

# Final Fantasy X

Únete a Tidus, Yuna, Auron y al resto de sus amigos en esta fantástica historia que inaugura el desembarco de la saga de Rol más famosa de los videojuegos en PS2 y vivirás una aventura inolvidable. Y, cómo no, nada mejor que esta “Mega-guía” que te hemos preparado para que no haya nada que se te escape.

# INTRODUCCIÓN

Sin ningún tipo de dudas, *Final Fantasy X* es uno de los juegos más largos, complejos y extensos del catálogo de PS2, como en su día lo fueron sus antecesores en PSOne. Por esta razón, adentrarse en el juego puede resultar complejo, desafiante e

incluso poco atractivo si no has jugado nunca antes a ningún otro RPG. Por esa razón, la guía que tienes entre manos está diseñada para que tanto los novatos en este tipo de juegos como los seguidores de todos los RPG's de Square encuentren todo

lo necesario para exprimir al máximo este juego y descubran todos los secretos del juego, desde los lugares ocultos, estrategias para derrotar a todos los enemigos o ciertos aspectos más específicos, como dónde conseguir las mejores armas de cada

personaje o cómo conseguir a los Eones ocultos. No falta nada: está todo lo que necesitas saber para explotar el juego en tu primera partida. Esperamos que disfrutes, como mínimo, la mitad de lo que hemos disfrutado elaborándola.

## CÓMO UTILIZAR LA GUÍA

### 1. Tácticas para vencer a los jefes

#### VIT: Vitalidad

En todas las fichas de los enemigos más "gordotes" te indicaremos la Vitalidad del bicharraco a derrotar.

#### PH: Puntos de Habilidad

Al finalizar los combates, obtendrás una cantidad de PH, que son necesarios para mejorar a los personajes.

#### DÉBIL A

También te contamos cuál es la principal debilidad de los enemigos, tanto elementales como de otros tipos.

#### ROBAR

Si el enemigo tiene algún objeto, aquí aparecerá el nombre de los mismos. Si hay varios, también lo indicamos.

#### →JOSGUEIN

VIT 3.200

PH 0

DÉBIL A --

ROBAR --

DÉBIL A {x1,5}

ABSORBE {+}

INMUNE {/}

M.D.D. {1/2}

En esta zona incluiremos la estrategia a seguir, desde el comienzo del combate hasta el final del mismo, teniendo en cuenta los personajes que debes utilizar, los hechizos e incluso las protecciones que debes tener en cuenta para ganar sin problemas.



#### CÓDIGO DE COLOR

Cada magia se corresponde con un color (Rojo=Piro, Amarillo=Electro, Azul=Aqua y Blanco=Hielo)

#### ABSORBE

El hechizo no causa daño, y lo que es peor ¡¡¡le devuelve vida!!! Cuidado con utilizarlo.

#### INMUNE

El hechizo no causa daño, y las palabras Fallo o Guardia indican que no le hemos infligido ni un poquito de daño.

#### M.D.D.

Mitad De Daño. Significa que no es inmune, pero tampoco débil a un hechizo. Sólo quita la mitad.

## 2. Tácticas para cada zona

En cada capítulo de la guía encontrarás varios puntos y cuadros explicativos de aspectos puntuales. Uno de los más útiles, sobre todo bien avanzado el juego, y que aparece en casi todos los capítulos es el denominado Enemigos Comunes, ya que puedes consultar algunas características de los enemigos, como los PH que puedes obtener, cuando luches con ellos.

### 04. Isla Besaid

#### ENEMIGOS COMUNES

**Piraña** VIT 50 | PH 1 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Dingo** VIT 125 | PH 2 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor

**Cóndor** VIT 95 | PH 2 | **ROBAR** Cola de Fénix | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Flan de Agua** VIT 315 | PH 2 | **ROBAR** Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia

**Garuda** VIT 1.400 | PH 8 | **ROBAR** -- | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor

#### AL MORIR DEJA

Cuando el enemigo es abatido suele dejar algunos objetos. Algunos son aleatorios, pero otros, como estos que te indicamos, siempre aparecen.

#### ROBAR

Es otro punto vital, avanzado el juego. Cuando tengas a Rikku en el equipo y puedas viajar por Spira, te será muy útil saber de qué enemigos puedes conseguir tales ítems.



+ Fuerza
 + Defensa
 + Magia
 + Defensa Mágica
 + Agilidad
 + Evasión
 + Puntería
 + Suerte  
 Aprende Técnica
 Aprende Técnica Especial
 Aprende Hechizo Magia Negra
 Aprende Hechizo Magia Blanca
 V + Vitalidad
 Sube PM
 1
 2
 3
 4 Esferas Llaves de Nivel

## CASILLAS: PUNTOS DE MEJORA

Las casillas en las que nos paramos cada vez que consumimos UD **son nodos o puntos en los que podemos mejorar a nuestro personaje** de una u otra manera.

Hay nodos que potencian la Fuerza, la Vitalidad, los Puntos de Magia, la Defensa Física y mágica o la Evasión, una serie de puntos

que, normalmente van de uno a cuatro. También hay nodos más característicos de cada personaje, en los que podemos enseñar nuevas Habilidades, Hechizos Mágicos o Técnicas de Combate.

## TIPOS DE ESFERAS

Para activar estas mejoras y técnicas **es imprescindible utilizar unas Esferas Especiales**, que podemos conseguir derrotando a nuestros enemigos o encontrarlas en cofres. Así, encontramos **Esferas de Vigor, Magia y Agilidad que permiten mejorar los parámetros físicos** de nuestros personajes, como fuerza o vitalidad. Por otra parte, **las Esferas de Habilidad nos permiten aprender las nuevas técnicas**, como hechizos o Habilidades.

Por último, también existen **Esferas Especiales** de muchos tipos, como las **Esferas Llave** de distintos niveles, que nos permiten acceder a las zonas del Tablero en las que se desarrolla otro personaje, o las **Esferas Warp**, que nos permiten dirigirnos a cualquier punto activado del Tablero de

Desarrollo. No son todas las que están ni están todas las que son, pero una de las mayores gracias del juego es descubrir la utilidad de las Esferas y decidir con qué personajes utilizarlas. Y ahí

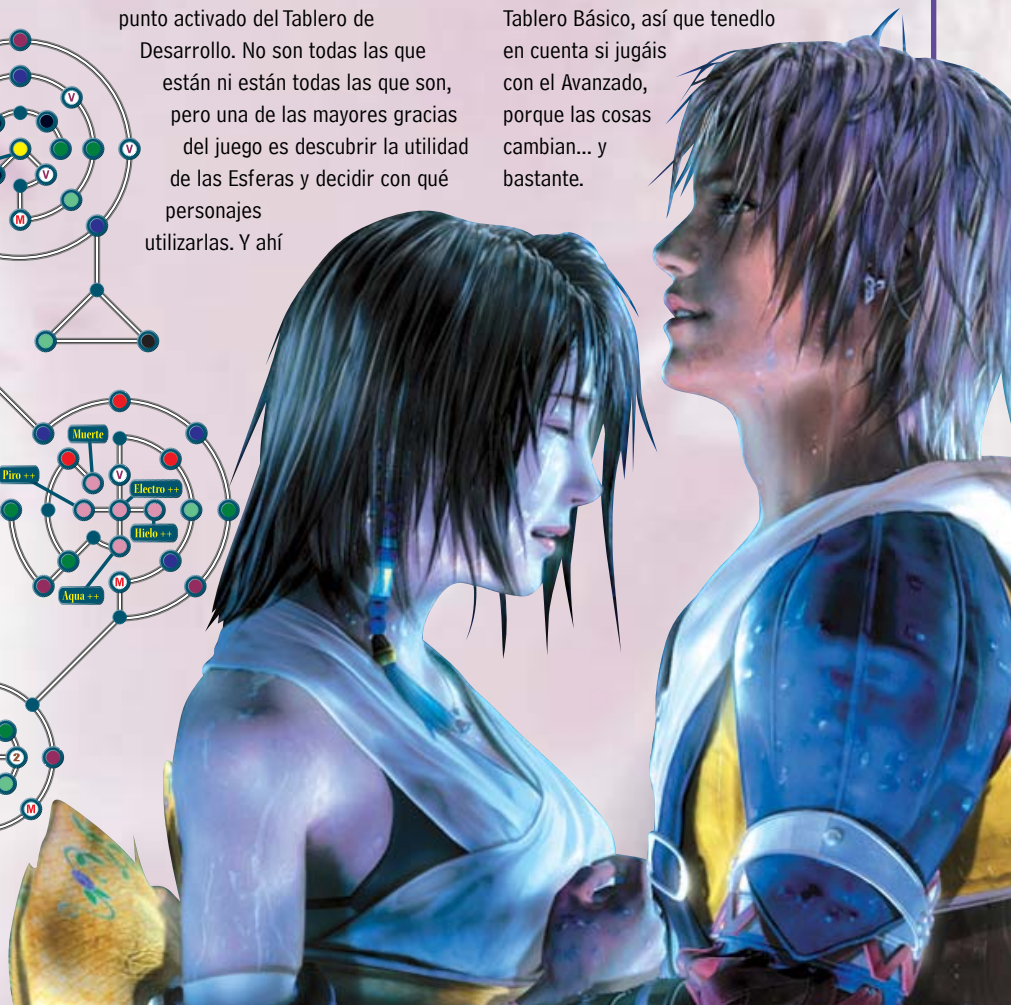
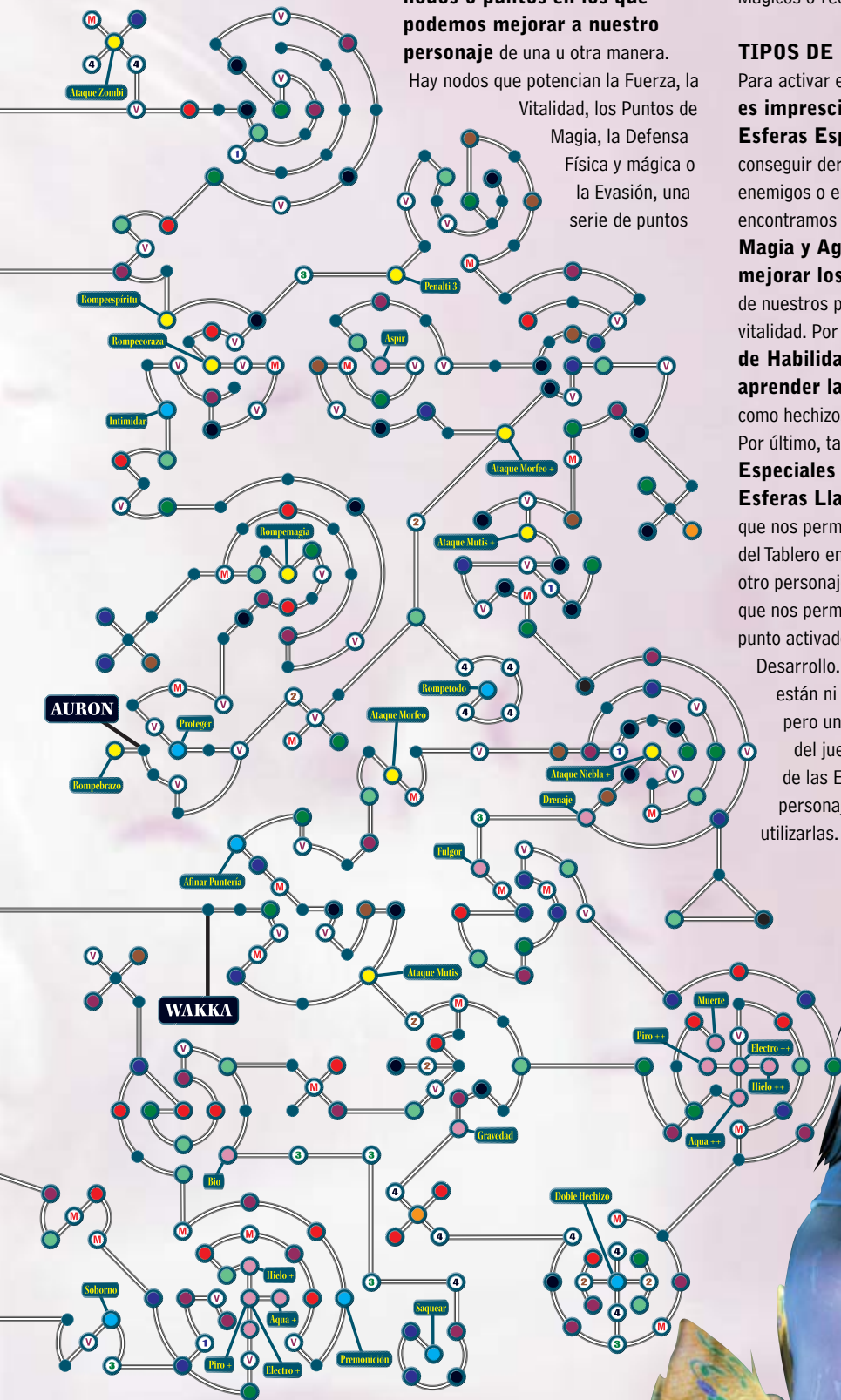
nosotros no te pensamos ayudar. Tú decides si quieres dos magos negros, dos "Aurons" o un personaje que combine lo mejor de cada uno...

## DISTINTOS SISTEMAS DE DESARROLLO

Al comienzo del juego, se nos preguntará qué sistema preferimos para el Tablero de Desarrollo. **Una vez te decantes por un sistema, ya no podrás cambiarlo. Nuestro consejo es que empieces por el Tablero Básico**, te acabes el juego, y lo vuelvas a disfrutar esta vez con el Tablero Avanzado.

Las diferencias van desde la cantidad de Puntos de Experiencia que logramos de los enemigos, a la posibilidad de cambiar el progreso de nuestros personajes desde casi el comienzo del juego (podemos hacer que Lulú sea una Maga Blanca) o la inclusión de algunas nuevas Habilidades, que en su conjunto, hacen mucho más fácil la difícil tarea de derrotar a los Eones Negros...

Nosotros nos vamos a centrar en el Tablero Básico, así que tenedlo en cuenta si jugáis con el Avanzado, porque las cosas cambian... y bastante.





# 1. SPIRA TE NECESITA...

## 01. Zanarkand

ENEMIGOS COMUNES

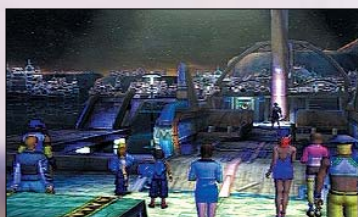
Escoria VIT 100 | PH 0 | ROBAR -- | AL MORIR DEJA --

La historia comienza en una ciudad llamada **Zanarkand**, donde vive **Tidus**, el protagonista. Allí es conocido por ser la estrella del **Blitzbol**, el

deporte rey del **planeta Spira**. De hecho, lo primero que harás en el juego es darte un baño de multitudes con sus admiradores, firmar autógrafos, ligar

un poco, presumir ante las chicas... Avanza por la calle hasta el **estadio**, hablando con la gente que encuentres por tu camino mientras escuchas la

retransmisión de radio. Al llegar a tu destino, **podrás disfrutar de la primera CG del juego**; y la verdad, no tenemos palabras para describirla.



Avanza hasta los seguidores de Tidus y habla con ellos para cambiarle el nombre al "prota".



La retransmisión de radio te permitirá conocer a Jecht, el padre de Tidus, un mito del Blitzbol.



Cuando cruces la puerta del estadio, podrás ver la primera, y muy impresionante, CG del juego.



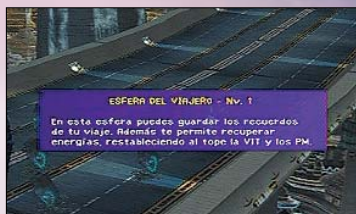
Durante el inesperado ataque de Sin, empiezan a ocurrir cosas raras... ¿quién es este chico?



Los primeros combates del juego son tutoriales, así que no pierdas detalle y presta atención.



Bueno, parece que las cosas empiezan a complicarse. Veremos cómo la magnífica ciudad de Tídis queda hecha migas; pero ¿qué era esa ola gigante? Cuando nuestro protagonista caiga al vacío, podremos tener de nuevo su control. Al avanzar por el camino, nos encontraremos con el **extraño personaje** que aparecía en la escena de vídeo. Parece ser que Tídis le conoce. Se llama **Auron** y estaba buscando a nuestro protagonista. Síguelo por la carretera hasta poder disfrutar de la siguiente escena de vídeo y enterarte que **el que está**



Detrás del primer brote de Sinh encontrarás la primera Esfera del Viajero para salvar la partida.



**provocando todo este caos es** una criatura diabólica que responde al nombre de **Sinh...** Auron se encargará de darte tu **primer arma** para que puedas luchar contra los bichos que han salido de la planta. Con ella en tu poder, podrás disfrutar de tu primer combate. Para empezar, aparecerán unas **semillas llamadas Escoria** que impedirán el paso de Auron y Tídis. Podrás deshacerte de ellas fácilmente sólo atacando a las que tienes enfrente, de manera que guarda fuerzas hasta que te encuentres con tu verdadero enemigo.



Antes de abandonar Zanarkand, aprenderás a utilizar los Comandos Extra en los combates.



Una vez que hayas acabado con la planta, sigue a Auron. Detrás de las escorias, encontrarás tu **primer punto para salvar. Tiene forma de Esfera Luminosa y se llaman Esferas del Viajero.** Te serán muy útiles para recuperar los puntos de Vitalidad y el PM de los personajes. Al seguir avanzando, Auron y Tídis se encontrarán rodeados una vez más de escorias; atácalas hasta que Auron ponga **otro objetivo** que puedes golpear, la **máquina** de la derecha. Necesitarás solamente seis golpes para hacer que caiga al abismo y poder huir

## → BROTE DE SINH EMÚS

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 2.400     |
| PH      | 0         |
| DÉBIL A | --        |
| ROBAR   | --        |
| DÉBIL A | { x 1.5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |

Nada más acercarte a la planta, ésta utilizará el **Hechizo Gravedad**, te hará un poco de daño, pero no intentes recuperarte, ya que no hace falta. En la pantalla aparecerá un cuadro explicativo sobre los **ataques Turbo**. Utilízalo para acabar con las escorias rápidamente. Después, sólo tendrás que concentrar tu ataque en el brote. **Usa la técnica de Auron Rompebrazo y los ataques normales de Tídis.** Él te seguirá atacando con Gravedad, pero cada vez serán más flojos, así que no gastes objetos curativos en ninguno de los dos personajes.



de esos bichos tan molestos. A continuación, una nueva CG nos mostrará cómo Tídis cambia de dimensión hacia un lugar desconocido.

# 02. Ruinas marinas

## ENEMIGOS COMUNES

Gurami VIT 100 | PH 0 | ROBAR -- | AL MORIR DEJA -- Piraña VIT 50 | PH 1 | ROBAR Granada | AL MORIR DEJA Esfera de Vigor



Antes de entrar en el edificio que hay el fondo del mapa, inspecciona los laterales para...



... encontrar cofres con objetos y una Esfera Azul, con la que ahora no puedes hacer nada.



En el camino estrecho, antes de volver a caer al agua, visita todas las bifurcaciones.

**T**ras la caída desde Zamarkand te encontrarás bajo el mar. **Para nadar, pulsa ●** mientras te mueves con el stick analógico. Tendrás que dirigirte hacia la **plataforma azulada** en la que se encuentra Tídis de pequeño. Al hacerlo, una secuencia volverá a trasladar a nuestro personaje hacia otro lugar. Sigues estando en el agua y tendrás que desplazarte nadando para llegar hasta un lugar seguro. Antes de **seguir la dirección**

**de la flecha** que aparece en el mapa, dirígete hacia la izquierda y rodea las **ruinas** hasta encontrar un lugar por el que salir a la superficie. En esta zona de las ruinas **podrás leer un escrito** del que no entenderás nada, pero también podrás recoger tus primeros Guiles. Rodea el edificio donde estaba el escrito y podrás abrir un **cofre** con **200 Guiles**. Vuelve a sumergirte en el agua y nada en línea recta hacia el otro extremo del lago. Otras escaleras te

permitirán salir a la superficie para poder recoger un **cofre** con **2 pociones**. Además, **podrás leer otro escrito en lengua extraña que te permitirá entender el idioma de los Albhed** (dentro de poco sabremos quiénes son). Ahora sí, vuelve al agua y sigue la indicación de la flecha en el mapa. Al entrar en las ruinas encontrarás un **punto para guardar la partida** (ya sabes que siempre te aconsejamos que »

## → JOSGUEIN

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 32.780    |
| PH      | 0         |
| DÉBIL A | --        |
| ROBAR   | --        |
| DÉBIL A | { x 1.5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |

**Es imposible que puedas vencerle ahora;** tiene cerca de 33.000 puntos de vida, o sea que no malgastes energía. **Utiliza el comando Escapar,** y si no puedes, ataca un par de veces hasta que el bicharraco se enfade. Cuando esto ocurra, una escena mostrará cómo Tídis huye metiéndose en las ruinas.





Después del combate con Josquein, aparecerás en el interior de una especie de templo.

» los útiles para no encontrarte sorpresas desagradables). Avanza por la pasarela hasta que puedas desviarte a la izquierda y avanza hasta el final. Te encontrarás con un **cofre** del que podrás coger una **Ultrapoción**. Al volver al camino principal, éste se desplomará y caerás de nuevo al agua. Ahora **no aparecerá el mapa para guiarte**, así que presta atención. Nada un poco por los alrededores intentando ir al frente; al rato **aparecerán tres Gurami** que querrán hacerte daño, aunque ellos no serán el verdadero problema en esta ocasión... Una vez estés en el interior de las ruinas, avanza por el pasillo hasta la puerta y después hasta la siguiente sala. Allí encontrarás un **nuevo punto**



Cuando el fuego se apague, una nueva criatura acechará a Tidus. ¿Listo para combatir?



El frío acecha, así que busca ramas secas y un par de piedras para encender un gran fuego.

**para salvar** y nuevos caminos que investigar. Cruza por la puerta que está a la izquierda del punto para salvar; en esta nueva sala podrás encontrar, examinando los **cajones, 1 Yesca y 1 Pedernal**. Acto seguido, regresa a la sala anterior y **avanza hacia la puerta del Norte** que aparece en el mapa. Si te fijas, encontrarás al lado de la puerta cerrada, medio escondido, un **cofre** con una **Poción X**. Avanza por la puerta que sí está abierta al Norte para acceder a un nuevo pasillo. Nada más entrar, podrás encontrar un **cofre** con un **Éter** en la parte inferior de la pantalla (tendrás que ir hacia abajo para verlo). Después, sube las escaleras y **fíjate en las paredes** de la derecha. Llegando al final del pasillo podrás recoger de un **jarrón** unas



Durante la lucha se unirá una misteriosa chica, que cuenta con la habilidad Robar.



De paso, si encuentras algunos cofres "ocultos", como éste en concreto, pues mejor que mejor.

**Flores Secas.** Una vez que las hayas cogido, sigue hasta poder salir por la siguiente puerta. Aparecerás en un corredor que da a la sala principal por la que entraste. Avanza hasta el fondo para poder encontrar un **cofre** con una **Ultrapoción**. Cuando hayas terminado aquí, **baja de nuevo a la sala principal y colócate en el centro** (verás una **cruz roja** en el mapa) **para preparar un buen fuego**. Examina el lugar y observa la escena que vendrá después. Cuando se apague el fuego, Tidus deberá entrar en calor de otra forma... Al acabar el combate, **los Albhed secuestrarán a Tidus** sin darle ningún tipo de explicación y **le llevarán a su barco**.



Pronto descubrirás que la gente que acompaña a la chica tiene planes reservados para ti...



Antes de encender el fuego, es recomendable salvar la partida, por lo que pueda venir...

## →KRIKK

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 1.500     |
| PH      | --        |
| DEBIL A | --        |
| ROBAR   | Granadas  |
| DEBIL A | { x 1.5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |

Sólo tendrás que atacar hasta que **aparezca en escena una extraña chica que te ayudará en el combate**. Aparecerá cuando le hayas golpeado 5 ó 6 veces. Este nuevo personaje **atacará principalmente con Granadas**, las cuales tendrás que esquivar, claro está. Gracias a la nueva chica podrás acabar rápidamente con él **utilizando el comando Objetos y lanzándole con el Comando Robar de nuestra nueva compañera**. Así, **realiza ataques físicos con Tidus y lanza Granadas con la chica**. Cuando se acaben, roba más y sigue hasta acabar con el monstruo.



# 03. Barco Zalvage

## ENEMIGOS COMUNES

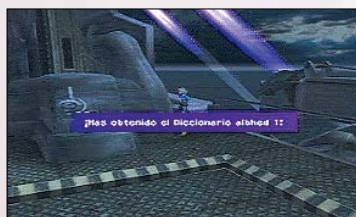
Gurami VIT 100 | PH 0 | ROBAR -- | AL MORIR DEJA -- Piraña VIT 50 | PH 1 | ROBAR Granada | AL MORIR DEJA Esfera de Vigor

Cuando recuperes el conocimiento, te darás cuenta que **te encuentras en alta mar** rodeado de personajes a los que no entiendes ni jota. Parece ser que quieren algo de ti.



Los albed parecen querer algo de Tidus y sus habilidades acuáticas. Si lo pidieran por favor...

Antes de ayudarles, **recorre la cubierta del barco**. Habla con el Albhed de la izquierda para obtener **3 Pociones**; después aprovecha para **salvar la partida** en la Esfera del



Antes de tirarte al agua, inspecciona la cubierta y habla con el Albhed de la izquierda.

Viajero que hay en una de las esquinas del barco. Al otro lado del punto para salvar podrás encontrar el **Volumen nº 1 del Diccionario Albhed** (encontrarás más volúmenes en Spira).



Rikku, que así se llama la chica, te explicará las bases del Tablero de Desarrollo, así que atento.

Acto seguido, **habla con la chica** que te ayudó en el combate contra Krikk; ella te enseñará todo lo necesario para aprender a utilizar el **Panel de Desarrollo** de los



Cuando estés en el agua, pulsa ● para sumergirte y así poder bucear hacia la base.



Las pirañas son los únicos enemigos de la zona: róbalas y conseguirás destructivas granadas.



En el combate con Thros, aparecerán nuevos Comandos Extra para Tidus y Rikku.



De nuevo en cubierta, Sinh volverá a aparecer para hacer de las suyas una vez más.

personajes (puedes consultar el cuadro sobre **cómo evolucionar a tus personajes**). Cuando acaben las explicaciones, **detente un poco para mejorar a Tidus** y de esa forma podrás ir practicando para más adelante.

**Habla de nuevo con la chica** para sumergirte en el agua y ponerte manos a la obra. **Sigue la cadena de hierro** hacia las profundidades del mar, y prepárate para luchar contra

algún que otro enemigo submarino. Avanza pues hacia el lugar que indica la flecha del mapa. Al llegar a las **ruinas**, te recomendamos que **salves la partida**, y después te dirijas hacia el **panel** que hay en la habitación. Lléate a porrazos con el trasto para conseguir abrir la puerta y poder avanzar a la siguiente sala. **Sigue a la chica por el pasadizo** hasta el final de las ruinas, allí te asaltarán un grupo de **pirañas**. **Aprovecha para robar**

**granadas a diestro y siniestro y realiza ataques físicos con Tidus**. Colócate en la parte central de la sala para **golpear otra máquina**; al hacerlo, una escena nos mostrará que algo pasa en la sala anterior. Retrocede hasta allí para poder enfrentarte a otro enemigo algo difícil de superar. Cuando acabes el combate, sigue a la chica para salir a la superficie y observa las escenas. **Descubriremos que la chica se llama Rikku**, y

## →THROS

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 2.200     |
| PH      | --        |
| DÉBIL A | --        |
| ROBAR   | Granadas  |
| DÉBIL A | { x 1,5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |

Para empezar, **podrás robar Granadas** para luego utilizarlas sobre él con la chica. **Realiza ataques físicos con Tidus** y si puedes utiliza el **ataque Turbo**. En el combate te enseñarán cómo utilizar los **Comandos Extra**. Si escoges **Esperar** podrás recuperar 50 Puntos de Vida y si escoges **Rodear**, podrás atacar al enemigo por ambos lados. Sólo podrás atacarle cuando esté cerca; una de las tácticas del monstruo es esconderse tras la máquina. Tú decides si esperas como él o le persigues para atacarle.



## que Zanarkand... ¡no existe!

Cuando tengas de nuevo el control de Tidus, **salva la partida y regresa para hablar con Rikku**, pronto tendremos más noticias de Sinh.

# 04. Isla Besaid

## ENEMIGOS COMUNES

**Piraña** VIT 50 | PH 1 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Dingo** VIT 125 | PH 2 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Cóndor** VIT 95 | PH 2 | **ROBAR** Cola de Fénix | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Fian de agua** VIT 315 | PH 2 | **ROBAR** Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Garuda** VIT 1.400 | PH 8 | **ROBAR** -- | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor

**E**l nuevo ataque de Sinh llevará a Tidus a una nueva zona más soleada y playera, donde además le recibirán con un balonazo en toda la cabeza (por lo menos es un balón de Blitzbol). Antes de dirigirte a la orilla, **nada hacia el Este** y en un rincón escondido encontrarás un **Símbolo de la Luna**. Nada hacia el Oeste hasta

que se acabe la playa, y llegarás a otra playa con un nuevo **cofre** (junto a una caseta) para coger **2 Antídotos**. Ahora es el momento de conocer a los lugareños; camina por la orilla para encontrarte con el simpático **Wakka** y unos cuantos **jugadores de Blitzbol**. Tras la demostración del chute de Tidus y antes de seguir a

Wakka a su pueblo "pa' zampar", **habla con todos** los miembros del equipo **varias veces** para obtener varios objetos. **Jash te dará 3 Pociones, Keepa 200 Guiles, Datt 1 Ultrapoción y Botts 2 Pociones**. Tras gorronear, reúnete con Wakka y **prepárate para aprender nuevas cosas sobre los**

**combates**, como que Wakka está especializado en los ataques aéreos gracias al balón de Blitzbol. También te irás enterando poco a poco de lo que realmente ha pasado con nuestro protagonista. Cerca encontrarás una **Esfera del Viajero** para guardar la partida; aprovecha para salvar y **persigue a Wakka hasta el lago**. »



Antes de pisar tierra firme nada por la zona, porque hay un cofre escondido en un recoveco.



En la playa conocerás a Wakka, un tipo la "mar" de agradable que parece interesarse por Tidus.



Habla con todos los miembros de los Aurochs dos o tres veces para conseguir muchos objetos.



Sigue a Wakka por el bosque para llegar al pueblo de Besaid, donde te aguardan sorpresas.



Pronto Wakka empezará a mostrar su cara más guasona, algo que llenará de confianza al desconcertado Tidus.



En el agua, los únicos enemigos que verás serán pirañas, así que aprovecha para conseguir algunas Unidades de Desplazamiento.



En el fondo del lago puedes encontrar varios cofres, un total de 3, así que recórrelo de cabo a rabo para dar con todos ellos.

» Dentro del agua podrás encontrar varios **cofres**. El primero está al sur de donde empiezas y tiene **1 Cola de Fénix**. Bucea más al sur y en el siguiente esquinazo encontrarás **1 Ultrapoción**. Sigue por la pared de la derecha de esa gruta hasta encontrar

en un pequeño entrante otro **cofre** con **2 Antídotos**. Sigue hasta la superficie y **escucha atentamente la proposición de Wakka**.

Tras la charla, sigue por el camino hacia la dirección que indica la flecha roja en el mapa para llegar hasta...



## 05. El pueblo Besaid

### → TIENDA DE BESAI

| Objeto        | Guiles |
|---------------|--------|
| Poción        | 50     |
| Cola de Fénix | 100    |
| Antídoto      | 50     |

Nada más entrar, Wakka te señalará algunos de los lugares más importantes del pueblo, como el **Albergue de la Legión**, y te recomendará que vayas al **Templo** a rendir tributo a los Invocadores. El Templo es el edificio más grande que hay al fondo del pueblo, pero antes es mejor que hagas una visita a todas las cabañas que hay antes. **La segunda cabaña por la derecha es la residencia de Wakka**, así que apréndelo para la próxima ocasión que necesites volver aquí. En la puerta de la primera cabaña a la izquierda encontrarás un **cofre** con **1 Cola de Fénix**. En este edificio podrás comprar objetos que te serán muy útiles.

Después de dejar unos cuantos Guiles en la tienda, rodea la choza hasta un

**patio trasero** donde encontrarás **tres cofres** al lado de un hombre. En ellos encontrarás **1 Ultrapoción**, **400 Guiles** y **2 Pociones**. La segunda cabaña por la izquierda es el **Albergue de la Legión**, donde puedes hablar con los dos legionarios que encuentres en el camino, **consultar una especie de ordenador** que hay detrás de ellos para aprender algo más sobre el sistema de juego, o bien **salvar la partida** en la zona de las camas.

También puedes pagar por dormir en una cama, pero es un poco estúpido, ya que al salvar la partida se restablecerá la Vitalidad y el PM de los personajes. Una vez recorras todo el pueblo, **entra en el Templo**. Allí podrás descubrir algo más sobre el pasado de Tidus, aunque todavía no se verá nada claro. Regresa a la **cabaña de Wakka** (la segunda de la derecha) para descansar y reponer fuerzas, que el día ha sido



Recorre con Wakka el serpenteante camino para llegar al valle, donde está Besaid.



Al entrar, deberías ser respetuoso con Wakka y las costumbres de la región de Besaid.

bastante largo y difícil, ¿verdad? Durante el sueño, uno de los **Invocadores** aparecerá buscando a Wakka y hablando sobre algo extraño... Cuando Tidus se despierte de la pesadilla bastante nervioso, puedes volver al albergue a salvar la partida (si lo crees oportuno) y a recoger el **segundo volumen del Diccionario Alhbed**; lo encontrarás en el suelo, cerca del mostrador.

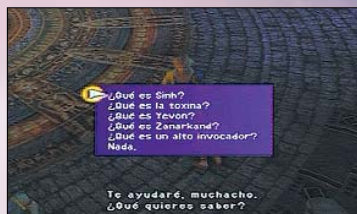


Antes de entrar en las cabañas, recorre el pueblo para encontrar cofres y aprenderte...



...donde está cada cosa, como por ejemplo el albergue, para recoger el Diccionario nº 2.

A continuación, **regresa hasta el templo para hablar con Wakka**. Allí descubrirás que una Aprendiz de Invocadora está superando una prueba y que algo no va bien. Tidus se armará de valor y entrará en el recinto.



Cuando presentes tus respetos en el pueblo, habla con la gente que hay en el interior.

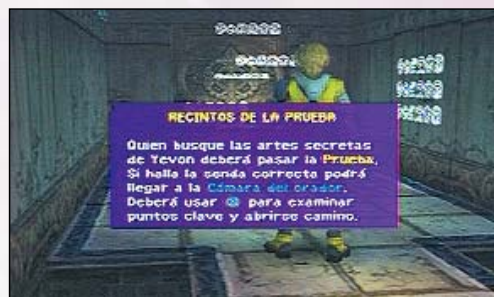


Pronto sabrás que hay una invocadora pasando una prueba, pero no puedes hacer nada...



