo volta para o seu grupo e diz onde achar Peco.



Deixe o laboratório e vá para a árvore Yggdrasil ali perto. Fale com Peco e ele retornará ao grupo. Ainda bem que o seu pequeno camarada cebola não se tornou uma versão adulta lastimável, e está tão amável — e poderoso — quanto antes. Agora você tem todos os personagens de volta. Antes de voltar para a Plant, há algumas outras paradas para se fazer:

- Já que você tem todo mundo novamente, dê uma passada por todos os seus Masters para ver se você aprendeu alguma nova habilidade. Se você aprendeu mais de uma nova habilidade, você deve-



rá falar com o Master várias vezes para conseguir todas. Com sorte, Bunyan vai ensinar Peco a magia Super Combo (supondo que você tenha Peco como aprendiz de Bunyan como sugerido). Esta magia é realmente animal — você tem que apertar os botões indicados na tela rapidamente para acertos adicionais. É como uma mistura de Parappa e Mario RPG.

- Vá para a cidade de Genmel (o lugar com a arena). Genmel está feliz de desaparecer agora que o Contest se foi, mas você pode conseguir o barman Fahl como um Master. Ele vai exigir que você ganhe 30 lutas seguidas sem descansar. Apenas saia, encontre um ponto "!" e lute 30 rounds contra os inimigos mais fracos, então Fahl vai ajudar você. É recomendável que você deixe Garr como seu aprendiz.



- Leve Peco para o lago da fada a noroeste do Coffee Shop. Vá cortando os arbustos que estão nos arredores com Ryu, então faça com que Peco dê uma cabeçada



Pontos de pesca da REGIÃO DE DAUNA

-Região Leste de Dauna

Dizem que alguns peixes pouco comuns vivem nas áreas geladas correnteza acima...
Peixes existentes: Red Catfish, Bass, MartianSquid

-Região Oeste de Dauna

O silêncio é quase "tocável" neste lugar quieto.

Peixes existentes: Pirana, Trout, Rainbow Trout, Barady, Manillo

Típos de Peixes (Região Leste de Wyndia)

Red Catfish: Peixe-gato com barbatanas vermelhas. Gosta de comer sapos.

Uso: Causa dano por Earth em todos

Tamanho Médio: 60 cm

Isca: Frog

Localização: Região Leste de Dauna

Martian Squid: Vive em água fresca. Gosta de minhocas.

Uso: Causa Blind a um único alvo

Tamanho Médio: 60 cm

Isca: Worm

Localização: Região Norte de Wyndia Central, Região Leste de Dauna, Região central de Wyndia Central

Barandy: Lendário peixe nomeado para um rei.

Uso: Recupera 240 HP

Tamanho Médio: 150 cm

Isca: Frog

Localização: Região Oeste de de Dauna

Itens de Manillo na região Oeste de Dauna

Wisdom Ring: Black Bass x1, Rainbow Trout x5, Trout x5

Lion's Belt: Angler x1, Rainbow Trout x5, Trout x5

Ginseng: Bass x2, Rainbow Trout x5, Trout x5

Caro: Rainbow Trout x2, Trout x3

Frog: Rainbow Trout x2, Trout x3

Top: Rainbow Trout x3, Trout x2

Hanger: Rainbow Trout x3, Trout x2

Skill Ink: Martian Squid x2, Rainbow Trout x1, Trout x1

Katzbalger: Barandy x1, Black Bass x2, Red Catfish x1

Laurel: Barandy x1, Black Bass x2, Bassx1

na rocha que está no lago. Se você acertar forte o suficiente, Meryleep, a fada, vai aparecer. Ela quer que você ache sua Flower Jewel. Para consegui-la, vá para o ponto "?" a oeste de Maekyss Gorge (é a casa com os ladrões) e deixar Peco golpear a árvore. Depois de conseguir a jóia, leve-a para Meryleep para consegui-la como uma Master.

- Volte tudo até a Dauna Mine com Momo e retorne à sala onde você lutou com o Dragon Zombie. Suba na plataforma onde estava o Zombie e siga para norte através da porta em uma pequena sala. Use Momo para explodir a porta com uma placa em cima e entre. Você vai encontrar um baú com os Coupons, uma acessório que reduz o preço dos itens de 20 a 30%. Mas você deve equipá-lo para que ele funcione, então não esqueça disso antes de ir às compras.

- Perto da porta frontal da torre de Momo há um robô parecido com o Yoda que vai explicar algumas estratégias mais avançadas de batalha.

- Não há muito o que fazer em Wyndia, exceto por uma coisa. As crianças que brincam de esconde-esconde estão aqui, agora como adolescentes. Eles o desafiarão para outro jogo, mas desta vez eles se escondem pelo mundo inteiro. Se você estiver a fim de trapacear, aqui está a localização de todos eles:

o Lang - Use a porta no lado direito de Wyndia para entrar na cripta novamente. Lang está escondido atrás de uma das grandes lápides. Não perca a Wisdom Fruit no baú atrás de outra.

o Wynn - Atrás de uma casa no lado esquerdo da Junk Town; você não pode alcançá-la ainda (então lembre-se onde ela está). No saquinho perto dela há um Tea Cup.

o Lee - Escondida sob uma parede na lateral extrema do Checkpoint de Wyndia/Rhapala. Você também não pode encontrá-la ainda.

o Bais - Atrás de um pilar no andar B3 da Dauna Mines (na sala com o dragon chrysm).

- Volte para a Yggdrasil Tree e ponha Peco na liderança de seu grupo para que você possa falar com a árvore. Dê a ela uma Wisdom Fruit e você a terá como uma Master. É recomendável ter Peco como seu aprendiz (mas não até que ele domine as técnicas de Bunyan), já que seu pequeno amigo cebola poderia usar o aumento de AP. Peco pode ainda falar com o Yggdrasil ao norte de Mt. Myrneg.

Certifique-se de que Momo e Peco estão no seu grupo antes de retornar para a Plant. Quando você chegar, Momo notará que algo parece estar errado. Siga por volta do topo até chegar a uma pilha de pedras. Fale com o cara perto das pedras e ele explicará o que você deve fazer. Ponha Peco na liderança e use sua cabeçada (aperte ▲) para que as pedras rolem nos dois Xs. Depois dê uma corrida nas pedras e aperte X logo que chegar nelas. Se fizer corretamente, Peco dará uma cabeçada violenta na pedra e a mandará em peda-

ços para o teto da casa verde. Se não conseguir, apenas repita com outra pedra. Se acabarem as suas corridas, saia da tela e volte para recarregá-las.



Depois de destruir ambas as casas verdes, chrysm smoke começará a sair das chaminés da usina principal. Vá para baixo para a usina principal e entre. Ponha Momo na liderança e use seu canhão para atirar na fornalha. Ela explodirá, revelando uma passagem. Entre e desça as escadas para uma dungeon.

Siga para sul. Suba a primeira escada que você encontrar e vasculhe a sala para encontrar uma Skill Ink, então desça novamente. Continue até uma sala com computadores. Deixe Momo examinar o computador marcado com "1" e ela vai abrir as portas trancadas com 1. Pegue a saída traseira da sala dos computadores para chegar em um quarto onde você pode descansar e salvar.

Retorne à entrada e vá para o norte. Prossiga até chegar em uma sala com outro terminal de computador. Lembre-se da localização desta sala; chamaremos esta de Sala A. Desça as escadas para

uma sala cheia de radiação de chrysm. Você tem apenas um tempo limitado para ficar aqui — se acabar, você é chutado para fora e deve lutar contra alguns inimigos. Corra rapidamente para o canto superior direito e gire a câmera até ver uma criatura parecida com Peco. Examine-a para conseguir a segunda password.



Retorne para a sala principal dos computadores e opere o segundo computador com Momo para destravar as portas com o "2". Use o quarto para curar-se e então volte para a Sala A. Use o terminal aqui para abrir uma porta próxima e entre por ela. Abra o baú



uma sala cheia de radiação de chrysm. Você tem apenas um tempo limitado para ficar aqui — se acabar, você é chutado para fora e deve lutar contra alguns inimigos. Corra rapidamente

mente para o canto superior direito e gire a câmera até ver uma criatura parecida com Peco. Examine-a para conseguir a segunda password.

Retorne para a sala principal dos computadores e opere o segundo computador com Momo para destravar as portas com o "2". Use o quarto para curar-se e então volte para a Sala A. Use o terminal aqui para abrir uma porta próxima e entre por ela. Abra o baú

Use o terminal aqui para abrir uma porta próxima e entre por ela. Abra o baú





entre por ela. Agora você está no andar de cima da Sala A.

Pegue a primeira porta pela qual você entrou e mova o switch. Então saia desta sala, desça as escadas para a esquerda e continue até chegar em uma sala com alguns papéis no chão (se você ir para o norte ao chegar no cano, você encontrará uma dica para um puzzle mais tarde — se você quiser resolver o puzzle sozinho, pegue-a). Agora você está na Sala B. Leia o papel para a terceira password, então ande pelo cano próximo. Suba e procure por um cristal de chrysm contendo o Gene Force Dragon.



escondido para uma Silver Mail. Siga o caminho de volta até chegar em uma outra porta com o "2" marcado,

Depois de pegá-lo, volte para a Sala B e suba pela escada rolante. Siga para fora através da porta e abra o baú para conseguir Sleep Shells para Momo. Equipe-as imediatamente.



Vá pelo transportador próximo para um ponto perto da sala dos computadores, para onde você deve ir então. Faça o de sempre — use o terceiro computador para abrir as portas com "3", descanse e salve — então desça pela sala principal até chegar a uma porta marcada com "3". Entre por ela e vasculhe a sala até achar outra porta 3. Cure-se e entre por ela. Você terá que enfrentar uma lesma mutacionada.



ARENA

-INN	0	
-ITEM SHOP		
Healing Herb	Item	10
Vitamin	Item	50
Antidote	Item	12
Eye Drop	Item	20
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
Dynamite	Item	200
Weather Vane	Item	200
Taser	Item	200
-WEAPON SHOP		
Broad Sword	Espada	600
Scramasax	Espada	1200
Mace	Cajado	400
Magician Rod	Cajado	780
Rippers	Garras	600
Ranger Garb	Armadura	520
Cuirlass	Armadura	600
Breast Plate	Armadura	1000
Gauntlet	Escudo	400
Bronze Shield	Escudo	610
Glass Domino	Escudo	450

Huge Slug

2500 **HP** 700 **EXP** 300 **Zenny**

Ataques: Syphon, Slap, Quake, Molasses

Vulnerabilidade: Nula

Invulnerabilidade: Death, Poison

Item: Power Food (1 em 32, roubado)

No primeiro round, deixe um de seus personagens usar um ataque de fogo (os itens Molotov, Firecracker e Napalm estão valendo). Isto vai destruir a carapaça protetora do HugeSlug, permitindo que você cause mais dano a ele. Ryu deve fazer Shield para se proteger dos ataques brutais de HugeSlug. Então deixe-o morphar com o Force Gene para ter um dragão de classe Warrior (eu acho... ele não parece um dragão). Use Aura em seu primeiro turno para aumentar seu poder de ataque, então use ataques comuns até que acabe seu AP. Momo deve atacar e usar Rejuvenate (se ela tiver) ou itens para curar. Não use Quake, ele não causa muito dano. Peco deve atacar, mas se ele tiver o Super Combo, use-o ao invés de ataques comuns — um combo de 6 ou 7 hits pode causar mais de 300 de dano. Depois de um certo tempo, o HugeSlug vai começar a soltar Quake, mas neste momento ele já deve estar quase morto. Apenas não se esqueça de curar-se sempre que necessário.



Depois de derrotar o HugeSlug, cure-se e saia da sala. Suba as escadas à esquerda e leia o livro para ter instruções de como conseguir a próxima password. As pequenas coisas verdes lhe dão as leituras. Combinadas com a nota que você achou nos canos, você já deve ter percebido o que fazer. Se não (ou você é mesmo um preguiçoso), a resposta é 1-3-2-5-4.





Coloque este código no último computador na sala dos computadores para abrir a porta "4". Saia pela porta traseira para o quarto, e... você já sabe. Então pegue a passagem no quarto para uma escada e suba para achar a porta 4. Entre por ela, cruze o cano, pegue o Wisdom Ring (ele aumenta MUITO a sua Intelligence — dê para Momo por enquanto, só que mais tarde transfira para Nina), e desça as escadas. Aqui você encontrará o Director-Palet.



Depois de explicar seu plano (os vilões sempre explicam seus planos antes), ele usa a seiva de Yggdrasil para se transformar em um cogumelo gigante e ataca.

Ryu deve primeiro fazer Shield. Então, se ele tiver a magia Barrier (ele pode não ter), faça-o usá-la em Momo, Peco e então em si mesmo. Então use os genes Flame e Force para se transformar em um Warrior e atacar com Aura até terminar o AP. Momo deve usar Might em Peco, Ryu e nela mesma, então atacar. Peco deve usar o Super Combo (se tiver), ou apenas atacar. Palet tem muitas magias desagradáveis; ter Barrier ajuda bastante. Não é necessário se preocupar muito com a cura; apenas continue atacando — se você curar, ele começa a se curar também, então você nunca o derrotará. Se Momo não tiver a magia Might, você pode ter alguns problemas com ele (felizmente você salvou seu progresso bem perto) — é aconselhável que você ande um pouco e lute contra alguns inimigos até que ela chegue ao nível 20 e aprenda a magia.

Depois que Palet é derrotado, você vai ganhar muita experiência. Mova a alavanca azul para desligar a máquina, então saia voltando tudo. Fique esperto, ainda há inimigos aqui. Quando você já estiver de volta, você descobrirá que a Plant está fechando. Não há mais nada para se fazer aqui, então saia. Haverá uma breve sequência de campo na qual Momo decide vir com o grupo (como você não esperava), então você estará de volta ao mapa.

Para o leste

Volte para Wyndia. Quando você entrar, o jogo irá para uma sequência automática e Nina e Rei irão para o castelo. Eles vão falar com o Rei, que concorda em dar um passaporte a eles. Primeiro, desça para o porão e colete Honey. Então volte para cima e entre na torre esquerda. Fale com a Rainha Sheila e ela gritará com Nina por um tempo. Volte e saia da torre. A tela vai escurecer e então você receberá o passaporte. Antes de você ter a chance de sair, Sheila entra e proclama Rei como um dos amigos de Ryu. Os guardas correm para agarrar Rei e você escapa para o calabouço.

Siga Honey todas as escadas da esquerda abaixo (não aquelas na direção das dungeons) até chegar à porta trancada no calabouço. Rei vai abri-la, então ele e Nina escaparão pelo teleporter para o abrigo de Durandal. Saia da área do abrigo e você entrará em uma breve cena no acampamento. Você terá a chance de mudar o seu grupo; não o faça (deixe como Ryu, Nina e Rei mesmo).

De volta ao mapa, você notará que não mais é possível entrar em Wyndia. Você pode, contudo, reentrar no castelo voltando para o abrigo de Durandal e teleportando no altar. Você não pode deixar o calabouço, mas há acesso para a dungeon. Coloque Rei na liderança e faça-o abrir a primeira cela para chegar a um baú contendo um Laurel. Este é um bom helmet para Nina, Peco ou Momo, e não pesa nada. Ainda na dungeon, você encontrará o Prefeito McNeil e os irmãos Mac do Contest of Champions.



Deixe o castelo e siga ao leste para o checkpoint. Com seu novo passaporte, você pode passar (note que você apenas anda de volta pela ponte para deixar a Rhapala Region, se quiser). Não há realmente necessidade de visitar Rhapala — você pode falar com Shardis e descobrir que o navio foi perdido novamente, mas é só isso. Apenas vá para o Mt. Zublo (o vulcão). O caminho está livre agora, então pegue a saída da esquerda no caminho e você chegará na Urkan Region.

Sua primeira parada aqui deve ser na Junk Town. Você poderá comprar algumas coisas que não podia antes (mas olhe bem, são realmente pesadas). Então coloque Garr no grupo e vá para Angel Tower. Com Garr na liderança, você pode subir até o topo da torre. Uma mulher (Deis) vai aparecer e dizer para Garr achar o Guardian Geist.

Deixe a Angel Tower e vá para Urkan Tapa, ainda com Garr. Fale com o Patriarch e ele dirá onde você pode achar o Geist. Dê uma checada no weapon shop; dependendo do que você comprou anteriormente, você pode achar alguns upgrades aqui. Além disso, se você tiver o Backhand quando vier aqui pela primeira vez, você pode conseguir o Handara se o tiver agora.

Pegue o caminho no extremo sudeste da região sul, de volta para a Rhapala Region. Continue seguindo em frente até chegar a Tidal Caves,

então entre. É recomendável trazer Nina ou Rei com você (ou ambos); a boa velocidade deles é muito efetiva nos inimigos aquáticos da caverna (assim como as armas baseadas no elemento thunder vendidas em Junk Town).

Este lugar é ENORME. Há um monte de passagens por todos os lugares, muitas cavernas para se entrar, uma maré mudando constantemente. Quando ela está alta, você pode andar em balsas (para andar em uma balsa, você deve usar a espada de Ryu para cortar a corda que a segura); quando ela está baixa, você pode alcançar as cavernas mais baixas. Apenas dê uma procurada por tesouros nos arredores e não deixe de pegar o Thunder Ring (como o Ring of Fire, mas para ataques elétricos). A saída está no lado superior esquerdo. Bem pertinho dela, você encontrará o Gross Dragon Gene.

Depois de sair da Tidal Caves, continue para a vila de Cliff. Certifique-se de que Garr está no seu grupo. Não há muito o que fazer no Cliff, mas há um Inn e um item shop na casa do topo. Geist está na caverna na parte de trás da cidade. Fale com ele e Geist vai querer testar Ryu. Vá para fora e fale com Garr. Vá para o Inn e salve. Equipe Ryu com o Ring of Fire, então volte e fale com Geist para desafiá-lo. Ele vai se transformar em um enorme demônio.

Primeiro, faça Barrier e então Protect em você mesmo. Depois disso, transforme-se com os genes Frost, Gross e Force. Ataque com Frost Breath até você acabar com as duas tochas que ficam curando Geist. Depois de se livrar das tochas, use Aura uma vez para aumentar seu poder de ataque. Então ataque com Frost Claw até acabar seu AP. Ele estará quase morto então, apenas use ataques comuns até que ele chute o balde. Não se preocupe com seus ataques; sempre que ele fizer Corona, ele irá curar você, já que você tem Ring of Fire.

Depois de derrotar Geist, ele volta ao normal e começa a morrer. Garr e os outros personagens de seu grupo correm para ele. Geist diz que o selo em Deis está livre, então dissolve em cinzas. Examine as cinzas para encontrar a Beast Spear, uma arma realmente poderosa para Garr. Por outro lado, ela é incrivelmente pesada e drena o seu HP a cada round. Cabe a você decidir se quer usá-la ou não, mas compensa. Seu enorme poder de ataque cobre o peso e a perda de HP.

Retorne à Angel Tower (com Garr, é claro). Siga pelas escadas no canto inferior direito. Desça então para a sala onde Deis está aprisionada. O selo irá quebrar. Deis vai falar com você rapidamente (depois de dar uma beijoca em Garr) e então dirá para você ir ao Mt. Zublo. Deixe a tumba de Deis e suba as escadas para a porta principal da Angel Tower. Salte para baixo da plataforma à esquerda e caminhe de volta para a entrada, então saia.

Vá para o lado de Rhapala do Mt. Zublo (a parte do caminho, não da caverna). Entre





no santuário na base e ponha Ryu na liderança. Examine a parede e Ryu será sugado para a câmara de Deis. Deis, agora na sua forma de cobra, dirá para Ryu abrir os olhos e seguir para o extremo norte. Quando ela perguntar se você gosta mais de sua forma de cobra, diga com certeza que sim. Depois de ser transportado de volta, retorne para Deis. Fale com ela e ela o servirá como uma Master (apenas diga "Yes, ma'am"). Deixe Ryu como seu aprendiz; ele precisa do aumento de AP, e a magia que ela ensina será muito útil mais tarde no jogo.

Volte à Junk Town. Vá para o canto sul da cidade, onde Beyd está falando com um membro do Machine Guild. Depois que ele sair, siga-o para fora da cidade.

STEEL BEACH

Na nova parte do mapa que você pode acessar há alguns lugares interessantes. Perto do Dock há um ponto de pescaria que contém 3 das melhores espécies de peixe, e no pedaço de terra no extremo oeste há um grande ponto de pesca com 11 diferentes tipos de peixe para pescar (é quase a metade dos peixes do jogo!). Manillo pode ser encontrado neste último ponto também. Se você estava procurando por um bom ponto de pesca, já o encontrou.

No pedaço de terra com o segundo ponto de pesca há uma pequena casa também. Lá, você encontrará Bow da pescaria de BoF2. Ele diz que está trabalhando numa nova carretilha, mas que ainda não

está pronta. Lembre-se dele para mais tarde. Dentro da casa, há um Swallow Eye no armário e, mais importante, o ??? Dragon Gene escondido pelas cortinas.

Vá para o Dock, onde você encontrará Beyd. Ele pede para você encontrar algumas partes para consertar o barco quebrado de Rhapala. Saia e deixe Momo no grupo (se ela já não estiver), então volte e fale com Beyd com Momo na liderança. Você vai descer para dentro do barco, onde Momo dará a você um diagrama das partes que ela precisa.

Saia do barco. Você terá que fazer um novo grupo (já que Momo saiu), então volte para Junk Town. Fale com o Guildmaster (ele está na edificação com o letreiro estranho sobre a porta) e ele lhe dará permissão para ir à Steel Beach.

Ponha Garr no seu grupo (você sempre precisa usar ele, não é?). É recomendável colocar Peco como o terceiro membro de seu grupo. Se você usá-lo ou a Rei, equipe Garr com o Thunder Ring. Se você usar Nina, dê a ela o Ring. Vá para a Steel Beach (é a caverna a noroeste do Dock) e entre. O guarda permitirá que você passe se você tiver a permissão (e você deve ter).



Em Steel Beach, primeiro siga para cima a direita e colete o Mutant Gene (sim, sabemos que você já tem um, mas aqui está outro). O gene Mutant age como um gene completamente aleatório quando você o usa, mas a vantagem é que ele custa apenas 3 AP. Ponha Garr na liderança e fale com o Foreman — ele se parece com Ox de BoF1. O Foreman dirá que você precisa provar que você é digno de entrar fretador afundado, então é hora do bonus game!

Você tem que apertar X o mais rápido que puder para puxar a corda quando o macaco subir a bandeira vermelha. Pare logo que você ouvir o apito. Além disso, você não pode estar mais de 2 metros à frente do Foreman, então, se você chegar muito perto, diminua a velocidade.

Uma coisa que eles não mencionam nas instruções é que algumas vezes o macaco levanta AMBAS as bandeiras — então ambos devem puxar. Este jogo não é muito difícil; a única manha é prestar atenção no macaco e não olhar para mais nada. Depois que você consegue trazer a corda a uns 5 metros, você a puxará para fora, só para descobrir que é um peixe gigante, e que você deverá lutar com ele.

O Angler é um saco. Ele não só pode causar poison e confuse em você, como também é praticamente imune a magias (por isso você deve trazer Peco). Já que Ryu fará coisas cruéis para o seu grupo se ele ficar confuso como um dragão, não o transforme. Deixe-o atacar com Jump ao invés disso, já que isso funciona perfeitamente no Angler. Peco deve usar Super Combo (se tiver) ou ataque, e Garr deve apenas atacar. O Angler tem uma magia de thunder, que é o motivo do uso do Thunder Ring. Como sempre, não tente curar poison; o Angler vai apenas fazer o Poison Breath em você novamente.

Depois de derrotar Angle, o Foreman lhe dará permissão para entrar no fretador afundado para procurar por partes do motor. Saia da praia e descanse. Coloque Nina e Rei no seu grupo e equipe Nina com Thunder Ring e Dream Ring. Coloque o grupo na formação Defense.

Volte para Steel Beach e procure ao redor da área da praia. Você vai achar muitas partes: Part A (na água), Part B (em uma das pilhas de destroços) e Parts F, G e H rotacionando a câmera. Então entre no fretador.

Aqui você vai achar Bolt People, versões mais fortes do Nut People, que apareceu anteriormente no jogo. Eles têm uma taxa de desvio incrivelmente alta. Faça com que Nina solte Simoon ou Typhoon (se tiver mais de uma) para se livrar deles. Ryu e Rei devem atacar, mas não espere acertá-los com muita frequência. Os Bolts comuns usam Frost Strike para deixar você dormindo; é por isso que você deve dar o Dream Ring à Nina (você pode e deve aprender o Frost Strike deles).

No nível superior do fretador estão a Part D e outra Part B — você precisará rotacionar a câmera para ver uma delas. Então desça a escada para a parte de baixo do fretador. Procure no chão pelas Parts D, G, H, E e duas Cs. Você terá que rotacionar a câmera para ver a maioria delas. Ainda, no canto superior direito do andar está um baú muito bem escondido (ele está atrás de algumas caixas) contendo o Robe of Wind.

Agora use as alavancas para elevar ou abaixar as vigas principais até que elas estejam alinhadas com as caixas. Eleve um nível e cruze as vigas para achar as Parts A, C e F. Para pegar uma das partes, você terá de baixar a viga mais distante em um nível e andar através do nível mais baixo de caixas.

Quando já tiver todas as partes, saia da Steel Beach e volte para o Dock. Entre no navio e desça para a sala de máquinas. Será pedido para você entregar as partes. Dê a Momo todas as partes; ela não vai querer algumas delas, mas dar estas a ela não vai fazer mal algum. Depois de entregar a ela todas as partes, aperte ▲. Momo vai concertar o motor





e você vai içar velas. Fale com todo mundo no barco. Quando acabar, o Black Ship vai aparecer, mas deixará você sozinho... por enquanto. Então você chega de volta a Rhapala.

De volta à Rhapala, Zig vai aparecer e pedir que você permita a ele ser o piloto de seu barco. Você então ganha o controle do barco! É necessário um certo tempo para se acostumar com os controles do barco — use ← e → para virar o barco, ↑ para andar para frente e ↓ para voltar. O botão ○ ativa uma espécie de turbo. Você ainda pode apertar Start enquanto navega para acampar a bordo do navio.

Navegue até o Outer Sea (a área azul escura). Quando você chegar lá, Zig perguntará se você tem certeza de que quer ir para lá e diz para você conversar com o resto do grupo. Dê uma volta

pelo barco e fale com todos, então volte para Zig. Ele vai tentar velejar para o Outer Sea, mas ele não consegue por causa das ondas. Zig então conta sobre a Legendary Mariner, e sugere que você vá para Parch para descobrir algo sobre isso.

De volta aos controles do navio, navegue para noroeste de Rhapala para chegar em Parch (a pequena vila na orla, cercada pelos penhascos) e aperte X para entrar. Em Parch, faça uma paradinha no shop (em frente). Aqui há muitos equipamentos novos. Entretanto, a não ser que você tenha muito dinheiro, já que há outra cidade com coisas bem melhores um pouquinho mais para frente. O item shop também vende melhores iscas para pescaria, as quais você pode querer para levar aos pontos de pesca perto de Steel Beach. Finalmente, há uma Coin na cômoda atrás da edificação.

Suba e fale com o prefeito. Ele está de mau humor porque já enjoou de peixe. Sim, pessoal, é hora daquele velho auxílio de BoF, a seqüência culinária. E para esta, você vai precisar da ajuda de uma, da única... Cheap Cheap the Cooking Chicken! Não, na verdade, você precisa fazer shisu.

É hora de voltar tudinho até Maekyss Gorge na Central Wyndia. Enquanto estiver em Central Wyndia, você pode voltar para Wyndia (a cidade) novamente. A única razão boa para isto é continuar o jogo de esconde-esconde. Quando já tiver encontrado as quatro pessoas (veja na seção "Veggie Tales: The Sequel" para saber onde elas estão), vá falar com elas em Wyndia. Cada uma delas vai se tornar um Master... sim, eles são quatro Masters diferentes. Três deles (Bais, Wynn e Lee) ensinarão uma nova Formation para você, e Lang lhe dá um item. Bais é o mais importante; já que sua Chain Form é a melhor formação do jogo. Apenas ponha um personagem rápido na primeira posição (Rei ou Ryu) e todos ficam com a mesma velocidade.



Itens (a caminho de Mt. Glaus):

1 Weather Vane
1 Vitamin
80 Zenny
Coin
120 Zenny

Itens (Mountain Glaus):

1 Cloth Shield
1 Heavy Caro
1 Antidote
1 Vitamins

Itens (Caverna do Nue):

1 Bent Sword
1 Molotov
200 Zenny
1 Ballock Knife
1 Talisman

Mygas, o mago viajante

Após a morte do Nue, a floresta ao sul do mapa, próxima à McNeil, se abrirá. Lá, você encontrará o primeiro Master do jogo. O velho mago viajante Mydas diz ter sido assaltado e ficando absolutamente sem grana alguma. Então, ele faz uma proposta: todo o dinheiro que o grupo carrega pelos seus serviços como mestre. A jogada é a seguinte: independente da quantidade de Zenny que você tiver, ele irá pedir todo o dinheiro para se tornar dos personagens. Ou seja, mesmo que você tenha somente um Zenny no total, ele aceitará como pagamento por seus serviços. Assim sendo, antes de tornar-se discípulo do mago viajante, faça a festa com sua grana. Compre itens, equipamentos, armas, acessórios e tudo o mais que precisar (ou que não precisar). Só então, quando tiver torrado bem seu rico dinheirinho, fale com Mygas e aceite a proposta.

Como ele mesmo diz, Mygas é um mago, mestre em algumas magias de baixo nível e de algum utilidade. Seus bônus para ganho de níveis de experiência são próprios para magos, priorizando a inteligência e os AP. Por outro lado, seus seguidores têm um índice de esquiva e de Counter-Attack um pouco mais elevado. Assim, prefira personagens como Nina ou Momo para discípulas de Mygas.



Em Maekyss Gorge, siga para baixo da ponte (onde você encontrou o Frost Gene) e entre na casa. Fale com a esposa do sapo e ela lhe dirá como fazer shisu — você precisa de mackerel, shaly seeds, vinegar e horseradish. Você já deve ter a Horseradish (de Ogre Pass). As Shaly Seeds são fáceis de conseguir; apenas ponha Peco no grupo e faça ele dar uma cabeçada na árvore atrás da cabana. Continue fazendo isso até ter 99 shalys.

Para conseguir o Mackerel, siga para o ponto de pesca que apareceu perto da ponte (ele não aparece até que você pergunte onde achar o Mackerel). Apenas pegue um Mackerel (eles são os peixes que ficam no fundo) e é isso. Iscas do tipo Frog (sapo) funcionam melhor.

O ingrediente final, e o que requer maior trabalho, é o Vinegar. Ponha Garr no seu grupo e vá para o Coffee Shop a leste de

Wyndia. Fale com o dono com Garr na liderança e ele vai explicar o que fazer... mas suas direções estão totalmente erradas. Ignore o que ele diz; aqui está o que você deve fazer na realidade:

Aperte **▲** rapidamente até que você ouça um som diferente. Decore o número de vezes que você aperta e não se esqueça de soltar totalmente o botão antes de apertá-lo novamente, ou o jogo pode contar como apenas um apertado e não adicioná-lo ao seu contador. Depois de você ouvir o espirro, alterne **←** e **→** no direcional até o som PARAR. Então aperte **X** rapidamente, o mesmo número de vezes que você apertou o **▲**. Espere um momento e então você vencerá. O dono vai lhe dar um pouco de Vinegar. Se você quiser mais Vinegar (você pode usá-lo para curar seus status),

basta falar com o dono e jogar novamente. É bom que você jogue pelo menos duas vezes para garantir Vinegar suficiente.

Leve todos os ingredientes de volta para a casa no Maekyss Gorge e fale com a mulher.

Ele explicará como fazer o shisu. Agora você tem que retornar a Parch para realmente fazer o shisu. Mas antes disso, há mais uma coisa que você pode fazer, enquanto estamos no tema "cozinha".

Use o transportador na cabana de Durandal para voltar ao Wyndia Castle, então suba e fale com Hachio, o chef gato (como visto em BoF2). Você pode consegui-lo como um Master se você levar a ele quatro ingredientes: Beef Jerky, um Swallow Eye, um Angler e um Martian Squid.

o O Beef Jerky você consegue matando certos inimigos; você provavelmente já está carregando alguns (você também pode comprá-los no Handyman Shop na Faerie Village).

o Você pode ou não pode ter um Swallow Eye (nós dissemos para você segurar um antes); se não tiver, apenas volte quando conseguir um.

o O Angler é um peixe que você pode pegar. Ele é achado em pontos de pesca da Urkan Region.

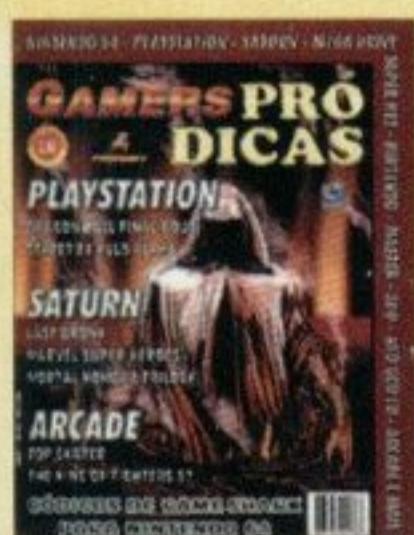
o O Martian Squid também é um "peixe"; você pode pegá-lo no ponto de pesca perto do Mt. Myrneg. Use worms (minhocas) para pegá-lo.

De volta a Parch, vá para a casa do prefeito e fale com o cara velho na sala da frente para começar a seqüência de cozinha. Sim, é hora de outro bonus game. Na lista de itens, selecione seu Mackerel. Então adicione Shaly Seeds até a **bola de sementes ficar um pouco maior que o pedaço de mackerel**. Conte quantas sementes você adiciona, então divida por 4 e adicione o resultado em vinegar. Depois as três horseradishes. Obviamente, sua receita vai variar de acordo com o tamanho de seu mackerel, mas no jogo nós obtemos:

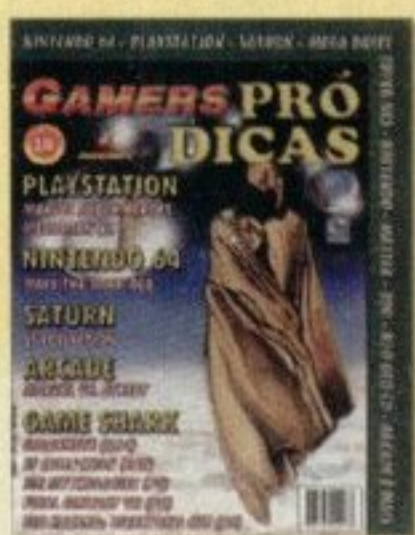
Mackerel: 58 cm. Shaly Seeds: 17
Vinegar: 4 Horseradish: 3



NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: PD 04
Cada R\$ 2,90



Cód.: PD 05
Cada R\$ 2,90



Cód.: PD 06
Cada R\$ 2,90



Cód.: PD 07
Cada R\$ 2,50



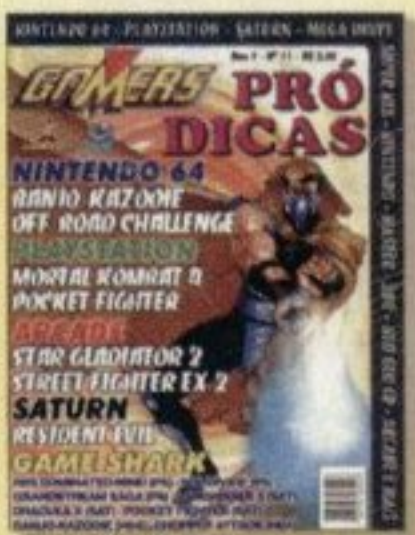
Cód.: PD 08
Cada R\$ 2,50



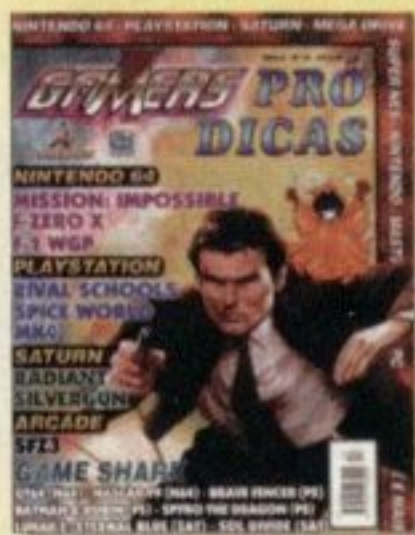
Cód.: PD 09
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 10
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 11
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 12
Cada R\$ 2,50



Cód.: PD 13
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 14
Cada R\$ 3,00



Cód.: PD 15
Cada R\$ 3,00

COMPLETE SUA COLEÇÃO



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 04 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: PD 05 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: PD 06 - Cada R\$ 2,90 ()

Cód.: PD 07 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 08 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 09 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 10 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 11 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 12 - Cada R\$ 2,50 ()

Cód.: PD 13 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 14 - Cada R\$ 3,00 ()

Cód.: PD 15 - Cada R\$ 3,00 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Dragões e Magias

UM MUNDO DE MAGIAS...

Abaixo se segue uma relação de todas as mágicas que você recebe durante o game. Primeiramente, elas estão divididas em suas respectivas **classes**: **Heal** (magias de cura, recuperação de Status ou ressurreição), **Assist** (encantamentos que alteram os status tanto de seus personagens quanto dos oponentes) e **Attack** (que, como o próprio nome diz, agrupa as magias que causam dano direto, através ou não do uso de elementais e com / sem gasto de AP). Após separados em suas respectivas ordens, existem três informações básicas: **NOME**, informando como a magia é chamada; **AP**, com a quantidade respectiva de energia mágica consumida para sua execução; e **DESCRIÇÃO**, com uma descrição breve sobre os efeitos causados. Assim, vamos às listagens de magias!