Regresa a la cabaña y acepta la proposición de descanso de Wakka para seguir avanzando.

## 06. El recinto de Besaid



Los recintos de la Prueba de cada templo suelen guardar ciertas similitudes, como inspeccionar símbolos, coger y colocar esferas...



Al colocar ciertas esferas, las paredes y puertas pueden reaccionar revelando lugares ocultos y accesos que a primera vista no se ven.



La Esfera de la Destrucción te revelará un lugar oculto en el que se esconde un cofre. Aquí te indicamos cómo conseguirlo.

Esta es una de las grandes novedades del juego con respecto a los anteriores, ya que son **pequeños laberintos donde tendremos que depositar objetos** en varios lugares como en las aventuras de acción. El primer paso será **examinar el Símbolo** del fondo; al hacerlo **aparecerá un símbolo idéntico en otra pared**. Inspecciónalo y te darán a escoger **dos opciones**; escoge **tocar el símbolo** y verás que la pared se levanta para descubrir unas escaleras; baja y llegarás a una nueva sala con una extraña repisa. Al inspeccionarla, obtendrás todo tipo de información sobre unas **Esferas de Obstrucción** que **abren el camino hacia la Cámara del Orador**, mientras que las **Esferas de Destrucción** abren el camino

**hacia los tesoros ocultos**. También te dirá que **es necesaria la Esfera de Besaid**. Ahora obtendrás la **Esfera de Obstrucción**. Siempre que estés en un recinto de pruebas **sólo podrás llevar una esfera**. Sigue bajando y llegarás a una puerta cerrada. Inspecciónala y escoge la opción **Colocar la esfera**; una vez abierta, vuelve a inspeccionar la puerta para recuperar la esfera y sigue avanzando por el pasillo. En una de las paredes de la izquierda encontrarás otro hueco para dejar la esfera. Al colocarla, se abrirá una nueva sala donde encontrarás la **Esfera de la Destrucción**. Antes de cogerla, sigue hasta encontrar en el pasillo una zona donde el suelo está más hundido. A ambos lados encontrarás un **pedestal para esferas** y unas extrañas



Si no sigues la guía, paso a paso, prueba todas las esferas en todas las ranuras posibles.

**inscripciones** en la pared. Examínalas y descubrirás dónde está la **Esfera de Besaid**; cógela, sal de la sala y colócala en el pedestal. De este modo, conseguirás que la pared desaparezca y podrás **arrastrar el pedestal** hasta una zona brillante que hay en el suelo. Pero antes de eso, vuelve a por la Esfera de la Destrucción y ponla donde estaba la esfera de Besaid: revelarás un **tesoro oculto** al final del pasillo que encierra una **Vara de Sabio**.



Inspecciona los escritos de las paredes, porque en ocasiones también pueden revelar secretos.

Regresa al pedestal y **termina de empujarlo hasta la zona brillante**; habrás superado la prueba del recinto y Wakka se reunirá contigo. Ahora conocerás al aprendiz, **Yuna**, la **hija de Braska**. También encontrarás a los **Guardianes de la aprendiz**. Al finalizar la CG, sal del Templo y serás testigo de la **invocación de un Eón** por parte de Yuna, **Valefor**, un ser alado al que podremos conocer en combate un poco más adelante.



Al igual que en las aventuras, también podemos empujar objetos, como pedestales, para activar ciertos interruptores.



Cuando llegues a la última sala del recinto, una secuencia de vídeo nos presentará a otros guardianes y a la Invocadora ¡qué mona!!



Fuera del recinto, podrás cambiarle el nombre a Valefor, el primer Eón (antes conocidos como Invocaciones) de Final Fantasy X.

# 07. Comienza el viaje

## ENEMIGOS COMUNES

**Piraña** VIT 50 | PH 1 | ROBAR Granada | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Dingo** VIT 125 | PH 2 | ROBAR Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Cóndor** VIT 95 | PH 2 | ROBAR Cola de Fénix | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Flan de agua** VIT 315 | PH 2 | ROBAR Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Garuda** VIT 1400 | PH 8 | ROBAR -- | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor



Wakka intentará tirarnos de la lengua sobre nuestros sentimientos hacia Yuna... aunque digamos lo que digamos la respuesta siempre será la misma.



La gente de Besaid parece no tenerle mucho cariño a Tido, y parecen estar molestos porque haya entrado en el recinto de la prueba.

Por la noche, Wakka anunciará al equipo que Tido es un nuevo fichaje. Y tras tan importante acontecimiento podrás **hablar con Yuna** y te enterarás de que **los dos vais a embarcaros en un viaje** juntos, al día siguiente. Después de la charla con Wakka sobre tu posibilidades con Yuna, vuelve a hablar con él para irte a la "piltra". Antes de amanecer, vivirás una extraña pesadilla en la que

controlarás a Tido. El sueño terminará con una breve y significativa CG en la que **Lulú**, una de las guardianes de Yuna, y Wakka parecen discutir sobre un chaval parecido a Tido, **Chappu**. Tras la escena, Wakka te lo explicará todo, así que presta atención a la conversación y a dormir de nuevo. A la mañana siguiente, **Wakka le dará un nuevo arma** a Tido, llamada **Fraternidad**, y todo el grupo emprenderá el camino hacia el puerto;

por si no lo recuerdas, es la playa en la que Tido y Wakka se conocieron. Antes de llegar **tendrás que superar obligatoriamente una serie de combates tutoriales**, en los que aprenderás las habilidades de cada uno de los personajes, **incluido el manejo de los Eones**. Aprende bien para qué puede servir cada personaje, porque será imprescindible de cara al futuro. A mitad de camino podrás **salvar la partida** y también rezar por tu alma pecadora. Sigue hasta ver una gigantesca estructura; en el primer pilar de la izquierda encontrarás un **escrito Albhed** que todavía no podrás entender. Al dar un paso más, saldrá a tu paso una extraña y peligrosa bestia. Al terminar el combate descubrirás que se trataba de **Kimahri Ronso**, otro guardián de Yuna que tiene como principal don la **habilidad de robar técnicas de combate** del enemigo. Como hemos dicho antes, presta atención a los combates tutoriales para saber cómo actuar en cada momento de

→????

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 2.200     |
| PH      | --        |
| DEBIL A | --        |
| ROBAR   | Granadas  |
| DÉBIL A | { x 1,5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |

No utilices objetos para recuperar salud, ya que al terminar el combate recuperarás toda la vida y los puntos de magia. **Puedes usar la habilidad especial Ánimo** para aumentar la fuerza y la defensa de Tido, o bien pasar directamente a los ataques físicos. Hagas lo que hagas, este enemigo **sólo utilizará ataques físicos y la habilidad especial Salto**, pero el combate terminará antes de que uno de los dos caiga derrotado. Cuando acabe la pelea obtendrás el **Sable de Cazador**, que tiene la **habilidad Ojo Penetrante**, ideal para descubrir más información sobre los enemigos en los combates.



la batalla. **Antes de llegar al barco podrás salvar la partida**. Continúa avanzando hasta que llegues al puerto que hay en la playa, donde está todo el equipo para poder emprender el viaje. Antes, habla con todos los lugareños varias veces para obtener **objetos**, como **1 Éter, 3 Colas de Fénix, 1 Anillo de Viaje, 400 Guiles y 1 Panacea**. Después de saquearlos,

## →EL MERCADER OAKA

Este individuo aparecerá puntualmente en algunos lugares a lo largo de la aventura (como Stilzkin, el Moguri viajero de *FF IX*). Muchas de las veces que te lo encuentres te pedirá prestado dinero, que jamás volverás a ver. Pero no seas tacaño, ya que **al darle algo de dinero conseguirás que en el futuro te venda objetos comunes a inferior precio y objetos raros** que no encontrarás fácilmente en las demás tiendas. Eso sí, para beneficiarte de las rebajas tendrás que llegar a prestarle una cantidad determinada de dinero, ya que sólo así obtendrás descuentos, tal y como te indicamos en la siguiente tabla:

| Préstamo              | Precio de los objetos    |
|-----------------------|--------------------------|
| 0 - 100 Guiles        | Precio en tienda x 2     |
| 101 - 1.000 Guiles    | Precio en tienda x 1.5   |
| 1.001 - 10.000 Guiles | Precio en tienda x 1     |
| 10.001 Guiles         | Precio en tienda por 0.7 |

Oaka te venderá objetos en el futuro, en distintas localizaciones, a partir de que le prestes 1 Guile, pero esa es una decisión que debes tomar tú. Aparte de esto, también tendrás que tener en cuenta que no siempre lo encontrarás localizable en todas las ciudades que vayas a visitar, pero tú tranquilo, que nosotros te avisaremos cuando estará a la vista...



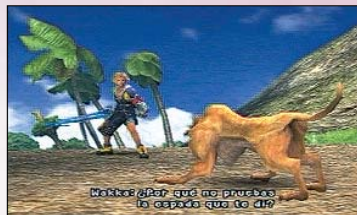
Tras hablar con Yuna, charla con Wakka para que Tido se dirija a su cabaña para pasar la noche.



Después de la pesadilla, Tido y Wakka tendrán una conversación muy personal, en la que podremos conocerlos un poco más.



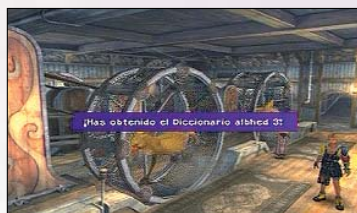
Al día siguiente, Wakka nos obsequiará con una espada llamada Fraternidad, un arma que en el futuro evolucionará bastante.



De camino al barco, descubriremos las habilidades de todos los guardianes de Yuna.



En el camarote, golpea la maleta de la derecha si tienes menos de 20 Pociones y abre el cofre.



En la Sala de Propulsión, pegado a la esquina inferior derecha, encontrarás otro Diccionario.

sube al barco para llegar al próximo destino. Sin embargo, antes de llegar **podrás disfrutar de la travesía en el Ferry Liki** junto al resto de nuestros amigos. Cuando tengas el control de Tidus en el barco, **habla con Wakka**, y después dirígete a la **cubierta inferior** que está justo bajando las escaleras que hay junto al puente de mando. Allí conocerás a **Oaka**, un mercader que te servirá para comprar algunos objetos. Habla con él tras la presentación inicial y, el muy descarado, **te pedirá un préstamo**. Ten muy presente la cantidad que inviertes en él, ya que más adelante lo encontrarás y podrás comprar objetos a más bajo precio e incluso objetos raros. Una vez que hayas charlado tranquilamente con el mercader,



Habla con toda la gente que hay cerca del embarcadero para conseguir muchos objetos.



En el Ferry, no te olvides de hablar con Oaka, y préstale al menos 1 Guile, por tu propio bien...



Para provocar el combate con Sinh, debes hablar obligatoriamente con Yuna y Wakka.

puedes, y debes, **investigar los camarotes del barco** para conseguir algunos objetos gratis. Encontrarás **1 Panacea** en la habitación de la pared izquierda; además, encontrarás un **maletín** en el suelo que **puedes golpear para obtener Pociones, siempre y cuando no tengas más de 20**. Cada vez que la golpees, recibirás una poción adicional para añadir a tu inventario, hasta que alcances 20. Rodeando las escaleras por las que has bajado llegarás a la **Sala de Propulsión**, donde puedes encontrar en la parte inferior derecha el **tercer volumen del Diccionario Alhbed** (fíjate bien, porque sólo asoma una esquinita del librito en cuestión). Regresa a la cubierta y dirígete al

## →SINH

|         |          |
|---------|----------|
| VIT     | 2.200    |
| PH      | --       |
| DÉBIL A | --       |
| ROBAR   | Granadas |
| DÉBIL A | {x 1.5}  |
| ABSORBE | {+}      |
| INMUNE  | {/}      |
| M.D.D.  | {1/2}    |

Tras la impresionante CG, verás cómo de lo que parece una roca gigante (o dependiendo de la imaginación una aleta de ballena) se desprenden **3 proyectiles** de los que saldrán tres enemigos que ya conocemos (**Escoria**). Además de estos objetivos, podremos atacar a Sinh. Para empezar, debes saber que **si derrotas a las tres escorias, serán reemplazadas por otras tres**, y así durante todo el combate, de modo que **el truco está en vencer sólo a dos**. En cuanto lo hayas hecho céntrate en Sinh, ya que es el verdadero objetivo. **Los únicos personajes que le pueden hacer daño son Wakka y Lulú**, junto con Valefor si es invocado por Yuna. Centra tus ataques contra Sinh con cualquiera de estos personajes y cambia a cualquiera de ellos por Yuna cuando necesites recuperar energía. Cuando hayas quitado bastante energía a Sinh (alrededor de 1.300 puntos), **invoca a Valefor** para dar el remate final **con su ataque Turbo** si llega el caso. Si te fijas bien, al acabar con Sinh no recibirás ni puntos ni objetos ni la pantalla característica del final del combate. Eso es porque todavía no has acabado de luchar...



corrillo que hay alrededor de Yuna y después **vuelve a hablar con Wakka y después otra vez con Yuna**. Una vez te hayas enterado de unos cuantos "secretillos" más acerca del pasado de Tidus y Yuna, **te tocará luchar contra Sinh**.

## →BROTE DE SINH: EKYU

|         |          |
|---------|----------|
| VIT     | 2.200    |
| PH      | --       |
| DÉBIL A | --       |
| ROBAR   | Granadas |
| DÉBIL A | {x 1.5}  |
| ABSORBE | {+}      |
| INMUNE  | {/}      |
| M.D.D.  | {1/2}    |

Al descubrir que Tidus no está entre el equipo, Wakka saltará al agua para buscarle. Al encontrarle, tendrás que enfrentarte contra un nuevo enemigo, esta vez de mayor dificultad. **Empieza utilizando la habilidad Ánimo de Tidus** (que ya debes haber aprendido en la Tabla de Desarrollo); con ella aumentarás la capacidad de ataque y defensa del equipo. A continuación, **utiliza la técnica Ataque Niebla con Wakka** para cegarle y así evitar algunos ataques del brote, como Drenaje, con el que te quita vida para añadirla a la suya. **No ataques a las Escorias**, ya que aunque te quitarán vida, es mejor acabar con el brote cuanto antes. Su forma de atacar es la siguiente: cada dos ataques Drenaje, atacará con el más letal Hélice, con el que quitará una cantidad de Puntos de Vida bastante elevada. **Utiliza Pociones y Ultrapociones cuando sea necesario** y evita por todos los medios que ninguno de los dos personajes muera al acabar el combate, ya que los Puntos de Habilidad adquiridos al finalizar el combate no se sumarán a los del personaje fallecido. Como premio por la victoria, **obtendrás varias Esferas de Poder, 1 Sable Gélido y 1 Anillo de Sobek**.



Ahora, sería mejor que te prepararas de nuevo para otro combate decisivo. Una vez hayan finalizado todos los combates, prepárate para una alucinante y triste CG, que pondrá de manifiesto tu incapacidad para detener a Sinh (al menos por el momento).



Esa "cosa" es Sinh, y tienes que luchar contra ella. Aunque intimidada un poco, lo peor está por venir...



Cuando hayas golpeado un poco a Sinh, Tidus caerá al agua. Wakka acudirá al rescate y comenzará un segundo combate (Brote Ekyu).



Irremediablemente, hagamos lo que hagamos, Sinh arrasará sin problemas el pueblo de Kilika en una brutal secuencia de video.



## 2. EL PRIMER “ENVÍO”

### 08. El puerto de Kilika

**A**l desembarcar, podrás **guardar la partida** antes de seguir al grupo. Sigue el camino que han tomado los demás y **ve hablando con los lugareños** para ir conociendo un poco

más lo que queda del pueblo. Cuando te reúnas con Yuna **asistirás a la ceremonia de "Envío"**, un ritual para purificar las almas de los caídos en el ataque de Sinh. Disfruta de la

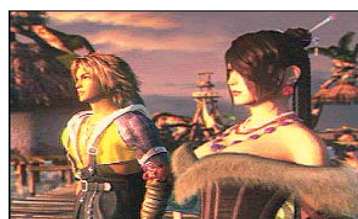
alucinante escena de vídeo y acto seguido aparecerás totalmente restablecido en la posada del pueblo. Aprovecha para **salvar la partida** y **utiliza la terminal** que hay al lado

de la puerta **para aprender más cosas sobre el juego.**

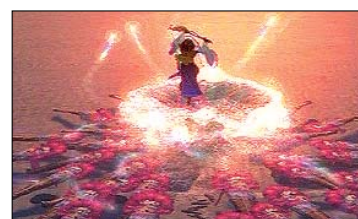
Al abandonar la posada, Datt te indicará que **Wakka te está esperando**, aunque antes de reunirte



Después de bajar del barco, sigue el camino que han tomado Yuna y los guardianes.



Habla con Lulú y dará comienzo una de las mejores secuencias de vídeo del juego...



...en la que Yuna realiza una danza para mandar a los espíritus al Etéreo, o descanso eterno.



Cuando hayas descansado, recorre el pueblo y realiza ciertas acciones, como salvar a esta niña.



Cerca del final del camino de la izquierda, podrás entrar en una casa para abrir un cofre.

con él puedes hacer varias cosas por la gente de Kilika. Entra en la casa que hay justo a la izquierda detrás de la posada; allí verás un **cofre** con **3 Pociones**. Avanza un poco más a la izquierda de la posada y verás una **casa semidestruida** con alguien dentro; al acercarte a ella, la casa



Si has salvado a la niña, en el bar puedes recoger un premio por tu buena conducta.

empezará a temblar y Tidus saltará para salvar a la pequeña que hay dentro. La recompensa la tendrás en el **bar**, que es la primera choza que te encuentras al salir del embarcadero y es un **cofre** con **1 Éter**. Además, en el mostrador encontrarás el **cuarto volumen del Diccionario Alhbed**.



Cuando estés listo para partir hacia el templo, busca a Wakka por el camino de la derecha.

En frente del bar, a la izquierda hay otra pequeña choza que es una **tienda de armas y protecciones**. Aprovecha para equipar al grupo, ya que tiene accesorios bastante interesantes. Cuando estés listo, sigue el camino que hay a la derecha del bar para reunirse con Wakka. Al acercarte, sabrás que

### → TIENDA DE BESAID

| Objeto            | Guiles |
|-------------------|--------|
| Sable de Cazador  | 250    |
| Vara de Sabio     | 250    |
| Cazatalentos      | 250    |
| Cactus Observador | 250    |
| Stinger           | 375    |
| Escudo de Viaje   | 150    |
| Anillo de Viaje   | 150    |
| Brazal de Viaje   | 150    |
| Aro de Viaje      | 150    |
| Placa de viaje    | 150    |

tienes que ir a un nuevo templo de Invocadores para "rezar" por la victoria en el campeonato de Blitzbol. Para ir al templo, vuelve al oeste del pueblo y avanza por el camino de la izquierda, por el que antes no podías ir porque estaban reparando el suelo.

## 09. Bosque y Templo de Kilika

### ENEMIGOS COMUNES

**Barsam** VIT 780 | PH 20 | **ROBAR** Antídoto | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Abeja Asesina** VIT 110 | PH 9 | **ROBAR** Antídoto | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Dinonix** VIT 140 | PH 9 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Ente Amarillo** VIT 300 | PH 9 | **ROBAR** Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia



Nada más entrar en el bosque, descubrirás una de las mejores habilidades de Kimahri.

Aprovecha el **punto para salvar** que hay al principio del camino y **prepárate para encontrarte de nuevo con Lulú, Yuna y Kimahri** y aprender más cosas en otro combate tutorial. Esta vez es el turno de **Kimahri y su habilidad Alma de Dragón**, con la que aprenderás los ataques de los enemigos y que luego podrán utilizar en sus ataques Turbo. Para desenvolverte bien en el bosque sigue atentamente las instrucciones que te vamos a dar. **Si quieres**



Habla con todos los legionarios que veas, ya que se "tirarán el rollo" y te darán objetos gratis.

enfrentarte a un combate muy complicado para tu situación actual, sigue todo recto para enfrentarte con un **Ochú** (opcional). Antes de llegar hasta él encontrarás una **escritura Alhbed** en el camino, aunque por ahora no te servirá de mucho. No obstante, si prefieres no combatir **puedes evitar a este enemigo y recorrer el bosque para encontrar los tesoros** que en él hay escondidos. El primero lo encontrarás en el primer cruce, si tomas el camino »

### → OCHÚ

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 4.700     |
| PH      | 40        |
| DÉBIL A | Fuego     |
| ROBAR   | --        |
| DÉBIL A | { x 1,5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |



Si piensas enfrentarte a este bicho, será mejor que te dediques a pelear por los alrededores, por lo menos hasta que aprendas la habilidad de Tidus, Prisa y la de Wakka, **Ataque Mutis**. Gracias a ellas podrás atacar con Wakka a Ochú para prevenir que utilice hechizos (siempre tan devastadores en anteriores entregas) y con Tidus, y su habilidad Prisa, hacer que el turno de **Lulú** avance más rápidamente. Este último personaje es vital en la estrategia del combate, ya que es el que más daño le hará con sus hechizos de Fuego. Cambia a cualquiera de los personajes por Yuna si necesitas utilizar la magia Esna para curar Estados Alterados (Envenenamiento) o la magia Cura para

recuperar energía. **Procura que al menos uno de tus personajes tenga un arma con la habilidad Ojo Penetrante**, ya que así podrás saber a qué elementos es más vulnerable, y poder preparar mejor tu estrategia. Por ejemplo, cuando la vida de Ochú esté alrededor de los 1.500 puntos, se quedará dormido y empezará a recuperar energía. Si utilizas un ataque físico le despertarás, y el contraatacará con un devastador terremoto. En este punto es cuando entra en juego el Eón **Valefor**, que es inmune a este ataque y te servirá para rematarle en los últimos turnos. Ten cuenta que **Kimahri es uno de los personajes que más puntos de vida le quitará con los ataques físicos**.



Fíjate bien en el mapa para encontrar los cofres de la zona.



En el camino central hay un enemigo opcional muy fuerte, Ochú.



Si vas a dedicarte a pelear, hazlo cerca de la Esfera del Viajero.



Que mejor manera de entrenarse para los Aurochs que subir unas cuantas escaleritas... ¡¡¡aunque sea haciendo trampas!!!



Después del combate contra el brote de Sinh Guno, puedes terminar de subir las escaleras para llegar al templo de Kilika.

» de la derecha, y en su interior encontrarás **2 Esferas de Magia**. El segundo lo podrás recoger si coges el camino de la izquierda en el primer cruce y acto seguido coges el de la derecha; en él podrás recoger un **Cazatalentos**. Un poco más adelante, siguiendo este camino encontrarás a un **grupo de legionarios**. Dos de ellos se marcharán y quedará uno sólo; habla con él y te entregará **1 Panacea**. Lo mismo pasará con el grupo que hay antes del Ochú; habla con ellos para obtener **1 Elixir**. Pasado el cruce donde está Ochú, habla con el último legionario para conseguir una **Ultrapoción**. Ocupate del tercer cofre una vez hayas derrotado a Ochú o des toda la vuelta camino del templo. Lo encontrarás por detrás de Ochú, siguiendo el camino principal tras el segundo cruce y así obtendrás **1 Esfera de Suerte**. Una vez derrotas a Ochú y recojas el contenido de los tres cofres, sigue hacia el **templo de Kilika**, pasado el primer cruce cogiendo el camino de la derecha en cualquier bifurcación y procurando ir siempre hacia el Norte. Así llegarás a unas escalinatas y subiendo por ellas a la entrada del templo. Tras la escena verás un **punto para salvar**, utilízalo aunque sea para recuperar energía, ya que **se acerca otro combate y esta vez no es**

**nada opcional**. Cuando termines de subir las escaleras habrás llegado a la entrada del templo. Podrás conocer a algunos habitantes de Kilika y a unos  **futuros rivales del Blitzbol**, los **Luca Goers**. Al entrar en el templo, habla con Wakka y **podrás escoger entre rezar** con él por la victoria, **o mirar** cómo él lo está haciendo. Sea cual fuere tu opción, activarás una secuencia en la que conocerás a **Dona, rival de Yuna** en las oposiciones a Invocadora. Mientras Wakka reza, el resto del equipo se meterá en el recinto de la prueba. **Sube las escaleras y prepárate para el segundo "laberinto"**.



Antes de entrar, conocerás a otro equipo de Blitz y a su capitán, un "chuleras" de mucho cuidado.



Cuando Wakka comience sus oraciones, habla con él y espera a que aparezca en escena...



## → BROTE DE SINH GUNO

|         |                               |
|---------|-------------------------------|
| VIT     | Cuerpo 3.000, Tentáculos 450  |
| PH      | Cuerpo 48, Tentáculos 5       |
| DÉBIL A | Cuerpo: Fuego, Tentáculos: -- |
| ROBAR   | --                            |
| DÉBIL A | { x1.5 }                      |
| ABSORBE | { + }                         |
| INMUNE  | { / }                         |
| M.D.D.  | { 1/2 }                       |

Este combate **podemos dividirlo en dos etapas** o fases muy distintas. **Por un lado**, en un primer momento **tendremos que acabar con los tentáculos del enemigo y por otro con el verdadero cuerpo** (típico en *Final Fantasy ¿no?*). Una buena táctica, como en el caso de Ochú, es **utilizar la habilidad Prisa de Tidus sobre Lulú y utilizar los hechizos Piro**, afines al elemento Fuego; acompaña a éstos hechizos con ataques físicos del resto de personajes. En este momento del combate, el único personaje que puede hacer cierto daño al cuerpo es **Kimahri**, siempre y cuando tenga un **arma con la habilidad Penetración**, con la que atravesará el caparazón del enemigo. En la segunda etapa, cuando hayas derrotado a los brazos y le hayas quitado un poco de vida al cuerpo, éste mostrará su verdadera forma. Desde este momento hasta el final del combate, **todos los ataques físicos le harán daño, pero sin duda alguna, el hechizo Piro será lo que mejor siga funcionando**. Si alguno es envenenado o pierde mucha vida, utiliza la magia blanca de Yuna, o lo que es lo mismo, los hechizos Esna y Cura. Además, para evitar los hechizos mágicos del Brote de Sinh Guno, podrás utilizar el **Ataque Mutis de Wakka**. Si en cualquier caso te ves agobiado, utiliza al Eón **Valefor** como último recurso, ya que con su **habilidad Alas ultrasónicas** ralentizará el ritmo de los turnos del brote. Cuando le derrotas, **obtendrás el arma Sol de Medianoche y dos Esferas de Poder**.



...Dona y su guardián. Es otra Invocadora, pero con más mala uva.



Al entrar en el recinto de la prueba, Tidus deberá esperar fuera.



Por desgracia, Dona y su guardián harán que entre a la fuerza.

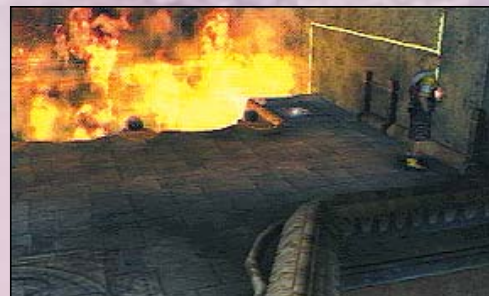
# 10. La prueba de Kilika



En este recinto de la prueba, todo parece estar relacionado con el elemento Fuego... ¿Quién será el Eón que recibiremos? Ese mismo.



Cuando aparezca el símbolo en la pared, inspeccionalo para que la pared se abra y puedas seguir avanzando.



En esta zona se encierran casi todos los secretos del recinto, tanto para poder avanzar como para encontrar el tesoro oculto.

Una vez te encuentres sólo y te "monten" en el ascensor, entra por la puerta del piso inferior. Te encontrarás en una **sala con un pedestal que emite fuego**. Quita la **esfera de Kilika**, con ello se habrá apagado el fuego, y **colócala en el lateral derecho** que hay en la puerta del fondo. De este modo provocarás un pequeño incendio con el que abrirás la puerta. Acto seguido, quita la esfera y entra por la puerta a la siguiente sala. **Deposita aquí la esfera de Kilika en el muro** que queda enfrente nada más entrar y así **conseguirás que en la pared aparezca un símbolo**. Vuelve a coger la esfera de Kilika y deposítala en cualquiera de las **repisas** que hay a ambos lados de esta habitación. Ahora, **regresa hasta el símbolo y tócalo** para abrir una

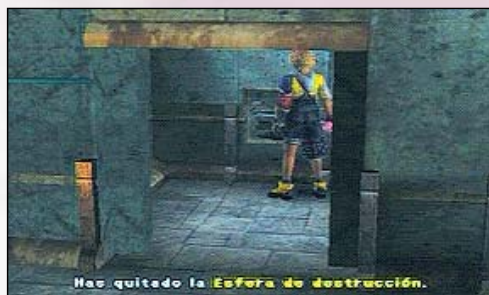
nueva puerta. Coge la **Esfera de la Obstrucción** del pedestal que hay en el centro de la sala y colócala en la repisa lateral que ha quedado libre en una de las dos paredes. Avanza a la siguiente habitación en la que encontrarás un importante **fuego** que te impide el paso. En la parte de la derecha de esta sala, verás que en el suelo hay una **baldosa parpadeante**. Písala y con ello habrás teletransportado a esta zona el pedestal de la sala anterior. En la pared de la derecha también encontrarás otra **Esfera de Kilika**; quítala e **insértala en el pedestal**. Vuelve a la sala anterior y coge la **Esfera de la Obstrucción** para colocarla en el hueco de la segunda esfera de Kilika (la última que has cogido). Con esto se apagará el fuego y se abrirá la pared,

descubriendo una nueva sala en cuyo interior está la **Esfera de la Destrucción**. Todavía **no la cojas; arrastra primero el pedestal, con la esfera de Kilika insertada, hasta la baldosa parpadeante**. Con ello conseguirás que una parte de la plataforma baje al nivel inferior, revelando una **nueva Esfera de Kilika** en la pared. Baja las escaleras y cógela. Sube las escaleras a mano izquierda hasta llegar a una nueva puerta donde colocar la Esfera de Kilika. Déjala por el momento en este lugar y **regresa a por la Esfera de la Destrucción**. Con ella en tu poder, baja de nuevo las escaleras y deposítala en el hueco en el que se encontraba originalmente la última Esfera de Kilika. Así, destrozará la pared descubriendo un **cofre oculto**,

en cuyo interior encontrarás una **Placa de Hefesto** (se trata de una protección para Kimahri). **Regresa hasta el lugar donde está ardiendo la puerta y retira la esfera de Kilika** para poder subir por las escaleras... ¡Prueba superada! Cuando te reúnas con el resto de los guardianes de Yuna, **habla con Wakka** hasta que no tenga nada más que decirte y **haz un amago de volver a las salas anteriores**, así activarás una secuencia en la que Yuna saldrá del recinto sagrado. A partir de este momento, **podrás contar con la ayuda del Eón Ifrit**. Después de todo lo vivido en el laberinto, deshaz el camino andado hasta el puerto del pueblo de Kilika. Allí podrás coger un nuevo velero y partir hacia nuevos templos.



Con la Esfera de Obstrucción revelarás salas y habitaciones que, a primera vista, están ocultas o cerradas, como en este caso.



La Esfera de la Destrucción te permitirá encontrar el cofre oculto, pero por ahora no la cojas hasta que hayas hecho el siguiente paso.



Empuja el pedestal con una Esfera de Kilika hasta la baldosa brillante y así conseguirás destruir un trozo del suelo.



Coloca la Esfera de la Destrucción en la ranura que hay en la zona que has destruido y ¡¡¡voilà!!!



Por último, retira la Esfera de Kilika de la puerta de salida, y abandona el recinto de la prueba.



Al otro lado del recinto, Yuna está rezando para que el Orador le otorgue su confianza.



Al salir, Yuna es rodeada por sus seguidores de Kilika, que desean la paz sobre todas las cosas.

# 11. Otra vez en alta mar



Inspecciona el camarote del nuevo Ferry, porque encontrarás un cofre con 1 Ultrapoción.



La recopilación de los diccionarios continúa en el puente de mando, donde está situado Tidus.

Aunque este barco es muy parecido al anterior, **vuelve a investigar todos los rincones**; en esta ocasión te encuentras a bordo del **Ferry Winno**. Cuando puedas manejar a Tidus, avanza por el pasillo del barco para abrir un **cofre** situado detrás de los jugadores de Blitzbol; en su interior encontrarás **1 Ultrapoción**. Al cruzar la puerta te encontrarás con un pasillo idéntico al del barco anterior y en él podrás hablar con el **mercader Oaka**, que te sableará un poco más. Las otras dos salidas te llevarán a la **sala de**

**Propulsión** y a la **cubierta del barco**. Sube hasta la cubierta y entra en la **Sala de mandos**, que es la puerta que verás nada más subir. Justo detrás del timonel encontrarás el **quinto volumen del Diccionario Albhed**. Sal y dirígete a la parte trasera del barco; allí interrumpirás una conversación que está manteniendo Yuna con los miembros del equipo Luca Goers. Cuando los hayas espantado, Yuna y Tidus mantendrán una conversación muy interesante. Después, podrás subir a la pequeña

## → MINIJUEGO EL CHUT DE JECHT

Este juego consiste en **pulsar una combinación de los botones de dirección** (puedes utilizar la cruceta o el stick analógico) **con el botón X en un tiempo determinado**. Antes de empezar a jugar podrás practicar un poco, y aparecerán por la pantalla diseminados unos pequeños cuadros indicando la combinación que debes realizar (la combinación siempre está asociada a la parte de la pantalla en la que aparece, como por ejemplo, **↑ + X** que aparece en la parte superior de la pantalla). Cuando se acabe el entrenamiento, estos cuadros serán sustituidos por expresiones de Jecht, que aparecerán también repartidas por toda la pantalla. Lo que tienes que hacer es combinar la dirección en la que aparece esa palabra con el botón **X** para que desaparezcan. Si lo haces bien al menos 11 veces, **conseguirás la habilidad el "Chut de Jecht"** para el juego de Blitzbol.



cubierta por las escaleras para encontrarte con Wakka y Lulú. Escucharás una **conversación sobre el futuro** que le espera a Tidus, pero para oírla por completo tendrás que bajar y subir varias veces las escaleras. Acércate a la zona más amplia del piso

intermedio y acércate al **balón de Blitzbol**. Prepárate para un **minijuego**. Una vez todo el equipo haya flipado con tu manejo del balón, habla con Yuna y desencadenarás una serie de acontecimientos que acabarán con tu llegada al **puerto de Luca**.



Sube varias veces al piso superior del Ferry, y podrás averiguar que es lo que piensan Lulú y Wakka sobre Tidus, y su futuro.



Cuando encuentres a Yuna, tendrás que soportar otro desplante de los jugadores de Blitz que viste en Kilika... ¡¡¡Pero qué estúpidos!!!