HEAL

NOME	AP	DESCRIÇÃO
Drain	3	Rouba HP do alvo
Heal	4	Cura danos leves em um único alvo
Leech Power	0	Rouba AP do alvo
Purify	4	Anula o Status Poison
Raise Dead	10	Chance de ressuscitar alvo
Rejuvenate	7	Cura danos médios em um único alvo
Remedy	7	Anula todas as alterações de Status
Restore	12	Cura danos pesados em um único alvo
Resurrect	20	Ressuscita alvo
Vigor	50	Cura danos pesados em todos os alvos
Vitalize	20	Cura danos médios em todos os alvos

ASSIST

NOME	AP	DESCRIÇÃO
Barrier	4	Aumenta a defesa contra mágica em um alvo
Blunt	1	Reduz o PWR de um alvo
Confuse	2	Causa Confusion em um único alvo
Dream Breath	3	Causa Sleep em todos os alvos
Foretell	0	Indica a fraqueza do oponente
Identify	0	Mostra os atributos do oponente
Might	4	Aumenta o PWR de um único alvo
Protect	2	Aumenta a DEF de um único alvo
Shield	4	Aumenta a DEF de todos os alvos
Silence	2	Impede que todos os alvos usem magias
Sleep	3	Causa Sleep em todos os alvos
Slow	1	Diminui a AGI de um único alvo
Speed	2	Aumenta a AGI de um único alvo
Venom Breath	3	Causa Poison em todos os alvos
Weaken	1	Reduz a DEF de um único alvo

ATTACK

NOME	AP	DESCRIÇÃO
Accession	0	Transformação em Dragão
Blizzard	10	Dano por Ice em todos os alvos
Bonebreak	0	Ataque, usado somente de tempos em tempos
Cyclone	3	Dano por Wind em um único alvo
Death	5	Morte súbita
Fireblast	5	Dano por Fire em todos os alvos
Fire Breath	4	Dano por Fire, de acordo com o HP do usuário
Flare	2	Dano por Fire em um único alvo
Frost	2	Dano por Ice em um único alvo
Gambit	0	Dano em Critical se atingir o alvo
Iceblast	5	Dano por Ice em um único alvo
Ice Breath	4	Dano por Ice, de acordo com o HP do usuário

Inferno	10	Dano por Fire em todos os alvos
Jolt	3	Dano por Thunder em todos os alvos
Kyrie	5	Destrói um morto-vivo
Lightning	7	Dano por Thunder em todos os alvos
Myollnir	10	Dano por Thunder em um único alvo
Pilfer	0	Rouba itens do alvo
Pyrokinesis	1	Dano por fogo em um único alvo
Quake	7	Terremoto, dano em todos os alvos
Ragnarok	12	Cometa, dano em todos os alvos
Simoon	4	Dano por Fire + Wind em um único alvo
Sirocco	12	Dano por Fire + Wind em todos os alvos
Typhoon	7	Dano por Wind em todos os alvos
Were-Tiger	0	Aumenta o PWR, tornando-se Berserk

OBS: A magia de Assist Foretell tem um funcionamento um pouco diferente das demais magias. Ao ser usada, uma cor será mostrada, representando o elemento ao qual o alvo é vulnerável. **Vermelho** é Fire, **azul** é Ice, **amarelo** é Thunder, **verde** é Wind, **branco** é Holy e cinza é nula.

NEM TODOS TEM TUDO!

Como você deve ter percebido, não são todos os personagens que possuem todas as magias de todos os tipos. Ryu possui mais magias de Heal, Nina de Attack, Momo de Assist e assim por diante. Portanto, agora que você conhece as magias, não é má idéia saber a quem diabos elas pertencem. Na listagem, novamente há o tópico **NOME**, com o nome da magia. Em compensação, temos também **CLASS**, para facilitar a consulta à lista anterior, e **NÍVEL**, indicando o nível em que o personagem consegue a magia.

Ryu

Nome	Classe	Nível
Heal	Heal	-
Purify	Heal	3
Protect	Assist	6
Rejuvenate	Heal	10
Accession	Attack	NA
Shield	Assist	16
Raise Dead	Heal	18
Remedy	Heal	20
Vitalize	Heal	23
Barrier	Assist	26
Restore	Heal	29
Resurrect	Heal	31
Vigor	Heal	34
Bonebreak	Attack	36

Rei

Nome	Classe	Nível
Pilfer	Attack	-
Jolt	Attack	9
Lightning	Attack	-
Weretiger	Attack	-
Slow	Assist	-
Silence	Assist	-
Speed	Assist	-
Death	Attack	29
Myollnir	Attack	38

Teepo

Nome	Classe	Nível
Flare	Attack	-
Frost	Attack	3
Simoon	Attack	7
Fireblast	Attack	11
Iceblast	Attack	12

Nina

Nome	Classe	Nível
Cyclone	Attack	-
Frost	Attack	-
Jolt	Attack	-
Simoon	Attack	7
Blunt	Assist	10
Weaken	Assist	11
Iceblast	Attack	12

Slow	Assist	13
Typhoon	Attack	15
Lightning	Attack	16
Drain	Heal	18
Leech Power	Heal	23
Blizzard	Attack	28
Sirocco	Attack	33
Myollnir	Attack	39

Momo

Nome	Classe	Nível
Heal	Heal	-
Purify	Heal	-
Identify	Assist	-
Foretell	Assist	-
Protect	Assist	-
Silence	Assist	-
Sleep	Assist	-
Quake	Attack	13
Confuse	Assist	14
Speed	Assist	17
Rejuvenate	Heal	19
Might	Assist	20
Remedy	Heal	24
Raise Dead	Heal	27
Ragnarok	Attack	29
Vitalize	Heal	33
Restore	Heal	36

Peco

Nome	Classe	Nível
Dream Breath	Assist	10
Venom Breath	Assist	17
Rejuvenate	Heal	20
Purify	Heal	21
Icebreath	Attack	30
Firebreath	Attack	31

Garr

Nome	Classe	Nível
Pyrokinesis	Attack	-
Flare	Attack	-
Fireblast	Attack	14
Gambit	Attack	21
Kyrie	Attack	26
Inferno	Attack	30

TÉCNICA E A INTELIGÊNCIA FAZ O GUERREIRO

Diferente da maioria dos RPGs, a essência mágica de BoFIII não está em suas magias comuns e convencionais de ataque, efeito ou cura. Apesar de eficientes, não são o ponto principal do sistema. Nesta terceira versão, as Skills são as estrelas. Claro que você pode passar o game inteiro

dependendo apenas das mágicas, mas algumas tarefas quase impossíveis podem se tornar simples com o uso de algumas técnicas. Apostamos que você passaria maus bocados nas mãos de Sunder e BAlío se não fosse o bom e velho Influence, certo? Dessa forma, aqui se segue uma listagem de todas as Skills possíveis de ser aprendidas. Organizadas em ordem alfabética, a primeira informação se refere ao **NOME** da técnica; em seguida, se seguem **AP** (custo em energia mágica das mesmas), **FONT**E (indicando de quem ela pode ser conseguida; I indica que você pode consegui-la de inimigos, enquanto M indica que Masters podem ensiná-la) e uma breve **DESCRIÇÃO**.

NOME	AP	FONT	DESCRIÇÃO
Air Raid	3	I	Alvo perde a ação no turno
Aura	20	M	Dano por Holy (único alvo)
Backhand	0	I/M	Ataque não letal
Bad Back	0	I	Sem efeito
Barrier	4	M	Eleva DEF contra magias (alvo único)
Benediction	20	I/M	Solta Raise Dead em todos
Berserk	2	I/M	Eleva PWR, morrendo após três turnos
Blind	0	I	Causa blind (alvo único)
Blitz	0	I	Dano em todos, cortando metade do HP do usuário
Blizzard	10	M	Dano por Ice em todos
Boie Dart	3	I	Causa Confuse (alvo único)
Burn	1	I	Dano por Fire (alvo único)
Celerity	0	M	Eleva AGI, PWR, DEF, INT
Charge	0	I/M	Dano baseado na DEF (alvo único)
Charm	0	M	Maior chance de receber itens após a batalha
Chill	7	I	Dano por Ice + Slow (todos)
Counter	0	M	Reprisal se for atingido
Demonbane	1	M	2x contra demônios
Disembowel	0	I/M	Alvo fica com 1 HP, HP MAX do usuário cai
Double Blow	2	I	Dois ataques de 1/2 de dano
Douse	1	I	Alvo fica vulnerável a Fire
Ebonfire	5	I	Dano não elemental
Enlighten	2	M	Eleva INT do usuário
Evil Eye	7	I	Causa Paralyse (alvo único)
Feign Swing	0	M	Sem efeito
FlameStrike	1	I	Dano por Fire (alvo único)
Flying Kick	0	I	Dano baseado em AGI
Focus	0	I/M	Aumenta PWR 2x
Frost	3	I/M	Dano por Ice (alvo único)
FrostStrike	4	I	Dano por Ice + Sleep (alvo único)
Gloom	1	I	Torna um alvo um morto-vivo
Holy Strike	2	M	Dano por Holy (alvo único)
Inferno	10	M	Dano por Fire em todos
Influence	0	I	Faz todos atacarem o alvo
Intimidate	0	I/M	Cancela ação do alvo
Jump	0	I	Dano aleatório
Kyrie	5	I/M	Destroi todos os mortos-vivos
Last Resort	0	I	Eleva PWR, reduz DEF para 0
Lavaburst	7	I	Dano por Fire em todos
Magic Ball	2	M	Dano não-elemental (alvo único)
Meditation	0	I/M	Eleva INT 2x
Mighty Chop	0	M	Ataque que ignora DEF
Mind Flay	0	I	Dano + reduz INT
Mind's Eye	0	M	Aumenta índice de acerto temporariamente
Mind Sword	2	I/M	Dano não-elemental (alvo único)
Monopolize	0	M	Usuário recebe todo o EXP da batalha
Multistrike	0	I	Até três ataques
Myollnir	10	M	Dano por Thunder (alvo único)
Recall	2	M	Solta magia aleatória
Resist	2	I/M	Invulnerabilidade por um turno
Rest	0	I	Recupera um pouco de HP e AP
Risky Blow	0	M	Morte súbita (alvo único)
Sacrifice	1	I	Deixa todos os alvos com 1 HP, mata usuário
Sanctuary	5	M	Remove todas as magias de efeito
Shadowwalk	8	M	Critical (alvo único)
Sirocco	12	M	Dano por Fire + Wind (todos)
Snap	0	I	Dano + reduz DEF (alvo único)
Snooze	0	I	Recupera HP e AP + Sleep
Steal	0	M	Rouba um item do alvo
SpiritBlast	0	I	Ataque que ignora DEF
SuddenDeath	1	M	Solta Death em alvo aleatório
Super Combo	12	M	Siga a sequência para mais dano
Target	0	I	Ataque que nunca erra o alvo
ThunderClap	4	I	Dano por Thunder (único alvo)
ThndrStrike	4	I	Dano por Thunder + Paralyse (único alvo)
Timed Blow	0	I	Dano = HP do usuário; HP cai para 1
Tornado	4	I	Reduz HP para 1 (aliados + inimigos)
Transfer	10	I	Transfere 10 AP
Triple Blow	5	I	Três acertos
Trump	0	M	Usavel somente com 0AP; magia aleatória
Tsunami	8	I	Corta pela metade HP dos alvos
Typhoon	7	M	Dano por Wind em todos
Unmotivate	0	I/M	Cancela os ataques inimigos
WallOfFire	4	I	Dano por Fire (alvo único)
WardOfLight	5	M	Eleva DEF + Reprisal Rate (todos os alvos)

War Shout 6 M Eleva PWR de todos
Wind Strike 1 I Dano por Wind (alvo único)

APENAS OS DE PODER INTERIOR SOBREVIVERÃO...

Ryu é um dos últimos membros da poderosa Brood. Um membro muito especial, para ser mais exato. Um membro com o poder de unir em seu corpo os poderes de todos os clãs. E, como seus antepassados, ele tem a capacidade de se morfar em sua verdadeira forma, draconiana. Quando Ryu usa seu Accession, seus poderes passam a ser determinados por dois fatores: pela classe do dragão (Whelp, Dragon, Behemoth, Hybrid ou Warrior) e pelos demais genes que estiver usando (Elementais ou de assistência).

Durante a batalha, ao se escolher a Accession, a tela do Dragon Gene System surgirá. Três opções permitirão a você acessar os demais menus. **DATA** indica as suas seis últimas formas ativadas, seguidas de suas respectivas combinações. Se você pressionar ☐ sobre alguma dessas opções, a transformação será gravada no menu **Best**. **PICK** apresenta a você uma tabela com todos os Genes que você conseguiu, permitindo a combinação de até três destes para a formação de um dragão, com o custo em AP dependendo dos genes usados. **BEST** é onde você pode guardar suas transformações preferidas, não tendo de ficar decorando combinações todas as vezes que quiser uma forma específica.

Para que a metamorfose ocorra, você precisa da quantidade especificada de AP (equivalente à soma dos custos dos genes). Após transformado, o HP de Ryu será substituído pelo do dragão e, caso perca todo o HP, retornará à forma humana com a mesma quantidade de HP que possuía antes da execução do Accession. Além disso, a cada turno normal (não contando os EX), seu personagem perde uma quantidade de AP correspondente à metade (arredondado para cima) da quantidade de energia mágica usada para se transformar (caso o Accession custou 19 AP, por turno você perderá 9 pontos). Se você não tiver a quantidade necessária, retornará à forma humana automaticamente.

OS GENES E SUAS HABILIDADES

Os Genes de dragões estão aprisionados dentro de cristais de Chrysm. Com a aproximação do "Escolhido", os genes reagem e se unem ao corpo do mesmo, permitindo que este se utilize dos poderes neles armazenados. Por isso, somente Ryu é capaz de recolher tais genes.

Os genes podem ser divididos em três classes: **Formas**, que determinam o tipo de dragão que Ryu se transformará; **Elementais**, que adicionam poderes dos elementos às formas; e **Assistência**, que elevam alguma característica em especial. Além disso, cada gene possui uma técnica específica. Em outras palavras, se você usar uma Fire Gene em qualquer transformação, por exemplo, você terá (da novíssima classe **DRAGON**) *Flame Breath* e *Flame Claw*. Assim, abaixo listamos todos os Genes, com suas descrições e respectivas técnicas.

NOME	CUSTO	CLASSE	DESCRIÇÃO
-Flame	5	Elemental	Concede o poder do Fogo
Flame Breath	0 AP		Dano por Fire / Todos
Flame Claw	0 AP		Dano por Fogo / Alvo
-Defender	8	Forma	Concede a forma de Dragão
Counter	0 AP		Reprisal automático caso atingido
-Reverse	3	Assistência	Reverte habilidades e poderes
-Thorn	8	Assistência	Eleva características especiais
-Frost	5	Elemental	Concede o poder do Gelo
Frost Breath	0 AP		Dano por Ice / Todos
Frost Claw	0 AP		Dano por Ice / Alvo
-Thunder	5	Elemental	Concede o poder do Trovão
ThundrBreath	0 AP		Dano por Thunder / Todos
Thunder Claw	0 AP		Dano por Thunder / Alvo
-Eldritch	8	Assistência	Concede o poder mágico
Remedy	7 AP		Cura todos os Status ruins
-Miracle	16	Forma	Concede uma forma grande
-Shadow	5	Elemental	Concede o poder das Sombras
ShadowBreath	0 AP		Morte súbita / Todos
Chlorine	0 AP		Causa Poison / Alvo
-Fusion	16	Forma	Combina com outros personagens
-Force	8	Forma	Concede a forma de Warrior
Focus	0 AP		Eleva PWR
-Gross	8	Assistência	Eleva Habilidades
???	8	Assistência	Efeito misterioso
-Mutant	3	Assistência	Transformações aleatórias
-Trance	8	Assistência	Efeitos misteriosos
-Failure	1	Forma	Concede forma de Whelp
-Radiance	5	Elemental	Concede o poder da Luz
DivineBreath	0 AP		Dano por Holy / Todos
Shining Claw	0 AP		Dano por Holy / Alvo
-Infinity	40	?	Desencadeia o verdadeiro poder da Brood

MILKSHAKE!!

Para se formar os diferentes dragões, você deve combinar os Genes. Somando as possibilidades de se unir duas, três ou somente uma, tem-se uma infinidade de formas possíveis. Mas nem todas são eficientes. Por isso mesmo, listamos aqui as melhores combinações de genes, com seus gastos correspondentes (para execução e manter) e as técnicas possuídas por cada uma. Assim, vamos a elas!

Momo Hybrid	Momo no grupo + Fusion Gene	16 AP / 8 AP ao turno
Speed	2 AP	Eleva AGI / Alvo
Protect	2 AP	Eleva DEF / Alvo
Might	3 AP	Eleva PWR / Alvo
Restore	9 AP	Cura ferimentos graves / Alvo

Remedy 6 AP Anula status negativos	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Combustion 0 AP Dano por Fire + Wind / Todos	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Nina Hybrid Nina no grupo + Fusion Gene ... 16 AP / 8 AP ao turno	Fire Dragon Flame Gene + Defender Gene .. 13 AP / 7 AP ao turno
Typhoon 6 AP Dano por Wind / Todos	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Lightning 6 AP Dano por Thunder / Todos	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Inferno 8 AP Dano por Fire / Todos	Flame Breath . 0 AP Dano por Fire / Todos
Blizzard 8 AP Dano por Ice / Todos	Flame Claw 0 AP Dano por Fire / Alvo
Temptation 0 AP Causa Confuse	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Rei Hybrid Rei no grupo + Fusion Gene 16 AP / 8 AP ao turno	Ice Dragon Frost Gene + Defender Gene ... 13 AP / 7 AP ao turno
Shadow walk . 6 AP Dano Critical	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Tempest 0 AP Dano por Wind baseado no HP	Frost Breath ... 0 AP Dano por Ice / Todos
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Frost Claw 0 AP Dano por Ice / Alvo
	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
Peco Hybrid Peco no grupo + Fusion Gene .. 16 AP / 8 AP ao turno	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Dream Breath 3 AP Causa Sleep / Todos	
Venom Breath 3 AP Causa Poison / Todos	Lightning Dragon Thunder Gene + Defender Gene 13 AP / 7 AP ao turno
Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Geo Breath 0 AP Dano por Earth baseado no HP	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Thunder Breath 0 AP Dano por Thunder / Todos
	Thunder Claw 0 AP Dano por Thunder / Alvo
Whelp Failure Gene 1 AP / 1 AP ao turno	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
Whelp Breath . 0 AP Dano baseado no HP	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Dark Dragon Shadow Gene + Defender Gene 13 AP / 7 AP ao turno
Fire Whelp Flame Gene 5 AP / 3 AP ao turno	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Whelp Breath . 0 AP Dano baseado no HP	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Shadow Breath . 0 AP Morte súbita / Todos
Flame Breath . 0 AP Dano por Fire / Todos	Chlorine 0 AP Causa Poison / Alvo
Flame Claw 0 AP Dano por Fire / Alvo	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Ice Whelp Frost Gene 5 AP / 3 AP ao turno	Light Dragon Radiance Gene + Defender Gene ... 13 AP / 7 AP ao turno
Whelp Breath . 0 AP Dano baseado no HP	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Frost Breath ... 0 AP Dano por Ice / Todos	Divine Breath . 0 AP Dano por Holy / Todos
Frost Claw 0 AP Dano por Ice / Alvo	Shining Claw .. 0 AP Dano por Holy / Alvo
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
Lightning Whelp .. Thunder Gene 5 AP / 3 AP ao turno	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Whelp Breath . 0 AP Dano baseado no HP	Magical Dragon ... Eldritch Gene + Defender Gene 16 AP / 8 AP ao turno
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Thunder Breath 0 AP Dano por Thunder / Todos	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Thunder Claw 0 AP Dano por Thunder / Alvo	Remedy 7 AP Anula todos os Status negativos
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Restore 12 AP Cura danos graves / Alvo
Dark Whelp Shadow Gene 5 AP / 3 AP ao turno	Vitalize 20 AP Cura danos médios / Todos
Whelp Breath . 0 AP Dano baseado no HP	Counter 0 AP Reprisal automático se atingido
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Shadow Breath . 0 AP Morte súbita / Todos	
Chlorine 0 AP Causa Poison / Alvo	Trygon Flame Gene + Frost Gene + Thunder Gene 15 AP / 8 AP ao turno
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Flame Breath . 0 AP Dano por Fire / Todos
Light Whelp Radiance Gene 5 AP / 3 AP ao turno	Frost Breath ... 0 AP Dano por Ice / Todos
Whelp Breath . 0 AP Dano baseado no HP	Thunder Breath 0 AP Dano por Thunder / Todos
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Dragon Breath 0 AP Dano baseado no HP
Divine Breath . 0 AP Dano por Holy / Todos	Snap 0 AP Dano + Reduz DEF / Alvo
Shining Claw .. 0 AP Dano por Holy / Alvo	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Behemoth Miracle Gene 16 AP / 8 AP ao turno
Shield Whelp Defender Gene 8 AP / 4 AP ao turno	Meteor Strike . 0 AP Dano baseado no HP
Whelp breath . 0 AP Dano baseado no HP	Blitz 0 AP Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Charge 0 AP Dano baseado na DEF
Counter 0 AP Reprisal automático se atingido	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	Fire Behemoth Miracle Gene + Flame Gene 21 AP / 11 AP ao turno
Magical Whelp Eldritch Gene 8 AP / 4 AP ao turno	Meteor Strike . 0 AP Dano baseado no HP
Whelp breath . 0 AP Dano baseado no HP	Blitz 0 AP Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Blind 0 AP Dano + Blind / Alvo	Charge 0 AP Dano baseado na DEF
Remedy 7 AP Anula todos os Status negativos	Flame Breath . 0 AP Dano por Fire / Todos
Restore 12 AP Cura danos graves / Alvo	Flame Claw 0 AP Dano por Fire / Alvo
Vitalize 20 AP Cura danos médios / Todos	Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana
Restore form .. 0 AP Voltar à forma humana	
Dragon Thorn Gene + Defender Gene .. 16 AP / 8 AP ao turno	Ice Behemoth Miracle Gene + Frost Gene 21 AP / 11 AP ao turno
	Meteor Strike . 0 AP Dano baseado no HP

Blitz	0 AP	Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Frost Breath ...	0 AP	Dano por Ice / Todos
Frost Claw	0 AP	Dano por Ice / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Lightning Behemoth	Miracle Gene + Thunder Gene	21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike .	0 AP	Dano baseado no HP
Blitz	0 AP	Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Thunder Breath .	0 AP	Dano por Thunder / Todos
Thunder Claw .	0 AP	Dano por Thunder / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Dark Behemoth ...	Miracle Gene + Shadow Gene	21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike .	0 AP	Dano baseado no HP
Blitz	0 AP	Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Shadow Breath .	0 AP	Morte súbita / Todos
Chlorine	0 AP	Causa Poison / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Light Behemoth	Miracle Gene + Radiance Gene	21 AP / 11 AP ao turno
Meteor Strike .	0 AP	Dano baseado no HP
Blitz	0 AP	Dano / Todos / HP do usuário pela metade
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Divine Breath .	0 AP	Dano por Holy / Todos
Shining Claw ..	0 AP	Dano por Holy / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Power Behemoth ...	Miracle Gene + Force Gene	24 AP / 12 AP ao turno
Meteor Strike .	0 AP	Dano baseado no HP
Blitz	0 AP	Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Magical Behemoth ..	Miracle Gene + Eldritch Gene	24 AP / 12 AP ao turno
Meteor Strike .	0 AP	Dano baseado no HP
Blitz	0 AP	Ataque a todos; HP do usuário reduzido pela metade
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Remedy	7 AP	Anula todos os Status negativos
Restore	12 AP	Cura danos graves / Alvo
Vitalize	20 AP	Cura danos médios / Todos
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Warrior	Force Gene	8 AP / 4 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Fire Warrior	Force Gene + Flame Gene	13 AP / 7 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Flame Breath .	0 AP	Dano por Fire / Todos
Flame Claw	0 AP	Dano por Fire / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Frost Warrior	Force Gene + Frost Gene	13 AP / 7 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Frost Breath ...	0 AP	Dano por Ice / Todos
Frost Claw	0 AP	Dano por Ice / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Lightning Warrior	Force Gene + Thunder Gene	13 AP / 7 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Thunder Breath .	0 AP	Dano por Thunder / Todos
Thunder Claw .	0 AP	Dano por Thunder / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Dark Warrior	Force Gene + Shadow Gene	13 AP / 7 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Shadow Breath .	0 AP	Morte súbita / Todos
Chlorine	0 AP	Causa Poison / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Light Warrior	Force Gene + Radiance Gene	13 AP / 7 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Divine Breath .	0 AP	Dano por Holy / Todos
Shining Claw ..	0 AP	Dano por Holy / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Magical Warrior	Force Gene + Eldritch Gene	16 AP / 8 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Focus	0 AP	Eleva PWR x2
Remedy	7 AP	Anula todos os Status negativos
Restore	12 AP	Cura danos graves / Alvo
Vitalize	20 AP	Cura danos médios / Todos
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Mammoth	Miracle Gene + ??? Gene	24 AP / 12 AP ao turno
Giant Growth .	0 AP	Ataque / Todos
Meteor Strike .	0 AP	Dano baseado no HP / Todos
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Pygmy	Mutant Gene + ??? Gene	11 AP / 6 AP ao turno
Dragon Breath .	0 AP	Dano baseado no HP
Snap	0 AP	Dano + Reduz DEF / Alvo
Magma Breath .	0 AP	Dano por Fire / Todos
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Wildfire	Miracle Gene + Thorn Gene + Reverse Gene ...	27 AP / 14 AP ao turno
Whelp Breath .	0 AP	Dano baseado no HP
Charge	0 AP	Dano baseado na DEF
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Tiamat	Shadow Gene + Trance Gene	13 AP / 7 AP ao turno
Doom Breath .	0 AP	Dano não elemental / Todos
Shadow Breath .	0 AP	Morte súbita / Todos
Venom breath .	3 AP	Causa Poison / Todos
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Myrmidon	Force Gene + Trance Gene	16 AP / 8 AP ao turno
Gambit	0 AP	Critical se atingir
Aura	20 AP	Dano por Holy com PWRx2 / Alvo
Flame Strike ...	1 AP	Dano por Fire / Alvo
Thunder Strike .	4 AP	Dano por Thunder + Paralyse / Alvo
Frost Strike	4 AP	Dano por Ice + Sleep / Alvo
Wind Strike	1 AP	Dano por Wind / Alvo
Holy Strike	2 AP	Dano por Holy / Alvo
Aura Breath ...	0 AP	Dano por Holy / Todos
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Kaiser I	Infinity Gene	40 AP / 20 AP ao turno
Kaiser Breath .	0 AP	Dano não elemental / Todos
Bonebreak	0 AP	Ataque (precisa recarregar)
Howling	0 AP	Dano + Confusion / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
Kaiser II	Failure Gene + Infinity Gene ...	41 AP / 21 AP ao turno
Kaiser Breath .	0 AP	Dano não elemental / Todos
Bonebreak	0 AP	Ataque (precisa recarregar)
Howling	0 AP	Dano + Confusion / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana
True Kaiser	Radiance + Trance + Infinity	53 AP / 27 AP ao turno
Kaiser Breath .	0 AP	Dano não elemental / Todos
Bonebreak	0 AP	Ataque (precisa recarregar)
Howling	0 AP	Dano + Confusion / Alvo
Restore form ..	0 AP	Voltar à forma humana



As Barras Coloridas

- **Vermelha:** Caçar / Explorar
- **Verde:** Limpar / Construir
- **Azul Escuro:** Habilidade Mercantil
- **Azul Clara:** Inteligência

As profissões

- **Scholar (Job):** acessando esta opção, você pode deixar a fada aprimorar mais seu conhecimento, abrindo novas profissões.

- **Scholar (Culture):** aumenta o nível cultural da vila.

- **Merchant (Weapons):** vendedor de armas*

- **Merchant (Items):** vendedor de itens*

- **Merchant (Handyman):** vendedor de mercadorias simples*

***Nota:** após selecionar uma destas opções, vai aparecer mais duas, **Speed** e **Ability**. Escolhendo **Speed**, os itens que você pode pretende comprar serão feitos rapidamente. Escolhendo **Ability**, os itens a serem comprados demorarão, mas serão mais fortes e melhores.

- **Inn:** Permite dormir, salvar ou carregar seu progresso. A maior vantagem é o preço: 10 Zenny.

- **Gift:** onde você pode ganhar itens variados.

- **Fortune:** prediz o futuro e dá dicas sobre o seu próximo passo. Ótimo caso você fique encalhado (e não esteja seguindo a Gamers Book...)

- **Explorer (Daytrip / Nearby / Distant):** explorar e procurar itens para você

- **Antiques:** Permite que você venda itens incomuns por preços altos

- **Music:** dá a você a oportunidade de ouvir as músicas do game

- **Casino:** divertimento e possíveis ganhos para você

- **Copy:** copiar / duplicar itens, armas e acessórios

Lista de Gifts

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. Antidote | 8. Protein |
| 2. Healing Herb | 9. Power Food |
| 3. Panacea | 10. Swallow Eye |
| 4. Icicle | 11. Fish-head |
| 5. Firecracker | 12. Wisdom Fruit |
| 6. Life Shard | 13. Shaman's Ring |
| 7. Magic Shard | 14. Spirit Ring |

FAERIEVILLAGE

-WEAPON SHOP (SPEED)

Pointed Stick	Cajado	10
Waistcloth	Armadura	210
Bronze Sword	Espada	240
Buckler	Escudo	1100
Wind Cutter	Cajado	2200
Crepe Cape	Armadura	1300
Flame Talons	Garras	3300
Laurel	Elmo	1800
Royal Dagger	Espada	6200
Spiked Gntlts	Escudo	6800
Ice Halberd	Lança	12500

PRIMEIRO PASSO

"Conhecendo as opções"

Após a batalha contra o Dolphin, você terá acesso direto à vila das fadas, mas apenas poderá organizá-la depois de realizar algum evento (avançar um pouco mais, como falar com líder espiritual de Urkan). Dirigindo-a sabiamente, você poderá fazer com que as fadas realizem muitas coisas para seu proveito próprio, como multiplicar itens, ouvir as músicas do game, comprar e vender equipamentos exclusivos, etc... Bem, como temos certeza que você já sabe como entrar no reino das fadas (sabe... Né?), vamos direto ao assunto, a parte técnica. Ao entrar na vila das fadas, em frente à cabana, você encontra Cadis, a líder das fadas e seu principal veículo para dar ordens às criaturinhas, disponibilizando as tarefas a serem concluídas. Falando com ela, vai aparecer um grande quadro com oito espaços horizontais (em duas fileiras) e três verticais (apenas do lado direito). Nestes três quadros à direita você encontra os tópicos essenciais para o crescimento e sustento do reino. São eles: **1º Hunt** (caçar), uma vez que caçar é essencial para o sustento da vila, resultando também no aumento da população de fadas; **2º Clear** (limpeza), necessário somente no início, para se expandir a vila e que tenham início às construções; e **3º Build** (construir), necessário para se construir novos cômodos para as fadas pelo local, onde as profissões ou habilidade das fadas podem lhe render itens, acessórios entre outras coisinhas mais. A seguir vêm os oito espaços horizontais. Em cada um deles você pode deixar de uma a três fadas, sendo que cada quadro representa uma profissão entre as nove existentes (isso sem contar com a décima, Scholar, que pode ajudar as fadas a criar as outras nove). Você começa com um espaço, mas os outros sete podem ser acessados à medida que os quartos são construídos. Além destes espaços, no alto do quadro há um retângulo, onde ficam disponíveis as fadas que você pode encaminhar para o trabalho (cujo número depende de quantas fadas você possui no reino) e, logo abaixo deste, a figura de um pernil, representando o alimento da vila, que varia de 00 à 99. Desnecessário dizer que quanto mais tiver melhor, contribuindo com o crescimento da população e da produtividade. Por fim, você encontra a indicação "**Culture**", que mostra o desempenho cultural da vila. Este valor varia de 0 à 7 e, quando chegar a esse máximo, todas as profissões estarão disponíveis. O desempenho das fadas não se dá apenas para a profissão que você impôs a ela. Quando o cursor está em cima de uma fada, os atributos da mesma vai ser mostrado num pequeno quadro. Cada fada é dotada de quatro estatísticas (as **Barras Coloridas**) diferentes, que podem representar maior ou menor habilidade em diferentes tarefas.

SEGUNDO PASSO

"Tocando Obras"

Você começa só com três fadas e um quarto. Se precisar de alguma ajuda mais especializada, converse com Cadis em frente à cabana inicial. Através dela você também pode designar as demais fadas para as funções iniciais (Hunt, Build e Clean). Caçar é essencial para manter a aldeia abastecida e ampliar a população (mão-de-obra pra você usar onde quiser). A limpeza do terreno é fundamental para que as construções possam ser feitas. Depois de limpar o terreno, construir é necessário para criar novos quartos, onde você vai poder estabelecer profissões que tragam benefícios a si próprio. Obviamente, você quer designar fadas de acordo com a habilidade delas. Mas tenha algo em mente: colocar duas fadas com nível 50% de habilidade (meia barrinha ou até menos) é mais efetivo que uma única fada com 100%. Quando estiver limpando ou construindo, é importante que você use três ou mais fadas (não esquecendo de manter uma boa quantidade delas caçando, para manter ou elevar a população) para conseguir um trabalho bem feito e mais rápido. Se bem que mesmo assim o tempo gasto é muito grande, mesmo uma ou duas fadas com 100% de habilidade. Além disso, não se pode esquecer que qualquer tarefa leva um certo tempo para ser completada. E esse "tempo" é medido com o decorrer normal do game. Em outras palavras, você deve continuar o game normalmente (mesmo que seja somente lutando no mapa para evoluir, perambulando de um lado para o outro, pescando ou qualquer coisa do gênero, exceto ficar parado). Como já mencionado, no início é importante aumentar a comida da aldeia mais que qualquer outra coisa. Portanto, reserve ao menos duas das fadas para a caça. Com isso, a população vai aumentar, resultando em novas trabalhadoras para seu reino (e você se tornará um grande Tocador de Obras!). Depois, é aconselhável que você mantenha cerca de 50% da população caçando, de forma que o número de fadas crescerá mais rápido até atingir seu limite de 20. Tendo a população subido, nenhuma mais poderá aparecer até que ocorra alguma morte (apenas por fome... Nada de velhice ou acidentes de trabalho!). Assim,

reduza para oito fadas cuidando da caça até que as provisões atinjam a marca de 99. Caso os mantimentos comecem a cair, coloque mais fadas para caçarem. Quando tiver muitas fadas com um bom nível de desempenho no trabalho de limpeza e construção, ponha-as para exercer o trabalho de Clean. Três delas apenas, com 100% de habilidade, já bastam para um desempenho bom. Quando todos os 7 quartos estiverem prontos, remova-as deste trabalho e comece a distribuí-las pelos outros trabalhos.

TERCEIRO PASSO

"Hora de Trampar, meninas!"

Agora que você precisa saber como usar cada trabalho e suas vantagens, sua terceira fada inicial deve se tornar uma Scholar, o primeiro trabalho em quartos que você pode usar. Mantenha-a (ou a alguma outra mais apta aos estudos) pelo menos até que você alcance o máximo de 7 em **Culture**, para que sejam revelados novos trabalhos. Os empregos criados pelas Scholars são: **Scholar (Job / Culture)**, **Merchant (Weapons / Items / Handyman)**, **Inn**, **Gift**, **Fortune**, **Explorer (Daytrip / Nearby / Distant)**, **Antiques**, **Music**, **Casino** e **Copy**. Para nomear uma fada para qualquer um destes trabalhos (incluindo as estudiosas), você precisará de um quarto para que ela possa trabalhar. Até três fadas podem trabalhar numa mesma profissão em um único quarto, existindo até mesmo certas vantagens oferecidas por esse excedente, dependendo do trabalho. Também é possível criar mais de um quarto para um trabalho específico. Dois quartos ocupados por dois Merchants (talvez em ramos diferentes ou até mesmo idênticos) pode ser considerado um ótimo exemplo. Mas você deve ter o cuidado de escolher um quarto parcialmente fixo (que não será alterado constantemente), uma vez que isso pode causar certos problemas a algumas profissões. Embora você esteja livre para mudar uma loja a qualquer hora, uma música, por exemplo, que tenha acumulado toda uma série de canções, vai sofrer um reajuste, podendo até ser obrigada a começar da estaca zero. Mas esses problemas são mais visíveis em duas outras profissões: **Merchant**, que perderão todos os itens que acumularam, e **Copy**, que perderá qualquer artigo que você tenha deixado para ser copiado (mesmo que seja algo importantíssimo, como uma Faerie Tiara).

1. Comerciante (Merchant)

FUNÇÃO: Seis tipos de lojas que vendem artigos raros

HABILIDADE UTILIZADA: Azul Escuro

O primeiro trabalho novo que você aprenderá ao colocar as Scholars para pensar é o comerciante. Há seis (na verdade, três divididos em dois cada) departamentos diferentes de comércio que você pode criar no ramo do comércio, cada um com sua lista de preços e chamada específica. Todas as lojas que você criar começarão com alguns artigos quase sem utilidade / poder, mas vão melhorando conforme o passar do tempo. Quanto mais alto o nível da/s fada/s que trabalha/m na loja, mais rapidamente a loja acumulará novos itens para sua lista. Há três tipos básicos de lojas: **Arma (Weapon)**, **Itens (Items)**, e **Geral (Handyman)**. Para cada tipo, você pode escolher entre **Speed** ou **Ability** (por isso os seis ramos). Lojas com **Speed** adquirirão novos itens mais rapidamente, mas nem todos terão boa qualidade. Em contrapartida, as de **Ability** são exatamente o oposto: muita qualidade / poder num período maior. Não invente de abrir duas ou mais lojas exatamente iguais, pois é perda de tempo. Mas deixemos de lado as lojas e passemos aos itens. Existem dois itens muito bons, que você não vai achar em qualquer outro lugar do jogo. Caso escolha **Weapon + Ability**, você pode adquirir a arma **Ouroboros**, um excelente cajado para Nina (+80PWR, +10INT) e, aliás, sua melhor arma no game. Para **Handyman + qualquer tipo**, você conseguirá o **Angling Rod**, uma ótima vara. Embora não seja tão forte quanto a **Spaner**, ela possui um alcance mais longo (50M), dando uma grande vantagem para pescas de Barandys e Whales. Assim que uma das lojas conseguir todos os seus 11 itens, é uma ideia boa comprar uma coisa (ou mais) de cada, das não existentes nas demais, para mudar o ramo ou a profissão das fadas.