La llegada a Luca está precedida por una secuencia de vídeo, que ilustra la llegada del Ferry al puerto de la ciudad.

# 12. Luca

## ENEMIGOS COMUNES

Porteador Albhed VIT 300 | PH 7 | ROBAR -- | AL MORIR DEJA Ultrapoción

Tras la larga presentación de los comentaristas, y la espectacular entrada de Tidus, **guarda la partida en el puerto y dirígete a conocer al venerable Mica**. Lo encontrarás en el siguiente muelle; sigue las flechas rojas del mapa para llegar hasta él. Nuevos personajes aparecerán en escena, de modo que quédate bien con sus caras y sus nombres, ya que aparecerán más adelante. Sobre todo quédate con **Seymour Guado**.

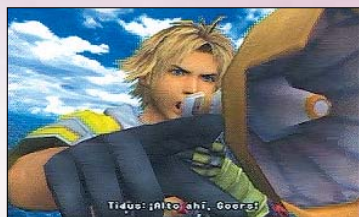
Tras la bienvenida de Mica, el equipo se reunirá para darte los últimos detalles sobre el **partido de Blitzbol** que te dispones a jugar. **Revisa todas las opciones del menú**, ya que son un completo tutorial sobre cómo jugar al Blitzbol (podrás consultarlo después siempre que quieras en el panel que hay en la pared cerca de Wakka, en una de las esquinas de la habitación). De cualquier forma, **si tienes alguna duda podrás consultar nuestro**

**apartado sobre Blitzbol** que encontrarás en esta misma guía. Antes de disponerte a jugar el partido, Yuna aparecerá con un **indicio sobre el lugar donde se encuentra Auron**, uno de los pocos conocidos que tienen en común Yuna y Tidus. Sal del vestuario, no sin antes encontrarte con unos miembros del equipo de Blitzbol de Albhed. Aprovecha la búsqueda de Auron para recoger algunos **ítems** en Luca.

## → EL MERCADER OAKA

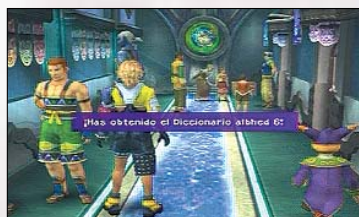
| Armas            | Guiles |
|------------------|--------|
| Retardador       | 3.050  |
| Viuda Negra      | 1.550  |
| Lanza de Rayo    | 1.125  |
| Anillo Mágico    | 1.250  |
| Aro Mágico       | 1.250  |
| Placa de Hefesto | 1.550  |

| Objetos        | Guiles |
|----------------|--------|
| Poción         | 50     |
| Cola de Fénix  | 100    |
| Antídoto       | 50     |
| Colirio        | 50     |
| Hierba del Eco | 50     |

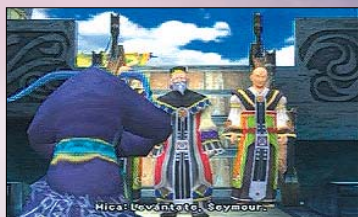


Tras soportar los desplantes de los Luca Goers ha llegado el momento de devolvérselas juntas.

El primer lugar que deberás visitar es el **vestuario del equipo contrario**, que es la habitación que hay a la izquierda según sales del vestuario de los Besaid Aurochs. Junto al pie de uno de los jugadores que está más cerca de la puerta podrás recoger el **sexto volumen del Diccionario Albed**; y al fondo del pasillo podrás abrir un **cofre** con **2 Ultrapociones**. Sal del estadio por las escaleras y, aunque tienes que ir hacia abajo, ve hacia la izquierda. Merodeando por esta zona te encontrarás al **mercader Oaka**, que por primera vez (si has invertido las dos veces anteriores) te ofrecerá objetos y armas e incluso la oportunidad de volver a invertir en él. En el **muelle** que hay a la izquierda encontrarás **dos cofres**, uno con la **Lanza de Agua** y el otro con **600 Guiles**. Retrocede hasta el estadio y esta vez ve hacia la derecha para llegar al **muelle número 5**. Avanza hasta el fondo y entra por el hueco entre las cajas para poder ver otros **dos cofres** casi dando al mar. En su interior encontrarás **1 Esfera Poder Mágico** y **1 Esfera de Vitalidad**.



Antes de ir a buscar a Auron, visita el vestuario de los oponentes para recoger objetos...



En Luca también conocerás a Seymour y al venerable Mica, dos de las máximas autoridades.

Por último, llega hasta el muelle donde desembarcaste y recoge **2 Plumas Fénix** de un cofre que encontrarás al lado de las cajas a la izquierda. Regresa una vez más hasta el estadio, y esta vez sí, **ve hacia el sur**, siguiendo la indicación de la flecha roja del mapa. Cuando te encuentres con Yuna y tras la conversación, ésta se pegará a ti y por el momento no te dejará ni a sol ni a sombra en ninguna ocasión. Coge el camino más al Norte para poder entrar en el **Auditorio**, un edificio bastante futurista en el que encontrarás nada más entrar un nuevo **panel informativo** que te enseñará **nuevas tácticas para enfrentarte a los monstruos que rodean Luca**. Consúltalo, porque es más que interesante para conocer a fondo a dos enemigos que vendrán más adelante: **Bom** (un viejo conocido de la saga vulnerable al frío y con tendencias kamikazes) y **Bicornio** (susceptible a ataques Niebla y Morfeo). Toma buena nota de todo lo que aprendas a continuación, que te será útil dentro de muy poco.



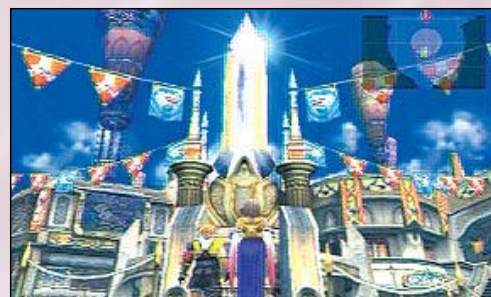
...recorre Luca para encontrarte con Oaka y dedícate a la búsqueda de objetos...



... como los que hay escondidos en dos de los muchos muelles de la ciudad. Cuando estés listo, dirígete al Sur desde el estadio.

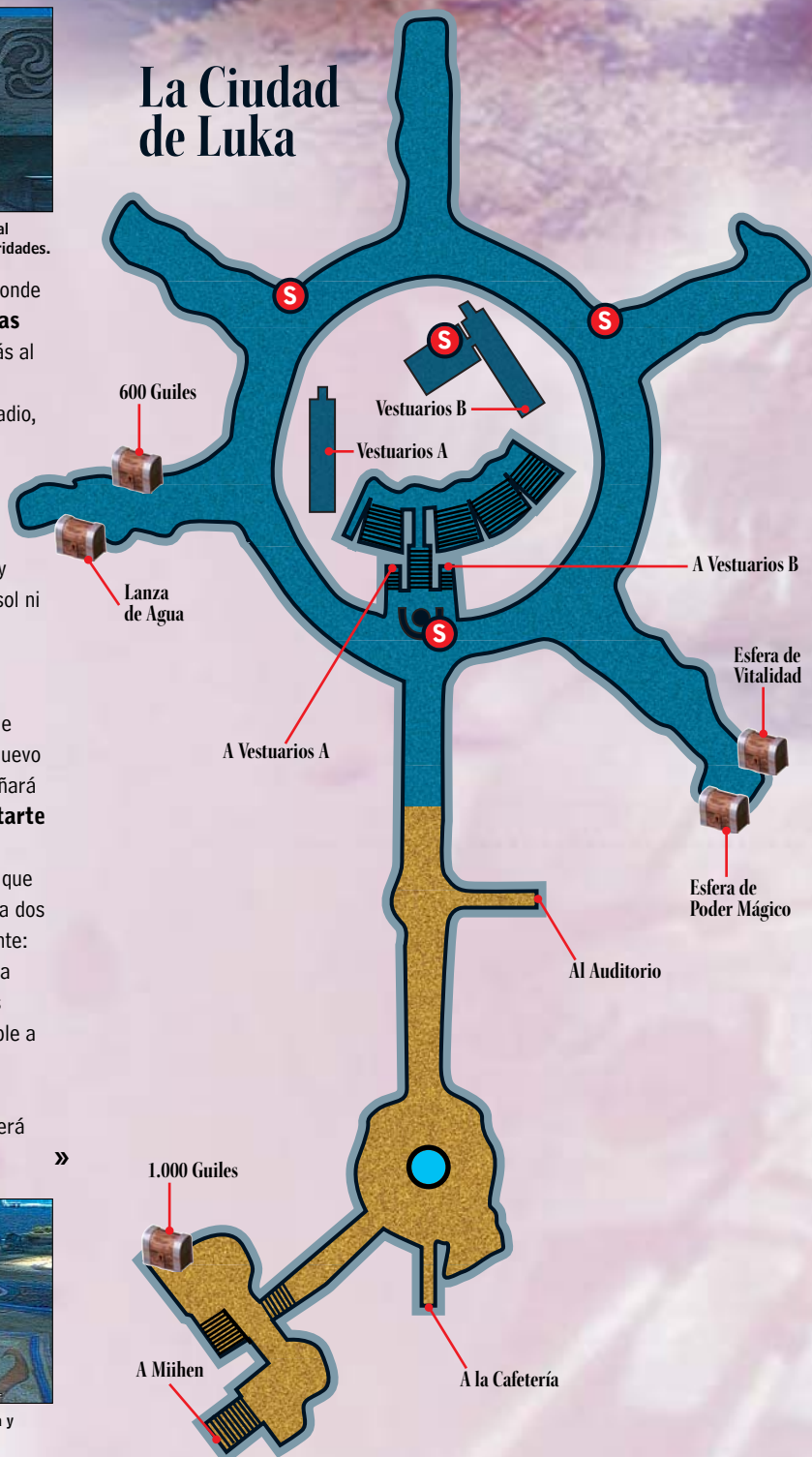


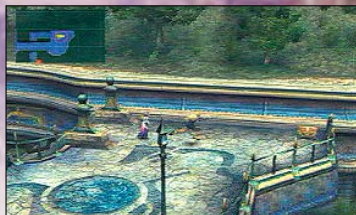
Antes de dirigirte al lugar indicado en el mapa puedes visitar el Auditorio, y comprar Esferas de Audio y Video.



¡¡¡Anda!!! Esta plaza nos recuerda a algo que hemos visto en *Final Fantasy IX*... ¿Qué puede ser? ¿Quizá el castillo de Daga?

## La Ciudad de Luca





Desde la plaza, sigue por las escaleras para llegar a un cofre con dinerito fresco y gratis.



No olvides pasarte por la mujer-tienda de la plaza de Luca, ya que tiene cosas interesantes.

» Después sigue avanzando hasta el interior; allí **podrás comprar Esferas de Audio y Esferas de Vídeo**. Con las primeras podrás oír música y con las segundas podrás ver escenas del pasado. De música hay un total de 68, pero sólo puedes comprar inicialmente 27, y de Vídeo en total hay 50, pero en este momento sólo puedes conseguir 15. Como estamos casi empezando la aventura, **no tendrás dinero suficiente para comprarlas** (o sí, dependiendo del tiempo que hayas dedicado a luchar en el camino hasta aquí). Puedes utilizar estas esferas si te acercas al mostrador que hay al fondo y accedes a la sala principal. Antes de salir, no olvides recoger el **séptimo tomo del Diccionario**



La búsqueda de Auron termina en la Cafetería, donde encontrarás más problemas.



Con Yuna a salvo, el primer tiempo del partido acabará, pero con una baja muy importante...

**Albhed** que está en la parte izquierda al pie de las escaleras. Recuerda las esferas de Audio y Vídeo por si en un futuro te apetece gastar Guiles. Visto el Auditorio, regresa a donde te encontraste con Yuna y sigue por la derecha para seguir la busca de Auron. Al llegar a la **plaza** verás a una **mujer vestida de rosa con un perro al lado**, que **te venderá armas, protecciones y objetos**.

Sigue por las escaleras que hay a la derecha de la plaza hasta encontrarte con un **cofre**



Auron no aparece por ningún lado, y para colmo de males ¡¡¡Yuna ha sido secuestrada!!!

| → TIENDA DE LUCA     |        |
|----------------------|--------|
| Armas y protecciones | Guiles |
| Sable de guerrero    | 150    |
| Vara encantada       | 150    |
| Balón de poder       | 150    |
| Mogu Mago            | 150    |
| Alabarda             | 225    |
| Escudo de metal      | 250    |
| Anillo de metal      | 250    |
| Brazal de metal      | 250    |
| Aro de Metal         | 250    |
| Placa de Metal       | 250    |
| Objetos              |        |
| Poción               | 50     |
| Cola de Fénix        | 100    |
| Antídoto             | 50     |

con **1.000 Guiles**. En la zona te encontrarás con los **miembros de la Legión**; tras la charla, regresa de nuevo a la plaza y entra en el **Café**, el edificio que está más al Norte. Allí, los acontecimientos permitirán que

conozcamos un poco más a Kimahri. Pero durará poco, ya que el **partido dará comienzo** pronto. Tras la CG, Tidus notará que **Yuna ha desaparecido** y Kimahri, Tidus y Lulú irán en su ayuda. **Ha sido secuestrada por el equipo de Blitzbol de los Albhed** y sólo la soltarán si los Aurochs pierden. El

**Barco Albhed está en el muelle 4** y debes llegar hasta allí por el camino más largo, ya que el más corto está obstruido. Rodea el estadio y te encontrarás con nuevos enemigos, unas **máquinas que sucumbirán fácilmente al hechizo Electro de Lulú**. Te encontrarás con unos cuantos hasta que llegues al barco, pero no se hará muy pesado, ya que no son nada difíciles de vencer. Entre combate y combate podrás ver que el partido tampoco le va muy bien a Wakka, ya que está recibiendo entradas muy duras. **Utiliza los puntos de salvar por los menos para recuperar Puntos de Vida**. Al seguir avanzando, todo el equipo subirá de un salto al Barco Albhed



Durante el rescate de Yuna, te las verás con engendros mecánicos vulnerables al rayo.

| → JEFE ARTILLERO ALBHED |  |
|-------------------------|--|
| VIT 6.000               |  |
| PH 36                   |  |
| DEBIL A Trueno          |  |
| ROBAR --                |  |
| DEBIL A {x1.5}          |  |
| ABSORBE {+}             |  |
| INMUNE {/}              |  |
| M.D.D. {1/2}            |  |

En este combate **serán de vital importancia los Comandos Extra**, ya que podremos interactuar con la grúa que está al lado del robot para acabar con él fácilmente. Desde el primer turno **utiliza a Tidus y Kinahri para ataques físicos**, excepto el primer turno de Tidus, que deberás utilizarlo para realizar el **Hechizo de Magia Blanca Prisa sobre Lulú**. Con ella, emplea el **Hechizo Electro sobre la grúa** hasta que ésta se ponga en funcionamiento y olvídate del enemigo. Cuando ya esté en marcha la grúa, utilízala con el Comando Extra de Tidus. De este modo le restarás prácticamente toda la vida a este enemigo y además le inmovilizará. Después, **concéntrate con todos los personajes en utilizar ataques físicos y Magia Electro**. Si no lo haces así, el combate será mucho más largo y complicado, ya que el artillero puede provocar Estados Alterados.



para salvar a Yuna; pero todavía te queda un obstáculo que pasar antes de poder volver a verla. Después del combate, Yuna se unirá de nuevo al equipo y los Aurochs ganarán el partido. Dirígete al estadio y entra en el **vestuario de los Aurochs**, la puerta que hay a la derecha nada más subir las escaleras. Allí te encontrarás con un Wakka hecho polvo y podrás **salvar la partida**. Habla con Wakka y **prepárate para disfrutar de tu primer partido de Blitzbol**.

# 13. Partido contra los Goers

## ENEMIGOS COMUNES

**Gurami Jefe** VIT 170 | PH 2 | ROBAR -- | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Vihur** VIT 255 | PH 14 | ROBAR Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Escoria** VIT 100 | PH 0 | ROBAR -- | **AL MORIR DEJA** -- **Garuda** VIT 1400 | PH 8 | ROBAR -- | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor



Las fuertes entradas de los Albhed han dejado a Wakka bastante perjudicado, y por eso Tidus le sustituirá en el siguiente partido.



Wakka no desfallecerá hasta que todos sus compañeros, incluido Tidus, entren en el terreno de juego... Eso es dar ejemplo.



Considera este primer partido como una piedra de toque con el Blitzbol, y aprende sus rudimentos y técnicas básicas.

**A**ntes de empezar, podrás ver que  **tienes un espectador muy especial, Auron**, el personaje que nos ayudó al principio del juego en Zanarkand. Entrando en materia, os diremos que **este partido es uno de los más complicados** ya que, aparte de ser la toma de contacto con este deporte, lo harás contra uno de los equipos más poderosos de toda Spira. Os diremos que no será totalmente imposible ganarles, pero como campeones que son no nos los van a poner nada fácil. Además, hay que tener en cuenta que **tiene a sus jugadores con una vitalidad del doble** de la de los tuyos. Lo mejor es que **no te tomes muy en serio el partido**; úsalo principalmente para

ensayar todo lo que aprendiste en el entrenamiento. Es importante saber que **para subir el nivel de los Aurochs necesitas mover mucho la bola entre ellos** para que cojan experiencia para posteriores partidos. Ten en cuenta que los partidos duran 10 minutos, divididos en dos partes de 5 minutos cada parte. Cuando alguno de tus jugadores llegue al nivel 3, podrás cambiar las habilidades de tus jugadores (Tidus deberá tener dos disponibles) y elegir el marcaje que hay que hacer al equipo contrario, pero todo esto antes del partido o en el descanso entre tiempo y tiempo. Hay una pequeña diferencia entre si ganas o pierdes y es la secuencia que va después del partido. Además, **si ganas**

**obtendrás 1 Esfera de Fuerza**. Al acabar el partido te darán la oportunidad de **salvar la partida**. Será mejor que lo aproveches, ya que nunca se sabe cuando puedes encontrar una Esfera del Viajero... Hayas perdido o hayas ganado, los acontecimientos que vienen serán igual para cualquiera de las dos opciones. La supuesta tranquilidad tras el final del partido se verá rápidamente interrumpida por un **nuevo ataque de Sinh**, y en la misma piscina en la que jugaste el partido, **tendrás que vértelas con unos cuantos Gurami Jefe, unos 15**. No tienen demasiada complicación, aunque son un poco más fuertes que los que encontraste al principio del juego. Lo

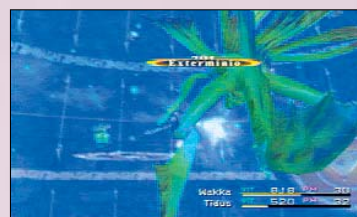
mejor para este largo combate es que **utilices la técnica especial Ánimo de Tidus** para incrementar la Defensa y la Fortaleza del equipo. Al acabar con los Gurami, podrás disfrutar de una breve CG en la que aparecerá en escena Auron. Lucha contra la bestia que le sale al paso, y derróttala de un sólo golpe; cuando Wakka y Tidus se unan a él, **lucha contra Garuda utilizando el ataque Niebla de Tidus**. Tampoco será muy complicado y al vencerle te dará **1 Vara de Hielo**. Después, verás como más bestias rodean al equipo y cómo Seymour utiliza una invocación para deshacerse de ellas. Todo esto lo podrás ver gracias a una alucinante CG.



En el Blitzbol entran en juego las matemáticas, sobre todo las sumas y las restas de puntos.



En el segundo tiempo, Wakka regresará al campo de juego, vayamos ganando o perdiendo.



Nada más acabar el partido, unas criaturas conocidas invadirán el terreno de juego.



Poco después aparecerá Auron, dispuesto a deshacerse de los bichos más grandes.



Su técnica Rompebrazo es de lo mejorcito para reducir la fortaleza de los enemigos, así que tenlo siempre presente.



Yuna y el resto de sus guardianes aparecerán en escena, pero no podrán hacer prácticamente nada para ayudar a sus amigos.



Sólo Seymour y su Eón Ánima parecen ser capaces de poner fin al ataque de las criaturas, en una espectacular secuencia de vídeo.

# 14. Continúa el peregrinaje

## ENEMIGOS COMUNES

**Petro** VIT 240 | PH 20 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Bom** VIT 850 | PH 22 | **ROBAR** Trozo de Bom | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Fang de Miihen** VIT 160 | PH 20 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Ojo Flotante** VIT 140 | PH 21 | **ROBAR** Hierba del Eco | **AL MORIR DEJA** Est. de Agilidad  
**Elemento Blanco** VIT 390 | PH 20 | **ROBAR** Aire Antártico | **AL MORIR DEJA** Est. de Magia **Bicornio** VIT 1.875 | PH 42 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Est. de Habilidad



Si has ganado el campeonato de Blitzbol, la despedida de Wakka será un "pelín" distinta, ya que dependiendo del resultado habrá o no trofeo.



Auron revelará algunas cosas serias a Tidus, como que Sinh es su propio padre...que majete, repartiendo buenas noticias. Con amigos así...

Dependiendo de si ganas o no el partido de Blitzbol, verás a Wakka despedirse de sus amigos con el trofeo a cuestas. Parece que las cosas empiezan a aclararse un poco, no pierdas detalle de la **conversación que mantendrán Auron y Tidus...** Cuando terminen todos los diálogos regresa a la plaza donde estaba el Café y la tienda de objetos (sigue a Auron), aunque antes de llegar es mejor que te pares en la **tienda de objetos** que hay en el estadio para preparar bien a Auron, ya que a estas alturas será el único personaje que no tendrá ni protección ni un arma más potente. Ahora sí, desde la plaza avanza por las

escaleras de la derecha y cuando Auron termine de hablar y puedas controlar a Tidus, dirígete a hablar con Yuna y tras una graciosa conversación prepárate para seguir tu camino. Al **salvar la partida**, te darás cuenta de que la **Esfera ha subido al Nivel 2 y desde ellas podrás acceder a las competiciones de Blitzbol.** Además, ahora podrás buscar a gente para jugar al Blitzbol en tu equipo. Sólo tienes que pulsar ■ al hablar con la gente para proponérselo. Tú mismo decides si te pones a jugar o lo dejas para más adelante. En cualquier caso, **habla con toda la gente que verás en el camino Miihen**, ya que

estos, como grandes admiradores de los Invocadores, te obsequiarán con objetos. No dejes de hacerlo hasta que no hayas recibido **1 Ultrapoción, 2 Antídotos y 1 Stinger.** Además, deberás saber que ésta es una **zona muy buena para mejorar a los personajes**, ya que podrás luchar con un montón de bestias, incluso podrás ganar cantidad de protecciones y armas que te servirán para ganar más dinero vendiéndolas, ya que la mayoría las tendrás ya repetidas. En el primer tramo del mapa, en la parte izquierda encontrarás a un **Sabio Historiador** que te contará lo que necesitas saber sobre la historia de Miihen. Te lo encontrará un poco más adelante y se presentará formalmente; se llama **Maechen.** En el interior de las **ruinas** donde se encuentra el sabio podrás ver también un **escrito Albhed**, y justo detrás de ellas un **cofre** que contiene **1 Sable Gélido.** Sigue por el camino y al llegar a un determinado punto, un trío de

## → TIENDA ESTADIO

| Armas (dependiente izquierda) | Guiles |
|-------------------------------|--------|
| Sable de Guerrero             | 150    |
| Vara Encantada                | 150    |
| Balón de Poder                | 150    |
| Mogu Mago                     | 150    |
| Alabarda                      | 225    |
| Hoja Dúctil                   | 225    |
| Escudo de Metal               | 250    |
| Anillo de Metal               | 250    |
| Brazal de Metal               | 250    |
| Aro de Metal                  | 250    |
| Placa de Metal                | 250    |
| Manilla de Metal              | 250    |

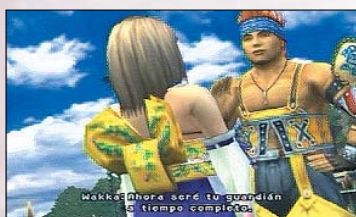
## Objetos (dependiente derecha)

|                |     |
|----------------|-----|
| Poción         | 50  |
| Cola de Fénix  | 100 |
| Antídoto       | 50  |
| Colirio        | 50  |
| Hierba del Eco | 50  |



El dependiente de la izquierda te venderá armas y el de la derecha objetos.

caballeros montados en Chocobos saldrán a tu paso, informándote de que **hay una criatura que se alimenta de Chocobos**, así que ten cuidado por si alquilas alguno más adelante. Nada más terminar la conversación fíjate en la parte derecha del camino, verás un pequeño recinto donde te espera **Belgemine**, una Invocadora que **"retará" a Yuna**, para ver cuál de las dos maneja mejor a los Eones. Belgemine por defecto siempre invocará a Ifrit y te deja a ti a Valefor. Para ganar este combate entre Eones con total garantía, **será mejor que**



Una vez retirado del Blitz, Wakka se dedicará a la protección de Yuna en cuerpo y alma.



No pierdas detalle de los gestos y carantoñas de Tidus, ya que son de lo mejorcito del juego.



Poco a poco, Tidus y Yuna van estrechando lazos de amistad? y provocando situaciones como ésta, en la que ella aprende a silbar.



Nada más subir las escaleras, habrás llegado al camino de Miihen, un lugar repleto de cosas por hacer y enemigos a los que batir.



Aquí sabrás que Auron es un personaje excepcional para acabar con los enemigos que tienen coraza, que son muchos.



En el camino conocerás a muchos personajes, incluido Maechen, un estudioso de Spira.

**Valefor tenga su ataque Turbo preparado**, ya que así empezarás causando una gran cantidad de daño. A continuación, fíjate en la forma en la que ataca Ifrit, que siempre alterna su ataque físico con su ataque especial. La estrategia a seguir para ganarle sin problemas es **protegerse siempre antes de su ataque especial**, para lo cual pulsa → cuando tengas activo el menú de comandos y **escoge Defensa**. En cuanto haga su ataque especial, atácale tú, bien con ataques físicos o con la **Magia Negra Hielo**. Este combate lo ganarás muy "raspadito", así que no te preocupes si Valefor acaba con números amarillos en su contador de vitalidad, ya que es normal. Como premio a tu victoria, **Yuna recibirá 1 Anillo Sonoro** y si pierde, **1 Anillo de Viaje**. Avanza a continuación hasta llegar a la siguiente zona del camino; nada más entrar verás un recoveco a la izquierda con un **cofre**, y en su interior **1 Panacea**. En esta nueva zona **deberás seguir hablando con la gente** para obtener nuevos objetos como **3 Agujas de Oro**, o **1 Anillo de Hefesto**. Más adelante encontrarás a un **chaval jugando al**



Habla con todos los personajes que circulan por el camino para conseguir objetos gratis.

**balón**, cuando éste se caiga habla con el chico y te dará las 3 Agujas de Oro. Ve hasta el balón e inspecciónalo para darle una patada, de esta forma el niño se quedará alucinado (cosa que no ocurrirá si hablas con el niño después de darle a la pelota). En el siguiente fragmento de la carretera Miihen tendrás que seguir la misma táctica, hablar con toda la gente que te encuentres para obtener objetos importantes como **1 Esfera Llave de Nivel 1, 4 Antídotos, 600 Guiles, 1 Éter, 1 Ultrapoción**. A la derecha del camino, verás un entrante con un **cofre** y **2.000 Guiles**. Casi al final de la carretera, te encontrarás con una enorme carreta y con los **legionarios** escoltándola. Síguela, si los combates te dejan, hasta que en un determinado momento la aparquen a la izquierda del camino. Cuando estés listo, habla con los legionarios que están a la derecha, en un pequeño entrante. Después, **sigue la flecha** que indica el mapa. Al lado del cartel podrás conocer a **Shelinda**; tras hablar con ella, encontrarás el **último cofre** de esta zona, un poco más adelante, que contiene **3 Colirios**.

## El Camino de Miihen



### →UN PEQUEÑO RECORDATORIO

A partir de este punto los combates serán bastante numerosos, así que vamos a hacer un breve repaso de qué personaje son mejores para qué enemigos: **Tidus**: Miihen Fang. **Auron**: Petro. **Lulú**: Ente Blanco, Bom. **Wakka**: Ojo Flotante, Bicornio. También puedes hacer que Yuna utilice a menudo las Invocaciones para que éstas también evolucionen; y dependiendo del arma que uses con Kimahri, utilízalo para acabar con bestias como hace Tidus o bien para perforar las protecciones de otras criaturas como Petro.



Mira bien por todos los rincones, si es necesario con la ayuda del mapa, para encontrar todos los cofres escondidos.



En esta zona también conocerás a Belgemine, una Invocadora que pondrá a prueba a los Eones de Yuna en una lucha sin cuartel.



Otro personaje que verás mucho de aquí al final del juego: Shelinda. En ocasiones, te recuperará toda la vitalidad.

# 15. Pueblo de Miihen

## ENEMIGOS COMUNES

**Petro** VIT 240 | PH 20 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Bom** VIT 850 | PH 22 | **ROBAR** Trozo de Bom | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Fang de Miihen** VIT 160 | PH 20 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Ojo Flotante** VIT 140 | PH 21 | **ROBAR** Hierba del Eco | **AL MORIR DEJA** Est. de Agilidad  
**Elemento Blanco** VIT 390 | PH 20 | **ROBAR** Aire Antártico | **AL MORIR DEJA** Est. de Magia **Bicornio** VIT 1.875 | PH 42 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Est. de Habilidad



Al salir del camino principal conocerás a Rin, el propietario de una cadena de tiendas y posadas.



En el interior de la posada podrás comprar objetos, armas y protecciones en el mostrador.



Tidus y Yuna seguirán conociéndose un poco más. Recuerda esta escena, porque en el futuro...

En cuanto avances un poco, el equipo decidirá descansar en el lugar. Encontrarás una **Posada Albhed en la que podrás descansar y salvar la partida**. Verás un **panel de información** al lado de la entrada. Dentro de la posada, habla con todo el mundo y descubrirás que el dueño es un tal **Rin**. Habla con los dependientes para **comprar armas u objetos**. Al lado del panel de información verás una **Esfera Lexicográfica Albhed** para averiguar tu nivel de conocimiento de la lengua Albhed. Una vez que hayas hecho todas tus compras, sal al exterior

y **habla con Yuna** para averiguar nuevos datos sobre cómo acabar con Sinh y un poco más de la forma de pensar de ambos personajes. Una vez todo el equipo se haya despertado, habla con el dependiente del mostrador que está más a la derecha siempre que quieras descansar y con la gente que hay en la tienda para obtener **1 Esfera Llave de Nivel 1**. En el panel informativo que hay en la tienda te enseñarán cómo utilizarla. Cuando te dispongas a salir de nuevo de la tienda, alguien que habla Albhed te empujara de nuevo al interior. Tras una breve charla, serás recompensado

con el **volumen 8 del Diccionario Albhed**. Al poco rato se oirán gritos de alerta y nos tocará ir a solucionar el problema. Pero antes, Rin nos obsequiará con **2 Omnipociones**. Antes de salir de la tienda, reorganiza tu equipo; **en la opción Formación escoge a Lulú, a Tidus y a Wakka**, de este modo serán los primeros en aparecer en el combate que se avecina. **Procura que tus armas estén orientadas al elemento Fuego**, como por ejemplo la **Hoja de Fuego de Auron**, que deberías haber ganado en algún combate en la carretera de Miihen. Sal de la tienda y corre hacia el lugar que indica la flecha del mapa. Unos pocos pasos más adelante verás a una manada de Chocobos huir despavoridos y cómo un monstruo ha apresado por el "gañote" a uno de ellos. Prepárate para lo que será el combate más difícil que hayas realizado hasta el momento. Si el ComeChocobos te ha tirado, tendrás que bordear el acantilado para llegar al Extremo Norte, lugar donde se junta con el **Nuevo Camino**, que es por donde avanzarás si has derrotado al ComeChocobos. Si por el contrario, has derrotado al bicho, Rin te obsequiará con un **paseo en Chocobo**; pero antes de aceptarlo

## → TIENDA DE RIN

| Armas             | Guiles |
|-------------------|--------|
| Sable de Guerrero | 150    |
| Vara Encantada    | 150    |
| Balón de Poder    | 150    |
| Mogu Mago         | 150    |
| Alabarda          | 225    |
| Hoja Dúctil       | 225    |
| Escudo de Perla   | 250    |
| Anillo de Perla   | 250    |
| Brazal de Perla   | 250    |
| Aro de Perla      | 250    |
| Placa de Perla    | 250    |
| Manilla de Perla  | 250    |

## Objetos

|                |     |
|----------------|-----|
| Poción         | 50  |
| Cola de Fénix  | 100 |
| Antídoto       | 50  |
| Colirio        | 50  |
| Hierba del Eco | 50  |
| Granada        | 300 |
| Mapa           | 50  |

## → EL MERCADER OAKA

| Objetos        | Precio |
|----------------|--------|
| Poción         | 50     |
| Cola de Fénix  | 100    |
| Antídoto       | 50     |
| Colirio        | 50     |
| Hierba del Eco | 50     |

## salva la partida.

Cuando estés listo, sal de la tienda y habla con la ayudante de Rin que está delante de la tienda; ella nos ofrecerá el paseo en Chocobo y nos enseñará cómo montarlo. De cualquier forma, **podrás guardar esta invitación para más adelante** y seguir tu camino a pie para desarrollar a tus personajes un poco más. Desde la casa de Rin, **coge el camino hacia el Norte** y prepárate para continuar tu peregrinaje. El Nuevo Camino en el que te encuentras está dividido en Norte y Sur. Si vas andando **por el tramo Sur**, sólo encontrarás algunas peleas con las que obtener experiencia.

## → COMECHOCOBOS

|                |  |
|----------------|--|
| VIT 10.000     |  |
| PH 90          |  |
| DEBIL A Fuego  |  |
| ROBAR --       |  |
| DEBIL A {x1.5} |  |
| ABSORBE {+}    |  |
| INMUNE {/}     |  |
| M.D.D. {1/2}   |  |



Con Tidus, realiza la **Magia Blanca Prisa sobre Lulú**. Con Wakka, utiliza el **ataque Niebla para cegar al ComeChocobos** y con Lulú realiza **hechizos Piro**. Después de este primer turno, puedes cambiar a Wakka y Tidus por Kimahri y Auron, que tienen armas con la habilidad Penetrar y le harán más daño. sobre todo **Auron con la habilidad Rompebrazo**. El ComeChocobos **tiene la mala costumbre de empujarte hacia el barranco** con sus ataques, haciéndote retroceder durante la batalla. Si lo consigue, el combate habrá terminado y perderás la oportunidad de ganar una buena cantidad de puntos de habilidad. Llegado un momento, **el ComeChocobos caerá panza arriba perdiendo gran capacidad defensiva**. Aprovecha para atacar con más fuerza. Cuando le hayas



quitado más de 500 puntos, le harás retroceder y el bicho se levantará. Tú también puedes conseguir que este monstruo retroceda y se caiga por un barranco. Cada vez que se cae panza arriba el bicho retrocede, de modo que llegará un momento en el que puede encontrarse sin suelo debajo. **Realiza más ataques Niebla con Wakka** cuando se agoten los anteriores. Una **estrategia alternativa**, por si no consigues que caiga, es **utilizar a los Eones**, a ser posible **con el ataque Turbo**, cuando el ComeChocobos esté panza arriba, ya que así le causarás más daño. La rapidez y facilidad para vencerle depende de cuanto tiempo le hayas dedicado a la lucha en el camino de Miihen. Si consigues tirarlo, conseguirás como recompensa **2 Esferas Llave Nivel de 1 y 1 Anillo de Ageb**.