2. Hotel (INN)

FUNÇÃO: Dormir, Salvar / Carregar seu progresso

HABILIDADE UTILIZADA: Azul escuro

Este hotel é igual a qualquer outro que você encontra durante o game. Você pode dormir para recuperar a quantidade de HP Max reduzido e pode salvar ou carregar seu progresso. A única e maior vantagem dela sobre as outras é o preço: 10 Zenny, algo que não vai pesar no seu bolso e, quase com certeza, você carregou pelo menos isso na carteira por todo o jogo. Com a aldeia desenvolvida, é bem conveniente que você passe a noite aqui, podendo salvar seu progresso, em especial se você é daqueles que gostam de jogar em casinos, ganham uma boa soma em dinheiro e precisam sair para gravar no acampamento. Se uma segunda fada for colocada no hotel, ela informará quanto tempo de jogo você possui, quantos encon-

tros com inimigos teve até o momento e o quanto de dinheiro (no total) que você juntou desde o começo do jogo. Uma terceira fada permite saber até quantos tesouros você encontrou durante o game, quantas vezes pescou e com quantas pessoas falou desde o início. Ótimo para se completar com 100%.

3. Presentes (Gift)

FUNÇÃO: Presentes de graça

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

Na loja de presentes, você receberá um item ou acessório de graça toda vez que fizer uma visita à loja. O prêmio que você adquire depende do tempo que passou desde sua última visita. Assim, não abuse nas visitas se quiser ganhar bons presentes. Aliás, você pode entrar normalmente na aldeia e até mesmo na loja da fada, sem correr o risco de perder o item. É só você simplesmente não falar com a dona da loja. E não deixe passar um tempo imensamente grande ou o presente vai voltar ao início do ciclo (quanto mais valioso o item, menos tempo ele permanece na lista). Se você quiser algum item específico, sempre salve seu progresso antes de falar com a fada. Caso não seja o presente desejado, reset e deixe o tempo passar mais um pouco (ou passar MUITO, para o caso de um Spirit Ring). É uma boa ideia manter uma dessas aqui. Afinal, como dizem, "de graça, até ônibus errado!" E, sendo este um trabalho totalmente simples, não exigindo habilidades, qualquer fada pode ser encaminhada para cuidar da loja. Com três fadas, serão três os presentes (independentes; falar com uma delas não fará com que o item de outra seja reduzido) por visita. Confira na borda a lista dos item que você pode receber na lojinha de presentes.

4. Adivinho /Vidente /Walter Mercado (Fortune Tellers)

FUNÇÃO: Dicas sobre os passos a serem tomados no jogo

HABILIDADE UTILIZADA: Azul Claro

Algumas vezes esta profissão chega até a ser engraçada, além de fazer você dar boas risadas com as revelações do "futuro". Não é realmente necessário que você adicione este departamento em seu reino mas, caso queira, ela estará disponível depois de habilitar todas as outras profissões. Visitando esta loja, você pode ficar a par de mensagens secretas ou saber informações sobre seus personagens, mesmo não sendo de grande utilidades. Se deixar duas ou três fadas, cada uma delas fará uma previsão diferente. Ah, e caso queira saber de coisas mais interessantes, nomeie uma fada inteligente!

5. Explorador (Explorer)

FUNÇÃO: Achar itens especiais, matar fadas idiotas

HABILIDADE UTILIZADA: Vermelho

Este é o um trabalho que pode ser (e frequentemente é) fatal. Mas também é um dos mais recompensadores. Se você o usar corretamente, os resultados podem ser muito bons, chegando a ganhar itens raros e de ótimo proveito. Explorar é um trabalho em recinto fechado onde a barra vermelha (de habilidade) afeta no desempenho. Assim, tente usar fadas com 100% de habilidade nesta área, mesmo que pareça um desperdício. Duas ou mais fadas neste serviço são altamente recomendadas. Quando você cria os exploradores, você define a distância das expedições exploradoras. Estas definições são: *Daytrip*, *Nearby* ou *Distant* (na ordem de menor para maior tempo). Os resultados variam muito dependendo de sua escolha. Quanto mais distante, melhor, apesar de levar muito tempo. *Daytrip* e *Nearby* não são muito recomendados, uma vez que podem ocasionar o encontro de itens ruins ou mesmo nada durante a viagem. Toda vez que você mandar uma expedição, consulte a placa logo no início do reino. Ela estará noticiando o ocorrido durante a viagem, além de ficar sabendo se suas fadas foram bem sucedidas ou falharam. Quanto menos fadas você usar, menor a chance de uma expedição ser mal sucedida. E as falhas significam morte, abrindo uma única exceção para a regra de acidentes de trabalho... Assim, outra função para este trabalho é exterminar fadas fracas. Mande todas as mais fracas para lá para serem mortas, dando lugar para novas surgirem. Confira uma lista de itens que podem ser encontrados, na borda lateral. E um último toque: *Ivory Charm* e o *Spirit Ring* são os melhores itens que você pode conseguir. O *Ivory Charm* aumenta a proteção contra todos os elementos e efeitos, regenera o HP fora de combate e melhora o efeito das magias de cura. O *Spirit Rings* corta pela metade o gasto de AP.

6. Antiquário (Antiques)

FUNÇÃO: Compra seus itens antigos

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

A loja de antiguidades é o único lugar do jogo onde você pode vender os itens com a descrição "Appears Valuable" pelo verdadeiro valor deles. Considerando o uso limitado desta loja, crie uma apenas quando tiver muitos itens antigos para vender. Em seguida, vendidos os itens, mude para qualquer outra coisa. Mas atenção: vender todas as suas atinguidades não estando com falta de dinheiro é um uso improdutivo. Não há

nenhuma exigência de habilidade para negociantes de antiguidades, permitindo a você escalar qualquer fada para o cargo. Caso adicione uma segunda fada, ela dirá que existem 12 tipos de antiguidades no jogo todo. Uma terceira fada falará sobre o Dragon Tear.

7. Músico (Music)

FUNÇÃO: Executar as músicas do game

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

Esta profissão é para aqueles que gostam e curtem as músicas do jogo. Quando você abre uma loja de música, apenas uma canção estará disponível para ouvir. Conforme o tempo vai passando, mais canções serão adicionadas até totalizar todas as 40. A última canção que você terá acesso é a "Castle in the Sky". Infelizmente, nem todas as canções do jogo estão incluídas nestas 40. Somando fadas no emprego, elas lhes permitirão gerar músicas mais rapidamente. Se você tiver três fadas aqui eistir em um Clear Game, ela executará "Pure Again", a música cantada do final do game. Quando você escolher uma música para ouvir, você não poderá pará-la enquanto esta não terminar.

8. Cassino (Casino)

FUNÇÃO: Jogos valendo Zenny ou itens

HABILIDADE UTILIZADA: Nenhuma

Aqui você pode ganhar grandes soma em dinheiro contando com um pouco de habilidade e certa sorte. Há dois jogos diferentes que você pode jogar no cassino: *High & Low* e *Numbers Guessing*. *High & Low* é um jogo onde você tem que adivinhar, baseado-se em um ou mais cartões virados para cima, se o próximo cartão é mais alto ou mais baixo que o último. São 9 cartões, um para cada número, variando de 1 à 9. Você pode apostar de 1 a 100 Zenny. Você pode adivinhar em um só cartão, todos os oito, ou qualquer número de sua escolha. Mas, se qualquer cartão está apagado, você perde a aposta inteira. Quando você ganha, você pode arriscar tudo ou pode continuar. Note que se a aposta for muito grande, você será impossibilitado de continuar. A única razão para tentar adivinhar somente a primeira (ou segunda, já que a diferença entre ambas é muito pequena), é se você estiver jogando com uma aposta bastante grande e tentando apenas preservar isto. Nos demais casos, tente acertar todos os demais números, pois os prêmios serão astronômicos. Um número correto multiplica sua grana por 1.1; duas cartas por 1.1; três por 2.4; quatro, 9.2; cinco, 29.0; seis, 58.0; sete, 217.0 e oito por 560.0. O segundo jogo é *Numbers Guessing*, onde você paga 500 Zenny para tentar adivinhar o número escolhido pela fada. O número tem três dígitos que variam de 1-9, não se repetindo. Cada vez que você tentar adivinhar, ela diz quantos dígitos estão corretos e na ordem correta ("Hit") e quantos estão corretos mas fora de ordem ("Blow"). Adivinhando o número correto em menos de oito tentativas, você pode receber um prêmio extra. É um jogo que não requer prática e tampouco habilidade... Apenas SACO e SORTE. As chances de se adivinhar na primeira é de 1 em 504; em dois chutes, 1 em 63; e assim por diante. Os prêmios possíveis são Croc Tear ou Rice Ball (oito tentativas); Green Apple ou Rice Ball (sete tentativas); Healing Herb ou Vitamin (seis tentativas); Panacea, MultiVitamin ou Vitamins (cinco tentativas); Soul Gem, Wisdom Fruit ou Vitamins (quatro tentativas); Wisdom Fruit, Light Bangle ou Ascension (três tentativas); ShotgunShell, Lifestealer ou Divine Helm (duas tentativas); ou um Spirit Ring, acertando logo de cara. É mais fácil conseguir o Spirit Ring com os exploradores. O Divine Helm é o melhor elmo para Nina. O cassino não exige nenhuma habilidade para ser operado. Assim, qualquer fada pode fazer este trabalho. Se uma segunda fada é adicionada, nada acontece. Mas, se uma terceira fada é empregada, ela lhe permitirá mudar os nomes de qualquer fada e quaisquer de seus personagens.

9. Réplicas (Copy)

FUNÇÃO: Multiplicar / duplicar Itens e acessórios

HABILIDADE UTILIZADA: Azul Claro

A loja de cópia é uma das funções mais úteis da aldeia da fadas. Se você deixa um de seus itens, a fada tentará copia-lo e devolverá o original e a cópia após um certo tempo. Cada fada pode trabalhar em um item de cada. Embora você possa tentar ter qualquer coisa copiada, é necessário certo cuidado. Em primeiro lugar, você tem que se virar sem o item por um tempo, enquanto ele está sendo copiado. A duração do trabalho depende do valor monetário do item. Em segundo, a cópia também pode resultar em uma falha (e acredite: receber uma RiceBall em troca de uma Life Armor é algo que VAI deixá-lo com muita raiva...), dependendo da inteligência da fada. Para se ter um índice de quase 80% de chance de sucesso, use somente fadas com 100% de inteligência. Sempre salve antes de falar com as copiadoras: caso seja uma falha, carregue seu progresso e tente novamente.

-WEAPON SHOP (ABILITY)

Pointed Stick	Cajado	10
Waistcloth	Armadura	210
Bronze Sword	Espada	240
Crepe Cape	Armadura	1300
Flame Talons	Garras	3300
Amber BPlate	Armadura	6100
Piercing Pike	Lança	7400
Katzbalger	Espada	9200
Protectors	Armadura	11000
Tiger's Cap	Elmo	5300
Ouroboros	Cajado	22000

-ITEM SHOP (SPEED)

Green Apple	Item	5
Vitamin	Item	50
Panacea	Item	100
MultiVitamin	Item	300
Ammonia	Item	200
Talisman	Acessório	500
Life Sandals	Acessório	500
High Boots	Acessório	3000
Titan Belt	Acessório	3000
Dream Ring	Acessório	1000
Balance Ring	Acessório	1000

-ITEM SHOP (ABILITY)

Green Apple	Item	5
Vitamin	Item	50
Panacea	Item	100
Ammonia	Item	200
High Boots	Acessório	3000
Lion's Belt	Acessório	3000
Napalm	Item	800
Dream Ring	Acessório	1000
Balance Ring	Acessório	1000
Barrier Ring	Acessório	3000
Diamond Ring	Acessório	3000

-HANDYMAN (SPEED)

Berries	Item	5
Beef Jerk	Item	50
Clothing	Armadura	50
Flame Chrism	Munição	500
Napalm	Item	800
Bell Collar	Acessório	10000
Angling Rod	Vara	2000
Belladonna	Item	200
Royal Dagger	Espada	6200
Holy Mantle	Acessório	10000
Soul Gem	Acessório	3000

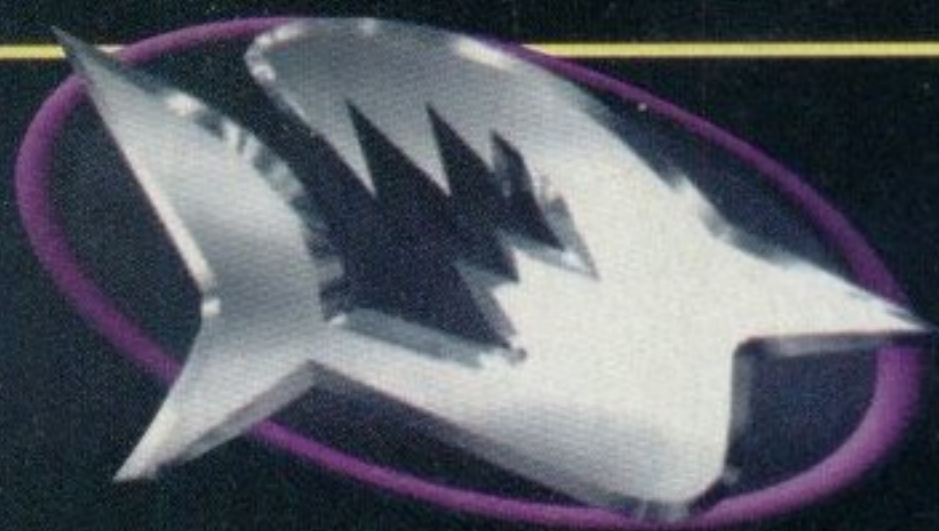
-HANDYMAN (ABILITY)

Berries	Item	5
Beef Jerk	Item	50
Taser	Item	200
Tiger Claws	Garras	3800
Angling Rod	Vara	2000
Lion's Belt	Acessório	3000
Bell Collar	Acessório	10000
Soul Gem	Acessório	3000
Holy Mantle	Acessório	10000
Molotov	Item	10
Hidden Dagger	Espada	7000

Lista dos Exploradores

Armas	Itens
AP Shells	Moon Tears
Demonsbane	Wisdom Seed
Ghostbuster	Wisdom Fruit
Hidden Dagger	Life Shard
	Power Food
	Protein
	Swallow Eye
	Fish-head
	Moxa
	Clay Vase
	Marbles
	Moldy Vase
	Dirty Rags
	Tea Cup
	Beads
	Rare Book
	Old Painting
	Muria Icon
	Ladon Icon
	Lithograph
	Dragon Tear





GAME SHARK

Como os códigos de Game Shark são uma das exigências mais cobradas nestes últimos tempos, resolvemos criar uma seção permanente de códigos para o periférico, onde você poderá encontrar uma saída para seus problemas. Como nas edições anteriores somente alguns códigos foram publicados, colocamos nesta edição não só os endereços de programação de Breath of Fire III e Deep Fear, mas também os códigos restantes de Final Fantasy VII. Assim sendo, vamos e eles!



GERAL

9.999.999 de Gil	8009D260 967F
.....	8009D262 0098
Muita EXP após a batalha	8009D7D8 FFFF
.....	8009D7DA FFFF
Muito AP após a batalha	8009D7DC FFFF
.....	8009D7DE FFFF
Muito Gil após a batalha	8009D7E0 FFFF
.....	8009D7E2 FFFF

CLOUD

Ganho rápido de nível	8009C774 FFFF
Todos os LIMIT Breaks	8009C75A 02DB
HP Infinito	8009C764 270F
Máximo de HP	8009C766 270F
MP Infinito	8009C768 03E7
Máximo de MP	8009C76A 03E7
Máximo de Strength	3009C73A 00FF
Máximo de Defense	3009C73B 00FF
Máximo de Magic Power	3009C73C 00FF
Máximo de Magic Defense	3009C73D 00FF
Máximo de Dexterity	3009C73E 00FF
Máximo de Lucky	3009C73F 00FF
Máximo de EXP	8009C774 C9FF
.....	8009D776 3B9A
.....	8009D758 3D00
1 de EXP para o próximo nível	8009C7B8 0001*

* Obs: Você pode trocar 0001 por quaisquer números entre 0 e 9, A e F, obedecendo a ordem Hexadecimal. Se você quiser, por exemplo, que um personagem jamais evolua, troque 0001 por FFFF. Agora... PRA QUE DIABOS VOCÊ VAI MANTER UM PERSONAGEM EM NÍVEL BAIXO?

BREATH OF FIRE III

GERAIS

5 Milhões de Zenny	80144F50 F08E
.....	80144F52 02FA
Tempo Parado em 00:00	80144FC0 0000

Todos os Dragon Genes	80145548 FFFF
.....	8014554A FFFF
Sem batalhas aleatórias	80143F22 0000
Motor do barco nunca superaquece	80145E9A 0000
Todas as músicas das fadas	C01D0EC6 A420
.....	801D0EC6 2400
HP infinito para o primeiro personagem	30145F18 03E7
HP infinito para o segundo personagem ...	30146058 03E7
HP infinito para o terceiro personagem	30146198 03E7
AP infinito para o primeiro personagem	30145F1A 03E7
AP infinito para o segundo personagem ...	3014605A 03E7
AP infinito para o terceiro personagem	3014619A 03E7

RYU

Modificador de Master	80144982 XX00
HP Máximo	8014497C 03E7
.....	80144984 03E7
AP Máximo	8014497E 03E7
.....	80144986 03E7
PWR Máximo	80144988 03E7
DEF Máximo	8014498A 03E7
AGI Máxima	8014498C 03E7
INT Máxima	8014498E 03E7
Nível Máximo	8014496E 0063
65535 de EXP	80144970 FFFF
Máximo de EXP	80144972 03E7
Modificador de Arma	30144976 00??
Modificador de Escudo	30144977 00YY
Modificador de Elmo	30144978 00YY
Modificador de Armadura	30144979 00YY
Modificador de Acessório 1	3014497A 00ZZ
Modificador de Acessório 2	3014497B 00ZZ

TEEPO

Modificador de Master	80144B6E XX00
HP Máximo	80144B68 03E7
.....	80144B70 03E7
AP Máximo	80144B6A 03E7
.....	80144B72 03E7
PWR Máximo	80144B74 03E7
DEF Máximo	80144B76 03E7
AGI Máxima	80144B78 03E7
INT Máxima	80144B7A 03E7
Nível Máximo	80144B5A 0063
65535 de EXP	80144B5C FFFF
Máximo de EXP	80144B5E 03E7
Modificador de Arma	30144B62 00??
Modificador de Escudo	30144B63 00YY
Modificador de Elmo	30144B64 00YY
Modificador de Armadura	30144B65 00YY
Modificador de Acessório 1	30144B66 00ZZ
Modificador de Acessório 2	30144B67 00ZZ

REI

Modificador de Master	80144C12 XX00
HP Máximo	80144C0C 03E7
.....	80144C14 03E7
AP Máximo	80144C0E 03E7
.....	80144C16 03E7
PWR Máximo	80144C18 03E7
DEF Máximo	80144C1A 03E7
AGI Máxima	80144C1C 03E7
INT Máxima	80144C1E 03E7
Nível Máximo	80144BFE 0063
65535 de EXP	80144C00 FFFF
Máximo de EXP	80144C02 03E7
Modificador de Arma	30144C04 00??
Modificador de Escudo	30144C05 00YY
Modificador de Elmo	30144C06 00YY
Modificador de Armadura	30144C07 00YY
Modificador de Acessório 1	30144C08 00ZZ
Modificador de Acessório 2	30144C09 00ZZ

NINA

Modificador de Master	80144A26 XX00
HP Máximo	80144A20 03E7
.....	80144A28 03E7
AP Máximo	80144A22 03E7
.....	80144A2A 03E7
PWR Máximo	80144A2C 03E7
DEF Máximo	80144A2E 03E7
AGI Máxima	80144A30 03E7
INT Máxima	80144A32 03E7
Nível Máximo	80144A12 0063
65535 de EXP	80144A14 FFFF
Máximo de EXP	80144A16 03E7
Modificador de Arma	30144A1A 00??
Modificador de Escudo	30144A1B 00YY
Modificador de Elmo	30144A1C 00YY
Modificador de Armadura	30144A1D 00YY
Modificador de Acessório 1	30144A1E 00ZZ
Modificador de Acessório 2	30144A1F 00ZZ

MOMO

Modificador de Master	80144CB6 XX00
HP Máximo	80144CB0 03E7
.....	80144CB8 03E7
AP Máximo	80144CB2 03E7
.....	80144CBA 03E7
PWR Máximo	80144CBC 03E7
DEF Máximo	80144CBE 03E7
AGI Máxima	80144CC0 03E7
INT Máxima	80144CC2 03E7
Nível Máximo	80144CA2 0063
65535 de EXP	80144CA4 FFFF
Máximo de EXP	80144CA6 03E7
Modificador de Arma	30144CAA 00??
Modificador de Escudo	30144CAB 00YY
Modificador de Elmo	30144CAC 00YY
Modificador de Armadura	30144CAD 00YY
Modificador de Acessório 1	30144CAE 00ZZ
Modificador de Acessório 2	30144CAF 00ZZ

PECO

Modificador de Master	80144D5A XX00
HP Máximo	80144D54 03E7

.....	80144D5C 03E7
AP Máximo	80144D56 03E7
.....	80144D5E 03E7
PWR Máximo	80144D60 03E7
DEF Máximo	80144D62 03E7
AGI Máxima	80144D64 03E7
INT Máxima	80144D66 03E7
Nível Máximo	80144D46 0063
65535 de EXP	80144D48 FFFF
Máximo de EXP	80144D4A 03E7
Modificador de Arma	30144D4E 00??
Modificador de Escudo	30144D4F 00YY
Modificador de Elmo	30144D50 00YY
Modificador de Armadura	30144D51 00YY
Modificador de Acessório 1	30144D52 00ZZ
Modificador de Acessório 2	30144D53 00ZZ

GARR

Modificador de Master	80144ACA XX00
HP Máximo	80144AC4 03E7
.....	80144ACC 03E7
AP Máximo	80144AC6 03E7
.....	80144ACE 03E7
PWR Máximo	80144AD0 03E7
DEF Máximo	80144AD2 03E7
AGI Máxima	80144AD4 03E7
INT Máxima	80144AD6 03E7
Nível Máximo	80144AB6 0063
65535 de EXP	80144AB8 FFFF
Máximo de EXP	80144ABA 03E7
Modificador de Arma	30144ABE 00??
Modificador de Escudo	30144ABF 00YY
Modificador de Elmo	30144AC0 00YY
Modificador de Armadura	30144AC1 00YY
Modificador de Acessório 1	30144AC2 00ZZ
Modificador de Acessório 2	30144AC3 00ZZ

Dígitos para os códigos de modificadores de armas (??):

00 - Vazio	18 - Royal Sword
01 - Dagger	19 - Goo King Sword
02 - Ballock Knife	1A - Ashura's Sword
03 - Bronze Sword	1B - Hidden Dagger
04 - Broad Sword	1C - Bent Sword
05 - Silver Knife	1D - Pointed Stick
06 - Scramasax	1E - Oaken Staff
07 - Moon Sword	1F - Mace
08 - Claymore	20 - Magician Rod
09 - Flare Sword	21 - Quarter Staff
0A - Feather Sword	22 - WindCutter
0B - Royal Dagger	23 - Ruby Scepter
0C - Baselard	24 - Leacquer Staff
0D - Deadly Blade	25 - Beryl Rod
0E - Heavy Dagger	26 - Thunder Rod
0F - Ascension	27 - Blessed Staff
10 - Heat Shotel	28 - Ouroboros
11 - Barbarossa	29 - Spear
12 - Piercing Edge	2A - Long Spear
13 - Demonsbane	2B - Halberd
14 - Damascus Sword	2C - Rood Spear
15 - Seeking Sword	2D - Flame Spear
16 - Dragon Blade	2E - Flying Spear
17 - Holy Avenger	2F - Piercing Pike

30 - Gigantess
 31 - Gale Javelin
 32 - Ice Halberd
 33 - Aries Spear
 34 - Gunginir
 35 - Dragon Spear
 36 - Rufad's Spear
 37 - Claws
 38 - Rippers
 39 - Spiked Claws
 3A - Flame Talons
 3B - Tiger Claws
 3C - Raptor Claws
 3D - Rock Breaker
 3E - Brass Claws
 3F - Death Claws
 40 - Dragon Fang
 41 - Thieves Knife
 42 - Katzbalger
 43 - Slicer
 44 - Life Stealer
 45 - Melted Blade
 46 - Ammo
 47 - Flame Chrysm
 48 - Ice Chrysm
 49 - Shotgun Shell
 4A - Sleep Shells
 4B - HE Shells
 4C - Flash Shells
 4D - Homing Bomb
 4E - AP Shells
 4F - Gas Shells
 50 - Atomic Bomb
 51 - Ghostbuster
 52 - Beast Spear

Dígitos para os códigos de modificadores de Magiers (XX):

00 - Bunyan
 01 - Mygas
 02 - Yggdrasil
 03 - D'Lonzo
 04 - Fahl
 05 - Durandal
 06 - Giotto
 07 - Hondara
 08 - Emitai
 09 - Deis
 0A - Hachio
 0B - Bais
 0C - Lang
 0D - Lee
 0E - Wynn
 0F - Ladon
 10 - Meryleap

Dígitos para os códigos de modificadores de armaduras (YY):

00 - Vazio
 01 - Clothing
 02 - Leather Armor
 03 - Waist Cloth

04 - Ranger Garb
 05 - Leather Apron
 06 - Mage's Robes
 07 - Cuirlass
 08 - Breast Plate
 09 - Chain Cap
 0A - Scale Armor
 0B - Crepe Cape
 0C - Asbestos Armor
 0D - Mithril Armor
 0E - Lgt. Clothing
 0F - Magma Armor
 10 - Silver Mail
 11 - Robe of Wind
 12 - Amber BPlate
 13 - Phantom Dress
 14 - Blizzard Mail
 15 - Laccquer Armor
 16 - Sage's Frock
 17 - Damascus Mail
 18 - Holy Robe
 19 - Burglar Garb
 1A - Royal Armor
 1B - Force Armor
 1C - Gideon's Garb
 1D - Diana's Dress
 1E - Dragon Armor
 1F - Life Armor
 20 - Mist Armor
 21 - Bandana
 22 - Hairband
 23 - Brass Helm
 24 - Iron Helm
 25 - Knight's Helm
 26 - Glass Domino
 27 - Mithril Helm
 28 - Laurel
 29 - Gold Hairpin
 2A - Platiun Helm
 2B - UV Glasses
 2C - Tiger's Cap
 2D - Sun Mask
 2E - Lacquer Helm
 2F - Silver Tiara
 30 - Divine Helm
 31 - Dragon Helm
 32 - Bracers
 33 - Cloth Shield
 34 - Gauntlet
 35 - Bronze Shield
 36 - Buckler
 37 - Mithril Shield
 38 - Steel Gauntlets
 39 - Flame Shield
 3A - Kite Shield
 3B - Ice Shield
 3C - Spiked Gauntlets
 3D - Lacquer Shield
 3E - Protectors
 3F - Giant Shield

40 - Mind Shield
 41 - Dragon Shield
 42 - Aries Glove
 43 - Manly Clothes
 44 - Mind Shield
 45 - Dragon Shield
 46 - Mind Shield
 47 - Dragon Shield
 48 - Mind Shield
 49 - Dragon Shield
 50 - Mind Shield
 51 - Dragon Shield
 52 - Mind Shield
 53 - Dragon Shield
 54 - Mind Shield
 55 - Dragon Shield
 56 - Mind Shield
 57 - Dragon Shield
 58 - Mind Shield
 59 - Dragon Shield
 60 - Mind Shield
 61 - Dragon Shield
 62 - Mind Shield
 63 - Dragon Shield
 64 - Mind Shield
 65 - Dragon Shield
 66 - Mind Shield
 67 - Dragon Shield
 68 - Mind Shield
 69 - Dragon Shield
 70 - Mind Shield
 71 - Dragon Shield
 72 - Mind Shield
 73 - Dragon Shield
 74 - Mind Shield
 75 - Dragon Shield
 76 - Mind Shield
 77 - Dragon Shield

Dígitos para os códigos de modificadores de Acessórios (ZZ):

00 - Vazio
 01 - Titan Belt
 02 - High Boots
 03 - Speed Boots
 04 - Wisdon ring
 05 - Lion's Belt
 06 - Dream Ring
 07 - Midas Stone
 08 - Balance Ring
 09 - Bat Amulet
 0A - Ring of Ice
 0B - Ring of Fire
 0C - Thunder Ring
 0D - Talisman
 0E - Diamond Ring
 0F - Life Sandals
 10 - Light Bangle
 11 - Barrier Ring
 12 - Hawk's Ring
 13 - Artemis's Cap
 14 - Bell Collar
 15 - Holy Mantle
 16 - Cupid's Lyre
 17 - Ivory Charm
 18 - Soul Gem
 19 - Shaman's Ring
 1A - Spirit Ring
 1B - Coupons



Master Code F6000914 C305
 B6002800 0000
 HP infinito 160B60CC 03E8
 Oxigênio Infinito 160B6106 03E8
 Oxigênio Infinito nas salas 160B60C4 03E8
 Modificador de Armas do Slot 1 360B8C38 00??
 Modificador de Armas do Slot 2 360B8C39 00??
 Modificador de Armas do Slot 3 360B8C3A 00??
 Modificador de Armas do Slot 4 360B8C3B 00??
 Modificador de Itens 360B8CXX 00YY
 Número de Saves igual a zero 160B8D40 0001

Dígitos para os códigos de modificadores de armas:

01 - Franch SPAS 12
 02 - Mossber M500 ATP
 03 - Steyr TMP
 04 - Colt M1911A1
 05 - H&K G11
 06 - H&K MP5A5 BYYN
 07 - Rober Glock G17
 08 - RPG L9

Dígitos para os códigos de modificadores de Itens (XX /YY - Nome do Item)

50/01 - Navy Key Level 1
 51/01 - Navy Key Level 2
 52/01 - Sea Fox Key
 53/01 - Gold Store Key
 54/01 - ? Key 1
 55/01 - ? Key 2
 56/01 - Junk Key Level 1
 57/01 - Junk Key Level 2
 58/01 - DN Area Key
 59/01 - ? Key
 5A/01 - Danny Room Key
 5B/01 - AS Reapir IC
 5C/01 - Medicine A
 5D/01 - Medicine B
 5E/01 - ????
 5F/01 - Infra-Red Part A
 60/01 - Infra-Red Part B
 61/01 - Infra-Red Part C
 62/01 - ????
 63/01 - Cleaner
 64/01 - W-???
 65/01 - C4 Bomb
 66/01 - ????
 67/01 - VTR 1
 68/01 - VTR 2
 69/01 - ????
 6A/01 - Toxic Chemical
 6B/01 - ????
 6C/01 - ????
 6D/01 - MD
 6E/01 - Data MD
 6F/01 - Self Explosive Bomb
 70/08 - Small Recover
 71/08 - Median Recover
 72/08 - Large Recover
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????
 77/0F - ????
 78/0F - ????
 79/0F - ????
 80/0F - ????
 81/0F - ????
 82/0F - ????
 83/0F - ????
 84/0F - ????
 85/0F - ????
 86/0F - ????
 87/0F - ????
 88/0F - ????
 89/0F - ????
 90/0F - ????
 91/0F - ????
 92/0F - ????
 93/0F - ????
 94/0F - ????
 95/0F - ????
 96/0F - ????
 97/0F - ????
 98/0F - ????
 99/0F - ????
 00/0F - ????
 01/0F - ????
 02/0F - ????
 03/0F - ????
 04/0F - ????
 05/0F - ????
 06/0F - ????
 07/0F - ????
 08/0F - ????
 09/0F - ????
 0A/0F - ????
 0B/0F - ????
 0C/0F - ????
 0D/0F - ????
 0E/0F - ????
 0F/0F - ????
 10/0F - ????
 11/0F - ????
 12/0F - ????
 13/0F - ????
 14/0F - ????
 15/0F - ????
 16/0F - ????
 17/0F - ????
 18/0F - ????
 19/0F - ????
 20/0F - ????
 21/0F - ????
 22/0F - ????
 23/0F - ????
 24/0F - ????
 25/0F - ????
 26/0F - ????
 27/0F - ????
 28/0F - ????
 29/0F - ????
 30/0F - ????
 31/0F - ????
 32/0F - ????
 33/0F - ????
 34/0F - ????
 35/0F - ????
 36/0F - ????
 37/0F - ????
 38/0F - ????
 39/0F - ????
 40/0F - ????
 41/0F - ????
 42/0F - ????
 43/0F - ????
 44/0F - ????
 45/0F - ????
 46/0F - ????
 47/0F - ????
 48/0F - ????
 49/0F - ????
 50/0F - ????
 51/0F - ????
 52/0F - ????
 53/0F - ????
 54/0F - ????
 55/0F - ????
 56/0F - ????
 57/0F - ????
 58/0F - ????
 59/0F - ????
 60/0F - ????
 61/0F - ????
 62/0F - ????
 63/0F - ????
 64/0F - ????
 65/0F - ????
 66/0F - ????
 67/0F - ????
 68/0F - ????
 69/0F - ????
 70/0F - ????
 71/0F - ????
 72/0F - ????
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????
 77/0F - ????
 78/0F - ????
 79/0F - ????
 80/0F - ????
 81/0F - ????
 82/0F - ????
 83/0F - ????
 84/0F - ????
 85/0F - ????
 86/0F - ????
 87/0F - ????
 88/0F - ????
 89/0F - ????
 90/0F - ????
 91/0F - ????
 92/0F - ????
 93/0F - ????
 94/0F - ????
 95/0F - ????
 96/0F - ????
 97/0F - ????
 98/0F - ????
 99/0F - ????
 00/0F - ????
 01/0F - ????
 02/0F - ????
 03/0F - ????
 04/0F - ????
 05/0F - ????
 06/0F - ????
 07/0F - ????
 08/0F - ????
 09/0F - ????
 0A/0F - ????
 0B/0F - ????
 0C/0F - ????
 0D/0F - ????
 0E/0F - ????
 0F/0F - ????
 10/0F - ????
 11/0F - ????
 12/0F - ????
 13/0F - ????
 14/0F - ????
 15/0F - ????
 16/0F - ????
 17/0F - ????
 18/0F - ????
 19/0F - ????
 20/0F - ????
 21/0F - ????
 22/0F - ????
 23/0F - ????
 24/0F - ????
 25/0F - ????
 26/0F - ????
 27/0F - ????
 28/0F - ????
 29/0F - ????
 30/0F - ????
 31/0F - ????
 32/0F - ????
 33/0F - ????
 34/0F - ????
 35/0F - ????
 36/0F - ????
 37/0F - ????
 38/0F - ????
 39/0F - ????
 40/0F - ????
 41/0F - ????
 42/0F - ????
 43/0F - ????
 44/0F - ????
 45/0F - ????
 46/0F - ????
 47/0F - ????
 48/0F - ????
 49/0F - ????
 50/0F - ????
 51/0F - ????
 52/0F - ????
 53/0F - ????
 54/0F - ????
 55/0F - ????
 56/0F - ????
 57/0F - ????
 58/0F - ????
 59/0F - ????
 60/0F - ????
 61/0F - ????
 62/0F - ????
 63/0F - ????
 64/0F - ????
 65/0F - ????
 66/0F - ????
 67/0F - ????
 68/0F - ????
 69/0F - ????
 70/0F - ????
 71/0F - ????
 72/0F - ????
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????
 77/0F - ????
 78/0F - ????
 79/0F - ????
 80/0F - ????
 81/0F - ????
 82/0F - ????
 83/0F - ????
 84/0F - ????
 85/0F - ????
 86/0F - ????
 87/0F - ????
 88/0F - ????
 89/0F - ????
 90/0F - ????
 91/0F - ????
 92/0F - ????
 93/0F - ????
 94/0F - ????
 95/0F - ????
 96/0F - ????
 97/0F - ????
 98/0F - ????
 99/0F - ????
 00/0F - ????
 01/0F - ????
 02/0F - ????
 03/0F - ????
 04/0F - ????
 05/0F - ????
 06/0F - ????
 07/0F - ????
 08/0F - ????
 09/0F - ????
 0A/0F - ????
 0B/0F - ????
 0C/0F - ????
 0D/0F - ????
 0E/0F - ????
 0F/0F - ????
 10/0F - ????
 11/0F - ????
 12/0F - ????
 13/0F - ????
 14/0F - ????
 15/0F - ????
 16/0F - ????
 17/0F - ????
 18/0F - ????
 19/0F - ????
 20/0F - ????
 21/0F - ????
 22/0F - ????
 23/0F - ????
 24/0F - ????
 25/0F - ????
 26/0F - ????
 27/0F - ????
 28/0F - ????
 29/0F - ????
 30/0F - ????
 31/0F - ????
 32/0F - ????
 33/0F - ????
 34/0F - ????
 35/0F - ????
 36/0F - ????
 37/0F - ????
 38/0F - ????
 39/0F - ????
 40/0F - ????
 41/0F - ????
 42/0F - ????
 43/0F - ????
 44/0F - ????
 45/0F - ????
 46/0F - ????
 47/0F - ????
 48/0F - ????
 49/0F - ????
 50/0F - ????
 51/0F - ????
 52/0F - ????
 53/0F - ????
 54/0F - ????
 55/0F - ????
 56/0F - ????
 57/0F - ????
 58/0F - ????
 59/0F - ????
 60/0F - ????
 61/0F - ????
 62/0F - ????
 63/0F - ????
 64/0F - ????
 65/0F - ????
 66/0F - ????
 67/0F - ????
 68/0F - ????
 69/0F - ????
 70/0F - ????
 71/0F - ????
 72/0F - ????
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????
 77/0F - ????
 78/0F - ????
 79/0F - ????
 80/0F - ????
 81/0F - ????
 82/0F - ????
 83/0F - ????
 84/0F - ????
 85/0F - ????
 86/0F - ????
 87/0F - ????
 88/0F - ????
 89/0F - ????
 90/0F - ????
 91/0F - ????
 92/0F - ????
 93/0F - ????
 94/0F - ????
 95/0F - ????
 96/0F - ????
 97/0F - ????
 98/0F - ????
 99/0F - ????
 00/0F - ????
 01/0F - ????
 02/0F - ????
 03/0F - ????
 04/0F - ????
 05/0F - ????
 06/0F - ????
 07/0F - ????
 08/0F - ????
 09/0F - ????
 0A/0F - ????
 0B/0F - ????
 0C/0F - ????
 0D/0F - ????
 0E/0F - ????
 0F/0F - ????
 10/0F - ????
 11/0F - ????
 12/0F - ????
 13/0F - ????
 14/0F - ????
 15/0F - ????
 16/0F - ????
 17/0F - ????
 18/0F - ????
 19/0F - ????
 20/0F - ????
 21/0F - ????
 22/0F - ????
 23/0F - ????
 24/0F - ????
 25/0F - ????
 26/0F - ????
 27/0F - ????
 28/0F - ????
 29/0F - ????
 30/0F - ????
 31/0F - ????
 32/0F - ????
 33/0F - ????
 34/0F - ????
 35/0F - ????
 36/0F - ????
 37/0F - ????
 38/0F - ????
 39/0F - ????
 40/0F - ????
 41/0F - ????
 42/0F - ????
 43/0F - ????
 44/0F - ????
 45/0F - ????
 46/0F - ????
 47/0F - ????
 48/0F - ????
 49/0F - ????
 50/0F - ????
 51/0F - ????
 52/0F - ????
 53/0F - ????
 54/0F - ????
 55/0F - ????
 56/0F - ????
 57/0F - ????
 58/0F - ????
 59/0F - ????
 60/0F - ????
 61/0F - ????
 62/0F - ????
 63/0F - ????
 64/0F - ????
 65/0F - ????
 66/0F - ????
 67/0F - ????
 68/0F - ????
 69/0F - ????
 70/0F - ????
 71/0F - ????
 72/0F - ????
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????
 77/0F - ????
 78/0F - ????
 79/0F - ????
 80/0F - ????
 81/0F - ????
 82/0F - ????
 83/0F - ????
 84/0F - ????
 85/0F - ????
 86/0F - ????
 87/0F - ????
 88/0F - ????
 89/0F - ????
 90/0F - ????
 91/0F - ????
 92/0F - ????
 93/0F - ????
 94/0F - ????
 95/0F - ????
 96/0F - ????
 97/0F - ????
 98/0F - ????
 99/0F - ????
 00/0F - ????
 01/0F - ????
 02/0F - ????
 03/0F - ????
 04/0F - ????
 05/0F - ????
 06/0F - ????
 07/0F - ????
 08/0F - ????
 09/0F - ????
 0A/0F - ????
 0B/0F - ????
 0C/0F - ????
 0D/0F - ????
 0E/0F - ????
 0F/0F - ????
 10/0F - ????
 11/0F - ????
 12/0F - ????
 13/0F - ????
 14/0F - ????
 15/0F - ????
 16/0F - ????
 17/0F - ????
 18/0F - ????
 19/0F - ????
 20/0F - ????
 21/0F - ????
 22/0F - ????
 23/0F - ????
 24/0F - ????
 25/0F - ????
 26/0F - ????
 27/0F - ????
 28/0F - ????
 29/0F - ????
 30/0F - ????
 31/0F - ????
 32/0F - ????
 33/0F - ????
 34/0F - ????
 35/0F - ????
 36/0F - ????
 37/0F - ????
 38/0F - ????
 39/0F - ????
 40/0F - ????
 41/0F - ????
 42/0F - ????
 43/0F - ????
 44/0F - ????
 45/0F - ????
 46/0F - ????
 47/0F - ????
 48/0F - ????
 49/0F - ????
 50/0F - ????
 51/0F - ????
 52/0F - ????
 53/0F - ????
 54/0F - ????
 55/0F - ????
 56/0F - ????
 57/0F - ????
 58/0F - ????
 59/0F - ????
 60/0F - ????
 61/0F - ????
 62/0F - ????
 63/0F - ????
 64/0F - ????
 65/0F - ????
 66/0F - ????
 67/0F - ????
 68/0F - ????
 69/0F - ????
 70/0F - ????
 71/0F - ????
 72/0F - ????
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????
 77/0F - ????
 78/0F - ????
 79/0F - ????
 80/0F - ????
 81/0F - ????
 82/0F - ????
 83/0F - ????
 84/0F - ????
 85/0F - ????
 86/0F - ????
 87/0F - ????
 88/0F - ????
 89/0F - ????
 90/0F - ????
 91/0F - ????
 92/0F - ????
 93/0F - ????
 94/0F - ????
 95/0F - ????
 96/0F - ????
 97/0F - ????
 98/0F - ????
 99/0F - ????
 00/0F - ????
 01/0F - ????
 02/0F - ????
 03/0F - ????
 04/0F - ????
 05/0F - ????
 06/0F - ????
 07/0F - ????
 08/0F - ????
 09/0F - ????
 0A/0F - ????
 0B/0F - ????
 0C/0F - ????
 0D/0F - ????
 0E/0F - ????
 0F/0F - ????
 10/0F - ????
 11/0F - ????
 12/0F - ????
 13/0F - ????
 14/0F - ????
 15/0F - ????
 16/0F - ????
 17/0F - ????
 18/0F - ????
 19/0F - ????
 20/0F - ????
 21/0F - ????
 22/0F - ????
 23/0F - ????
 24/0F - ????
 25/0F - ????
 26/0F - ????
 27/0F - ????
 28/0F - ????
 29/0F - ????
 30/0F - ????
 31/0F - ????
 32/0F - ????
 33/0F - ????
 34/0F - ????
 35/0F - ????
 36/0F - ????
 37/0F - ????
 38/0F - ????
 39/0F - ????
 40/0F - ????
 41/0F - ????
 42/0F - ????
 43/0F - ????
 44/0F - ????
 45/0F - ????
 46/0F - ????
 47/0F - ????
 48/0F - ????
 49/0F - ????
 50/0F - ????
 51/0F - ????
 52/0F - ????
 53/0F - ????
 54/0F - ????
 55/0F - ????
 56/0F - ????
 57/0F - ????
 58/0F - ????
 59/0F - ????
 60/0F - ????
 61/0F - ????
 62/0F - ????
 63/0F - ????
 64/0F - ????
 65/0F - ????
 66/0F - ????
 67/0F - ????
 68/0F - ????
 69/0F - ????
 70/0F - ????
 71/0F - ????
 72/0F - ????
 73/0F - ????
 74/0F - ????
 75/0F - ????
 76/0F - ????