En la posada encontrarás un panel informativo, en el que aprenderás tácticas contra enemigos.



Después del ComeChocobos, es recomendable avanzar a pie para desarrollar a los personajes.



En el último tramo del camino, encontrarás en el suelo una nueva entrega de los diccionarios Albhed. Están que lo tiran...



Un poco más adelante, verás a Maechen y Shelinda, que te contarán un poco de la historia de los caminos de Miihen.



Al final del camino encontrarás un paso cerrado y un fuerte dispositivo de seguridad de los legionarios ¿Qué pasará?



En la parte izquierda encontrarás un personaje que, contribuyendo a la causa, te dará items.



Cuando tengas un Chocobo, busca Plumas Amarillas por el suelo. Sólo así encontrarás...



...cofres de otra manera inaccesible. En total hay tres cofres que sólo abrirás con un Chocobo.



Como curiosidad, te diremos que en el futuro estarás en esas ruinas...

En el tramo Norte verás cómo Shelinda tiene un accidente en Chocobo y deja caer algo al suelo. Se trata ni más ni menos que del **volumen 9 del Diccionario Albhed**. Sigue hasta encontrarte con **Shelinda** y con el **sabio Maechen**. Habla con ellos. La última y tercera parte del nuevo camino se llama **Extremo Norte** y la verás libre de enemigos. Nada más entrar, encontrarás un **cofre** con **2**

## →¿UN CHOCOBO GRATIS?

Habla con el soldado que está montado en el chocobo para que te proponga buscar a **Lucil y Elma**, que se encuentran en alguna parte de Miihen. Al aceptar, automáticamente aparecerás montado en un Chocobo para emprender la búsqueda. **Ve por el Viejo Camino** del que habló Maechen (el camino que tendrías que hacer si te ha tirado el Comechocobos) para encontrarlas sanas y salvas. Lo único que ganarás a cambio es tener un Chocobo gratis en esa zona; aparte del viaje gratis que te ofreció Rin si no lo has empleado todavía (si no cogiste el Chocobo cerca de la tienda de Rin, te lo dará la chica que está al lado de la caseta).

OPCIONAL

**Ultrapociones.** También encontrarás un **punto para salvar**, un **panel informativo** y una gigantesca carreta que bloquea el paso. El panel informativo te explicará cómo derrotar a nuevas criaturas como Fungo, Garuda y Basilisco, de modo que revísalo.

**Habla con los legionarios** para que se lleven el carro y puedas pasar; aunque no te servirá de mucho, porque otros legionarios te impedirán pasar por el peligro que asola la zona. Si hablas con el **hombre vestido de azul** que hay un poco antes de la salida del camino, te dará objetos a cambio de un pequeño donativo. **Por 100 Guiles te dará 1 Cazatalentos, por 1.000 1 Lanza de Hielo y por 10.000, 1 Anillo de Luna.**

Ante la imposibilidad de pasar, todo el equipo retrocederá unos pasos y para sorpresa de todo el mundo, **Seymour** aparecerá en escena para ayudar a Yuna y a sus guardianes a cruzar. Antes de seguir avanzando, puedes visitar el **Camino Viejo** si no lo conoces todavía. En él verás de nuevo al **mercader Oaka** pidiendo algo de dinero, como siempre. Tú verás si le

## →PRIMER PASEO EN CHOCOBO

Mientras que estés montado en un Chocobo no pelearás. Si te sales de esta zona de Miihen o te intentas montar en otro Chocobo tu montura huirá. No obstante, antes de montar en el Chocobo valora un poco si debes luchar para mejorar a tus personajes. Además, montado en el Chocobo podrás llegar a ciertos objetos que de otra manera no sería posible. En el camino viejo, es decir, por la parte baja encontrarás **1 Pluma de Chocobo amarilla** en el suelo pegando a la pared y cerca de un montón de piedras. Investígala con el botón **X** (os recordamos que montado en Chocobo podrás salvar la partida y comerciar) y el Chocobo de forma automática se pondrá a saltar hacia los salientes hasta llegar a un cofre que contiene la **Hoja de Rayo** y a otro con **1 Cazatalentos**. Podrás acceder al Camino Viejo desde la salida que estaba bloqueada, sólo ve por el sudeste a la derecha del mapa. Sigue por el acantilado



hacia el Sur (antes de pasar a Oaka) y cuando pases por debajo de un puente, fíjate bien en la pared de la derecha. Llegarás a una esquina en la que encontrarás varias rocas en forma de escalera. Si pasas por detrás de ellas encontrarás una zona con otra **Pluma de Chocobo** (en el mapa viene señalado el camino). Inspecciónala y el Chocobo actuará como un "poseoso" hasta llegar a un nuevo cofre con una **Esfera de Fortuna**.



Después sigue corriendo hacia el sur y antes de llegar al final encontrarás un cofre con el **Símbolo de Saturno**. Regresa al Camino Nuevo y

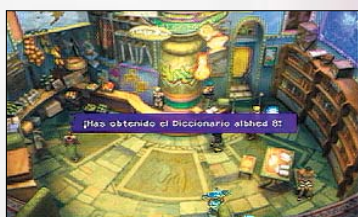
ve al Norte; guíate por la pronunciada curva que aparece en el mapa y observa en el centro, entre las plantas **otra pluma**. Esta vez el Chocobo te llevará hasta un cofre con una **Lanza Ardiente**.

prestas o no. Después de realizar los dos puntos opcionales (te recordamos que no es obligatorio hacerlos ¿vale?),

dirígete a la salida del Nuevo Camino para proseguir con la aventura de nuestros amigos.



Al final del camino antiguo encontrarás un objeto importante, el Símbolo de Saturno.



Antes de dejar atrás la posada, recoge, si no lo has hecho ya, otro diccionario Albhed.



Al final del camino el grupo se reunirá para hablar de su itinerario, que se verá perjudicado...



...por los legionarios. Menos mal que Seymour nos echará un capote y podremos pasar.



# 3. EL ATAQUE DE SINH

## 16. Senda de las Rocas Hongo

### ENEMIGOS COMUNES

**Vihur** VIT 255 | PH 14 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor | **Fang Electro** VIT 450 | PH 24 | **ROBAR** Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Hiperia** VIT 180 | PH 24 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad | **Ente Rojo** VIT 450 | PH 32 | **ROBAR** Trozo de Bom | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Ramashu** VIT 275 | PH 32 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor | **Raptor** VIT 200 | PH 32 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad  
**Gandarva** VIT 148 | PH 32 | **ROBAR** Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia | **Garuda** VIT 1.400 | PH 38 | **ROBAR** Bomba de Humo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Fungo** VIT 540 | PH 44 | **ROBAR** Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia

Una escena nos mostrará cómo **Seymour no hace nada por evitar el plan contra el dogma de los legionarios**. Cuando se vaya podrás explorar la senda tranquilamente. Esta zona es bastante enrevesada e incluso en algunos momentos puede parecer un verdadero laberinto; además, esto se verá complicado por la sucesión de

combates contra los monstruos de Sinh, pero bueno, un juego es un juego. **Avanza por el Noreste y habla con todos los legionarios** que veas para recibir: **1 Éter**, **1 Ultrapoción** y **2 Colas de Fénix**. Poco después de dejar a los primeros legionarios atrás, aparecerá un chico para informarte de que **Seymour quiere ver a nuestra dulce Yuna**.

Para ello, tendrás que dirigirte al **Puesto de Comando** dando un pequeño rodeo. Sólo tienes que seguir la flecha roja del mapa e **ir por el camino de la izquierda**, ya que por el de la derecha los legionarios están preparando su misión. Nada más empezar el camino de la izquierda te encontrarás con un viejo conocido, el mercader **Oaka**.

Sigue adelante hasta la siguiente zona, **salva la partida** y continúa hablando con la gente para obtener **1 Ultrapoción** y **10 Pociones**. Llegarás a una **plataforma con el símbolo de Yevon**; súbete a ella y presiona el botón **X** para activarla. Continúa por la retorcida senda hasta encontrarte con un **cofre** y un guardia al lado. Dentro del cofre podrás recoger



Habla con todos los legionarios que veas, y verás que algunos de ellos te obsequian con objetos de todo tipo, como este "rico" Éter.



Dedica un poco de tiempo a luchar y utiliza a todos los personajes, ya que es la única manera de evolucionarlos a todos por igual.



En la Senda nos volveremos a encontrar con Shelinda, que esta vez nos ofrecerá su Magia Blanca para curarnos si vamos mal.



En la Senda encontrarás muchas plataformas mágicas que te subirán, o bajarán, de "piso".



En un recoveco, junto a un abismo, encontrarás un nuevo Diccionario Albhed. Procura cogerlo.



Luzzu nos explicará parte de la estrategia de la Legión en el combate contra Sinh.



Por la zona hay muchos cofres, así que fíjate bien en la mapa para encontrarlos todos.

**1.000 Guiles.** Retrocede hacia el **Sur** y rodea el abismo hacia el **Oeste** hasta poder dirigirte otra vez por el **Norte** hacia un nuevo **cofre** con **1 Panacea**. Avanza por el camino y **habla con Shelinda**; si tienes problemas de salud, habla con ella varias veces y os curará. Poco antes de llegar al final de esta zona encontrarás otro **cofre** con **1 Ultrapoción** escondido tras una columna de piedra. El abismo te dejará entrever algunas "cositas", pero aún no podrás llegar allí, paciencia. Cuando llegues al Norte **verás otra plataforma** con el símbolo de Yevon. Acciónala y **habla con el funcionario** que verás al subir para seguir recogiendo objetos: **1 Poción X**, **400 Guiles** y **1 Omnipoción**. Avanza hacia la derecha hasta que puedas pasar por debajo de unas rocas en la pared de la izquierda. Aquí encontrarás **otra plataforma** con el símbolo de Yevon que te llevará a un nivel superior; pero antes, coge el primer camino a la izquierda que verás en el mapa y **baja en la plataforma** de Yevon para coger de un cofre **1 Placa Cuerda**.

## →EL MERCADER OAKA

| Armas           | Precio |
|-----------------|--------|
| Sable Gélido    | 900    |
| Escudo Metal    | 630    |
| Vara de Sabio   | 630    |
| Anillo Mágico   | 2.430  |
| Brazal Antifrío | 1.170  |
| Aro Mágico      | 2.430  |
| Manilla Presta  | 1.890  |

| Objetos        | Precio |
|----------------|--------|
| Poción         | 60     |
| Cola de Fénix  | 120    |
| Antídoto       | 60     |
| Colirio        | 60     |
| Hierba del Eco | 60     |

Aprovecha esta zona para pelear, ya que **es recomendable que Lulú conozca los Hechizos de Nivel Superior**. Esto se debe a que dentro de poco tendrás que enfrentarte a enemigos potentes. **Procura tener aprendidos los Hechizos Piro +, Aqua +, Electro + y Hielo +. Usa las técnicas Sembrador H para coger más Esferas de Habilidad en los combates.**

Encontrarás el **volumen nº 10 del Diccionario Albhed** si sigues el camino que aparece a la izquierda del mapa, antes de la plataforma de Yevon; está en el suelo al final del camino. Ahora sí, pasa debajo de las rocas y sube a la plataforma. Arriba verás a los **legionarios Gatta y Luzzu** hablando. Aprovecha el punto para **salvar la partida** y **habla con Luzzu** para enterarte de más cosas sobre la relación entre Chappu y Lulú. Entra por el **Ascensor** para llegar al Puesto de Comando.



Desde esta "plataforma-ascensor" llegarás al Puesto de Comando, tu destino en la Senda.



# 17. El Puesto de Comando

## ENEMIGOS COMUNES

**Vihur** VIT 255 | PH 14 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Fang Electro** VIT 450 | PH 24 | **ROBAR** Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Hiperia** VIT 180 | PH 24 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Ente Rojo** VIT 450 | PH 32 | **ROBAR** Trozo de Bom | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Ramashu** VIT 275 | PH 32 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Raptor** VIT 200 | PH 32 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad  
**Gandarva** VIT 148 | PH 32 | **ROBAR** Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Garuda** VIT 1.400 | PH 38 | **ROBAR** Bomba de Humo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Fungo** VIT 540 | PH 44 | **ROBAR** Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia



Antes de llegar al puesto, los guardianes verán cosas raras, como las máquinas Albhed.



Los precios de Oaka son un poco elevados, pero algunos objetos y armas pueden merecerlo...



Dependiendo de las respuestas que les des a Luzzu y Gatta, uno de ellos morirá en la lucha.



Lulú te pondrá en antecedentes sobre algunos personajes, como el Venerable Kinoc.



Antes de hablar con el soldado que aparece con un punto rojo en el mapa, busca los cofres.



Cuando estés todo listo, prepárate para llamar la atención de Sinh y pelear contra otro bicho.



Oaka está por la zona, así que compra armas y objetos si andas un poco apurado.

| → EL MERCADER OAKA |        |
|--------------------|--------|
| Armas              | Precio |
| Avenge             | 4.860  |
| Balón Pétreo       | 6.060  |
| Arma de Líder      | 10.890 |
| Anillo de Perla    | 300    |
| Placa de Ageb      | 1.860  |
| Placa Alerta       | 300    |
| Aro de Sobek       | 3.150  |
| Anillo de Hefesto  | 7.380  |
| Brazal Lúcido      | 2.250  |
| Objetos            |        |
| Poción             | 60     |
| Cola de Fénix      | 120    |
| Antídoto           | 60     |
| Colirio            | 60     |
| Hierba del Eco     | 60     |
| Aguja de Oro       | 60     |

**A**l llegar al piso superior, **avanza hasta los cañones** y observa la escena. Acto seguido, ve hacia la dirección que indica la flecha en el mapa, ya que es la única salida que hay, y continúa avanzando hacia el **Este**. A los pocos pasos verás cómo **Yuna es requerida urgentemente por Kinoc**, que también se encuentra en el Puesto de Comando. Más adelante, encontrarás un **punto para salvar** al lado de lo que parece una gigantesca tienda de campaña, y a la izquierda de nuevo al mercader **Oaka** que te venderá más armas y objetos. La tienda de campaña al lado del punto para salvar te impide seguir bordeando la zona. Habla con el **caballero** que está al lado del Chocobo para aprender más de la misión y después entra en el

**Puesto de Comando**. Allí te recibirá **Gatta**; después de la charla, habla de nuevo con él y **dependiendo de la contestación** que le des en ambas ocasiones, cambiará radicalmente los acontecimientos que van a suceder en la batalla a continuación. **Si escoges la segunda opción las dos veces, Gatta se salvará** y si escoges cualquier otra combinación de respuestas el que se salvará será Luzzu. Esto es duro, pero tendrás que decidir quién es el que muere. **Entra en el Puesto de Comando** y observa los acontecimientos que se desencadenarán a continuación. Tras conocer a Kinoc y antes de hablar con el hombre que está marcado en el mapa por la flecha roja, podrás recoger una **Omnipoción** en el **cofre** que hay

al lado de Lulú y una **Manilla Cuerda** del que está más cerca de Yuna. **Salva la partida** si lo consideras oportuno y prepara a tus personajes, porque lo que viene ahora no va a ser precisamente una batalla fácil. Para que empiece el **ataque de la Legión**, habla con el individuo en cuestión y espera a que acabe la escena para que empiece el combate de una vez. Al finalizar el combate, podrás ser testigo de la ira de Sinh con una alucinante CG. Pero la cosa no acaba aquí, ya que **el Brote de Sinh volverá a revivir** para dar más problemas. **En esta ocasión tendremos un compañero de batalla irrepitible**. De nuevo, podrás ver una alucinante CG en la que serás testigo del inmenso

poder de Sinh. Cuando tengas el control de Tidus, **dedica un poco de tiempo al desarrollo de los personajes**, ya que tendrás un montón de UD y Esferas que colocar. Recorre el campo de batalla para ver el panorama. Allí verás a Luzzu o a Gatta, y en cuanto hables con él verás como Tidus y Yuna intentan ir a por Sinh inútilmente. En este momento verás nuevas escenas que te mostrarán los pensamientos de Tidus. Ahora sí, **salva la partida en el punto que señala el mapa** y al



Seymour empieza a actuar de manera sospechosa, ya que debería oponerse a las máquinas Albhed ¿Estará ocultando algo?



Sinh nos mostrará su verdadera cara por primera vez, aunque se podía haber ahorrado la molestia...¡¡¡Qué cosa más fea!!



Yuna observará impotente, en compañía de Seymour y los suyos, la aniquilación de la Legión y la destrucción de las máquinas Albhed.



Cuando acabe la lucha con el Brote, recorre la playa en busca de vivos... aunque habrá pocos.



Auron, como siempre, hablará muy claro en los momentos más duros, diciendo la verdad.

avanzar por la orilla podrás ser testigo de los flirteos de Seymour con Yuna. Ve al **Oeste** y encontrarás un **cofre** con **1 Ultrapoción**. Habla con los miembros de tu equipo, sobre todo con **Auron**, y cuando termines, sube para encontra a Yuna. Antes de llegar hasta ella verás a **Shelinda**, la cual te curará si quieres.

## →BROTE DE SINH GUIU

VIT Cabeza 4.000, Cuerpo 12.000, Brazo 800  
PH (Carried Over)

DÉBIL A --

ROBAR --

|         |           |  |  |  |  |
|---------|-----------|--|--|--|--|
| DÉBIL A | { x 1,5 } |  |  |  |  |
| ABSORBE | { + }     |  |  |  |  |
| INMUNE  | { / }     |  |  |  |  |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |  |  |  |  |



Lo mejor para empezar es tener a **Lulú a Wakka y a Yuna en el equipo**, ya que al comienzo necesitarás ataques y hechizos de largo alcance. Este enemigo tiene varios puntos a los que se puede atacar, como la cabeza y las extremidades, de modo que requiere una estrategia a seguir. En total **tiene cuatro puntos, el cuerpo, la cabeza y los dos brazos**. No te molestes en intentar cegarlo con Wakka porque se protege. **Primero deberás deshacerte de la cabeza; realiza ataques físicos y el Hechizo Piro + o Hielo +** para hacerle más daño. El enemigo te atacará físicamente y con hechizos Electro, Gravedad, etc, así que utiliza la magia Cura de Yuna para sanar al equipo. Tarde o temprano **empezará a mover la cabeza sospechosamente** y un cuadro en la parte superior de la pantalla te lo indicará. Cuando esto suceda ten mucho cuidado, porque si no atacas a la cabeza rápidamente realizará un **Ataque**

**Venenoso**. Utiliza **Esna** para curar los efectos. Cuando le hayas quitado toda la vida a la cabeza se pondrá grisácea. Llegará la hora de cambiar la estrategia. **Ahora es el turno de Kimahri y Auron principalmente, ya que sus ataques físicos harán papilla el cuerpo del brote de Sinh**. Reserva a Lulú sobre todo para atacar a los brazos, ya que con hechizos de segundo nivel (Piro +, Hielo +), los eliminarás de un sólo ataque. No obstante, ten presente que **cada tres turnos los brazos reviven** y que primero debes deshacerte de ellos, ya que si no el bicho se protegerá y no podrás atacar el cuerpo. Recuerda que **Yuna podrá entrar y salir del combate cuando haga falta** para recuperar la vida de los demás. Por último, **procura que todos los personajes participen en la lucha** para recibir PH al final del combate. Cuando acabes con los 12.000 puntos del cuerpo, acabará el combate.

## →BROTE DE SINH GUIU II

VIT Cabeza 1.000, Cuerpo 6.000, Brazo 800  
PH Cabeza 48, Cuerpo 400, Brazo 37

DÉBIL A --

ROBAR --

|         |           |  |  |  |  |
|---------|-----------|--|--|--|--|
| DÉBIL A | { x 1,5 } |  |  |  |  |
| ABSORBE | { + }     |  |  |  |  |
| INMUNE  | { / }     |  |  |  |  |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |  |  |  |  |

Utiliza a **Seymour** para deshacerte de la bestia. Empieza con un **hechizo Piro +** en toda la cabeza, después los brazos y por último el cuerpo. Sin embargo, esta vez será más fácil, ya que, además de que el monstruo tiene la mitad de vida, **Seymour tiene todos sus hechizos de nivel alto y una inagotable cantidad de PM**. De cualquier forma, la técnica será la misma de antes. También puedes dejar que Seymour reciba unos cuantos golpes para activar su ataque Turbo y poder utilizarlo, ya que es el único momento en el que podrás verlo de todo el juego. Al terminar, **recibirás una cantidad considerable de PH, 6 Esferas Llave de nivel 1 y 1 Katana**.



# 18. Camino de DJose

## ENEMIGOS COMUNES

**Mosquito** VIT 200 | PH 40 | ROBAR Antídoto | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Fungo** VIT 540 | PH 44 | ROBAR Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Basilisco** VIT 2.025 | PH 140 | ROBAR Granada Pétreo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad **Garmú** VIT 240 | PH 48 | ROBAR Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Lasca** VIT 400 | PH 48 | ROBAR Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Gandarva** VIT 148 | PH 32 | ROBAR Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia

Cuando el equipo esté reunido, **verás por primera vez a Kimahri hablar e intentar sonreír**. Es algo digno de ver. Avanza por el camino; nada más empezar a andar por el sendero, verás un **punto para salvar**. Aprovecha para salvar la partida y continúa por el camino. Habla con toda la gente que te encuentres en el camino para obtener

objetos. En cuanto a los combates, **te encontrarás con Basiliscos; para derrotarles utiliza la Técnica especial Alma de Dragón para aprender la Habilidad Aliento Petrificante**. Este ataque se convertirá en uno de los más potentes de Kimahri en el futuro. Los objetos que encontrarás en esta zona son: **1 Hoja Variable, 1**

**Ultrapoción, 1 Anillo Relajante, 1 Éter y 1 Omnipoción**.

En la parte izquierda del túnel verás un **cofre** con **2 Colas de Fénix**. Desde el cofre, sigue avanzando por el camino hasta ver una **columna de piedra** a la derecha; tras ella podrás recoger el **volumen 11 del Diccionario Albhed**. Sigue hablando con la gente para ver cómo rezan por sus muertos;

en otro **cofre**, en la parte izquierda de la pared, obtendrás **1 Aro de Sol**. Más adelante encontrarás una **bifurcación**. Allí el equipo se dirigirá hacia el templo, y aunque el camino se divide en dos, no podrás ni escoger el camino de la izquierda ni retroceder, de modo que no te queda otro remedio que seguir a Yuna. Al intentar avanzar, tendrás otra pequeña charla con Auron. »



El Camino de DJose es un gran pasillo, sin desvíos, en el que puedes encontrar algunos cofres en la pared de la derecha.



Procura aprender, con la habilidad Alma de Dragón de Kimahri, la técnica Aliento Petrificante de los Basiliscos, ya que es letal.



¡¡¡Hombre!!! ¡¡¡Un diccionario Albhed detrás de una columna!!! No, si puestos a ponerlos en sitios escondidos, Square se lo ha currado...



Al final del camino, cuando el grupo tome el camino de la derecha, llegarás al templo.

» Después sólo sigue al grupo.

Cruza el puente y **habla con lo que queda de los legionarios**. Después avanza hasta el tembloroso **templo**. Al acercarte, las rocas se separarán para dejar paso a la Invocadora. Antes de entrar en el templo, ve hacia el **Oeste**



En los alrededores del templo encontrarás a Luzzu, si decidiste que fuera él quien viviera.

y encontrarás un **cofre con 4.000 Guiles**. Hacia el **Este** encontrarás un **punto para salvar** y una **tienda**. Si te fijas en el mapa, **detrás de la tienda verás un camino cortado**, en el podrás recoger **4 Esferas de Habilidad** de un cofre. En la zona



Antes de entrar en el templo, salva en la caseta y busca un par de cofres que hay en la zona.

podrás encontrar a un **hombre sentado en el suelo**, escondido tras los arbustos. Habla con él (dependiendo de las opciones que hayas escogido anteriormente con Gatta, te encontrarás con el que haya sobrevivido de los dos).

### → TIENDA DJOSE

| Armas            | Guiles |
|------------------|--------|
| Esgrimista       | 550    |
| Vara Rúnica      | 550    |
| Balón de Ataque  | 550    |
| Mogu Rúnico      | 550    |
| Alabarda         | 825    |
| Hoja Dúctil      | 825    |
| Escudo Metal     | 550    |
| Anillo de Metal  | 550    |
| Brazal de Metal  | 550    |
| Aro de Metal     | 550    |
| Placa de Metal   | 550    |
| Manilla de Metal | 550    |

| Objetos        | Guiles |
|----------------|--------|
| Poción         | 50     |
| Cola de Fénix  | 100    |
| Antídoto       | 50     |
| Colirio        | 50     |
| Hierba del Eco | 50     |
| Aguja de Oro   | 50     |

## 19. El Recinto de Djosé



Yuna se enfrenta a un nuevo templo, y se presenta con sus guardianes para que los monjes preparen el recinto.



Antes de entrar el grupo conocerá a Isaaru, un Invocador que viaja con sus hermanos por Spira. Parece majete.



En las salas que hay a ambos lados de las escaleras puedes hacerte con algunos objetos interesantes por el morro.

**A**l entrar en el templo te encontrarás con **otro Invocador llamado Isaaru**, escucha su conversación y al intentar subir por las escaleras te parará para comunicarte un extraño rumor. Parece que **están desapareciendo Invocadores...**

Antes de entrar en el recinto, visita las habitaciones que hay a ambos lados del templo. En la sala de la izquierda encontrarás en un **cofre 1 Panacea** y en la sala de la derecha podrás recoger **1 Omnifénix**.

Sube después las escaleras para entrar en el recinto. Éste no es tan fácil como en los anteriores templos, tiene más

"intrínquilis", más cosas que hacer para poder pasarlo. Para empezar en la primera sala **coge las Esferas de Djosé** que hay en las paredes de la izquierda y de la derecha, y **colócalas en el portón con un doble hueco**.

Tendrás que hacerlo de una en una, porque no puedes llevar dos esferas juntas. Avanza por el pasillo hasta llegar a **una sala con un pedestal y dos esferas** a ambos lados de la pared. Quita cualquiera de las dos esferas y dirígete hacia la derecha. En la pared, verás **dos ranuras** para depositar esferas; deja la que llevas y vuelve a por la otra para colocarla en el

huevo restante. Ahora, **regresa a por el pedestal y arrástralo** por la derecha hasta que quede situado debajo del que acaba de aparecer en el techo. Con ello **habrás cargado la esfera**; cógela y vuelve al lugar donde estaba el pedestal para colocar la esfera cargada en el hueco que queda a la derecha de la puerta. De este modo, **conseguirás abrir una sala con el suelo electrificado**. Regresa ahora a la parte derecha de esta zona y **coge las dos esferas** que habías colocado en la pared para colocarlas en el **pedestal que tiene dos ranuras** para

esferas. Avanza a continuación por la zona que no has investigado todavía de la sala; podrás ver una **baldosa intermitente que deberás pisar** para hacer que el pedestal vuelva a su lugar de origen. Ahora arrástralo hacia la sala en la que estaba el suelo electrificado para **hacer que el pedestal se convierta en una plataforma** a la que Tidus podrá llegar de un salto. De esta forma podrás esquivar el suelo de rayos y llegar sano y salvo al otro lado. Al fondo hay **otro pedestal**, empújalo (pulsando **X**) para que en la sala principal aparezca un **nuevo símbolo**



Para abrir el portón, debes colocar las dos esferas que hay en ambas paredes de la sala.



En la nueva sala, coge una esfera, ve a la derecha y ponla en la ranura.



Al colocar la esfera cargada, se abrirá una puerta que tiene el suelo electrificado.



Inserta las dos esferas en el pedestal, y arrástralo hacia la zona electrificada que acabas de ver.



El dibujo del suelo sólo se completará cuando hayas seguido todos los pasos indicados.

en el suelo. Retrocede hasta el símbolo y **ve a la baldosa intermitente** para recuperar el pedestal.

**Coge las esferas del pedestal** y regresa a la sala inicial de este recinto, donde estaba la puerta doble, e **inserta ambas esferas en las ranuras**. Se dibujará un extraño **símbolo en el suelo**. Regresa una vez más al pedestal y **coge la esfera que cargamos con un rayo**; ponla



El pedestal se transformará en una plataforma que te llevará a un nivel superior.

en la ranura que hay a la izquierda de la misma puerta para completar el dibujo. **El pedestal se transformará en una plataforma** que te llevará a un nivel superior. En la nueva zona verás **cinco pedestales, cada uno con una Esfera de Djose**, empujalos (pula ✕) contra la pared. Hay dos en el lateral muy bien escondidos, guíate por los tubos del techo. Aparecerá un



Empuja los cinco pedestales utilizando el botón ✕, y aparecerá un nuevo pedestal.

**nuevo pedestal** y unas **escaleras** al lado de la plataforma. Antes de subir las escaleras, **desciende de nuevo al piso inferior**. Dirígete a la izquierda y **fíjate en la pared**, porque verás al lado de la baldosa parpadeante un **símbolo**. Al tocarlo, la pared se levantará mostrando la **Esfera de Destrucción**, que abre una **zona secreta** con un cofre. Ve al piso superior y pon la esfera de



Para coger el cofre oculto, antes tendrás que bajar al piso inferior y tocar un símbolo.

Destrucción en el pedestal central. Un trozo de la pared de la derecha desvelará un **cofre** con **1 Esfera de Poder Mágico**. Sube por la escalera y da por terminada la prueba. Aparecerá **Dona** en escena calentando al personal... en todos los sentidos. Yuna sólo saldrá cuando te dirijas a la salida de esta sala; como siempre, lo hará hecha polvo, de modo que todo el grupo se irá a descansar.

## 20. Continúa la marcha

### ENEMIGOS COMUNES

**Ochú** VIT 7.200 | PH 180 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Lasca** VIT 400 | PH 48 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Garmú** VIT 240 | PH 48 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Flan de nieve** VIT 600 | PH 48 | **ROBAR** Aire Antártico | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Gandarva** VIT 148 | PH 32 | **ROBAR** Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Fungo** VIT 540 | PH 44 | **ROBAR** Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Mosquito** VIT 200 | PH 40 | **ROBAR** Antídoto | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad



A la mañana siguiente serás testigo de una de las secuencias más hilarantes de todo el juego.

**T**ras el descanso, **salva la partida** y vuelve dentro de la cabaña. Verás que detrás del mostrador hay un **cofre** con **Ambidextro**. En la entrada del templo se encuentran los miembros del equipo, menos Yuna, que está dentro. Reúnete con ella, la encontrarás en la sala que hay a la izquierda de las escaleras. **Habla con la mujer** que hay junto a la cama de Yuna; ésta se despertará y la entrarán las prisas.



Al dejar el templo atrás, los últimos legionarios se despedirán de Yuna y sus guardianes.

De nuevo fuera del templo, serás testigo de otra gran escena cómica. Cuando tengas de nuevo el control de Tidus, **vuelve al camino de Djose**. Hablando con la gente del puente podrás obtener **1 Alabarda** (una lanza para Kimahri) y **2 Ultrapociones**. Sigue adelante hasta la **bifurcación** del camino (donde estaba el panel con el mapa de Spira). En el segundo puente **podrás ver un hombre sólo**



Habla con todos y cada uno de los personajes que veas para recibir más objetos gratis.

en la parte de la izquierda; habla con él y recibirás **10 Pociones**. Toma el camino que lleva al **Río de la Luna**, la **senda Sur**, en la bifurcación de antes. Avanza hasta encontrarte con **Shelinda**, la sacerdotisa de Miihen. Habla con ella y fíjate en el camino que hay a la derecha de Shelinda para encontrar un **cofre** con **3 Esferas Llave de Nivel 1**. En este camino te encontrarás con varios **Ochú** como



En el nuevo camino, revisa los recovecos para encontrar cofres. Algunos están escondidos.

enemigos, de modo que una de dos, o huyes como un cobarde o te enfrentas a ellos con todo el equipo para ganar cantidad de Puntos de Habilidad y Unidades de Desarrollo. Continúa por el camino hasta encontrar a dos viejos conocidos de Kimahri. A pesar de la tomadura de pelo inicial, **los ronso te avisarán de la desaparición de los Invocadores**. Espera a tener de nuevo el control de »



Uno de los cofres, de hecho, te obligará a salir del camino principal, pero sólo un poco.



En esta zona hay enemigos bastante fuertes. Dedica un poco de tiempo a luchar contra ellos.



Kimahri se encontrará con dos viejos conocidos, con los que parece tener cuentas pendientes.



Tu próximo destino es el Río de la Luna, un lugar mágico repleto de extrañas criaturas.

## → ENSEÑA A TU EÓN

Con el objeto Alma de Invocador podremos ser capaces de enseñar a todos nuestros Eones distintas habilidades. En general, los Eones pueden aprender las mismas habilidades que el resto de personajes. Para ello, **necesitas objetos especiales en una cantidad determinada**.

**ATENCIÓN**

No todos los eones tienen las mismas habilidades; lo mejor es entrar a menudo en el menú para **adiestrarlos** y para ver si han aprendido nuevas habilidades. Así, por ejemplo, si ganas el combate y recibes 2 Escamas de Dragón puedes enseñar a uno de los Eones que tienes contigo la magia Aqua +. Desde este mismo momento ya le puedes enseñar una serie de habilidades, que salvo que no hayas luchado nada en todo el juego, podrás tener disponibles desde este momento. Estas habilidades son: **Ánimo, Afinar Puntería, Concentración y Premonición**. Deberías enseñársela a los tres sin demasiados problemas.



Birán y Yenken serán los culpables de que Tidus y Kimahri terminen haciendo buenas "migas".

» Tidus y abre el **cofre** que hay a la izquierda bajo un árbol para poder recoger **1 Poción X**.

Sigue el camino y pelea para ganar experiencia. A mano derecha, un poco más adelante verás otro **cofre** en un camino igual que el que estaba al lado de Shelinda. Podrás coger **3 Esferas Llave de Nivel 1**.

Antes de seguir avanzando, **entrena un poco a Valefor e Ifrit para que tengan el ataque Turbo disponible**. Así podrás enfrentarte de nuevo a la Invocadora **Belgemine**.



Belgemine te aguarda en un claro para volver a poner a prueba a los Eones de Yuna.

Habla con ella y al entrar en el combate invocará automáticamente a **Ixion**; empieza invocando a **Ifrit**. Si Yuna entra también en esta pelea con su ataque Turbo, seréis realmente invencibles.

**Realiza su ataque Turbo** (Fuego Infernal). Si Ixion ejecuta el hechizo Prisa sobre sí mismo, te atacará más rápido y hará más daño; si esto pasa, cura a Ifrit con la Magia Negra Piro. Ten cuidado con el Turbo de Ixion, si su barra sube rápidamente, cambia tu estrategia, pulsa → y escoge la **opción Acumular**, recibirás más



El combate es un poco más largo, pero si nos haces caso, lo resolverás sin complicaciones.

daño, pero tu barra subirá más deprisa. Si Ifrit desfallece en el combate no te preocupes: podrás invocar también a **Valefor**. Al ganar a Belgemine, te dará **2 Escamas de Dragón** y, tanto si ganas como si pierdes, recibirás el **Alma de Invocador**. Acto seguido empezará un **tutorial** que te explicará la utilidad de este objeto: servirá para que tus Eones aprendan más habilidades. Sigue hasta ver un **pequeño entrante** a la izquierda del mapa. Allí verás otro **cofre**, escondido entre la hierba, con **1 Esfera de Defensa Mágica**.

# 21. El Río de la Luna

## ENEMIGOS COMUNES

**Ochú** VIT 7.200 | PH 180 | ROBAR Panacea | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Lasca** VIT 400 | PH 48 | ROBAR Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Garmú** VIT 240 | PH 48 | ROBAR Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Flan de nieve** VIT 600 | PH 48 | ROBAR Aire Antártico | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Gandarva** VIT 148 | PH 32 | ROBAR Bola Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Fungo** VIT 540 | PH 44 | ROBAR Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia



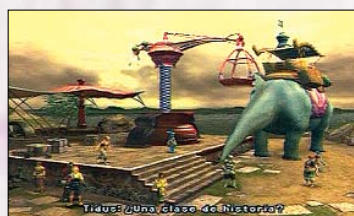
El Río de la Luna es un precioso lugar cubierto de agua que irradia magia por todos los lados.

**A**l entrar en la zona de la Orilla Sur, podremos disfrutar de uno de los paisajes más hermosos del juego. Acto seguido, nos enteraremos de que **tenemos que coger el Shupaf**

(¿qué narices será eso?).

Pronto descubriremos que los Shupaf son unos **medios de transporte** un tanto peculiares.

Después de ver al primer Shupaf, abre el **cofre** para conseguir **2 Colas de Fénix**. Además, podrás encontrarte de nuevo con **Oaka**. Si le has prestado dinero, será el único comerciante en esta zona del juego del que te podrás fiar, ya que los demás tendrán unos precios imposibles.



Para llegar a la otra orilla, viajarás en Shupaf. Habla con Auron para escuchar algo gracioso...

Cuando acabes con tus compras, **habla con Yuna** para entretenerse un rato y cuando estés listo, sal por el **Oeste** para llegar a una especie de "andén" para subirte en el Shupaf. **Habla con la gente** de esta zona y verás que muchos de ellos te venden objetos, ¡pero a qué precio! **Habla con Auron** para saber más cosas de Jeht y acto seguido dirígete a la izquierda para encontrarte de nuevo con lo que queda del **batallón de soldados Chocobo** y con una **Esfera del Viajero**. Escucha la conversación y **salva la partida**. Al lado del punto para salvar, te encontrarás con más comerciantes y con el bueno de



Antes de emprender el viaje, recorre la zona en busca de más cofres, que alguno hay por ahí.

## → EL MERCADER OAKA

| Armas              | Precio |
|--------------------|--------|
| Doble Filo         | 2.175  |
| Ambidextro         | 975    |
| La Vibora          | 2.075  |
| Anillo Mitrilo     | 1.575  |
| Aro Esmeralda      | 1.175  |
| Manilla Depurativa | 1.425  |
| Objetos            |        |
| Poción             | 50     |
| Cola de Fénix      | 100    |
| Antídoto           | 50     |
| Colirio            | 50     |
| Hierba del Eco     | 50     |
| Aguja de Oro       | 50     |

**Maechen** dispuesto a sacarte de dudas sobre cualquier cosa. Avanza hacia el edificio y **coge de la estructura que hay detrás de**



Los conductores de los Shupaf no tienen desperdicio, y dejan a Jar Jar Binks del Episodio I de "La Guerra de las Galaxias" como un "patán".



Al otro lado del río, revisa bien el embarcadero para encontrar más cositas gratis, como el cofre con dinero que hay detrás de Lulú.

## Lulú 5.000 Guiles.

Te recomendamos que **antes de buscar al conductor prepares a tu equipo para un combate** que, preparado de antemano, no tiene que ser muy complicado. **Equipa a Tidus y a Wakka con armas que tengan Efecto Rayo.** Salva la partida y busca al conductor para emprender la marcha. Retrocede hasta donde estaba Auron y **habla con el personaje de azul** en las escalinatas. En la travesía, escucha atentamente la escena y prepárate para un **nuevo enfrentamiento** con otro enemigo. Al salvar a Yuna, estate atento a los

comentarios del grupo. Al llegar al otro lado de la Orilla del río, **salva la partida** (por si se va la luz), **habla con todos de nuevo** y avanza hacia la izquierda. Allí encontrarás de nuevo a **Oaka** junto a las escaleras. Esta vez sólo te venderá objetos. Si llevas algo de dinero, **gástate un poco para reponer existencias**, ya que dentro de nada podrás gastar todos los objetos que compres (y más). Justo encima de Oaka podrás ver el **volumen nº 12 del Diccionario Alheda**. Podrás llegar a él subiendo por la rampa que hay a la derecha. Acto seguido, sal del Shupaf por la izquierda

## →EL MERCADER OAKA

| Objetos        | Precio |
|----------------|--------|
| Poción         | 50     |
| Cola de Fénix  | 100    |
| Antídoto       | 50     |
| Colirio        | 50     |
| Hierba del Eco | 50     |
| Aguja de Oro   | 50     |

y coge del **cofre 1 Éter**. Continúa por la izquierda para llegar a la **Orilla Norte** y avanza hasta encontrarte **"algo rojo" tirado en el suelo**. Al acercarte podremos disfrutar de una CG en la que **nos mostrarán a la última componente del equipo**. Por fin nos reencontraremos con **Rikku**. A continuación, se sucederán unos cuantos **combates tutoriales en los que aprenderás a manejar algunas habilidades de Rikku**, como su **ataque Turbo Alquimia**; gracias a él **podrás combinar dos objetos** para obtener diversos resultados; lamentablemente, no sabremos el resultado de estas mezclas

## →JAULA ALBHED

|         |        |
|---------|--------|
| VIT     | 4.000  |
| PH      | 660    |
| DÉBIL A | Trueno |
| ROBAR   | --     |
| DÉBIL A | {x1.5} |
| ABSORBE | {+}    |
| INMUNE  | {/}    |
| M.D.D.  | {1/2}  |

Si todavía no te habías preparado, **pon a Wakka y a Tidus sus armas con el efecto Rayo**. Ejecuta el archivo Prisa sobre ellos y **realiza muchos ataques físicos**. Si te atacan con Bombas de Profundidad, utiliza Ultrapociones para recuperar toda la vitalidad. De cualquier forma, en el momento en que vaya a realizar este ataque te avisará, y si le atacas antes de que lo utilice, le paralizarás el ataque. Utiliza también la **técnica Ánimo** para mejorar la defensa y el ataque de los personajes.



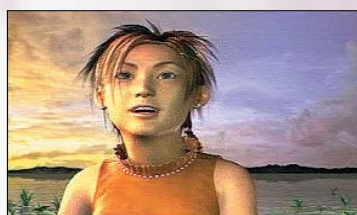
El paseo en Shupaf es tranquilo hasta que Yuna es "secuestrada" una vez más...



De nuevo en ruta, te encontrarás con lo que parece el cuerpo de una chica tirada en el suelo.



Su vestimenta nos es familiar, pero necesitamos verla la cara para darnos cuenta de que es...



... ¡¡Rikku!!! ¡¡Está viva!!! El reencuentro con Tidus lo veremos en una "expresiva" escena de vídeo.



Tras las explicaciones sobre el secuestro, llegará el momento de conocer al resto del equipo.



Wakka todavía no se ha enterado de que Rikku es Alheda. Huele a complicaciones en el futuro.



Y llega el turno de conocer las habilidades de la última guardiana de Yuna, que es la única capaz de robar y abrir cofres en las peleas.



Su ataque Turbo "Alquimia" es uno de los más letales del juego, y permite mezclar dos objetos con asombrosos resultados.



Marchando a Guadosalam, fíjate bien en el camino para encontrar un par de cofres más. Desde luego, que despistada es la gente...

# 22. Guadosalam



Guadosalam es la tierra de los Guado, la raza de Seymour, quien nos aguarda en su mansión para decirnos algo importante.



Ésta es la puerta de su mansión. Antes de entrar, es recomendable hablar con todos los Guado y dedicarnos a la caza del cofre.



Por ejemplo, en esta choza, muy bien escondido está un nuevo Diccionario Albed, así que procura no olvidarte de él.

**A**l darte la bienvenida, **te dirán que te dirijas a la mansión** en la que Seymour espera a Yuna. Antes de encaminarte hacia allí, Rikku te dará unos nociones básicas sobre la habilidad **Reformar Protecciones y Armas**. Cuando acabe la lección, retrocede a la sala anterior si quieres **salvar la partida**.

Avanza por el primer desvío a la derecha para entrar en la **posada**. En la estancia te encontrarás con **Shelinda**, además de ver un **punto para salvar**, un **panel informativo para aprender a luchar contra Máscara y Férreo** y con el sabio **Maechen**. Salva la partida y cuando estés listo, sal por donde has venido y regresa al pasillo principal para avanzar a continuación por el camino central. Llegarás a una **puerta roja** con un **cofre** a lado. Ábrelo para conseguir **1 Omnipoción**. No entres todavía por la puerta, ya que se desarrollarán una

serie de acontecimientos que te impedirán coger algún que otro objeto de la zona. Pégate a la pared de la izquierda y avanza hacia arriba hasta llegar a un **punto**. Entra en la casa que queda a la izquierda de dicho punto para encontrar tirado en el suelo, al lado de la columna central, el **volumen nº 13 del Diccionario**

**Albed**. Justo detrás de la columna, podrás hacerte con un **cofre** que contiene la nada despreciable cifra de **3.000 Guiles**. Además, en la sala podrás encontrar también a varios **jugadores de Blitzbol**. Sal de nuevo y sigue pegado hacia la pared de la izquierda hasta llegar a una pareja de guados con un **cofre** cerca.

## Guadosalam



### → TIENDA GUADOSALAM

| Armas           | Guiles |
|-----------------|--------|
| Sable Barroco   | 1.237  |
| Vara Brillante  | 1.237  |
| Ambidextro      | 1.237  |
| Mogu Obediente  | 1.237  |
| Alabarda        | 2.475  |
| Hoja Dúctil     | 2.475  |
| Devastadora     | 1.237  |
| Escudo de Thor  | 3.487  |
| Anillo de Thor  | 3.487  |
| Brazal de Thor  | 3.487  |
| Aro de Thor     | 3.487  |
| Placa de Thor   | 3.487  |
| Manilla de Thor | 3.487  |
| Pelta de Thor   | 3.487  |

### Objetos

|                |     |
|----------------|-----|
| Poción         | 75  |
| Cola de Fénix  | 150 |
| Antídoto       | 75  |
| Colirio        | 75  |
| Hierba del Eco | 75  |
| Aguja de Oro   | 75  |

### → EL MERCADER OAKA

| Armas           | Precio |
|-----------------|--------|
| Doble Filo      | 2.175  |
| Belladona       | 3.075  |
| Apagón          | 3.075  |
| Cait Sith letal | 12.825 |
| Hoja Dúctil     | 1.650  |
| Devastadora     | 825    |
| Escudo de Thor  | 2.325  |
| Anillo de Thor  | 2.325  |
| Brazal de Thor  | 2.325  |
| Aro de Thor     | 2.325  |
| Placa de Thor   | 2.325  |
| Manilla de Thor | 2.325  |
| Pelta de Thor   | 2.325  |

### Objetos

|                |     |
|----------------|-----|
| Poción         | 50  |
| Cola de Fénix  | 100 |
| Antídoto       | 50  |
| Colirio        | 50  |
| Hierba del Eco | 50  |
| Aguja de Oro   | 50  |

Procede a entrar en la mansión. Al entrar encontrarás a todo el equipo esperándote en el hall. Antes de nada, sube por las escaleras hasta el **nivel superior** para encontrar un **cofre** a mitad del balcón con **2 Ultrapociones**. Habla con todos los miembros de tu equipo antes de entrar por las **puertas moradas** que hay al fondo. Cuando el mayordomo te deje sólo, **vuelve a hablar con los miembros de tu equipo** (deja a Yuna para el final). Al hablar con Yuna, el mayordomo volverá a entrar y, tras la conversación, **aparecerá Seymour** en escena. Fíjate bien en todo lo que va a pasar a continuación, porque no tiene desperdicio. Primero, por la alucinante CG en la que seremos testigos de los sueños de los que viven en El Etéreo y en segundo lugar, por la proposición que le hará el Venerable a Yuna... Bueno, una vez Auron le haya metido algún corte que otro, **sal de la mansión y reúnete de nuevo con**



Muy cerca de la cuesta que lleva al misterioso Etéreo, te espera otro cofre con un Elixir.



Antes de entrar en la mansión, te enterarás que después visitarás el Etéreo.



En el interior de la casa, Lulú te pondrá en antecedentes sobre quiénes son los Guado.



Antes de que llegue Seymour, podrás hablar con Tromell, su más fiel sirviente y lacayo.

el equipo para comentar la jugada. Parece que Yuna se ha tomado muy en serio eso del matrimonio y parece que nada la va a hacer cambiar de opinión. Al acabar la conversación, **tendrás que dirigir tus pasos hacia el Etéreo** (recuerdas donde se encontraba ¿verdad?).



Antes de dirigirnos al Etéreo, Seymour nos explicará exactamente qué es en una CG.



¿¿Eh??? ¿Qué Seymour se quiere casar con Yuna? ¡¡¡Pero será asqueroso el tío!!!



Antes de salir de Guadosalam, deberás visitar el Etéreo, al que se accede siguiendo la cuesta.

## 23. El Etéreo



Escondido en la parte izquierda hay un cofre. Su contenido no es nada importante, pero....

Nada más entrar, métete en el recoveco a la izquierda y recórrelo pegado a la pared para encontrar un **cofre** con **8 Bolas Fulminantes**. Sube las escaleras en el segundo tramo del camino, tras la escena con los compañeros. Entra en el Etéreo y tras ver la escena que muestra el lugar, **habla con Wakka y con Lulú**, ya que son los únicos que te harán caso. Después de ver cómo Wakka y Lulú se despiden de Chappu, **revisa el equipo de Tidus y podrás comprobar que la Espada Fraternidad** que hasta ahora ha tenido tres ranuras libres ahora **ha**



En las escaleras, dos guardianes se quedarán atrás... ¿Esconderán algo? ¿Tienen miedo?

**recibido por arte de magia tres nuevas habilidades (Ataque Físico + 10%, Efecto Agua y Ojo Penetrante)**. Ahora vuelve a hablar con Yuna para averiguar qué ha decidido sobre su boda. Acto seguido, observa el comportamiento de Tidus y cómo a Auron le afecta la salida de los demás del Etéreo. Regresa a la mansión, donde te estará esperando todo el equipo, para que Yuna le pueda dar a Seymour la respuesta. Tidus tendrás en el camino una interesante conversación con Lulú; después síguela y vuelve a hablar con ella. Tendrás un diálogo un tanto



Dentro del Etéreo, todos los personajes podrán ver a sus familiares fallecidos, como Chappu.

extraño sobre lo que ella piensa de la boda de Yuna. Sigue avanzando desde la tienda en la que estaba Oaka hasta encontrarte con Rikku para averiguar donde será **tu próxima parada: la Llanura de los Rayos**. Entra en la tienda si lo consideras necesario, sobre todo para **comprar todas las protecciones posibles que reduzcan o eliminen el efecto rayo**, y cuando estés listo baja de nuevo hasta la entrada de la mansión y **habla con Lulú por última vez**. Provocarás un diálogo en el que Tidus tendrá que declarar sus intenciones amorosas hacia Yuna. ¡¡Por fin!!



Yuna podrá volver a ver a su padre, Brasca, por unos instantes antes de seguir su viaje.

Responde lo que quieras y, cuando estés listo, dirígete desde la entrada de la mansión hacia la rampa que hay más abajo a la izquierda (la que estaba protegida por un guardia que no nos permitía el paso, y que se encuentra a la izquierda de la posada). Allí **Shelinda** se cruzará contigo; tras darte unas clases de modales, te indicará que **Seymour ha partido al Templo de Macalania**. Tras informar a los demás, **salva la partida** en la posada (si quieres) y emprende el peregrinaje. Coge el camino donde estaba el guardia para salir de este lugar.



Busca a todos los miembros de tu equipo, y cuando los hayas encontrado, reúnete con ellos a la entrada de la mansión.



Puedes provocar una conversación subida de tono con Lulú, acerca de tus pretensiones amorosas con Yuna... o hacia ella.



Después de la proposición de Seymour, Yuna se quedará un poco trastornada. No es para menos y se dará cuenta hasta Auron.

# 24. La Llanura de los Rayos

## ENEMIGOS COMUNES

**Airos** VIT 200 | PH 92 | **ROBAR** Boca Eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Cactilio X** VIT 500 | PH 350 | **ROBAR** Cola de Chocobo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad  
**Máscara** VIT 1.498 | PH 262 | **ROBAR** Manto de Luna | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad **Kusarik** VIT 445 | PH 92 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Férreo** VIT 3.600 | PH 800 | **ROBAR** Manto de Luz | **AL MORIR DEJA** Esfera de Poder **Aguja de oro** VIT 230 | PH 92 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad  
**Gecko** VIT 265 | PH 92 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Ente Dorado** VIT 1.200 | PH 92 | **ROBAR** Boca eléctrica | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia



Al entrar en la Llanura, el equipo te explicará que debes tener cuidado con los rayos.

En un **cofre**, nada más entrar, podrás recoger **2 Colas de Fénix**. Sigue avanzando por el camino mientras esquivas los rayos y peleas con los monstruos de esta zona para **ganar experiencia**, ya que los enemigos son más fuertes y necesitarás más habilidad para derrotarlos. Más adelante encontrarás otro **cofre** con **2 Ultrapociones** también a la izquierda. Avanzando por el camino, podrás ver una **Piedra Brillante con el dibujo de un personaje conocido, Cactilio**. A la derecha, un poco más adelante del **punto para salvar**, podrás encontrarte de nuevo con el **sabio Maechen**. Habla con él para ver qué te cuenta esta vez el viejo. Pasada la roca brillante, justo detrás, verás un **cofre** con **5.000 Guiles**. Sigue avanzando hasta encontrarte con **Shelinda**; habla con ella y contesta lo que prefieras a su pregunta. Sigue avanzando, en otro recoveco a la derecha encontrarás al lado de **otra Piedra Brillante** un **cofre** con **1 Balón de Agua** (ya sabes lo que tienes que hacer con él ¿no?). Llegarás a un punto en el que todos se pararán por culpa de un rayo y Rikku propondrá a los demás de modo muy



Para esquivar los rayos, espera un resplandor y pulsa el botón **X** en cuanto lo veas.

efectivo que se resguarden en una casa cercana. De ti depende si la haces caso a ella o haces caso a los demás. Si eliges hacerla caso y entras en el edificio (opcional), te encontrarás en una **nueva sucursal de la cadena de posadas de Rin** (el Albhed). Yuna se meterá en una de las habitaciones para descansar, mientras puedes hablar con los demás hasta que salga del pasillo de la derecha **Rin** en persona a daros la bienvenida. **Habla con él sobre los estudios de Albhed y contesta la primera opción para obtener el volumen nº 14 del Diccionario Albhed**. Acto seguido preguntará por **Auron**, si le dices que no es él, Rin cambiara de tema y te dirá que Seymour está pregonando que se va a casar con Yuna. Después, podrás acceder a la **tienda** y comprar todo lo que quieras. **No obstante, si le dices que sí es Auron el que está contigo las cosas cambiarán**; primero se hablarán de su encuentro en el pasado y si después vuelves a hablar con él te dirá lo de Seymour, además de ofrecerte los artículos de su tienda. En el lugar también podrás consultar el **panel de información** para averiguar cómo luchar contra ciertos

## →MINIJUEGO ESQUIVA LOS RAYOS

Al entrar en la nueva zona, prepárate para enfrentarte a un nuevo minijuego, si se puede llamar así. En esta ocasión, **tendrás que conseguir evitar los rayos para que no caigan sobre el equipo**. Para ello, **anda lo más pegado que puedas a los pararrayos y procura no andar por zonas abiertas durante mucho tiempo**. Si además ves que un rayo te va a caer justo encima, pulsa el botón **X** cuando veas el destello previo al rayo. En el juego te recomendarán que no pulses **X** todo el rato... hazles caso. Si consigues **esquivar 200 rayos** de forma consecutiva, te darán un premio. Para esto lo mejor es que tengas la habilidad disponible que te permite no luchar con ningún enemigo.

| Rayos a esquivar | Obsequio               |
|------------------|------------------------|
| 2 veces          | Éter                   |
| 5 veces          | 2 Pociones X           |
| 10 veces         | 2 Omnipociones         |
| 20 veces         | Esferas                |
| 50 veces         | 3 Esferas de Vigor     |
| 100 veces        | 3 Esferas de Vitalidad |
| 150 veces        | 4 Megaelixir           |
| 200 veces        | Emblema de Marte       |

Al esquivar los primeros rayos, aparecerá un cofre en la puerta de la posada y, en el interior, verás un libro acerca de los rayos que has esquivado.

## →CACTILIO X

Esto lo descubrirás más adelante, pero para que veas que somos buenos te vamos a adelantar lo que tienes que hacer con estos monolitos. Al acercarte a la **Piedra Brillante**, pulsa el botón **■** para investigarla y verás cómo sale de la piedra el **Espíritu de Cactilio**. Esto tendrás que repetirlo con cada piedra que veas, ya que **así obtendrás el arma definitiva de Kimahri**. Al liberarlos, **aparecerán como enemigo casi único en la Llanura de los Rayos**, de modo que te harán subir 350 puntos de habilidad. **Encuentra tres Piedras de Cactilio X y libéralas**. De este modo, **harás que un Espíritu Cactilio aparezca en la superficie de la zona Sur del mapa** (antes de la tienda de Rin). **Busca al fantasma** y síguelo hasta una de las torres pararrayos; el fantasma no es fácil

de ver y además no es que vaya muy rápido que digamos. De cualquier forma, la recompensa valdrá la pena. Cuando lo veas, busca en la parte de la derecha del camino un **pararrayos estropeado** (es pequeño y está medio caído). Espera a que se acerque el fantasma a la zona y pulsa **■** para hacer que caiga un rayo sobre la torre. Así aparecerá un **cofre** que contiene el **último arma de Kimahri**. Si haces esto en este punto del juego, lo más probable es que todavía no puedas abrir el cofre, de modo que tendrás que volver



más adelante para recoger el arma. No obstante, tú eliges si prefieres realizar todo el minijuego ahora o si prefieres volver más adelante, cuando

todo el equipo esté más entrenado para poder enfrentarse a los enemigos de la zona fácilmente. También puedes hacerlo ahora y volver más adelante para abrir el cofre, es totalmente opcional.



En la zona también hay cofres. Fíjate en el mapa y ve a tiro hecho, porque hay muchos enemigos.



Si quieres disfrutar del minijuego de los Cactilios, inspecciona tres de estas piedras.



En cuanto toques una de las piedras Cactilio, podrás pelear contra estos graciosos seres.



Rikku parece tener miedo a los rayos, y por eso pedirá hacer una parada en una posada de Rin.



Al hablar con Rin escoge bien tus respuestas, ya que si no te quedarás sin un nuevo volumen del Diccionario Alshed.



Yuna está muy rara. Vamos a cotillear un poco a ver si la vemos cambiarse de rop... digo... descubrir qué la puede pasar.



Dentro descubriremos que estaba viendo una Esfera, de alguien que se parecía demasiado a Jyscal, el padre de Seymour.

enemigos; inténtalo si quieres. Cuando hayas terminado, dirígete hacia el pasillo en el que ha entrado Yuna. Al pasar enfrente de la puerta, se activará una secuencia. Escucha atentamente y observa todo lo que va a pasar a continuación. Tras pasar la noche, **salva la partida y habla con todos tus compañeros**. Al hablar con Rikku, pondrás de nuevo al equipo en marcha por la Llanura. Antes de salir de la posada, **acércate al mostrador que encontrarás justo detrás de Auron y lee el libro Anales del Invocador** para enterarte de algo más acerca de los Cactilios y de cómo derrotarlos. Sal de nuevo a la Llanura, sonríe para

la foto y ve en busca del **Escudo de Thor**, el cual encontrarás un poco más adelante de la puerta, a la derecha del camino (es una **pequeña mancha blanca** en el suelo). Nada más entrar en la nueva zona verás otro **monolito del Cactilio** a mano izquierda, pero si has investigado los dos anteriores, tal y como suponemos, verás que ya no brilla. Además, podrás encontrar un **cofre** justo a la derecha que guarda en su interior **1 Poción X**. A lo largo del camino encontrarás más piedras, algunas sin espíritu dentro y otras con él (mira el Cuadro de Cactilio para saber lo que tienes que hacer). Al llegar a una **extraña edificación**

a la izquierda, después del punto para salvar, **Yuna** hará parar al equipo para explicarles que **realmente se va a casar con Seymour...** parece que a ninguno le hace mucha gracia la decisión (y mucho menos a Tidus, como es de imaginar). Cuando acabe la conversación, busca detrás de la caseta para encontrar un **cofre** con **1 Éter** en su interior. Y un poco más adelante a la derecha podrás abrir otro **cofre** con **2.000 Guiles**. Después de la jarra de agua fría que ha arrojado Yuna sobre Tidus y el resto del equipo, **sigue avanzando por el camino hacia el lugar que indica la flecha roja** en el mapa para salir de una vez de la Llanura de los Rayos.

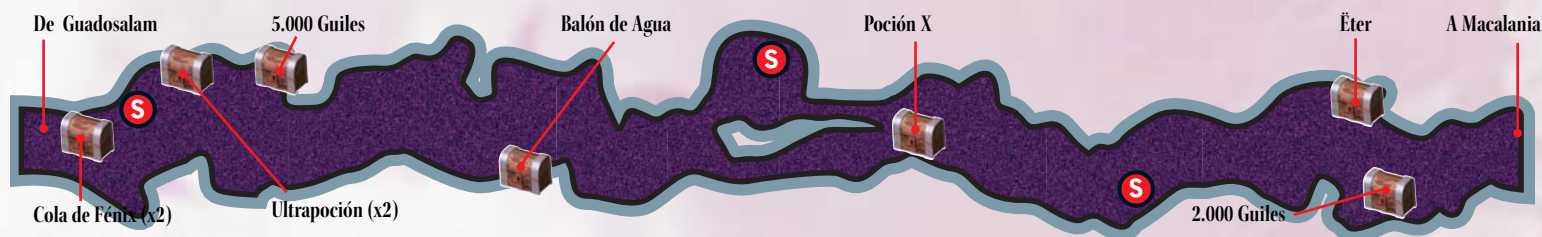
### → TIENDA DE RIN

| Objetos        | Guiles |
|----------------|--------|
| Poción         | 50     |
| Cola de Fénix  | 100    |
| Antídoto       | 50     |
| Colirio        | 50     |
| Hierba del Eco | 50     |
| Aguja de Oro   | 50     |
| Granada        | 300    |
| Mapa           | 50     |

### → CHICA DEL MOSTRADOR

| Armas           | Guiles |
|-----------------|--------|
| Sable Barroco   | 825    |
| Vara Brillante  | 825    |
| Ambidextro      | 825    |
| Mogu Obediente  | 825    |
| Alabarda        | 1.650  |
| Hoja Dúctil     | 1.650  |
| Devastadora     | 825    |
| Escudo de Thor  | 2.475  |
| Anillo de Thor  | 2.475  |
| Brazal de Thor  | 2.475  |
| Aro de Thor     | 2.475  |
| Placa de Thor   | 2.475  |
| Manilla de Thor | 2.475  |
| Pelta de Thor   | 2.475  |

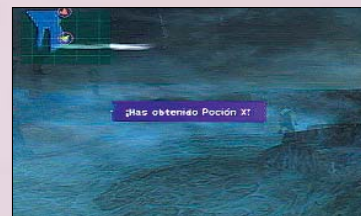
## Llanura de los rayos



Al cotillear en el cuarto de Yuna, Wakka entrará y te sacará de una manera poco ortodoxa...



Fuera de la posada, Yuna se reafirmará en su idea de casarse, tras acabar el peregrinaje.



Tú sigue a lo tuyo, que la chica lo mismo cambia de idea, y sigue abriendo cofres...



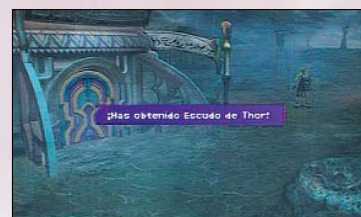
Es posible que en esta zona tus personajes aprendan nuevas formas de llegar al Turbo.



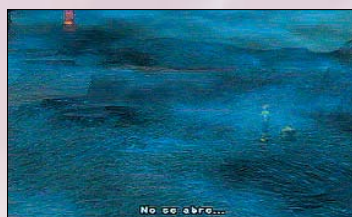
Al hablar con Shelinda te darás cuenta de que los rumores vuelan en Spira, como aquí...



Si esquivas unos cuantos rayos, pásate por la posada y verás un cofre en la puerta...



...cuantos más esquivas de manera consecutiva, mejor será el premio, así que esfuerzate.



Con el Cactilio Fantasma, activa el pararrayos estropeado y recibirás un cofre que no se abre.

# 25. Bosque de Macalania

## ENEMIGOS COMUNES

**Quimera** VIT 5250 | PH 1220 | **ROBAR** Aire Ártico | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad **Iguion** VIT 370 | PH 240 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad  
**Mulfú** VIT 580 | PH 240 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Ente Azul** VIT 1.500 | PH 240 | **ROBAR** Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Kuspo** VIT 2.700 | PH 520 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad **Avispa** VIT 360 | PH 240 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad



Al entrar en la zona, Auron nos confesará algunos secretos, así que no pierdas detalle.

**A**l entrar en el bosque, habla con Auron sobre Yuna. Sigue el camino hasta llegar a una **Esfera para salvar la partida**. Como podrás ver en el mapa, después de la conversación el camino se bifurca. Es mejor que primero vayas por el camino de la izquierda. De este modo podrás encontrar **cofres** que de otra manera te dejarías atrás.

Será mejor que al entrar en esta zona cambies las armas y protecciones, ya que en este lugar cada enemigo será vulnerable a un elemento distinto. Por esta zona **te encontrarás con un enemigo llamado Quimera, del que Kimahri podrá aprender la habilidad "Vaho Acuático"**.

Nada más pasar la primera curva a la izquierda, detrás de un gran árbol, situado también a la izquierda, podrás encontrar un **cofre** con **Cait Sith Dormilón** (un arma para Lulú). Sigue avanzando por el tronco del árbol en forma de camino hasta bajar una pequeña cuesta. Allí encontrarás otro **cofre** esta vez con **2.000 Guiles**. Sigue adelante por el único camino hasta llegar a una curva hacia la izquierda de forma perfectamente circular. Allí verás un **cofre** detrás de



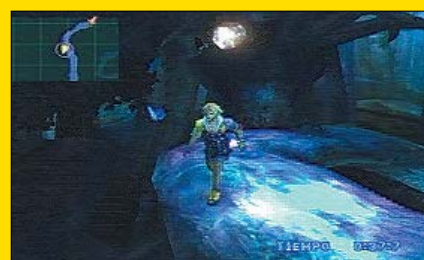
Seremos pesados, pero pelea cuanto puedas y rota a todos los personajes a menudo.

un árbol, aunque perfectamente visible. De su interior podrás recoger **3 Colas de Fénix**. Al seguir el camino aparecerá **Barthello, el guardián de Dona**, corriendo como un "poseso" porque su Invocadora ha desaparecido. Tras la escena, sigue avanzando por el camino hasta **encontrarte con un individuo un tanto extraño con pinta de loro**.

Después de dedicarte a cazar las mariposas (recuerda que esto es algo totalmente opcional), sigue avanzando por el camino en la dirección que indica la flecha para llegar a la **zona Norte del bosque**. Aquí también encontrarás las **mariposas azules**, así que ya sabes lo que tienes que hacer. En esta parte del bosque encontrarás otro **cofre** escondido detrás de un árbol a la izquierda con **1 Panacea**. Nada más bajar la cuesta, encontrarás una **Esfera del viajero para salvar la partida** y al mercader **Oaka**; si examinas lo que te ofrece sin comprar nada, **te preguntará si los precios son muy caros. Si contestas que sí, Oaka te hará una rebaja** en todos los objetos de su tienda. En frente de Oaka, a la derecha en el camino entre los hierbajos,

## →MINIJUEGO EL CAZADOR DE MARIPOSAS

El juego consiste en lo siguiente. Tendrás que retroceder por donde has venido intentando **cazar 7 mariposas azules antes de que se agote el tiempo**. A simple vista parece sencillo, pero esto tiene sus reglas. Para empezar, deberás saber que también encontrarás en el lugar **mariposas rojas**, pero **si tocas a estas últimas te restarán**



**tiempo y además tendrás que enfrentarte a los enemigos de la zona, pero fortalecidos**, de modo que se hará más difícil el combate. A medida que toques las mariposas azules, irán cayendo **cofres "virtuales"** hasta un total de siete. Y si consigues tocar las siete mariposas azules, conseguirás un octavo cofre que desaparecerá si sales de la zona. Recuerda coger el premio antes de salir. Otra cosa que tienes que tener en cuenta es que este minijuego se encuentra en dos partes del bosque, en el centro y en el sur, y que además podrás volver a esta zona siempre que quieras para jugar a cazar mariposas; eso sí, cambiarán las reglas del juego cada vez. **Regresa cuando tengas la nave, ya que así podrás conseguir uno de los objetos necesarios para evolucionar el arma definitiva de Kimahri**. Cuando quieras jugar, busca la mariposa irisada y comenzarás la caza. Por último, debes saber que no saldrá el cofre si lo intentas dos veces seguidas. Una vez que haya aparecido el primer cofre, sigue tu camino y vuelve cuando puedas.

## encontrarás el volumen nº 15 del Diccionario Albhed.

En este punto verás tres caminos distintos, pero no te preocupes por elegir el próximo destino, ya que Auron se encargará de ayudarte en la elección. De nuevo con el control de Tidus, te recomendamos que en este momento **dediques un poco de tiempo para preparar a tus personajes y que equipes armas sin efecto Elemental**.

Avanza por el nuevo camino para descubrir qué es lo que te quiere enseñar Auron y prepárate... ¡porque no es nada bueno!