GAMERS E PARA QUEM FERA

PEÇA ÍM!



ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

Mande cheque nominal, vale-postal ou cheque-correio no valor total de seu pedido para **EDITORAL ESCALA LTDA.** Caixa Postal 16.381, São Paulo - SP, CEP 02599-970. Não é necessário recortar essa revista. Basta enviar cópia xerox desta página ou uma lista dos produtos (sempre informando os códigos) que você deseja. Você receberá as revistas em sua casa sem nenhuma outra despesa.

Mancada Nossa

FINAL FANTASY VII

O apelo

Quem disse que fantasmas dos Natais passados não voltam para nos assombrar? É o que acontece com Final Fantasy. Apesar de todas as nossas revisões, trevisões, e tudo mais, sempre alguns erros sobram. Mas não estamos sozinhos nesta jornada corretiva! Vários leitores escreveram-nos comentando sobre os erros cometidos na edição número 1 da Book. Agradecemos a todos que nos escreveram, procurando nos ajudar a tornar a Gamers Book a revista perfeita. Desta vez partiremos da carta de um dos leitores, dando início a mais uma seção Mancada Nossa (que ficou com esse nome mesmo). Assim sendo, vamos aos erros.

Eu sinto muito que minha primeira carta seja para corrigir alguns erros da Gamers Book (mas sacumé né, é errando que se aprende). O primeiro deles é que é possível pegar a Yuffie no 2º ou 3º CD, bastando ir com o chocobo dourado até a Round Island (aquela ilha que não aparece no mapa) e enfrentar algumas batalhas para lutar contra Yuffie e assim consegui-la. O outro erro é na energia do Emerald e Ruby weapons, eles tem 1.000.000 e 800.000 mil respectivamente. Também é possível conseguir os chocobos especiais de uma maneira mais fácil. Para conseguir o verde, após escolher qual nut será dado aos chocobos e antes da tela escurecer, segure **▲**; para o azul segure o botão **X**; para o preto e o dourado, também o botão **▲**. Até a próxima!

Denis Corrêa Dantas Ali
São Paulo - SP

A Redenção?

Para tentar nos redimir, adicionamos nestaseção uma pequena sub-seção que podemos chamar de "**Coisas Que Você Precisa Saber**". Aqui, colocamos alguns bugs ou truques que, se usados de forma correta, podem garantir ótimas vantagens a seu grupo de personagens. A maioria destes consiste em bugs (erros na programação do jogo), mas outros são somente "formas diferentes" de se usar os recursos para elevar sua eficácia. Dessa forma, vamos a eles.

A mais problemática das Materias: Command Materia W-Item

Uma das Materias que mais deu dor de cabeça aos programadores da Square foi, com certeza, Física... Ops, quer dizer, a *Command Materia W-Item*. Dede o game original, lançado no Japão em meados de 97, ela causava certos efeitos estranhos e não previstos que beneficiavam em muito os jogadores. Bugs, em outras palavras. Na versão original japonesa (e não a International), caso você equipasse em um mesmo personagem duas dessas Command Materias, independente de seus níveis, a Speed subia automaticamente

para o valor máximo, 255! Ou seja, equipando duas Materias que causavam um efeito que não deveria influenciar em nada nos atributos dos personagens, você conseguia uma velocidade maior que qualquer outro ser do planeta!

Mas o tempo passou e, percebendo isso, os programadores resolveram arrumar este problema na versão americana, correspondente à versão International japonesa. Tapado um buraco, eis que surge outro: a W-Item tinha o poder de DUPLICAR itens devido a um novo Bug! Para tanto, você deve ter uma Command Materia W-Item equipada e, uma vez dentro da batalha, selecionar o primeiro item qualquer e um alvo qualquer para usá-lo. Até aí tudo normal. Mas é então que entra o erro: no momento de escolher o segundo item, coloque o cursor sobre algum que você deseje duplicar e pressione **○**. Em seguida, você precisaria escolher um alvo em quem usar o item. Ao invés disso, pressione **X**, cancelando o comando. Repita novamente estes últimos passos e você notará que há um item desses a mais em seu inventário! Repita quantas vezes quiser e tenha a quantidade de itens que desejar.

Refleta bastante antes de atacar...

Eis uma forma mais eficaz de se usar uma magia pouco explorada pela maioria dos jogadores. A *Magic Materia Barrier* somada à *Support Materia All* possui a capacidade de triplicar os efeitos de quaisquer outras mágicas. Como? Simples. *Reflect* reflete mágicas de todos os tipos, exceto invocações. Assim, para triplicar uma magia de ataque, por exemplo, solte *Reflect* em seus três personagens e, em seguida, uma *Bolt 3* nos três (*Magic Materia Lightning* + *Support Materia All*), por exemplo. Dessa forma, os três personagens refletirão a magia, causando três vezes o mesmo efeito sobre os oponentes, e não ao personagem responsável pela execução da magia. E dá-lhe três *Bolt 3* em todos os oponentes!

Para magias de cura, efeito ou que beneficiem aos personagens, você deve fazer exatamente o contrário: solte *Reflect* em todos os oponentes e, em seguida, use a magia em questão (como *Cure*, por exemplo) nos mesmos. Eles refletirão a magia tantas vezes quanto o número de inimigos existentes. Nada mal para uma magia que "mais atrapalha que ajuda"...

Os guardiões devem ter cochilado...

Esta seria a única explicação para este bug, presente na versão original japonesa do game. No quarto andar da torre de Wutai, tente ignorar o guardião e subir as escadas. Você será barrado por uma parede criada pelo ignorado. Sem falar nada retorne ao andar inferior (o terceiro, para os mais perdidos) e retorne, sem fazer nada (nem mesmo falar com Checkov. Tente novamente subir as escadas para o quinto andar e... Surpresa! Staniv não vai mais fazer barreiras, permitindo que você suba sem enfrentá-lo!

A magia Eternal Sleep

"Eternal Sleep? Que diabos é isso? Vai dizer que vocês esqueceram de listar uma Materia, é?", você se pergunta. Não, nós não esqueceríamos de algo desse naipe. "Eternal Sleep" seria somente uma maneira mais eficiente de se usar duas magias usadas constantemente, mas não em conjunto: *Sleep*, cujo conhecimento está alojado na *Magic Materia Seal*, e *Resist*, que pode ser encontrada na típica *Magic Materia Heal*. *Resist* não só "previne maus status", como fora descrita anteriormente, mas sim trava o status do alvo no estado em que se encontrar. Ou seja, se você usar *Resist* em alguém com o Status *Sleep* (causada pela *Sleep*), ele se manterá assim até que a *Resist* seja desfeita, com a ajuda de uma *DeSpell*

(*Magic Materia Destruct*). E como poucos oponentes usam *DeSpell*, o alvo permanecerá dormindo pelo resto da vida, mesmo que você o ataque... Você pode fazer o mesmo com outros Status, como *Confuse*, *Berserk*, *Paralyze*, *Petrify* ou mesmo *Control*, com a ajuda de uma *Command Materia Manipulate*. Assim temos as *Ultimate Control*, *Confused Forever*, *Statue*...

Os mortos voltam!

Não, esta não é mais uma das loucas teorias de ressurreição de Aeris (uma, infelizmente, morta de morte BEM morrida...). Todo personagem morto (com o Status *Dead*) que permaneça no grupo receberá, a cada batalha, a mesma quantidade de EXP e AP que receberia um membro fora do grupo fixo (esperando ser chamado pelo PHS), ou seja, 1/2 do valor total recebido. Caso o nível do personagem morto suba enquanto estiver com este Status, ele será revivido automaticamente, com 1 HP. Outro bug do game, que vale para todas as versões, pode ser visto em Cosmo Canyon, mais exatamente na GI Cave. Nas armadilhas de espinhos (onde você escorrega sobre o pixe caso esteja correndo), se você se chocar contra uma destas paredes com algum membro morto (não, você não vai pegar uma mão morta e atacar na parede...) no grupo, este automaticamente reviverá com 1 HP! Bem, pode-se dizer que os espinhos possuem um fluido especial (talvez produzido pela mesma espécie Tifaus Lockhaertus, que mostrou seu estranho vocabulário na página 66 da Book 1) que trazem de volta à vida os mortos que se arremessem contra eles...

Você viu a Midgar Zollon?

Devido a um erro muito grave no game (seja qual for a versão), é possível se cruzar o pântano ao sul da Chocobo Farm sem a ajuda de chocobos e sem enfrentar a Midgar Zollon. Um método trabalhoso, recomendado para pão-duros / mãos-de-vaca que não queiram gastar 2000 Gil em uma *Independent Materia Chocobo Lure*. Primeiramente, salve seu progresso e avance na direção da Mithril Cave. Quando a grande serpente se aproximar, pressione rapidamente **▲**, entrando no menu e salvando seu progresso novamente (você está no mapa, lembra-se?). Reset (apertando-se R1, R2, L1, L2, Start e Select ao mesmo tempo, ou usando o bom e velho dedinho no botão do console) e carregue seu jogo. Você estará exatamente no ponto em que salvou, mas a cobra estará bem longe, possibilitando que você avance mais um bom pedaço antes que ela se aproxime! E, caso isso aconteça, **▲** novamente, Save, Reset e Load. Simples!

Rankings

Bem, agora retornemos à **Gamers Book número dois**, que não escapou de uma pequena enchurrada de erros. A maioria dos equívocos ocorridos se referiam a erros de digitação ou falhas do gênero, enquanto outros, como os presentes na seção "Os Dez Mais", página 98, foram publicados por simples descuido. Ok, não foram falhas que comprometessem seriamente a veracidade das informações ou mesmo a vida de alguém, mas realmente incomodavam bastante à primeira vista (bem, para falar a verdade, à primeira vista, à segunda vista, à terceira vista...). Na tabela dos "10 Mais Pedidos", *Saga Frontier* e *Resident Evil 2* tiveram suas produtoras trocadas. *Tekken 3* é da Namco, mas não para N64. E, finalmente, no Top Ten dos EUA, a produtora de *Tales of Destiny* é a Namco, e não a Enix. Sem mais erros (por enquanto), até a próxima edição da seção "Mancada Nossa".

Cartas

Hello pessoal da Gamers Book

O meu nome é Gabriel, tenho 13 anos, tenho um Super Nintendo e estava super satisfeito com ele, até saber que a continuação do meu jogo preferido, o FF3 (ou 6) saiu para Playstation. Eu gosto da Gamers Book por vários motivos: qualidade, preço, muitas dicas, fotos, a melhor maneira possível de analisar um jogo, muitos jogos dissecados. Dá uma chance para os 16 bits! Agora falando em FFIII, eu tenho esse jogo e acho que ainda tem mais coisas que eu não sei. Quando vocês disseram que aquele ninja ladrão era pai de Relm, descobri que vocês são feras também em FF3 e decidi fazer algumas perguntas à única revista de games que poderia me responder:

1- Onde posso achar a espada Break Blade (aquela encontrada no Magitek Reach Facility) para comprar? 2- Há um jeito de descobrir o que tem dentro do baú de Phantom Train e no Coliseum. Há outro lugar onde eu posso estourar a cara desse Siegfried? 3- Tem jeito de se conseguir a espada Ragnarok e também o Esper Ragnarok? Como? 4- Há um lugar onde eu possa pegar a espada Illumina sem ter que trocar a Ragnarok no Coliseu? Onde? 5- Tem jeito de pegar outra Relic Offering, fora aquela que você consegue matando o inimigo Katana Soul? Como? 6- O monstro Hidon precisa ser vencido só para que o Strago (que nomezinho chique, não acha) aprenda o Lore chamado Grand Train? 7- Eu posso fazer um evento especial com o Shadow e a Relm, como aquele que pode-se fazer com o Sabin e o Edgar, ou como aquele com o Gau, o Cyan e o Sabin? Como? 8- Como faço para entrar naquela casa na cidade de Kolingen (ou algo parecido) que o dono diz ter visto um tal de monstro da luz na casa dele? 9- Para que serve aquele sonho esquisito que o Shadow tem de repente, em que um tal de Baran aparece, o Clide também... afinal, para que serve? 10- Para que serve aquele item especial pego em Mt. Zozo, um tal de "Book of Secrets..." e um simples "Book of Machinery"?

Olha vocês não imaginam a ajuda que estão me prestando.

Gabriel Rocha de Souza - Belo Horizonte - MG

Hey, Gabriel! Quantas perguntas, hein? Mas isso é bom. Afinal de contas, o que seria da gente se não houvessem as dúvidas dos leitores? Assim sendo, vamos lá. 1- A Break Blade não pode ser encontrada em local algum para ser comprada, talvez por ser algum projeto possuído somente pelo Império... 2- Não e não, respectivamente. 3- E para beber não vai nada, né? Talvez algumas Illuminas, para a sua coleção... 4- Ok, ok... Você REALMENTE quer algumas Illuminas para acompanhar... 5- Não. Você queria que todos os seus personagens atacassem quatro (ou oito, com o uso de uma Genji Glove)? Você tem pena dos inimigos? 6- Exato, da mesma forma que Materia Keeper (FFVII) deve ser vencido, especialmente, para se conseguir a Enemy Skill Trine. 7- Não. Shadow é muito ligado à sua nova vida e à seu cachorro, chegando ao ponto de ignorar seu passado como Clyde Arrowni (o que inclui Relm...). Insensível? Bom, ninguém disse que os ninja são sentimentais... 8- Não dá. 9- Os sonhos de Shadow servem exatamente para ajudar a decifrar o passado deste intrigante personagem. Seu passado como o ladrão Clyde Arrowni, a morte de seu amigo Baran, seu encontro com Interceptor e a mãe de Relm... Tudo para dar um tempero diferen-

te à história. 10- Talvez você possa usar de calção para mesas? Falando sério, estes são somente mais alguns Keyltens, como o Pendant de Terra. Bom, respondidas as suas perguntas, aqui vão alguns pequenos toques que você, sendo fissurado por este magnífico game, com certeza gostaria de conhecer. Para se **equipar uma Drill** (Tool / Machinery de Edgar) **como elmo**, conseguindo uma proteção de +255 (mais até que qualquer Minerva ou Red Jacket!), você precisa vender todos os Hats e Helmets, tendo certeza de que não há nenhum equipamento para cabeça no seu inventário. Depois, venda também o Helmet do personagem que você quer equipar. Em seguida, mova a Drill para a última posição do seu inventário (canto inferior direito). Feito isso, vá até a tela de equipamentos e selecione a opção Strong / Optimized. Pronto, você tem um elmo +255, que supera qualquer armadura do game! Alguns outros itens também podem ser usados desta forma mas, por ser um bug do jogo, há o risco de se travar ao se realizar o procedimento... Mais um toque: para **manter Terra em sua forma de Esper** pelo resto da batalha, sem contador para retornar à sua forma normal, você deve soltar Sleep sobre ela, fazendo com que ela durma. Acerte-a para que acorde. Se ela sobreviver, manterá sua forma de Esper, com todos os bônus no MAGPWR e sem limite de tempo! Aliás, voltando ao assunto de Shadow, chamá-lo de pilantra e ladrão é quase que algo normal. Oras, são qualidades da natureza dos Shinobi!

Comprei a Gamers Book 1 e 2. Nos códigos mistos de Game Shark não tem nenhum para jogar com Aerith e Sephiroth. Não tem nenhum modificador de item, nem para ganhar bastante AP e EXP. Vi na seção de cartas que perguntaram sobre a 13 pedra e vocês disseram que ela não serve para nada. Vi também que dá para aprender a Ultimate Summon Magic Zodiac de Serpentarius. 1- Como consigo essa poderosa magia, a Zodiac? Acho que foi na edição 23 da Gamers que, no quadro de Summons, depois da última summon tinha "*****" e estava escrito que eram novas magias de summon. 2- Onde pego todas as pedras do Zodiaco? 3- Coloquem também códigos de Game Shark para esse mesmo jogo, nas duas versões, americana e japonesa, principalmente códigos para Job Point. 4- Final Fantasy 8, vocês disseram que sairia em 99, mas em que dia e mês? 5- O controle Dual Shock serve para o Playstation velho? 6- Já saiu o Playstation 2? Vi numa revista que iam lançar um Playstation com lugar para 4 controles e 4 lugares para memory card. Ele que é o Playstation 2? 7- Inventei algum combo que precisa de 6 Knight of the Round, 1 HP Absorb, 1 MP Absorb, 4 Magic Counter e 6 HP plus em masters. Espero que minha carta seja publicada, pois é a primeira que escrevo. E antes que esqueça, a Gamers Book 1 e 2 ficaram D+.

Guilherme Junji A. Fjihara - Bastos - SP

Thanks pelos elogios, Guilherme! Esperamos que esta edição da Book tenha agradado a você também. Bem, sem mais demoras, vamos às dúvidas. 1- Para se conseguir a **Ultimate Summon Magic Zodiac** (que, aliás, é uma invocação, e não uma mágica...) você deve, primeiramente, barrar os ataques do Biblos que o ajudará neste estágio. Use as técnicas de Snipe de Mustadio, Stop dos Time Mages ou mesmo To Menace dos Mediators.

Feito isso, suba toda a plataforma, vencendo TODOS os Apandas inimigos. Em seguida, ataque Serpentarius com tudo que tiver até causar cerca de 2000 de dano. Feito isso, dependendo da sua Faith, ele usará o ataque não-elemental **Midgar Zollon** (usado se o alvo tiver um baixo Faith e que você não pode aprender), ou a **USM Zodiac**, sendo que ambas possuem um grande raio de ação. Caso ele comece a carregar (com o balão de Charge sobre ele), prepare-se pois é a Zodiac. Se algum dos personagens atingidos for um Summoner e sobreviver ao ataque (que causa entre 300-400, dependendo da Faith), há uma chance de 10% de se aprender a Summon Magic. Há um pequeno truque que pode ajudá-lo nesta missão (afinal, 400 de HP não é algo muito comum em um Summoner...): leve um Summoner forte, com um mínimo de 70 de Faith, e o resto de Mediators (ou Summoners com a Job secundária Speak, aumentando suas chances de conseguir aprender a Summon) com a Skill Solution, tendo valores bem baixos em Faith (um máximo de quarenta). Mande o Summoner até Serpentarius, como uma isca. Quando ele começar a carregar a Zodiac, volte imediatamente até os Mediators e faça com que usem Solution no Summoner. Se fizer corretamente e rápido o bastante, quando a invocação atingí-los, você perderá algo entre 100-150. Se não aprender da primeira vez, faça com que os Mediators usem Theory no Summoner até que recupere os 70 de Faith, mandando-o como isca novamente. Demora, mas é o único método. 2- Você pega somente onze pedras zodiacais. Leo e Virgo permanecem com Vormav e Alma, que se transformam no Regulator Hashmalun e na Arch Angel Altima com o poder destas pedras, respectivamente. Portanto, contente-se com a onze. 3- Ficaremos devendo tais códigos desta vez. Mas nada impede que os coloquemos em uma futura edição da Book, certo? 4- Talvez quando você estiver lendo esta edição o game já deva estar circulando por nossos lados. A data correta é 11 de fevereiro de 99. 5- Sim. A vibração ou o uso do Analog Stick é questão da programação do jogo, e não do console em si. 6- Não. Quanto ao design de quatro controles, nada definido ainda. 7- Bastante interessante o seu combo, mas... PRA QUE DIABOS VOCÊ PERCISA DE SEIS HP PLUS? Ok, as KOTH se conectam à HP e MP Absorb (uma em cada) e às Magic Counter (as outras quatro), coisa que, aliás, estava descrito parcialmente (era só questão de se unir os pedaços dos combos) na Book 1. Mas e quanto aos HP Plus? Isso adicionaria 300% à sua HP original, algo completamente desnecessário se seu nível já esteja em 99 (e você ESTARÁ em nível máximo caso tenha evoluído SEIS KOTH). No máximo, duas bastariam (sanando a necessidade de -60% HP das KOTH e adicionando +40% ao total).

E aí galera da Gamers Book! Aqui quem fala é o Edival de Manaus, esta era a revista que faltava no mercado brasileiro com estilo americano. A Gamers Book número 1 e 2 estavam demais, bem detalhadas, desse jeito dá para zerar os jogos até

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em gamers@edescala.com.br. Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço www.progames.com.br. Estamos esperando sua mensagem!

Como explicado em nossa primeira edição, em nossa seção de cartas existe um espaço reservado a um ranking onde constam os dez melhores games nos diferentes mercados mundiais. Tais listagens são mais comumente conhecidas por Top Ten. Nesta edição trazemos os Tops da Europa, Japão e Mundial. Essa foi a forma escolhida para manter você, nosso leitor, atento aos títulos que fazem sucesso no exterior e que, muito provavelmente, invadirão as praias brasileiras (se é que já não fizeram).

Para os mercados japoneses e europeu, adotamos quatro campos, sendo o primeiro **"POSIÇÃO"**, sendo o seu designador no ranking. **"NOME"** (um tanto óbvio, não acha?) indica o título de sucesso seguido do **"CONSOLE"** ao qual ele pertence (PS para Playstation, SAT para Saturno, N64 para Nintendo 64, SNES para Super Nintendo, MD para Mega Drive/Genesis, NGCD para Neo-Geo CD, GB para GameBoy, e a estréia de DC para Dreamcast; futuramente talvez tenhamos também e PS2 para Playstation 2...). Por fim, a **"FABRICANTE"** informando a softhouse responsável pelo hit.

Agora o ranking de nível mundial. Aos quatro primeiros campos estão designadas exatamente as mesmas funções da listagem anterior, contudo, a partir da quinta coluna, resolvemos adotar uma classificação mais detalhada, informando certos aspectos interessantes de serem reservados. **"GÊNERO"** indica o estilo do jogo (Adventure, RPG, Corrida...), informando o tipo de game que está em alta. Os três campos seguintes são referentes ao ranking. **"PERMANÊNCIA NO RANKING"** é a quanto tempo, em meses, o game ocupa um lugar entre os dez maiores do mundo. **"POSIÇÃO NO ÚLTIMO MÊS"** em que o game termina o mês anterior, possibilitando uma visualização prática da ascensão ou queda de um sucesso. Por fim **"MÁXIMA POSIÇÃO ALCANÇADA"**, dizendo o mais próximo do topo que o game chegara.

Finalmente, a lista dos **"Dez Mais Pedidos"**, o seu Top Ten. Exatamente! Você poderá votar também através de cartas ou E-Mails, em qual é o melhor game da atualidade e aquele que ocupar a primeira colocação, terá uma estratégia completíssima como jogo de destaque das próximas edições da sua Gamers Book. Aqueles que se mantiverem no ranking durante algum tempo poderão ser enfocados como jogo secundário. Em

de olhos fechados. Agora algumas perguntas e sugestões. 1- O detonado do Final Fantasy 7 serve para o jogo do PC? 2- Existe códigos para Final Fantasy 7 para o PC? 3- Por que vocês não detonam um jogo clássico como Zelda? 4- Por que a revista não é mensal? **Sugestões:** 1- Aumentem mais as letras da revista. 2- Clareiem mais as páginas. Valeu galera, até a próxima carta.

Edval Oliveira Logo Filho - Manaus - AM

Bom, Ed, valeu pelos elogios e tudo mais. Então vamos direto às suas perguntas. 1- Compatibilidade completa. Apesar dos rumores, você NÃO pode ressuscitar Aeris na versão PC... 2- Hmm... Na falta de um Game Shark, talvez alterações nos arquivos salvos através do Debug funcionem. Mas, como sempre, é muito arriscado mexer no Debug, exceto que você tenha um amplo conhecimento de programação... 3- The Legend of Zelda: Ocarina Of Time pode ter sua estratégia na Book caso vierem pedidos, claro... 4- Porque ela tem uma quantidade considerável de páginas e, devido à qualidade das estratégias, é trabalhosa demais para, por enquanto, torná-la uma revista mensal. Mas espere por novidades. Quanto às sugestões... O que você tem contra páginas escuras? Até mesmo o lado negro da Força tem suas vantagens e atrativos...

Caros amigos. Comprei a Gamers Book nº 2 e achei o máximo, adorei os macetinhos e as dicas dos jogos. Quero parabenizar vocês pelo trabalho. Sem mais rodeios vão as perguntas: 1- No que consiste o Game Shark? Se for algum aparelho que é acoplado ao console, onde eu compro? Onde coloco os códigos? 2- Por que no Gran Turismo se você salvar um jogo na versão japonesa você não consegue abrir na versão americana? Muito obrigado pela atenção.

Gustavo Cássio Bonfim Moreira - Rio de Janeiro - RJ

Ok, Gustavo, às perguntas: 1- O Game Shark é um periférico que, quando acoplado ao console, é capaz de alterar algumas linhas de programação do game, concedendo certas regalias impossíveis sem o acessório. Você pode consegui-lo em importadoras e lojas especializadas. Os códigos que publicamos são colocados diretamente no periférico, para que as vantagens sejam ativadas. 2- Este é um problema que ocorre com a grande maioria de conversões de games japoneses para americanos, como Xenogears, Tales of Destiny e o próprio Gran Turismo. A linguagem utilizada, no geral, é bastante alterada para que textos e tudo mais seja mudado. Por esse mesmo motivo, códigos de Game Shark para jogos japoneses NÃO funcionam em americanos.

Os 10 mais pedidos

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo	Ação / RPG	0	-	1
2	Final Fantasy VIII	PS	Square	RPG	2	8	2
3	Xenogears	PS	Square	RPG	2	3	3
4	Final Fantasy Tactics	PS	Square	RPG / Estratégia	0	-	4
5	Brave Fencer Musashi	PS	Square	Ação / RPG	2	10	5
6	Tomb Raider 3	PS	Eidos	Adventure	0	-	6
7	Tales of Destiny	PS	Namco	RPG	0	-	7
8	Final Fantasy VI	SNES/PS	Square	RPG	0	-	8
9	Turok 2: Seeds of Evil	N64	Acclaim	Tiro	0	-	9
10	Overblood 2	PS	RiverHill	Adventure	0	-	10

TOP TEN MUNDIAL

Posição	Nome	Console	Fabricante	Gênero	Permanência no Ranking	Posição no último mês	Máxima posição alcançada
1	Final Fantasy VIII	PS	Square	RPG	-	-	1
2	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo	Ação / RPG	-	-	2
3	Street Fighter Zero 3	PS	Capcom	Luta	-	-	3
4	Metal Gear Solid	PS	Konami	Espionagem	4	1	1
5	Tomb Raider 3	PS	Eidos	Adventure	-	-	5
6	Sonic Adventure	DC	Sega	Adventure	-	-	6
7	Xenogears	PS	EA Square	RPG	-	-	7
8	Tales of Fantasia	PS	Namco	RPG	-	-	8
9	Gran Turismo	PS	Sony	Corrida	6	2	1
10	Crash Bandicoot 3	PS	Sony	Adventure	-	-	10

TOP TEN EUROPEU

Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Zelda: Ocarina of Time	N64	Nintendo
2	Fifa Soccer 99	PS	EA
3	Crash Bandicoot 3	PS	Sony
4	Turok 2	N64	Acclaim
5	Tomb Raider 3	PS	Eidos
6	Abe's Exodus	PS	GTI
7	Brian Lara Cricket	PS	Codemasters
8	Spyro The Dragon	PS	Sony
9	Gran Turismo	PS	Sony
10	Max Power Racing	PS	Infogrames

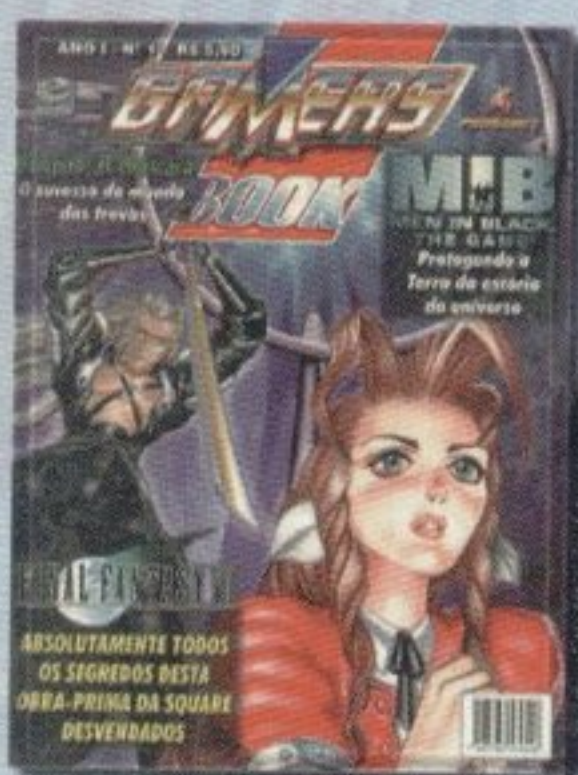
outras palavras, é você quem decide o que vai ser dissecado aqui, mantendo em alta um dos principais objetivos da publicação: a interatividade do leitor na revista. Redundante dizer que todos os games que já tiveram sua estratégia na Book serão removidos deste ranking. E como já dito, a partir desta edição você já decide qual será o game principal do próximo número. Escreva-nos, mande sua mensagem. Nós queremos saber sua preferência. Quem sabe se o game que você está encalhado não seja o game de destaque da próxima Gamers Book?

TOP TEN DO JAPÃO

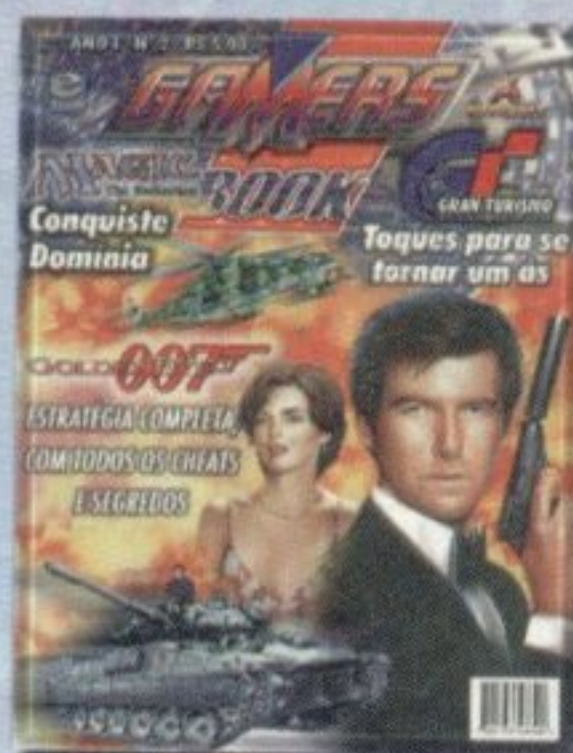
Posição	Nome	Console	Fabricante
1	Smash Brothers	N64	Nintendo
2	Evolution	DC	Sting
3	GK Dual Monsters	GB	Konami
4	True Love Story 2	PS	ASCII
5	Dragon Quest Monsters	GB	Enix
6	Pokémon Card	GB	Nintendo
7	Mario Party	N64	Nintendo
8	Street Fighter Zero 3	PS	Capcom
9	Tales of Phantasia	PS	Namco
10	Crash Bandicoot 3	PS	Sony

GAMERS BOOK

Números Atrasados

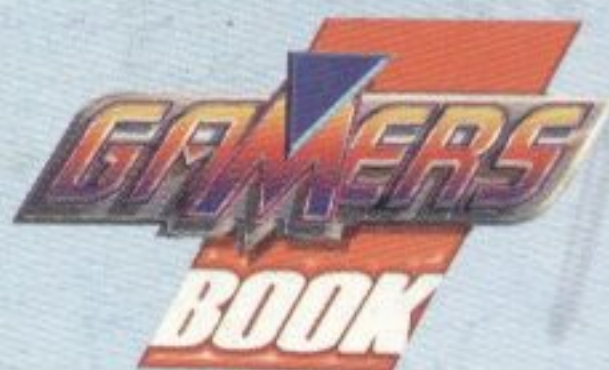


Cód.: GB 01 - Cada R\$ 5,90



Cód.: GB 02 - Cada R\$ 5,90

Complete sua Coleção



Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R\$ 5,90 ()

Cód.: GB 02 - Cada R\$ 5,90 ()

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.



Os segredos da saga
de RPG da Capcom
revelados

Estratégia detalhada

A Cidade das Fadas

Tudo para a sua pescaria

Listagem completa de
Magias



Dragon
Genes e
suas Combinações

DEEP FEAR



Liquide os
Chefes

Todas as
Skills e
Masters



Passo a passo
até o fim

Todas as armas



Vença
Berserker e
Arch Mage

RPG
Illuminati
O mundo nas mãos
das Mega-Corporações