Una vez hayas terminado con el enemigo, descubrirás qué es la **Esfera de Jecht**, se trata de un recuerdo del padre de Tidus que podrás observar

## →EL MERCADER OAKA

| Armas (sin rebaja) | Precio |
|--------------------|--------|
| Hoja Sónica        | 12.100 |
| Vara Nocturna      | 7.650  |
| Balón Helado       | 3.750  |
| Hoja Dúctil        | 3.300  |
| Mitón de Poder     | 3.150  |
| Aro de Ageb        | 4.950  |
| Placa de Sobek     | 4.950  |

| Armas (con rebaja) | Precio |
|--------------------|--------|
| Hoja Sónica        | 9.075  |
| Vara Nocturna      | 5.737  |
| Balón Helado       | 2.812  |
| Hoja Dúctil        | 2.475  |
| Mitón de Poder     | 2.362  |
| Aro de Ageb        | 3.712  |
| Placa de Sobek     | 3.712  |

| Objetos        | Precio |
|----------------|--------|
| Poción         | 75     |
| Ultrapoción    | 750    |
| Cola de Fénix  | 150    |
| Antídoto       | 75     |
| Colirio        | 75     |
| Hierba del Eco | 75     |
| Aguja de Oro   | 75     |



Utiliza la técnica Alma de Dragón con Kimahri para aprender una nueva técnica de lucha de los enemigos llamados Quimera.



Mira bien detrás de cada árbol, de cada rama y en todos los recovecos, porque te puedes llevar más de una sorpresa.



Al final de los dos tramos de bosque llegarás a una zona en la que está Oaka, y muy bien escondido, un nuevo Diccionario Albhed.



Sigue a Auron por el camino que ha abierto y te enfrentarás a la Esfera Amorfa.



Cuántas más esferas de Jecht y Braska recojas, más ataques Turbo aprenderá Auron.

junto a todo el equipo... ¡qué tierno!

**Cada vez que encuentres una nueva Esfera de Jecht, Auron aprenderá una nueva técnica para sus ataques Turbo.**

Encontrarás más esferas a lo largo de todo el camino, de modo que te iremos indicando donde se encuentran. En esta ocasión, **la técnica que aprenderá Auron es Estrella Fugaz** y aparecerá en el Menú desde este



Al concluir el combate, el grupo descubrirá una esfera especial, con recuerdos de Braska.



Al superar el bosque, aparecerá un nuevo camino con aspecto neblinoso. Recuérdalo.

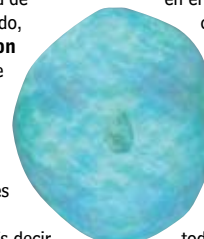
mismo momento para que la puedas activar, lo cual te recomendamos. Regresa al camino principal y retrocede para **salvar la partida** si lo crees oportuno. Además, ahora **podrás volver a las zonas de las mariposas** para repetir la prueba de los cofres y obtener distintos objetos, como **2 Elixires** en el Norte o **2 Omnielixires** en el Centro. Bien, una vez hayas hecho lo de las

## →ESFERA AMORFA

|         |         |
|---------|---------|
| VIT     | 12.000  |
| PH      | 3.240   |
| DÉBIL A | Varia   |
| ROBAR   | Éter    |
| DÉBIL A | {x 1.5} |
| ABSORBE | {+}     |
| INMUNE  | {/}     |
| M.D.D.  | {1/2}   |



Este enemigo tiene una forma de actuar muy curiosa. Por un lado, **apenas le causarás daño con ataques físicos**. Su rutina de ataque es la siguiente: utiliza ataques físicos hasta que realice su primer ataque mágico. En ese momento revelará su punto débil, que es exactamente el contrario al hechizo que él ha realizado. Es decir, **si te ataca con un Hechizo Piro, deberás atacarle con un Hechizo Hielo**. Lógicamente, si tienes los hechizos de nivel superior la harás más daño. Cada vez que le atacas con el hechizo contrario,



en el próximo ataque la criatura cambiará de hechizo y de nuevo tendrás que atacarle con el contrario que haya utilizado. Siempre que le ataques con un ataque físico, la Esfera utilizará un hechizo para contraatacar. **Utiliza a Yuna cuando necesites curar** a los del equipo e intenta que participen todos los miembros del equipo para que todos ganen **Puntos de Habilidad** al finalizar el combate, ya que serán bastantes (¡casi 5.000! no está mal ¿eh?). Obtendrás además **1 Esfera de Jecht** y **2 Esferas Llave de Nivel 2**.

mariposas (si es eso lo que has decidido) regresa hasta el punto para salvar y esta vez **escoge el primer camino que hay a la derecha**, por el que antes no podías pasar. Te encontrarás con un **camino de hielo** que te llevará al principio del bosque. Además, **encontrarás un atajo**

**para llegar al Templo de Macalania**, aunque se encuentra **bloqueado por una chica** que parece no querer moverse. Regresa pues hasta el camino anterior y **sigue la indicación de la flecha** en el mapa. Finalmente, Tidus y sus amigos llegarán al **lago Macalania**.

# 26. Lago de Macalania

## ENEMIGOS COMUNES

**Ojo Diabólico** VIT 310 | PH 300 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Est. de Agilidad **Flan de Hielo** VIT 1.350 | PH 300 | **ROBAR** Aire Ártico | **AL MORIR DEJA** Est. de Magia  
**Mafú** VIT 710 | PH 300 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Est. de Vigor **Lobo de Nieves** VIT 400 | PH 300 | **ROBAR** Polvo Somnífero | **AL MORIR DEJA** Est. de Vigor



Detrás del Chocobo hay un cofre que podrás coger en el futuro, cuando tengas un barco.

**N**ada más entrar en la zona, avanzar un poco y conocer a las criaturas más comunes en esta zona, te encontrarás de frente con el **mercader Oaka**, al lado de una de las muchas tiendas de la cadena de Rin. **Habla con él para ver qué te ofrece y entra en la tienda para hacer las comparaciones** de variedad y precios oportunas. A la derecha de la puerta de la casa de Rin, te encontrarás con **Glasco** y su



Dentro de la tienda puedes realizar las acciones típicas, como descansar o comprar objetos.

amado Chocobo, y a la izquierda podrás recoger del suelo el **volumen número 16 de la famosa colección de Diccionarios de bolsillo Albhed**. **Habla con Glasco** sobre su vida hasta que te pregunte qué opinas sobre su trabajo, **dependiendo de lo que contestes, la aparición de Glasco a lo largo de la aventura cambiará**. Dejamos esto a tu libre elección, aunque quizá el muchacho



Tampoco olvides hablar con el pobre Oaka, que parece no encontrar un buen sitio para negociar.

necesita cambiar de aire para dejar de estar amargado en la Legión... Detrás del Chocobo encontrarás un **cofre** al que no podrás llegar aún. Dentro de la tienda puedes hablar con todo el equipo, **salvar la partida** y consultar un **nuevo panel informativo** al fondo a la izquierda. Además, te encontrarás con el **Sabio Maechen** (no podía ser de otra manera, ¡está en todas partes!) que te hablará sobre Macalania. También

## →EL MERCADER OAKA

| Armas             | Precio |
|-------------------|--------|
| Hoja Sónica       | 13.837 |
| Alabarda          | 2.925  |
| Mitón de Poder    | 1.462  |
| Anillo Depurativo | 3.262  |
| Aro Sonoro        | 3.487  |
| Placa Sonora      | 1.237  |
| Manilla Relajante | 2.812  |
| Pelta de Soldado  | 2.587  |
| Objetos           |        |
| Poción            | 75     |
| Ultrapoción       | 750    |
| Cola de Fénix     | 150    |
| Antídoto          | 75     |
| Colirio           | 75     |
| Hierba del Eco    | 75     |
| Aguja de Oro      | 75     |

podrás comprar armas y objetos en la tienda o a Oaka, como prefieras. Sal de la tienda y prosigue tu camino. A los pocos pasos, empezarán a desarrollarse una serie de acontecimientos inesperados. »

» Parece ser que **los Albhed no están muy de acuerdo con la boda de Yuna y Seymour**. Prepárate ahora para el largo combate que viene a continuación, es de los duros. Una vez que haya finalizado la pelea, estate atento a la escena que viene después. Verás cómo **Wakka descubre que Rikku es Albhed y cómo Rikku le tira los trastos a Tidus** (qué éxito tiene el chaval, menos con la que él quiere...). Cuando acabe la escena no te molestes en retroceder, ya que **más adelante podrás recoger todos los objetos que te has dejado en el camino**. Abre el **cofre** que hay al lado de la puerta para recoger **1 Omnipoción** y después entra en el Templo.

### → CAÑÓN Y SONDA ALBhed

|         |                                          |
|---------|------------------------------------------|
| VIT     | Cañón 16.000, Sonda 1.000                |
| PH      | Cañón 4.400, Sonda 220                   |
| DÉBIL A | Cañón: Electro, Sonda: --                |
| ROBAR   | Cañón: Manto de Luna, Sonda: Ultrapoción |
| DÉBIL A | { x 1,5 }                                |
| ABSORBE | { + }                                    |
| INMUNE  | { / }                                    |
| M.D.D.  | { 1/2 }                                  |



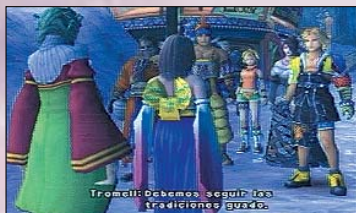
Para empezar, descubrirás que **no puedes utilizar ni los Eones ni los hechizos mágicos**. En primer lugar, habrá que eliminar al causante de este inconveniente, que no es otro que la Sonda. En tu equipo **no deberá faltar Wakka**, ya que es el más preparado para los enemigos voladores. Los otros dos personajes pueden ser **Auron y Kimahri**, aunque Tidus podrá sustituir a cualquiera de los dos. Éstos deberán centrar todos sus ataques en el cañón. **Una vez te hayas deshecho de la Sonda, Yuna y Lulú podrán utilizar su magia**. No obstante, ten cuidado

con el cañón, porque tiene un ataque muy potente, llamado Rayo Mágico, que dejará tiritando al equipo. Frente a este ataque lo mejor es utilizar un Eón, como Ixion o Ifrit, para que soporte este ataque, ya que si pierden mucha vida, podrás ayudarles a recuperarse utilizando los hechizos Piro o Electro. Como Ixion es afín al elemento Rayo, lo mejor es que ataques con él, aunque Ifrit será igualmente válido. Al terminar, **recibirás una cantidad escandalosa de Puntos de Habilidad**. También obtendrás un **Bastón de Médico**.

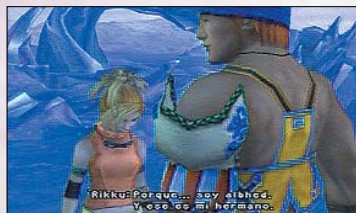


### → TIENDA MACALANIA

| Armas            | Guiles |
|------------------|--------|
| Sable Barroco    | 825    |
| Vara Brillante   | 825    |
| Ambidextro       | 825    |
| Mogu Obediente   | 825    |
| Devastadora      | 825    |
| Alabarda         | 1.650  |
| Hoja Dúctil      | 1.650  |
| Escudo de Viaje  | 1.575  |
| Anillo de Viaje  | 1.575  |
| Brazal de Viaje  | 1.575  |
| Aro de Viaje     | 1.575  |
| Placa de Viaje   | 1.575  |
| Manilla de Viaje | 1.575  |
| Pelta de Viaje   | 1.575  |
| Sable Largo      | 50     |
| Objetos          |        |
| Poción           | 50     |
| Ultrapoción      | 500    |
| Cola de Fénix    | 100    |
| Antídoto         | 50     |
| Colirio          | 50     |
| Hierba del Eco   | 50     |
| Aguja de Oro     | 50     |
| Granada          | 300    |
| Mapa             | 50     |



Después del descanso en la posada, Yuna se irá con Tromell, el secuaz de Seymour...



...pero los Albhed los atacan y Rikku se verá obligada a confesar su origen. Pobrecilla.



Tras el combate, Rikku le tirará los tejos a Tidus, que no parece estar tan interesado en ella.



Antes de entrar en el templo, fíjate en el lateral derecho para encontrar un nuevo cofre.

## 27. Templo de Macalania

**N**ada más entrar en el templo, **te encontrarás con una chica Albhed** a los pies de la escalera que se ha perdido; **habla con ella para obtener 400 Guiles**. Sigue avanzando por el inmenso pasillo helado hasta que llegues a la **puerta de entrada** del gélido y un tanto siniestro Templo de Macalania. En la puerta te encontrarás con el equipo (parece que Rikku tendrá más

de un problemilla para poder entrar en el templo); **salva la partida** en la Esfera que hay nada más entrar en la sala principal del templo. **Habla con Tromell**, el vejete mayordomo de Seymour y te dará **1 Pelta Sólida** (generoso el tío). Al avanzar un poco, **Shelinda** te dará la bienvenida (ésta es un poco más rata). Dirígete a las escaleras y pronto **recibirás una mala noticia**; entra

por la puerta que está justo a la derecha de las escaleras para averiguar qué pasa. **Auron dará a Tidus la Esfera que Yuna vio en la habitación de la posada de Rin**. Tras descubrir el fondo oscuro de Seymour (si es que con tantas venas en la cara no se puede ser bueno...), abre el **cofre** que hay el fondo en la sala para recoger **2 Panaceas**. Después, habla con la gente que hay allí para

obtener **2 Ultrapociones**. Acto seguido, retrocede hasta la sala principal y recorre con más calma la zona para encontrar en las primeras **escaleras** situadas a la derecha de la entrada un **cofre** con **2 Pociones X** y en el lado opuesto otro **cofre** con **5.000 Guiles**. También te encontrarás en la zona con **Oaka**, el cual **te ofrecerá exactamente los mismos objetos**.



Antes de llegar al templo tendrás que recorrer un pasillo helado. Habla con el personaje que hay al entrar y obtendrás "dinerillo".



Al entrar, el grupo tendrá algunos problemillas, porque los Albhed no son muy bien recibidos por culpa del Dogma de Yevon.



Como siempre, antes de hacer nada dedica un poco de tiempo a la "rapiña" del lugar, y busca un par de cofres por los pasillos.



A ambos lados de la escalera, puedes encontrar sendas habitaciones con objetos y personajes...



... con los que hablar para conocer más sobre el conflictivo e interesante pasado de Seymour.



Por la zona también deambulan algunos clásicos, como Shelinda ¿Nos estará espiando?



Tarde o temprano, Auron le dará a Tidus la misteriosa esfera de Yuna y todos sabrán...



...que se trata de una esfera de Jyscal, el padre de Seymour, en la que cuenta algo importante.



A la luz de este descubrimiento, Seymour en persona aparecerá para batirse en duelo.

Antes de subir las escaleras, entra por la puerta que hay a la izquierda para llegar a una sala muy parecida a la anterior. **Habla con la gente** para conocer un poco más a Seymour y para obtener distintos objetos, como **1 Elixir** y **1 Éter**. Además, podrás recoger del **cofre** que hay al final de la habitación **3 Colas de Fénix**. Cuando estés listo, **salva la partida**

(más te vale, por tu propio bien) antes de entrar en el recinto de la prueba, ya que a continuación **tendrás que enfrentarte al combate más complicado que has disputado hasta el momento**. Nada más cruzar la puerta, avanza por el pasillo hasta que llegues a una sala circular. Como habrás oído, la música no presagia nada mínimamente bueno.

## →SEYMOUR, SOLDADOS GUADO, ÁNIMA

**VIT** Seymour 6.000, S. Guado 2.000, Ánima 18.000  
**PH** Seymour 2.000, S. Guado 300, Ánima 2.500

**DÉBIL A** --

**ROBAR** Seymour Éter+, Ánima M. Enmudecedora

|                |           |  |  |  |  |
|----------------|-----------|--|--|--|--|
| <b>DÉBIL A</b> | { x 1.5 } |  |  |  |  |
| <b>ABSORBE</b> | { + }     |  |  |  |  |
| <b>INMUNE</b>  | { / }     |  |  |  |  |
| <b>M.D.D.</b>  | { 1/2 }   |  |  |  |  |

Antes de que Seymour empiece a hacer de las suyas con sus invocaciones, **Tidus, Yuna y Wakka pueden utilizar el comando extra Hablar** para aumentar en el caso de Tidus la Fuerza y en el de Yuna y Wakka la Defensa Mágica. En cuanto a los soldados Guado, tienen la habilidad **Autopoción**, con la que recibirán vida rápidamente al sufrir algún daño. La forma más rápida para evitar esto es

**que Rikku utilice la habilidad Robar** para que ya no tengan que echarse a la boca (basta con robar una poción a cada uno).

**Después, bastará con realizar unos cuantos hechizos Electro + con Lulú y ataques físicos.** En esta primera fase, ni te molestes en atacar a Seymour, ya que los soldados le

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

desplegar el menú de la derecha y escoger la opción **Acumular**. De este modo, los ataques infligirán un poco más de daño pero la barra del ataque Turbo subirá mucho más rápido. Con repetir esto una vez más bastará para derrotar a Ánima; claro, que no debes olvidar recuperarte con la Magia Negra Hielo +.

Alternar el comando Acumular y Recuperar Vida con la Magia Negra hasta que acabes con el Eón de Seymour. Cualquiera otra táctica te llevará mucho más tiempo. Y sobre todo, **ten cuidado con el turbo de Ánima**, ya que si te fijas, él también estará acumulando. Cuando acabes con Ánima, Seymour se cabreará un poco y eliminará de un plumazo a tu invocación; no te molestes en volver a invocar a ninguno más, ya que te las eliminará a todas. Si esto te ha parecido complicado, no has visto nada. Seymour utilizará repetidos ataques mágicos contra tus personajes, provocando la muerte de alguno de ellos en más de una ocasión. **Utiliza la Magia Blanca de Tidus, Prisa, sobre Yuna y a partir de aquí todo vale, incluso el hechizo Bio de Lulú o el especial de Auron Rompemagia.** Solo nos queda decirte que tengas paciencia y que midas bien tus fuerzas... Como premio, recibirás **1 Esfera Negra**.

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

desplegar el menú de la derecha y escoger la opción **Acumular**. De este modo, los ataques infligirán un poco más de daño pero la barra del ataque Turbo subirá mucho más rápido. Con repetir esto una vez más bastará para derrotar a Ánima; claro, que no debes olvidar recuperarte con la Magia Negra Hielo +.

Alternar el comando Acumular y Recuperar Vida con la Magia Negra hasta que acabes con el Eón de Seymour. Cualquiera otra táctica te llevará mucho más tiempo. Y sobre todo, **ten cuidado con el turbo de Ánima**, ya que si te fijas, él también estará acumulando. Cuando acabes con Ánima, Seymour se cabreará un poco y eliminará de un plumazo a tu invocación; no te molestes en volver a invocar a ninguno más, ya que te las eliminará a todas. Si esto te ha parecido complicado, no has visto nada. Seymour utilizará repetidos ataques mágicos contra tus personajes, provocando la muerte de alguno de ellos en más de una ocasión. **Utiliza la Magia Blanca de Tidus, Prisa, sobre Yuna y a partir de aquí todo vale, incluso el hechizo Bio de Lulú o el especial de Auron Rompemagia.** Solo nos queda decirte que tengas paciencia y que midas bien tus fuerzas... Como premio, recibirás **1 Esfera Negra**.

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

desplegar el menú de la derecha y escoger la opción **Acumular**. De este modo, los ataques infligirán un poco más de daño pero la barra del ataque Turbo subirá mucho más rápido. Con repetir esto una vez más bastará para derrotar a Ánima; claro, que no debes olvidar recuperarte con la Magia Negra Hielo +.

Alternar el comando Acumular y Recuperar Vida con la Magia Negra hasta que acabes con el Eón de Seymour. Cualquiera otra táctica te llevará mucho más tiempo. Y sobre todo, **ten cuidado con el turbo de Ánima**, ya que si te fijas, él también estará acumulando. Cuando acabes con Ánima, Seymour se cabreará un poco y eliminará de un plumazo a tu invocación; no te molestes en volver a invocar a ninguno más, ya que te las eliminará a todas. Si esto te ha parecido complicado, no has visto nada. Seymour utilizará repetidos ataques mágicos contra tus personajes, provocando la muerte de alguno de ellos en más de una ocasión. **Utiliza la Magia Blanca de Tidus, Prisa, sobre Yuna y a partir de aquí todo vale, incluso el hechizo Bio de Lulú o el especial de Auron Rompemagia.** Solo nos queda decirte que tengas paciencia y que midas bien tus fuerzas... Como premio, recibirás **1 Esfera Negra**.

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

desplegar el menú de la derecha y escoger la opción **Acumular**. De este modo, los ataques infligirán un poco más de daño pero la barra del ataque Turbo subirá mucho más rápido. Con repetir esto una vez más bastará para derrotar a Ánima; claro, que no debes olvidar recuperarte con la Magia Negra Hielo +.

Alternar el comando Acumular y Recuperar Vida con la Magia Negra hasta que acabes con el Eón de Seymour. Cualquiera otra táctica te llevará mucho más tiempo. Y sobre todo, **ten cuidado con el turbo de Ánima**, ya que si te fijas, él también estará acumulando. Cuando acabes con Ánima, Seymour se cabreará un poco y eliminará de un plumazo a tu invocación; no te molestes en volver a invocar a ninguno más, ya que te las eliminará a todas. Si esto te ha parecido complicado, no has visto nada. Seymour utilizará repetidos ataques mágicos contra tus personajes, provocando la muerte de alguno de ellos en más de una ocasión. **Utiliza la Magia Blanca de Tidus, Prisa, sobre Yuna y a partir de aquí todo vale, incluso el hechizo Bio de Lulú o el especial de Auron Rompemagia.** Solo nos queda decirte que tengas paciencia y que midas bien tus fuerzas... Como premio, recibirás **1 Esfera Negra**.

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

desplegar el menú de la derecha y escoger la opción **Acumular**. De este modo, los ataques infligirán un poco más de daño pero la barra del ataque Turbo subirá mucho más rápido. Con repetir esto una vez más bastará para derrotar a Ánima; claro, que no debes olvidar recuperarte con la Magia Negra Hielo +.

Alternar el comando Acumular y Recuperar Vida con la Magia Negra hasta que acabes con el Eón de Seymour. Cualquiera otra táctica te llevará mucho más tiempo. Y sobre todo, **ten cuidado con el turbo de Ánima**, ya que si te fijas, él también estará acumulando. Cuando acabes con Ánima, Seymour se cabreará un poco y eliminará de un plumazo a tu invocación; no te molestes en volver a invocar a ninguno más, ya que te las eliminará a todas. Si esto te ha parecido complicado, no has visto nada. Seymour utilizará repetidos ataques mágicos contra tus personajes, provocando la muerte de alguno de ellos en más de una ocasión. **Utiliza la Magia Blanca de Tidus, Prisa, sobre Yuna y a partir de aquí todo vale, incluso el hechizo Bio de Lulú o el especial de Auron Rompemagia.** Solo nos queda decirte que tengas paciencia y que midas bien tus fuerzas... Como premio, recibirás **1 Esfera Negra**.

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

desplegar el menú de la derecha y escoger la opción **Acumular**. De este modo, los ataques infligirán un poco más de daño pero la barra del ataque Turbo subirá mucho más rápido. Con repetir esto una vez más bastará para derrotar a Ánima; claro, que no debes olvidar recuperarte con la Magia Negra Hielo +.

Alternar el comando Acumular y Recuperar Vida con la Magia Negra hasta que acabes con el Eón de Seymour. Cualquiera otra táctica te llevará mucho más tiempo. Y sobre todo, **ten cuidado con el turbo de Ánima**, ya que si te fijas, él también estará acumulando. Cuando acabes con Ánima, Seymour se cabreará un poco y eliminará de un plumazo a tu invocación; no te molestes en volver a invocar a ninguno más, ya que te las eliminará a todas. Si esto te ha parecido complicado, no has visto nada. Seymour utilizará repetidos ataques mágicos contra tus personajes, provocando la muerte de alguno de ellos en más de una ocasión. **Utiliza la Magia Blanca de Tidus, Prisa, sobre Yuna y a partir de aquí todo vale, incluso el hechizo Bio de Lulú o el especial de Auron Rompemagia.** Solo nos queda decirte que tengas paciencia y que midas bien tus fuerzas... Como premio, recibirás **1 Esfera Negra**.

protegerán a capa y a espada. Si Seymour se ceba con alguno de los personajes, utiliza a Yuna para curarles, ¡ah! y, a modo de curiosidad, **fíjate en el menú de Yuna dentro de Invocaciones y verás una nueva criatura** de nombre desconocido que te será muy útil en poco tiempo. Cuando Seymour haya recibido unos cuantos ataques, invocará a Ánima, el muy cobarde... A continuación tendrás que hacer lo propio con Yuna y con la nueva invocación (que si has jugado a las anteriores entregas de FF, no tardarás en descubrir de quién se trata). **Ánima** utilizará una magia llamada Dolor, que te quitará una media de 500 puntos de vida. Lo mejor que puedes hacer en este combate es, cuando te toque atacar,

# 28. Recinto de Macalania



El objetivo de este recinto de la prueba es completar los tres trozos de suelo que faltan.



Baja por la rampa y llegarás a una zona con tres columnas. En la del centro hay una esfera.



Coloca la esfera en el pedestal de la zona y empujalo hacia la estalactita de la derecha.



Después, empujalo hacia el fondo y podrás bajar de planta. Coloca la esfera a la izquierda.

Cuando acabe el combate verás cómo Seymour muere, o al menos eso parece. Claro, que también puede tratarse de un actor muy malo del desaparecido programa "Estudio de Actores", quién sabe...

Después de ver que habéis quedado como los malos de la peli, **salva la partida en la esfera** que hay en la sala. Si intentas retroceder, una **parte del suelo desaparecerá** dejando ver lo que hay por debajo y revelando en

una de las paredes un nuevo camino. Baja por este nuevo sendero y verás que hay **tres columnas** en el centro de la sala. La del medio de las tres tiene una **Esfera de Obstrucción**; cógela y colócala en el pedestal que hay

en la zona. Acto seguido, **empuja el pedestal** a la derecha para hacer desaparecer la estalactita. Ahora **empújalo hacia el fondo**; con todo esto habrás conseguido que el pedestal baje a un piso inferior.



Regresa al piso superior y busca la esfera que acaba de aparecer; está en la parte izquierda del piso central.



Baja al piso inferior, coloca en el pedestal la Esfera de Macalania que acabas de coger y empujalo hacia la derecha.



A la derecha del todo está la Esfera de Macalania que acaba de aparecer. Cógela y regresa a la zona inferior para colocarla.

» Sigue el camino del pedestal, **quita la esfera y sitúala en el orificio que hay más a la izquierda** de la nueva sala. Con ello lograrás que una **plataforma** se eleve, revelando una nueva esfera oculta. Regresa al piso superior y coge la **Esfera de Macalania** que acaba de salir. Con ella en tu poder, retrocede al piso inferior y **colócala en el pedestal**. Empuja el pedestal hacia la derecha hasta que se choque con una columna, haciendo que reaparezca una porción de hielo que se desprendió del pasillo del templo. Ya sabes lo que te queda; **reconstruir el camino para poder salir del recinto**.

Sube de nuevo al piso superior y **quita la Esfera de Macalania** que hay a la derecha del todo, justo debajo del trozo de puente que acaba de reaparecer. Vuelve otra vez al piso

inferior y **coloca la esfera que acabas de coger en la columna que hay a la izquierda**. Con esto conseguirás que aparezca otra sección más del pasillo de hielo. Ahora, vuelve al nivel superior y nada más salir de la rampa, **coge la Esfera de Macalania que queda y colócala en la columna central** del piso en el que te encuentras. Con esto habrás reconstruido el túnel. Ahora, aunque ya podrías salir del recinto, queda por encontrar el **tesoro oculto**, así que ya sabes...

Aparte de haber reconstruido el puente, harás que aparezca un **interruptor** en el suelo del pasillo. Sube la

rampa para llegar hasta él y **pisa la baldosa brillante** para hacer que el pedestal aparezca donde estás. Esto también provocará que una

de las secciones del pasillo que acabas de recomponer se hunda, por lo tanto, no puedes salir del recinto.

**Coge de nuevo la esfera del pedestal y empuja el pedestal** para que baje de nuevo por la rampa; esto provocará que el pedestal quede depositado encima de una estalactita. **Pisa la baldosa brillante** que hay cerca y conseguirás sacar el pedestal con una sorpresa añadida, una **Esfera de la Destrucción**, la cual te permitía romper los muros para encontrar los tesoros de los templos.

**Coloca la Esfera de Macalania que tienes en la mano en la ranura que hay a la derecha** del todo, justo debajo de la entrada del recinto, para hacer que las estalactitas que rompiste al principio reaparezcan. Acto seguido, **coge la Esfera de Macalania de la columna central y colócala en el hueco del fondo** del todo para que la rampa que bajaba al piso inferior vuelva a aparecer.

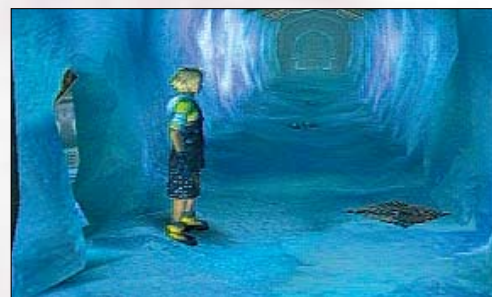
**Coge la Esfera de Destrucción**

**del pedestal** y baja al nivel inferior para poder colocar la esfera en la primera ranura que encontrarás a la izquierda. De este modo, dejarás el **cofre** al descubierto y podrás sacar de su interior **1 Esfera de la Suerte**. Vuelve a subir y **empuja el pedestal** a la estalactita de la derecha; **coge la Esfera de Macalania** de la derecha del todo, la que hizo aparecer la estalactita, y ponla en el pedestal. **Empuja el pedestal hacia el fondo** del escenario para que vuelva a bajar por la rampa y una vez abajo, empuja el pedestal a la derecha para que una vez más se forme un trozo del pasillo. Sube de nuevo, **quita la esfera** que hay nada más llegar al piso superior y **colócala en el pilar central** para volver a reconstruir el puente por completo.

Ahora sí, sube al túnel y, sin pisar la baldosa brillante, sal del templo ¡No se te ocurra volver a la sala anterior para salvar la partida o tendrás que volver a repetirlo todo de nuevo!



Esta que ves aquí es la tercera Esfera de Macalania que deberías coger.



Con el puente reconstruido, aparecerá una baldosa brillante en el suelo. Si quieres el cofre oculto, písalas. Si no, avanza por el pasillo.



Encontrar el cofre requiere deshacer de nuevo el pasillo.



Cuando estés listo, y el suelo preparado, sal del recinto por el pasillo del piso superior.

# 29. El Desfiladero

**ENEMIGOS COMUNES**
**Soldado Guado** VIT 2000 | PH 290 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad


Al salir del recinto, los Guado armarán el follón padre por habernos cargado a Seymour ¡¡¡Pero si nos teniais que dar las gracias!!!



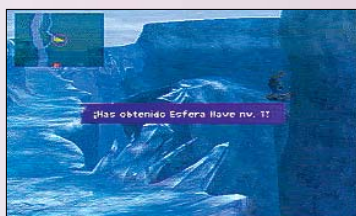
Fuera del templo está Oaka, que como siempre, será fundamental si necesitas reponer algunos objetos curativos.



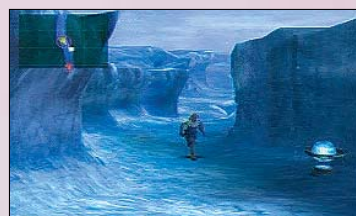
Ya en carrera, si un Soldado Guado entra en contacto con Tidus tendrás que pelear forzosamente ¡¡¡Y cómo corren los tios!!!



Cuando pelees, te enfrentarás a uno o dos Soldados Guado y algún que otro enemigo.



Fuera del templo podrás tomar el camino de la derecha del abismo para encontrar un cofre.



Un poco más adelante, encontrarás otra Esfera del Viajero. Salva y avanza hacia el lago para...



...romper la capa de hielo y caer al fondo. Allí el grupo conversará sobre la situación actual.

Al intentar salir del templo, los Guado te pondrán las cosas un poco más difíciles. Al salir corriendo, podrás comprarle algunos objetos al **mercader Oaka** si tu inventario está por los suelos tras los últimos combates. Lo encontrarás en las inmediaciones de la puerta del templo, donde también podrás **salvar la partida**. Cuando empieces a correr, los soldados Guado te seguirán. Si alguno te coge, tendrás que luchar contra ellos y contra alguna criatura más. Pelea todo lo que haga falta y sigue hacia la salida. De nuevo **en el desfiladero**, toma el camino de la derecha (pégate bien a la pared) y avanza hasta que encuentres un **cofre** con una **Esfera Llave del Nivel 1**. A la izquierda podrás ver un pequeño **punto de hielo** que te permitirá llegar hasta el camino principal. Baja por él y sigue

avanzando hasta encontrar un **punto para salvar** y utilízalo si quieres. Al rato encontrarás más soldados Guado. Tras el combate aparecerás en otro lugar **bajo del hielo, en el Lago Macalanía**. Salva la partida y habla con todos los miembros de tu equipo. Cuando Yuna vuelva en sí, todos decidirán **emprender la marcha hacia Bevelle**. Al seguir el camino, detrás de Kimahri verás un **cofre** escondido detrás de la columna con una **Esfera Llave de Nivel 2**. Vuelve a hablar con todos los personajes; al hacerlo con Auron activarás uno de los recuerdos de Tidus y descubrirás el **enlace que hay entre Zanarkand y Spira**. Además reaparecerá Sinh, pero esta vez en forma de Jecht, al ver los pensamientos que le atormentan. Al despertar, **Tidus aparecerá en otra zona de Spira**, completamente solo.



Por la zona donde está Kimahri, muy pegado a la pared, encontrarás un cofre con Esferas Llave.



Tidus sigue alucinando con todo lo que sucede en Spira: los envíos, los monstruos... etc.



Habla con todos los guardianes varias veces para descubrir sus mayores preocupaciones.



Cuando hayas hablado con todos, el grupo se unirá de nuevo y decidirá seguir su peregrinaje.

## →WENDIGO Y GUADO

|         |                                          |
|---------|------------------------------------------|
| VIT     | Wendigo 18.000, Guado 1.200              |
| PH      | Wendigo 2.000, Guado 290                 |
| DEBIL A | Wendigo: Piro, Guado: --                 |
| ROBAR   | Wendigo: Ultrapoción, Guado: Ultrapoción |
| DÉBIL A | { x 1,5 }                                |
| ABSORBE | { + }                                    |
| INMUNE  | { / }                                    |
| M.D.D.  | { 1/2 }                                  |



Puedes empezar con Yuna invocando a cualquiera de sus criaturas, especialmente Ifrit y a ser posible con el ataque Turbo, ya que de este modo te desharás de los soldados Guado de un plumazo y podrás concentrarte única y exclusivamente en el Wendigo. Puedes optar por varias tácticas, o bien puedes seguir con Ifrit y utilizar la misma técnica que con Ánima (acumulando energía) o hacer que la Invocación se retire y seguir con el



resto del equipo para que ellos también obtengan Puntos de Habilidad. Si te decides por esta segunda opción, lo mejor es que empieces con el **Rompemagia de Auron** y a continuación uses a **Wakka** y su ataque **Morfeo**. Si utilizas ataques físicos cuando está dormido se despertará, de modo que atácale en ese momento con hechizos. Es un enemigo que con sólo los ataques físicos quitará un montón de vida, de modo que utiliza a Yuna cuando sea necesario para curar al personal. Para evitar los ataques puedes utilizar el especial de Lulú **Premonición**, de este modo no te pillarán tan fácilmente.





## 4. EL HOGAR ALBHED

### 30. Desierto de Sanubia

#### ENEMIGOS COMUNES

**Zu** VIT 12.000 | PH 1.200 | **ROBAR** Bomba de Humo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Halcón** VIT 430 | PH 310 | **ROBAR** Bomba de Humo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad  
**Mushufushu** VIT 680 | PH 310 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Guardia Droid** VIT 1.280 | PH 310 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Ultrapoción  
**Lobo del Desierto** VIT 450 | PH 310 | **ROBAR** Polvo Somnífero | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor **Cactilio** VIT 800 | PH 8.000 | **ROBAR** C. de Chocobo | **AL MORIR DEJA** E. de Agilidad  
**Gusano Arena** VIT 45.000 | PH 2.000 | **ROBAR** Piedra Negra | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad **Droid armado** VIT 2.800 | PH 540 | **ROBAR** R. Albhed | **AL MORIR DEJA** Ultrapoción  
**Barsam de Arena** VIT 12.750 | PH 540 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia

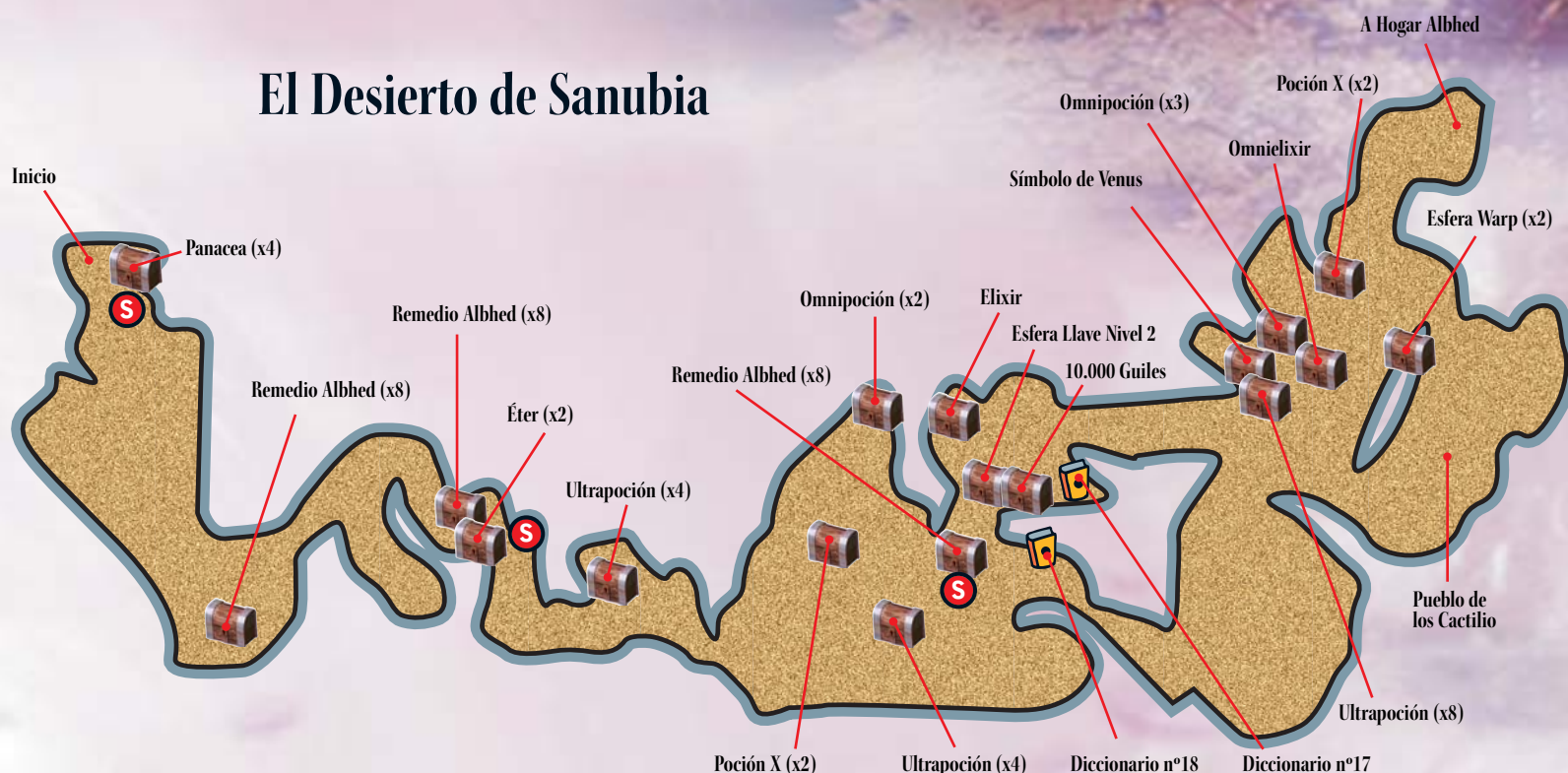
**C**omo al inicio de la aventura, Tidus aparecerá en este punto hundido en el agua y completamente sólo. Nada más encontrarte en el Oasis, podrás ver a la izquierda un cofre dentro del agua, con 4 Panaceas. Avanza hasta la orilla y salva la partida en la Esfera del Viajero. Antes de meterte hasta el fondo en el desierto, equipa un arma de Tidus

con la habilidad Efecto Ceguera, ya que dentro de poco te va a hacer falta usar este truco. Avanza hacia el Norte por el desierto y muy poco después verás un "peazo bicho", llamado Zu. Tras acabar el combate, sigue avanzando hasta que te encuentres con Wakka debajo de una especie de bañera. Abre el cofre que hay al lado

de la "bañera", para recoger un interesante Botiquín, que contiene 8 Remedios Albhed. Estos objetos podrán ser utilizados por Rikku en el combate y pueden curar los Estados Alterados Veneno, Mudez y Piedra, y al mismo tiempo, dan 1.000 puntos de vitalidad a todo el grupo. También te encontrarás con un panel

informativo en el que podrás consultar varias técnicas de combate contra nuevos enemigos. Sigue la flecha que indica el mapa y avanza hacia la derecha; encontrarás un montón de escritos en Albhed en esta nueva zona, lo cuales te serán muy útiles si has recogido los 16 volúmenes del diccionario Albhed que te hemos indicado.

## El Desierto de Sanubia



Antes de salir del pequeño Oasis, mira bien en el agua. Después, a buscar a los demás.

Fíjate bien en la chatarra del fondo y podrás descubrir a otro miembro del equipo; se trata de **Kimahri**. Cuando le tengas de nuevo en el equipo, retrocede hasta el **camino principal** para avanzar en esta ocasión hacia el **Norte** hasta que te encuentres con **Rikku**. Cuando termines de hablar con ella y decidáis **ir al pueblo de los Albhed** (a pesar de Wakka), abre los **2 cofres** para obtener **8 Remedios Albhed** y **2 Éter**.

En esta zona, de manera aleatoria, **te encontrarás con los Cactilios**, que son mucho más fuertes que los de la Llanura de los Rayos, de modo que **evítalos en la medida de lo posible o, como mucho, róbales objetos con Rikku**.

Encontrarás **máquinas Albhed**, las cuales podrás desmontar de un sólo ataque si utilizas el **comando Robar**



Después del combate tendrás que buscar a Rikku, Wakka y Kimahri, que están perdidos.

de Rikku. Otro enemigo que verás en la zona son los **Gusanos de Arena**, los cuales **te darán muchos PH**; así que aprovecha la ocasión para subir las UD. Aparte de todo esto, en los combates de esta zona aparecerán muchos **cofres**, que como ya sabes **sólo podrá abrir Rikku**.

Al llegar a una gran explanada a mano izquierda podrás encontrar un **cofre** con **4 Ultrapociones**. Después, sigue el camino a la derecha.

Esta nueva zona está plagada de **cofres**, encontrarás nada más y nada menos que **7**, y **2 Diccionarios Albhed**. Para no despistarte, mira el mapa que te hemos preparado y nuestras indicaciones atentamente. Para empezar, avanza hacia el **Norte** en línea recta; encontrarás una caseta con un **cofre** con **4 Ultrapociones**. Desde ahí, sigue hacia la izquierda



Junto a lo que parecen "bañeras" y tiendas de campaña, encontrarás muchos botiquines.

hasta ver una caseta; entonces retrocede y **baja hacia el Sur** del mapa. Te encontrarás con unas rocas más a la izquierda, y entre ellas un **cofre** de cuyo interior podrás recoger **2 Pociones X**.

Ahora **avanza en diagonal hacia el Noroeste** (al fondo hay una verja que no te deja pasar, síguela en paralelo); cuando veas que se acaba el mapa, en esa esquina encontrarás otro **cofre** con **2 Omnipociones**.

Regresa en línea recta hacia la derecha, en paralelo a la verja, hasta que llegues a la **caseta** que viste antes en la que además encontrarás un **punto para salvar**, que a estas alturas no viene nada mal.

**En la roca hay un escrito Albhed** que advierte los peligros que tiene cada camino. Si vas a la **derecha** te encontrarás con **monstruos débiles**

→ZU

|         |               |
|---------|---------------|
| VIT     | 12.000        |
| PH      | 1.200         |
| DEBIL A | Bio           |
| ROBAR   | Bomba de humo |
| DEBIL A | { x 1,5 }     |
| ABSORBE | { + }         |
| INMUNE  | { / }         |
| M.D.D.  | { 1/2 }       |

Si has equipado la espada le provocará Ceguera y muchos de sus ataques no te provocarán daño alguno. Tarde o temprano se unirá **Auron** al combate; utiliza su **habilidad Rompebrazo**; más adelante también se unirá **Lulú**, realiza con ella un **ataque Bio**.



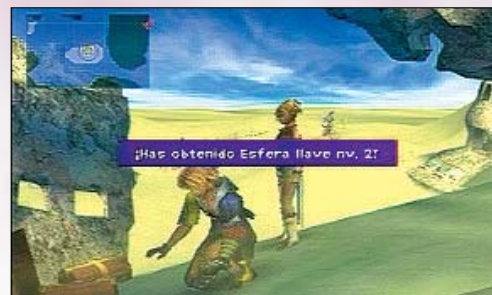
y más fáciles de ganar, pero si vas a la **izquierda**, aparte de encontrarte con los monstruos más fuertes, podrás recoger los **cofres** que faltan y los **diccionarios Albhed** (ves como es bueno saber idiomas). Busca detrás de la caseta, a la derecha del punto para salvar, otro **cofre** con **8 Remedios Albhed** bastante útiles.



En el desierto descubrirás una nueva habilidad de Rikku, que no es otra que quitar piezas a los robots para dejarlos inutilizados.



Cuando todo el equipo este reunido de nuevo, Rikku les invitará a visitar el hogar de los Albhed, que está muy cerca del desierto.



En la zona más grande del desierto hay dos caminos posibles. En el de la izquierda hay más objetos y enemigos MUCHO más duros.

» Antes de ir a la izquierda, **ve hacia el Norte, siguiendo la verja**, para encontrarte con el **volumen n° 18 del Diccionario Albhed** (lo encontrarás indicado en el mapa para que no tengas pérdida). Ahora sí, regresa al **punto para salvar** y escoge el camino de la izquierda. Pégate a la pared de la izquierda y pronto verás enfrente tuyo un **cofre** con **Elixir**. Regresa al lugar por el que has entrado en la zona, para orientarte, e **inspecciona la primera ruina** que hay según bajas la cuesta (un poco a la derecha). Allí encontrarás **dos cofres**; uno con **1 Esfera Llave del nivel 2** y el otro con **10.000 Guiles**. Desde este punto, sigue subiendo hacia el **Noreste** y llegarás a la **última ruina** de esta zona en la que

encontrarás el **volumen n° 17 del Diccionario Albhed**. Sal de la zona por el camino que hay al fondo en el mapa (Nota: si has decidido ir por el camino fácil, saldrás a la misma zona en la que nos encontramos ahora, pero un poco más abajo). Sigue avanzando en diagonal, hacia el Noreste, y verás pronto **dos cofres**; uno en un pequeño recoveco a la izquierda con **8 Ultrapociones** y otro más a la izquierda en unas arenas movedizas (tranquilo que no serás absorbido); en su interior podrás recoger **1 Símbolo de Venus**. Regresa al camino principal y un poco más adelante, en otra fosa, encontrarás otro **cofre**. Al intentar cogerlo **se activará un combate forzoso**. En el cofre podrás encontrar **3**

**Omnielixires**. Avanza después hacia la izquierda para encontrar otras ruinas con **3 Omnipociones**. Desde esta zona podrás ver al fondo otro **cofre**; dirígete a él para recoger **2 Pociones X**. Acto seguido, avanza hacia la derecha y cuando hayas llegado al eje central del camino, baja un poco para encontrar otra **fosa con un Barsam de Arena y otro cofre**. En este caso, es más importante que te enfrentes con él, ya que el cofre encierra objetos muy interesantes, como son las llamadas **Esferas Warp (x 2)**. Sin más dilación, sigue hacia el **Norte** para llegar al **hogar de los Albhed**, aunque antes tendrás que derrotar a otro Barsam del Desierto. Lamentablemente, no va a ser tan bonito como nos imaginábamos.



Uno de los enemigos comunes en esta zona son los escurridizos Cactilios, que dan muchos PH.



Por supuesto, no olvides revisar todos los rincones del desierto, desde los recovecos...

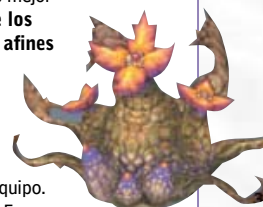


... a los remolinos y paredes de piedra, porque es una de las zonas donde más cofres hay.

### → BARSAM DE ARENA

|         |           |
|---------|-----------|
| VIT     | 12.750    |
| PH      | 540       |
| DEBIL A | Fuego     |
| ROBAR   | Panacea   |
| DÉBIL A | { x 1.5 } |
| ABSORBE | { + }     |
| INMUNE  | { / }     |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |

Este enemigo es **débil al fuego**, de modo que ya sabes lo que tienes que hacer con Lulú. Es mejor que **las armas de los personajes sean afines al elemento Fuego**. Al atacar, puede provocar estados como Locura en los miembros de tu equipo. Habilidades como Freno o los ataques Morfeo y Niebla suelen fallar, de modo que no desperdicies puntos mágicos. Realiza ataques normales con el resto del equipo, roba con Rikku y cura a los demás aliados cuando sea necesario (recuerda que ya no tienes a Yuna para echarle una mano). También podrás utilizar el hechizo Bio de Lulú.



## 31. Hogar Albhed

### ENEMIGOS COMUNES

**Soldado Guado** VIT 2.000 | PH 290 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esp. de Habilidad **Bicornio** VIT 1.875 | PH 42 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esp. de Habilidad **Quimera** VIT 5.250 | PH 1.220 | **ROBAR** Piedra de Luz | **AL MORIR DEJA** Esp. de Habilidad **Bom** VIT 850 | PH 22 | **ROBAR** Alma de Bom | **AL MORIR DEJA** Esp. de Vigor

Una vez tengas el control de Tidus, dirígete hacia el **punto para salvar** que hay hacia la izquierda. Un poco antes podrás encontrar el **volumen n° 19 del Diccionario Albhed**. Aunque suene un poco macabro, **busca entre los cadáveres** que hay en la zona para coger **2 Ultrapociones**. Cuando

estés preparado, entra por la puerta para enfrentarte con un soldado Guado y tres Bom. A partir de ahora, **tendrás que enfrentarte a numerosos combates contra distintas criaturas y soldados Guado**. Intenta acabar siempre primero con el soldado Guado, ya que si no provocará Estados Alterados en tu equipo y

Hechizos de Protección en los monstruos. Tras el combate, **sigue a Rikku para conocer un poco más a Cid**, el jefe de los Albhed, que además es el padre de Rikku y el tío de Yuna. Parece que tenemos que dirigirnos hacia el **Subterráneo**, el lugar en el que se encuentran todos los Invocadores. Antes de que te des

cuenta, te verás sorprendido por otro soldado Guado y dos bicornios. Cuando los hayas despachado, sigue a Rikku para llegar al Subterráneo. La zona en la que nos vamos a mover a continuación es un poco laberíntica. Nada más entrar en el pasillo principal, retrocede un poco y verás un **cofre** a la izquierda con **4 Remedios Albhed**.



Los Guado están atacando el Hogar Albhed, y están causando numerosas bajas entre los compañeros y amigos de Rikku.



En uno de los cuerpos encontrarás 2 Ultrapociones. En esta zona, al comienzo, también hay un cofre y un punto para salvar.



En el pasillo que conduce al subterráneo, encontrarás una puerta y, un tanto escondidos, un diccionario y un cofre (tras el humo).

Si retrocedes más todavía, pegándote en la pared de la izquierda se abrirá una **puerta secreta**, en la que tendrás que enfrentarte a uno de los soldados Guado y sus criaturas. Tras el combate encontrarás unos **cofres** un tanto **especiales**; tendrás que **elegir lo que quieres que tenga el cofre** (a tu libre elección); **otro cofre te hará un pequeño examen de Albhed**; si has recogido todos los volúmenes hasta ahora, no tendrás problemas, ya que verás casi toda la palabra en rojo; el cofre te obsequiará con **1 Esfera Amiga**. Por último encontrarás encima de la cama, en la misma sala, el **volumen n° 20 del Diccionario Albhed**.

Regresa al pasillo y avanza todo recto hasta llegar a un cruce en el que se distinguen **tres caminos**. Coge el de enfrente para obtener **6 Remedios Albhed** de un cofre. Coge ahora el camino de la derecha para recoger del suelo el **volumen n° 21 del Diccionario Albhed** y entra en la sala de la derecha para un nuevo combate contra uno de los soldados Guado y sus criaturas. Al acabar podrás consultar una **Esfera Lexicográfica** y además podrás abrir **dos cofres**. El que está más cerca de la esfera tiene una **cerradura especial** que requiere cierto conocimiento matemático. Para abrirlo necesitarás introducir una **contraseña**. Por si no has recogido todos los diccionarios Albhed, aquí tienes la clave:

**1º Dígito: suma los 2 números que te dan (en azul detrás de los dos puntos).**

**2º Dígito: multiplica los dos números.**

**3º Dígito: resta los dos números.**

**4º Dígito: suma los dos números.**

**Si lo haces bien, obtendrás 1 Esfera Especial.**

**El segundo cofre te obliga a responder cuatro preguntas;**

**deberás escoger la respuesta correcta cada vez:**

**1ª: ¿Eres Albhed? Sí (3ª respuesta)**

**2ª: ¿Quién es el hijo del jefe Albhed? Hermano (4ª respuesta)**

**3ª: ¿En qué isla viven los Albhed? Isla Bikanel (2ª respuesta)**

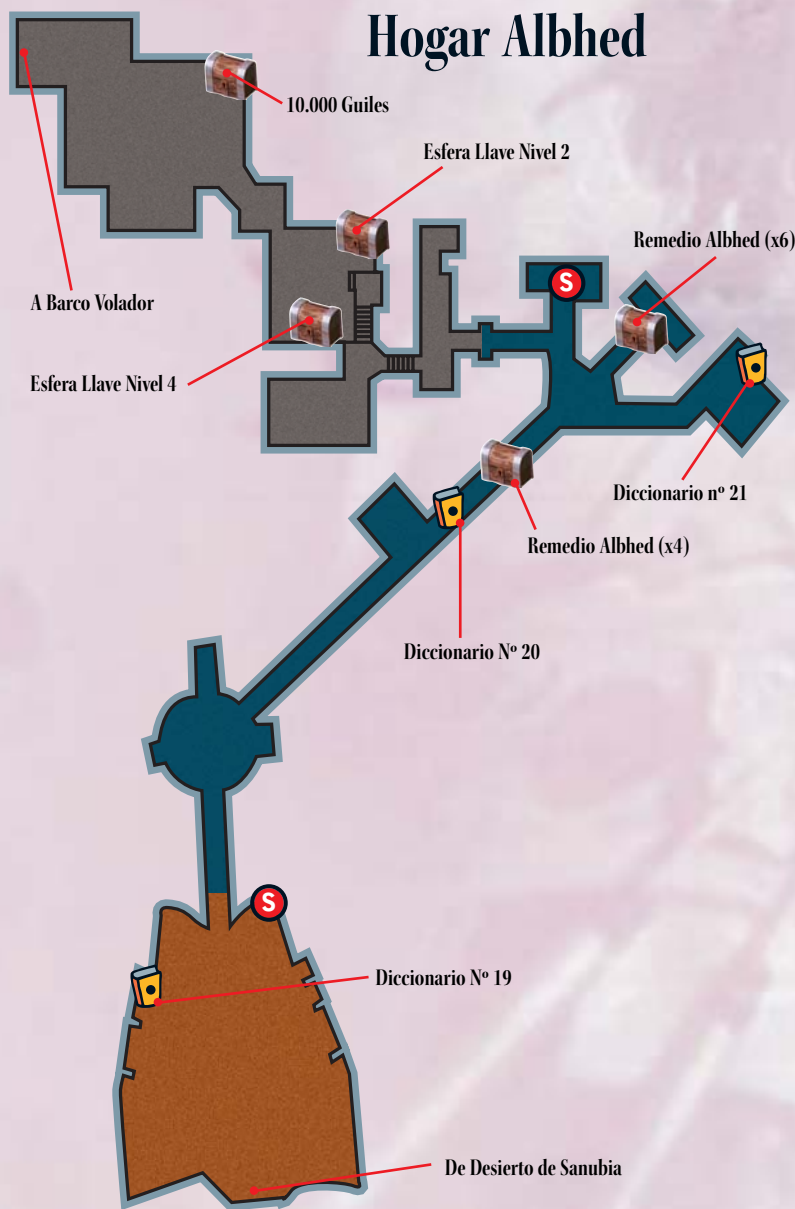
**4ª: ¿Cómo se pronuncia Albhed en la lengua Albhed?**

**Albhed (1ª respuesta)**

Si contestas a todas las preguntas bien obtendrás **1 Esfera Técnica**.

Sal de nuevo al pasillo principal y dirígete hacia el camino de la izquierda. Verás que éste se divide a su vez en otros dos. El que va hacia el Noroeste, te llevará a un **punto para salvar** (aprovéchalo) y el que lleva al Suroeste lo encontrarás cruzando la puerta que hay al lado del punto para salvar. Al entrar, antes de que puedas seguir avanzando, se activará una escena y **tendrás que luchar forzosamente de nuevo contra los Guado y los cariñosos Quimera**.

Al acabar el combate habréis llegado al pasillo principal del subterráneo.



Utiliza a Rikku todo lo que puedas, ya que es la única que puede robar objetos a los enemigos.



Hay dos salas con cofres raros, que nos obligan a demostrar nuestro dominio del Albhed...



...ya sea para responder preguntas en lengua Albhed o realizar operaciones matemáticas...

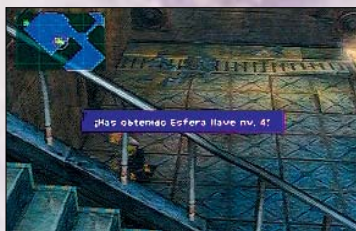


...aunque antes deberemos limpiar las salas de enemigos, aunque merece la pena.

# 32. El Subterráneo y el Barco

## ENEMIGOS COMUNES

**Soldado Guado** VIT 2.000 | PH 290 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad **Bom** VIT 850 | PH 22 | **ROBAR** Alma de Bom | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Bicornio** VIT 1.875 | PH 42 | **ROBAR** Poción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad **Quimera** VIT 5.250 | PH 1.220 | **ROBAR** Piedra de Luz | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad



La Esfera Llave de Nivel 4 está bastante bien escondida, en un hueco de la escalera.



Rikku te adelantará cual es el destino de la Invocadora. Desde luego, este Tidus es cortito...



En el Subterráneo, los Alhbed esconden a los Invocadores secuestrados para que no mueran.



Antes de salir, abre el cofre para recoger una importante suma de dinero, que no viene mal.

Según bajas las escaleras verás un **Scofre** a mano derecha, que contiene **1 Esfera Llave de Nivel 2**, aunque para conseguirla tendrás que bajar al nivel del suelo. Una vez abajo, en la pared que hay a la izquierda nada más bajar las escaleras (según el mapa que aparece en pantalla, estamos hablando del Suroeste), verás un **cofre** bastante escondido en el hueco de las escaleras, con una **Esfera Llave de Nivel 4**. Cuando estés listo entra por la única puerta que hay y prepárate para lo que viene a continuación. Realmente, uno no gana para disgustos... ¡sniff!

Cuando acabe la escena, antes de salir por las siguiente puerta, no olvides recoger el **cofre** que hay el Suroeste de la habitación (de nuevo fíjate en el mapa) para recoger de un cofre la nada desdeñable cantidad de **10.000**

**Guiles**, que seguro no te vendrán nada mal. **Sal de la zona por el punto verde** que indica el mapa para llegar al **hangar** y a lo que parece una **nave voladora**. Cuando estés listo, sube las escalinatas y entra en la nave. Escucha atentamente las palabras de **Cid** -si, ese parece el Cid del que oímos hablar hace tiempo- y prepárate para disfrutar de una alucinante CG. Una vez tengas de nuevo el control del personaje, **salva la partida** en la esfera que hay a la izquierda, habla con el equipo y abandona el puerto de mando. Al acceder al pasillo te encontrarás un **panel informativo** y con el resto del equipo y los Invocadores. Entabla conversación con ellos para saber qué es lo que piensan y después sigue avanzando por la nave hacia el Sur. Llegarás a un pasillo en el que está **Rin**, el mercader Alhbed, que **te**

**proporcionará todos los objetos y armas que necesites (surte bien tus despensas de Colas de Fénix, ya que puede que vayan a hacer falta en breve).**

Sigue avanzando hacia el Sur y entra en el siguiente tramo del pasillo por la primera puerta a la izquierda. En el nuevo pasillo te encontrarás a **Dona** tirada en el suelo. Ella **te preguntará sobre su futuro y dependiendo de lo que contestes, a partir de ahora te la encontrarás en unos lugares o en otros.**

Si entras después por la puerta que hay al fondo, sólo te encontrarás con algunos Alhbed que te darán conversación. Puedes dar una vuelta y seguir explorando la nave si quieres, aunque poco más te queda por ver. Cuando estés listo, regresa a la zona de mandos y **habla con el piloto.**

| → TIENDA RIN         |        |
|----------------------|--------|
| Armas                | Guiles |
| Sable Barroco        | 907    |
| Vara Brillante       | 907    |
| Ambidextro           | 907    |
| Mogu Obediente       | 907    |
| Alabarda             | 1.815  |
| Hoja Dúctil          | 1.815  |
| Devastadora          | 907    |
| Escudo de Viaje      | 1.732  |
| Anillo de Viaje      | 1.732  |
| Brazal de Viaje      | 1.732  |
| Aro de Viaje         | 1.732  |
| Placa de Viaje       | 1.732  |
| Manilla de Viaje     | 1.732  |
| Pelta de Viaje       | 1.732  |
| Objetos              |        |
| Poción               | 55     |
| Ultrapoción          | 555    |
| Cola de fénix        | 110    |
| Antídoto             | 55     |
| Colirio              | 55     |
| Hierba del Eco       | 55     |
| Aguja de Oro         | 55     |
| Semilla de Fuerza    | 110    |
| Semilla de Magia     | 110    |
| Semilla de Rapidez   | 110    |
| Semilla de Habilidad | 110    |
| Granada              | 330    |
| Mapa                 | 55     |



El capitán del barco volador es Cid, un nombre que se repite en todos los juegos de la saga.



La salida del barco del hogar Alhbed no puede ser más espectacular... y triste, al mismo tiempo.



Dentro de la nave encontrarás a Rin, que como siempre está en todos los sitios a los que vamos.



Tirada por los pasillos también verás a Dona, que ya duda sobre su carrera como Invocadora.



Tidus empieza a buscar soluciones para el oscuro destino de Yuna.



Rikku y Wakka empiezan a llevarse bien, aunque algunas bromas...



Ahora sólo queda encontrar a Yuna ¿Dónde se habrá metido?

# 33. La Búsqueda de Yuna



Yuna parece estar en Bevelle, dispuesta para celebrar su boda con el asqueroso de Seymour ¡Menos mal que el rito es por la iglesia!...



...así nos dará tiempo a chafarle los planes a Seymour. Pero antes, termina de inspeccionar la nave a fondo, que quedan cosas por ver.



El grupo empieza a trazar una estrategia para el rescate, pero antes deben acabar con un Dragón que protege la ciudad de Bevelle.

**A**l hablar con el Hermano Albhed, podrás ver una secuencia de vídeo en la que **te mostrarán dónde está Yuna... ¡con Seymour!**

Tras la escena, habla de nuevo con todo el equipo y **escucha bien las recomendaciones de Lulú. Será mejor que todos aprendan algo de magia**, así que si tienes **Esferas Negras** o **Esferas Amigas**, podrás aprender algunas habilidades de tus compañeros que te serán muy útiles para este combate (y los demás). Cuando hayas terminado, sal de la cabina del piloto y descubrirás que la nave está siendo atacada. Avanza por el pasillo y prepárate para enfrentarte a algunos combates con enemigos menores; te encontrarás a **Rin** en el mismo lugar que antes, de modo que puedes comprarle lo que necesites. **Aprovecha la oportunidad para robar algunos objetos útiles, para subir la barra Turbo de los personajes y para ganar más Puntos de Habilidad.** Sigue por el pasillo principal hasta que te encuentres en una sala con dos pisos y un **punto para salvar**; ésta será la última oportunidad para salvar antes de enfrentarte con un enemigo de los

gordos, de modo que prepárate a conciencia siguiendo todos nuestros consejos, porque sino las vas a pasar "canutas", ya lo verás. Dentro de lo posible **prepara a todos tus personajes sin excepción con armas y escudos que mejoren su fortaleza y vitalidad.** Por ejemplo, puedes comprar las protecciones que vende Rin, ya que aumentarán la Vitalidad un 10 %. No está mal ¿eh? Si andas mal de dinero y no puedes comprar, **vendele a Rin las armas que tienes duplicadas** y con peores características que otras con el mismo nombre. Para facilitarte el proceso de venta te recomendamos que vayas a la **opción Objetos** del menú principal y dentro de equipo escojas la **ordenación automática**; así te resultará mucho más fácil. Una vez hayas comprado las protecciones pertinentes, **es recomendable que con la habilidad Reformar mejores aún más las cualidades de las protecciones** que acabas de comprar. Por ejemplo, **puedes aumentar la Defensa Física un 3 % con**

## →EFREY

|         |                |
|---------|----------------|
| VIT     | 32.000         |
| PH      | 5.400          |
| DÉBIL A | --             |
| ROBAR   | Piedra de agua |
| DÉBIL A | { x 1,5 }      |
| ABSORBE | { + }          |
| INMUNE  | { / }          |
| M.D.D.  | { 1/2 }        |



Dada la fortaleza de esta criatura y su inmunidad a todos los elementos y a todos los Estados Alterados, **lo mejor es empezar con la habilidad Freno de Tidus.** En sucesivos turnos, **utiliza la habilidad Prisa sobre Tidus y sobre Rikku**, ya que esto te permitirá utilizar más a menudo el Comando Extra para hablar con Cid durante el combate. Ya que no está Yuna contigo, **es imprescindible que utilices a Rikku y los Remedios Albhed**, o sea que procura tener una buena cantidad de ellos. En este combate es especialmente importante que mires constantemente la barra de la derecha que indica los turnos; **siempre que el turno de Rikku o de Tidus sea anterior al de**



**Cid, utiliza el Comando Extra para que Cid hable con el piloto y se aleje del dragón.** Si mantienes al dragón alejado, la próxima vez que hables con Cid con el Comando Extra, la nave usará un demoledor ataque de misiles. La gracia está en mantener alejado al bicho el mayor tiempo posible para que Cid pueda atacar con sus misiles durante tres turnos. Después, haz que Cid se acerque más hacia el dragón para empezar la lucha cuerpo a cuerpo. Una vez que hayas hecho esto, el combate cambiará de ritmo y **Efrefy** empezará a dar por saco. Primero **utilizará el hechizo Prisa para contrarrestar el de Freno** que has usado antes. Acto seguido, cogerá aire para el siguiente hechizo que es **Aliento Tóxico**; en cuanto lo haga, **mete a Rikku en el hechizo y usa un remedio Albhed para todos.** También podrás utilizar los especiales Rompebrazo y Rompemagia de Auron para debilitar sus ataques.

**Esferas de Vigor o la Vitalidad un 5 % con Pociones X.**

Después de todo este pequeño tutorial, **salva la partida** y dirígete a la plataforma que hay al fondo para ascender a la parte superior de la nave.

Pero antes, **habla con los Albhed** que hay a la izquierda para obtener **4 Remedios Albhed.** En la plataforma te volverás a encontrar con Rin, de modo que si no lo tienes claro todavía, ya sabes los que tienes que hacer.



El equipo se prepara para la lucha. Haz tú lo propio con sus armas.



Para poder salir al exterior, recorre todo el pasillo hasta el final.

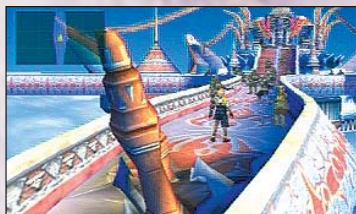


Utiliza correctamente el comando Extra durante el combate.

# 34. Llegada a Bevelle

## ENEMIGOS COMUNES

**Unidad 99** VIT 4.200 | PH 1.870 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Panacea **Unidad Blindada G3** VIT 4.200 | PH 1.870 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Panacea  
**Monje Guerrero** VIT 1.400 | PH 420 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad



Después del espectacular desembarco en Bevelle, ha llegado el momento del rescate...



...aunque para ello tendrás que librar unos cuantos combates contra soldados y robots.



Al llegar a la escalinata, Seymour y Kinoc nos "obligarán" a ver como se casa Yuna.



¡¡¡Pero muérdele, so desgraciada!!! Algo trama Yuna para dejar que semejante tipo la bese...

Una vez haya finalizado el combate contra el Dragón Efrey, podrás disfrutar de una alucinante CG en la que verás cómo se desbaratan los planes de boda de Seymour (je, je, je...). Tendrás que pelear con todo quisqui y, como acabas de salir de un combate, **es recomendable que antes de dar un paso revises a fondo el**

**estado de tus personajes y cures a quien haga falta.** Tendrás que enfrentarte con los **Monjes Guerrero** y con una especie de robot llamado **Unidad Blindada G3**; para acabar con ellos, **utiliza Bombas de Humo o la habilidad Ceguera de Wakka.** Al llegar a las escaleras, tendrás que pelear con Monjes Guerrero y una

**Unidad 99.** En este caso, **acaba primero con los soldados y usa con el robot ataques del elemento Piro + y Aqua +.** Tras este combate, serás testigo de varias secuencias de vídeo en las que serás testigo de la espectacular **huida de Yuna** (sólo te vamos a decir esto, lo demás averigúalo tú solito).

Una vez tengas de nuevo el control de Tidus, **aprieta el botón de la máquina con el botón X** y podrás bajar hasta el recinto de la prueba del templo. Antes de entrar en el recinto, si quieres **salvar la partida**, vuelve a subir las escaleras (esta vez a pie) y sal al exterior para encontrar en el pasillo una **Esfera del Viajero.**



Efectivamente, Yuna quería despearlo para realizar un "Envío" en toda regla, para que Seymour descansa por fin en paz.



Yuna salta al vacío, pero afortunadamente, invoca a Valefor para que éste la salve de una caída mortal en el último segundo.



Al acabar la secuencia, te encontrarás a la entrada del templo, pero puedes retroceder un poco para salvar la partida, si quieres...

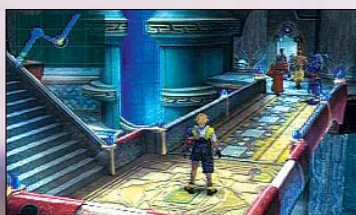
# 35. El recinto de Bevelle

Antes de entrar en el recinto, **recoge el volumen nº 22 del Diccionario Albed;** está en el puente y es muy fácil pasar de largo sin darte cuenta que está ahí. Además, puedes **salvar la partida** en el punto

que hay a la izquierda de la puerta. Este recinto es diferente al resto. Para empezar, **empuja el primer pedestal con la esfera dentro;** de este modo te verás teletransportado a una especie de laberinto en el que

aparentemente no hay suelo. En la esquina inferior derecha aparecerá una señal en la que te dirán que pulsando el botón X eliges la dirección a la que te puedes mover con la baldosa. Cuando llegues a la **primera señal verde** en

el suelo, fíjate que la flecha de este símbolo esté apuntando a la derecha, cuando pase la plataforma por encima, pulsa el botón X para que la plataforma gire y avance por otro camino. Sigue este camino hacia el final



Cuidado aquí. Hay otro diccionario camuflado en el suelo, y si no lo "pillas" ahora, ya no podrás.



Una vez dentro, inspecciona el panel y podrás bajar las escaleras circulares rápidamente.



Este recinto tiene un desarrollo y unos puzzles distintos a los vistos anteriormente, ya que...



...nos movemos automáticamente por unos pasillos subidos en una plataforma.

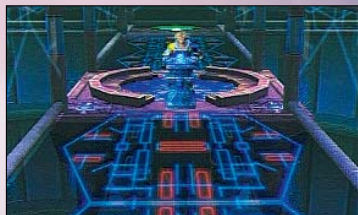


Aquí la clave está en llegar hasta estos recintos circulares, quitar las esferas y volver al camino.

y una vez hayas llegado, verás un soporte en la pared con la **Esfera de Bevelle**. Quítala e **insértala en la otra ranura del pedestal**. Empuja de nuevo éste hacia el camino para que te vuelvas a montar en la plataforma y **regresa hasta el primer símbolo** en el suelo. Ahora, escoge de nuevo el camino de la derecha cuando la flecha lo indique. Aparecerás de nuevo en una de las **plataformas circulares** que indican el final del camino. **Quita una de las esferas del pedestal** y colócala en el soporte que hay en la pared. Con esto **conseguirás activar una de las porciones del suelo que faltaba en la parte inferior del laberinto**.

Empuja de nuevo el pedestal para llegar al camino y volverás a encontrarte en el **segundo símbolo** del camino superior (en el inicio del recinto). Automáticamente, la plataforma empezará a desplazarse a la derecha. Pronto verás un **tercer símbolo en el suelo que te permite girar 180° y retroceder** por donde has venido. Utilízalo para volver y usa el segundo símbolo del nuevo tramo del camino para girar a la derecha. Al llegar a la plataforma circular, **encontrarás otra Esfera Bevelle que deberás quitar y colocarla en el pedestal**. Empuja de nuevo éste hasta el camino y sigue el camino hasta el final para empezar desde el principio otra vez.

En el primer símbolo, gira a la derecha y baja hasta el nivel más bajo. En el



Siempre debemos empujar el pedestal al camino para que se transforme en plataforma.

siguiente cruce gira a la izquierda (fíjate bien en las flechas) y dirígete hacia el final de ese camino. Pasa de largo los dos primeros símbolos y gira en el tercero (que está al final del camino) hacia la derecha. **Coge una de las esferas** y colócala en el soporte que hay en la pared de la izquierda. Con esto **activarás un trozo de suelo que faltaba** en esa misma zona, que te conduce a un nuevo **hueco en la pared** en el que puedes depositar una esfera. Como no tienes esfera que depositar, **regresa al pedestal** y empújalo al camino.

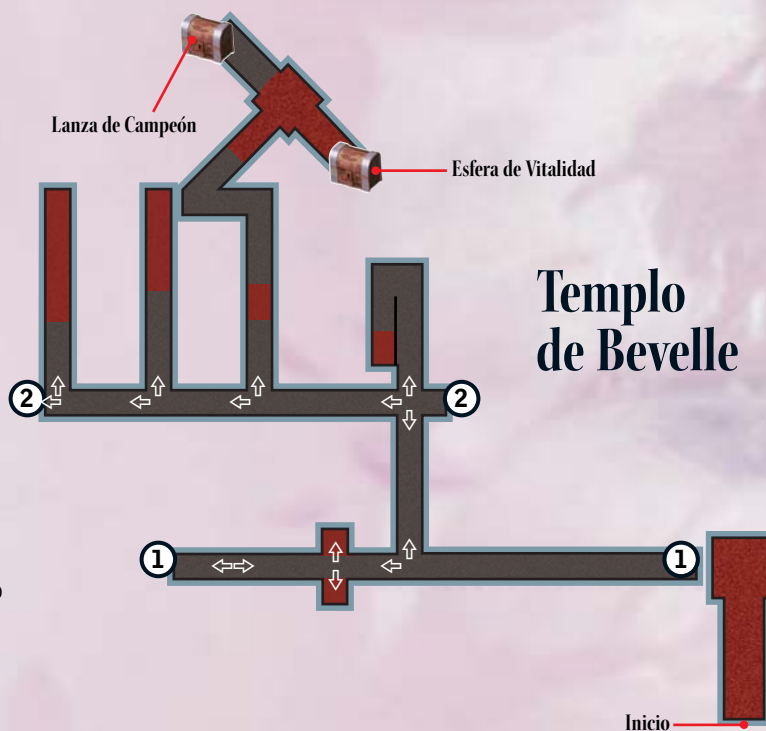
Nada más montarte, el teletransportador girará a la derecha y te hará volver al principio del camino inferior. Pasa de largo el primer símbolo (que te permitirá subir al nivel superior por el camino de la izquierda) y el segundo, y **toma la dirección de la derecha en el tercer símbolo**. Al final del pasillo, **quita la Esfera de la Obstrucción que hay en el soporte y colócala en el pedestal**. Empuja éste hacia el camino; nada más salir, girará automáticamente a la derecha. Así te encontrarás con el **último símbolo del pasillo inferior**. Elige el camino de la derecha para llegar a una zona que ya conoces, en la que apareció un trozo de suelo que nos permitía llegar a un hueco en la pared. **Coge la Esfera de la Obstrucción del pedestal** y colócala en el hueco en la pared. El símbolo de la pared desaparecerá y te permitirá llegar hasta la **Esfera de la**



En determinados símbolos, como esta flecha, podemos cambiar el rumbo de la plataforma.



De este modo, también podemos bajar y subir de piso, que por si no lo sabes, hay tres.



**Destrucción**, la cual te permitirá llegar hasta el **tesoro oculto**. Coloca la Esfera de la Destrucción en el pedestal y regresa hasta el principio del todo, es decir, una vez llegues al pasillo principal inferior, y toma de nuevo el tercer símbolo a la derecha para llegar al lugar donde se encontraba la Esfera de la Obstrucción y coloca la de la Destrucción en su lugar. Verás que **aparece una marca en el suelo** justo al lado de donde se encuentra Tidus, aunque desde ese lugar no podrás llegar. Vuelve al camino y la plataforma girará a la derecha.

Llega hasta el último símbolo en el suelo y gira a la derecha. **Coge la Esfera que hay en la pared** de la izquierda y colócala en el pedestal una vez más para seguir avanzando. **Es totalmente imprescindible que tengas dos Esferas de Bevelle en el pedestal para conseguir un objeto muy importante**. Regresa al inicio del pasillo inferior, pasa de largo el primer símbolo y escoge la dirección derecha en el segundo. Al llegar a la plataforma circular, empuja de nuevo el pedestal hacia la dirección contraria del camino »



Como en el templo de hielo, el objetivo es recomponer una porción del camino que falta para seguir avanzando.



Para resolver con éxito este recinto de la prueba, es fundamental utilizar varias veces las esferas.



Los pasillos más largos suelen tener entre dos y tres puntos de giro, así que ten mucho cuidado.

» para llegar a un nuevo camino que todavía no habías explorado con anterioridad. Automáticamente, la baldosa flotante te llevará hasta unas **escaleras**. Súbelas sin miedo y llegarás a un **cofre** del que Tidus podrás recoger **1 Esfera de Vitalidad**. Al coger el objeto, el cofre desaparecerá dejando a la vista una **baldosa brillante**. Písalas y por arte de magia aparecerá el **pedestal** detrás de ti. **Coge una de las esferas del pedestal y colócala**

**en la ranura** que hay enfrente del pedestal para activar un nuevo camino a la izquierda; empuja el pedestal hacia la izquierda y podrás llegar al **cofre** del tesoro y obtener **1 Lanza de Campeón**. Al regresar al pedestal, ve a la derecha para poder abandonar el recinto de la prueba... ¡por fin! Al llegar a la **Sala de los Oradores**, nos encontraremos de nuevo con Yuna, aunque la felicidad no durará mucho en esta ocasión. Al salir de nuevo, **seremos apresados en esta**



Cerca del final, al pisar la baldosa brillante, aparecerá un pedestal justo detrás de Tidus.



El cofre escondido del templo oculta una Lanza de Campeón para Kimahri, que no está mal.

**oportunidad por los hombres de Yevon**. Menos mal que todo no serán malas noticias, ya que veremos cómo **Yuna ha conseguido finalmente al Eón Bahamut**.

Tras **salvar**, sigue de cerca el juicio para ver lo que los seguidores de Yevon maquinan. Cuando acaben, habrán decidido la sentencia que absolverá o condenará a nuestros amigos.

## 36. Pasaje de la Purgación

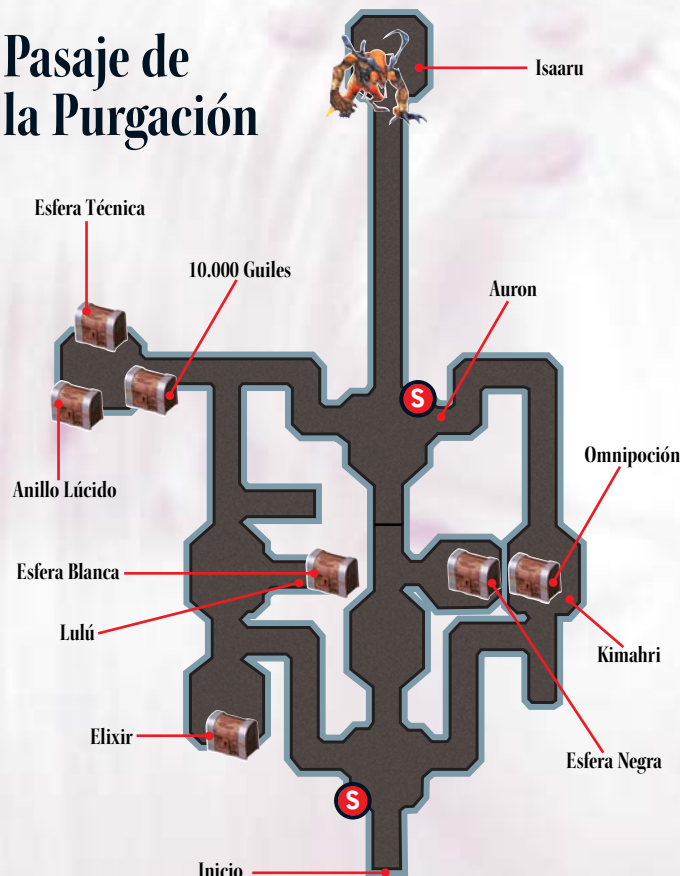
### ENEMIGOS COMUNES

**Iguión Albino** VIT 550 | PH 240 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** E. de Agilidad **Gurami** VIT 1.380 | PH 200 | **ROBAR** Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor **Ojo Malvado** VIT 380 | PH 240 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** E. de Agilidad **Flan Hidrico** VIT 2.025 | PH 240 | **ROBAR** Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Rocco** VIT 850 | PH 0 | **ROBAR** -- | **AL MORIR DEJA** -- **Máscara B** VIT 2.222 | PH 1.850 | **ROBAR** Escama de Pez | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad

**S**igue atentamente la conversación entre el Venerable Mica, Kinoc y Seymour. Cuando acabe la escena, verás que **el personaje que debes controlar a continuación es la propia Yuna**. **Salva la partida** en la Esfera que hay al principio de la sala y prepárate para salir de esta especie de laberinto, con **baldosas que te teletransportarán** de unas zonas a otras. Además, en esta zona encontrarás **siete cofres** con interesantes objetos. Como este personaje no ha conseguido demasiados Puntos de Habilidad debido a todo el tiempo que ha estado secuestrada, **será mejor que no utilices las baldosas y pelees con los monstruos de la zona**. Además de todo esto, para poder superar esta zona **tendrás que encontrar a tres miembros del equipo** que se encuentran perdidos en el pasaje. Para facilitar las cosas, te recomendamos que cuando comiences a avanzar, lo hagas desde el punto para salvar hacia el camino de la derecha.

**Avanza siempre hacia el Norte** hasta que te encuentres con Kimahri. En la misma zona, encontrarás pegado a la pared de la izquierda un **cofre** con **1 Omnipoción**. Desde aquí sigue el mismo pasillo hacia arriba para encontrarte en la siguiente sala con Auron. **Salva la partida** en la Esfera si lo crees conveniente y prosigue el camino de la izquierda hasta la **bifurcación**; escoge ahora el nuevo camino, ya que el final del pasillo está cortada (de cualquier forma, recuerda este camino para más adelante). Sigue el camino hacia abajo desde la **bifurcación**. Ignora el primer desvío hacia la derecha, ya que es un camino cortado y sigue hasta la sala que hay al sur. Allí encontrarás un nuevo camino a la derecha y en él a **Lulú**. Después de hablar con ella, abre el **cofre** para obtener **1 Esfera Blanca**, y retrocede hasta el camino principal para seguir bajando hacia el Sur; sigue hasta llegar a una nueva sala cerrada para encontrar un **cofre** con **1 Elixir**. Junto al cofre a la izquierda

### Pasaje de la Purgación



Nuestros amigos han sido separados; por un lado están Rikku, Wakka y Tidus y por otro...



... Yuna, que debe encontrar al resto de guardianes en el Pasaje de la Purgación.



En esta zona hay numerosos recovecos con cofres, aunque éste además tiene un símbolo...



...al tocarlo, podrás cambiar de sitio una baldosa que te permitirá coger unos cofres encerrados.



Encuentra a Auron, Lulú y Kimahri, y no dejes de investigar la zona, para encontrar un montón de cofres (fíjate bien en el mapa).



Tidus y su equipo deberá nadar por un "zigzagante" pasaje, en el que además podrás encontrar un "cofre-tienda" ¡¡¡qué raro!!!



Este es un buen lugar para que Yuna pelee bastante para ponerse a la altura de sus compañeros, así que tira de invocaciones...

encontrarás un **símbolo en la pared**; haz que Yuna lo toque y verás como éste reacciona. Acto seguido, sal de la sala cerrada y **en la siguiente bifurcación toma el camino de la derecha**. Habrás llegado al comienzo del nivel, al lado del primer **punto para salvar**.

Avanza por el camino superior y toma el primer desvío a la derecha. En la sala encontrarás un **cofre con 1 Esfera Negra**. Casi pegado al **cofre**, hay un **símbolo en el suelo**. Písalo y una de las baldosas del teletransporte que hay fuera de esa habitación cambiará de

ubicación y se quedará enfrente de la puerta cerrada. Ve a la zona del teletransporte y **pisa la baldosa** cuando la flecha de la baldosa señale a la puerta cerrada. Llegarás a una nueva sala en la que encontrarás tres cofres con **1 Anillo Lúcido, 1 Esfera Técnica y 10.000 Guiles**.

Pisa de nuevo la baldosa cuando la flecha indique hacia la reja para salir. Vuelve a la sala en la que viste a Auron y ve por el camino de luces rojas, el del Norte. Al final del pasillo **te topará con Isaaru, dispuesto a luchar contra los traidores**.



El grupo está dividido por culpa de Kinoc y Seymour, que ya son los "malos" de la peli.



Para dejar atrás el pasaje, Yuna deberá derrotar a Isaaru, que sigue las órdenes de Kinoc.

### →ISAARU (y sus 3 Eones)

VIT 8.000, Pteryx 12.000, Spathi 20.000  
PH 6.000  
DEBIL A Grothia: Hielo, Pteryx: --, Spathi: --  
ROBAR --

|         |           |  |  |  |
|---------|-----------|--|--|--|
| DÉBIL A | { x 1,5 } |  |  |  |
| ABSORBE | { + }     |  |  |  |
| INMUNE  | { / }     |  |  |  |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |  |  |  |

Para empezar, te advertimos de que **este combate es triple**, de modo que prepárate. Isaaru comenzará invocando a Grocia, que no es más que su versión de Ifrit, de modo que **elige a cualquiera de tus Eones menos a Ifrit**. Lo mejor es llamar a **Bahamut** y utilizar su **ataque Onda Letal** sobre Ifrit. Acto seguido, el Eón del enemigo utilizará su ataque Turbo, quitándole unos 1.500 puntos de vida. De esta forma, Bahamut también entrará en ataque Turbo. Utiliza su **ataque Megafulgor**, que le restará 11.000 puntos de vida, dando por terminado el primer asalto. Acto seguido **Isaaru llamará a Ptereria**, que es su versión de Valefor. **Yuna debería invocar a Ixion o Shiva**. Cualquiera de los dos es válido, pero deberías escoger al que más cerca esté del ataque Turbo. Si tus Eones sufren mucho



daño, recuerda que puedes utilizar las magias para recuperarlos. Si ves que Ptereria está a punto de llegar a su ataque Turbo, ponte en estado de Defensa. Por último, **Isaaru llamará a Spathi**, que no es otro que Bahamut. Aquí sí que **es importante que llames a un Eón que pueda curarse así mismo con su Magia Negra**, es decir a **Ixion o a Shiva**. Llegado el momento, **Spathi comenzará una cuenta atrás. Cuando llegue a cero, pon a tu Eón en posición de Defensa** o utiliza la Magia Blanca Escudo para repeler en gran parte de su ataque; de este modo, su ataque Turbo apenas te quitará unos 500 Puntos de Habilidad. Y por supuesto, **si tienes el ataque Turbo de tu Eón, no dudes en utilizarlo**.

## 37. El Esperado Reencuentro

### ENEMIGOS COMUNES

**Fredia** VIT 1.680 | PH 650 | **ROBAR** Escama de Dragón | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor

**Rémora Pulpo** VIT 4.500 | PH 700 | **ROBAR** Escama de Dragón | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia

**C**uando acabe el combate, Isaaru nos indicará donde se encuentra la salida. Acto seguido, la acción cambiará de nuevo a Tidus. Nada más comenzar, podrás encontrar

un **nuevo tipo de cofres de color azul en los cuales podrás comprar objetos** (como la tienda en casa). Antes de seguir avanzando y teniendo un **punto para salvar**

cerca, deberías tener en consideración **reforzar un arma de Tidus para que adquiera la habilidad Penetración**, ya que los enemigos que te vas a encontrar en esta zona son

bastante duros de pelar (y nunca mejor dicho). Así, por ejemplo, si tienes un **Sable Barroco** con algún hueco libre »



Con Tidus, bucea por la zona buscando cofres por las profundidades de la zona acuática.



Cuando se reúnen, el grupo acampa en los bosques de Macalanía, una zona ya conocida.



Este laaaaaaargo pasillo es una de las mejores zonas del juego para luchar y ganar U.D. y PH.

### →TIENDA-COFRE

| Objetos              | Guiles |
|----------------------|--------|
| Poción               | 50     |
| Ultrapoción          | 500    |
| Cola de Fénix        | 100    |
| Antídoto             | 50     |
| Colirio              | 50     |
| Hierba del Eco       | 50     |
| Aguja de Oro         | 50     |
| Semilla de Fuerza    | 100    |
| Semilla de Magia     | 100    |
| Semilla de Rapidez   | 100    |
| Semilla de Habilidad | 100    |



Como siempre, Oaka también está en el pasillo, así que compra o vende si lo necesitas.



¿A qué parece el video de Michael Jackson, Thriller? Pues no, es Seymour y su séquito.



Cuando te dirijas al final del pasillo, Seymour realizará un nuevo acto de maldad. Adiós Kinoc.



Seymour por fin revelará sus verdaderas intenciones, y qué pretende hacer con Spira...

» utilízalo, ya que será una de las armas que tengas con mayor ataque físico. La zona en la que se encuentran nuestros personajes es un pasillo y tiene **dos puntos para salvar**, uno lo acabas de utilizar y el otro nada más doblar la esquina en la pared de la derecha. Sigue avanzando hasta llegar a lo que parece una sala circular; allí **te recibirá el zombi del dragón guardián Efrey**.

Al matar a este enemigo, podrás terminar de recorrer los canales, salvar la partida y recoger **dos cofres**. Avanza por el ancho canal y nada más pasar el lugar donde acabas de enfrentarte a Efrey, podrás encontrar a la derecha un **cofre** con **1 Revanchista** en su interior y al girar la esquina otro **cofre** con **1 Avenger**. Sigue avanzando por el pasillo hasta encontrarte con el resto del equipo. Lamentablemente, y como casi siempre, lo bueno durará poco. Al poco rato aparecerá de nuevo **Seymour**, y tras la desagradable charla que tendremos con él, **seremos testigos de una de las transformaciones del Venerable**.

## → NEOSEYMOUR Y GÁRGOLA ESPECTRAL

|         |                                          |
|---------|------------------------------------------|
| VIT     | Neoseymour 36.000, Gárgola 4.000         |
| PH      | 6.300                                    |
| DÉBIL A | --                                       |
| ROBAR   | Neoseymour: Tetra Elemental, Gárgola: -- |
| DÉBIL A | { x1,5 }                                 |
| ABSORBE | { + }                                    |
| INMUNE  | { / }                                    |
| M.D.D.  | { 1/2 }                                  |

Bajo ningún concepto utilices a los **Eones** en este combate, ya que Seymour los eliminará de un manotazo. Al empezar el combate, te darás cuenta de que tres personajes, **Tidus, Yuna y Auron**, **dispondrán de un Comando Extra que les permitirá mejorar alguno de sus atributos**, como la Fuerza en el caso de Auron y Tidus o la Defensa Mágica en el caso de Yuna. Cuando hayas hecho esto, comienza a usar los **ataques Turbo** de todos los personajes, que si nos has hecho caso y has peleado en el pasillo los tendrás a tope. Si atacas directamente a Seymour, éste te devolverá la caricia utilizando uno de sus hechizos múltiples o convirtiendo a cualquier miembro del equipo en piedra. Ya sabes lo que tienes que hacer si esto pasa. **La Gárgola debería ser tu primer objetivo** en este combate, ya que puede realizar hechizos de curación sobre



Seymour e incluso cuando está bajo de vida succiona Puntos de Vitalidad. Para evitar esto último, lo mejor que puedes hacer es **utilizar la Magia Blanca Espejo de Yuna** sobre Neoseymour. No uses el hechizo Gravedad sobre ellos, ya que no les hará nada. Como habrás podido observar, en este combate **lo esencial es tener disponible la Magia Espejo de Yuna**; de no ser así, el combate se convertirá en algo realmente largo, difícil y pesado. Una vez hayas terminado los ataques Turbo de todos los personajes, sólo te queda aguantar como un valiente realizando ataques físicos normales o mágicos. La mejor manera de acabar el combate es atacar a la Gárgola, de modo que ésta le vaya succionando la vida a Seymour progresivamente.

Antes de dirigirte a la pelea, te recomendamos que **salves la partida** y que hagas también una visita a nuestro amigo **Oaka** para reponer objetos y armas, que nunca viene mal. **Esta zona, debido a los continuos combates, es una de las mejores para subir la Habilidad de los personajes**, y por lo menos **deberías intentar tener la Habilidad Espejo**, que te será

muy útil en el combate al que te vas a enfrentar a continuación. Además, sería bastante recomendable que absolutamente todos los miembros de tu equipo tuvieran el **ataque Turbo preparado** (pero recuerda reservarlo para utilizarlo en el combate, no lo desperdicies en el camino). En este largo pasillo encontrarás **dos esferas para salvar**. Utilízalas si lo crees conveniente para guardar tus

## → EFREY OLTANA

|         |                |
|---------|----------------|
| VIT     | 16.384         |
| PH      | 5.800          |
| DÉBIL A | Magia Curativa |
| ROBAR   | Gema de agua   |
| DÉBIL A | { x1,5 }       |
| ABSORBE | { + }          |
| INMUNE  | { / }          |
| M.D.D.  | { 1/2 }        |

Hay dos formas de superar este combate. **O bien matas a esta nueva versión de Efrey o bien puedes dejarlo encerrado bajo el agua**. Nosotros te recomendamos que acabes con él, ya que así podrás acceder a unos **objetos extra**. Para ganarle, la cosa es muy sencilla; **lánzale entre dos o tres Colas de Fénix** y acabarás con él, ya que está en estado zombi. Para dejarle atrapado, **deberás utilizar los Comandos Extra de los personajes "Abrir Cerrojo"**. Esta última opción es inútil, ya que no sólo no obtendrás ningún objeto, sino que además te dejarás dos cofres en la zona.



## → EL MERCADER OAKA

| Objetos              | Precio |
|----------------------|--------|
| Poción               | 50     |
| Ultrapoción          | 500    |
| Cola de Fénix        | 100    |
| Antídoto             | 50     |
| Colirio              | 50     |
| Hierba del Eco       | 50     |
| Aguja de Oro         | 50     |
| Semilla de Fuerza    | 100    |
| Semilla de Magia     | 100    |
| Semilla de Rapidez   | 100    |
| Semilla de Habilidad | 100    |

avances en los combates según se vayan sucediendo y dirígete al final del camino. **Prepárate para la lucha que viene ahora**.

Una vez hayas terminado el combate, aparecerás en otro lugar y podrás **salvar la partida**.



Kimahri intentará sacrificar su vida para salvar a sus amigos...



...pero Tidus y compañía regresarán para acabar con una nueva...



...transformación de Seymour, que sin duda es la más potente.

# 38. Llanura de la Calma

## ENEMIGOS COMUNES

**Véspida** VIT 700 | PH 480 | **ROBAR** Colmillo Venenoso | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Dole** VIT 1.000 | PH 480 | **ROBAR** Polvo Onírico | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Shred** VIT 1.950 | PH 480 | **ROBAR** Remedio Hypello | **AL MORIR DEJA** E. de Agilidad **Flan de Llamas** VIT 1.500 | PH 480 | **ROBAR** Piedra Fuego | **AL MORIR DEJA** E. de Magia  
**Droid Vigía** VIT 2.750 | PH 480 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Ultrapoción **Ogro** VIT 9.400 | PH 1.080 | **ROBAR** Fluido de Salud | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Bengal** VIT 6.000 | PH 1.300 | **ROBAR** Fluido de magia | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Quimera Negra** VIT 9.800 | PH 1.200 | **ROBAR** Piedra Frío | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad  
**Móibol** VIT 27.000 | PH 2.200 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Dracmón** VIT 5.800 | PH 1.380 | **ROBAR** Granada Pétreo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor



Tras la precipitada huida, el equipo se refugia en Macalania de nuevo, y esta vez, Yuna parece estar bastante "deprimidilla"...



Yuna duda sobre si continuar el peregrinaje o retirarse para vivir como una persona normal. Es la primera vez que confiesa su miedo.



Menos mal que hay un lago, y un Tidus para consolarla... Otra cosa no, pero la escena es de las que ponen los pelos de punta.

Si consultas el menú principal, podrás observar que **te encuentras de nuevo en Macalania**. Habla con los miembros de tu equipo y te aconsejarán que vayas en busca de Yuna. Dirígete hacia el bosque y pasa el primer cruce hacia el Sur. Poco después te encontrarás con **Kimahri** y al avanzar un poco más a la izquierda te encontrarás con nuestra dulce amiga. No te diremos nada más por ahora, tan sólo acomódate en el sofá, deja el mando a un lado y disfruta de una de las escenas más tiernas de toda la saga *Final Fantasy*... Será realmente bello (Sniff). Una vez te hayas secado las lágrimas, vuelve a manejar a Tidus. Retrocede por

donde has venido y darás paso a otra escena. A la mañana siguiente el grupo emprenderá la marcha. Si has sido mínimamente observador, verás que en el lugar donde has descansado había un **cofre escondido** casi imperceptible. Cuando veas que el grupo se va hacia la derecha, regresa al sitio del que acabas de salir para abrir el mencionado cofre y coger **1 Anillo Lúcido**. Regresa al cruce y en lugar de seguir a todo el equipo, encamina tus pasos por el camino de la izquierda. Allí verás un **centinela de Bevelle**, el cual no te dejará pasar por el camino del Norte, de modo que sigue avanzando hacia la izquierda hasta que veas en el suelo otra **Esfera de Jecht**. Como es

lógico, mírala para ver otro recuerdo del padre de Tidus. Ya que estás en la zona, **puedes entretener un rato cazando mariposas** ¿recuerdas? Cuando estés listo, sigue el camino que han seguido tus compañeros (a la derecha) y aparecerá en la pantalla el mapa, mostrando tu próximo destino. Nada más entrar en la **Llanura**, una secuencia te mostrará el paisaje y nos enteraremos de la historia de este lugar. Cuando termine, **sigue a Yuna hacia la izquierda** para bajar a la Llanura. Antes de bajar, te encontrarás con el **Sabio Maechen** (ya le echabas de menos ¿eh?); habla con él para enterarte de más cosas de la zona. Durante la charla, a lo lejos,

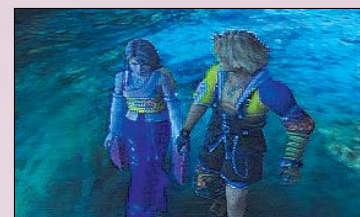
podrás distinguir **una de las tiendas de Rin** (jolin con la cadena, ni que fuera El Corte Inglés). Podrás aprovechar el lugar para **pelear y ganar UD** que te permitan desarrollar a los personajes, ya que aunque el lugar se llama la Llanura de la Calma, calma, lo que se dice calma, encontrarás más bien poca. Nada más llegar a la parte baja de las Llanuras, un **extraño aparato** aparcará cerca de Tidus (lo verás a la izquierda). Acércate a él para encontrarte con la tienda volante de Rin (esto ya es para partirse, en serio). Desde la nave, **avanza hacia la derecha en paralelo al camino superior**, pero sin subir hasta él. »



Sin mediar palabra, Tidus intenta tranquilizarla con su sola presencia, aunque visto lo visto...



... no hay nada mejor que un dulce besito para dejar las cosas claras: ¡¡chica, me gustas!!!



La pareja regresa al campamento para anunciar que continúa el peregrinaje al día siguiente.



Esta zona es una de las más amplias y grandes del juego, así que cuidado con perderte.



En la esquina inferior izquierda del mapa encontrarás dos cofres.



Antes de llegar a la tienda de Rin, te encontrarás con Zuke.



En la zona central hay otra sucursal de Rin, donde puedes comprar.



Antes de la tienda, en una marca circular, está Belgemine lista para retar a Yuni ¿te animas?

» Al llegar al final, casi pegando a la pared rocosa del fondo, te encontrarás con **2 cofres**, uno con **5.000 Guiles** y el otro con **10.000 Guiles**.

Este escenario probablemente será el más amplio de todo el juego, de modo que **ten cuidado y no te pierdas deambulando** por ahí.

Desde el lugar en el que se encuentra la tienda volante de Rin, **avanza hacia el Norte** para llegar a un edificio que verás fácilmente. Enfrente de la tienda



Al derrotar a Belgemine obtendrás un Alma de Eón, con la que podrás fortalecer a los Eones.

verás a **Belgemine** al lado de unas rocas alargadas. Ignórala por el momento y **dirígete a la tienda y al punto para salvar**. Al acercarte a la zona, un **nuevo personaje** aparecerá en escena para advertirte de las calumnias que andan diciendo del equipo por ahí. Desde luego, no hay forma de estar tranquilo un rato. Salva la partida y acércate al mostrador para ver qué tienen en la despensa. Cuando termines de comprar, **te recomendamos que te pongas al día con tus personajes, compra y vende las armas y protecciones necesarias para seguir el camino**. A la izquierda de la tienda, encontrarás un **panel de información** en el que te enseñarán cómo luchar contra algunos monstruos de la zona. **Estudia bien las tácticas** para luchar contra estos personajes, ya que te serán muy útil de aquí en adelante. Al

lado del panel informativo verás a un



Belgemine desaparecerá de la zona invitándote a que busques el Templo de Remien...



Si te encaminas hacia la esquina inferior izquierda del mapa, encontrarás dos cofres.

### → TIENDA VOLANTE DE RIN

**Nota:** Aunque parece que estos objetos ya los tienes, **fíjate bien en las habilidades** que aparecen en la parte derecha de la pantalla, porque hay algunas que no puedes dejar escapar; además si has peleado tantas veces como te lo hemos dicho, en este punto deberías estar "podrido" de dinero, así que no seas roña y mejora a tu equipo.

| Armas             | Guiles |
|-------------------|--------|
| Bastón de Experto | 38.625 |
| Lanza Brillante   | 6.250  |
| Escudete          | 25.050 |
| Brazal de Ageb    | 15.750 |
| Aro Seguro        | 6.825  |
| Manilla de Druida | 76.250 |
| Pelta Curativa    | 10.050 |

| Objetos              |     |
|----------------------|-----|
| Poción               | 50  |
| Ultrapoción          | 500 |
| Cola de fénix        | 100 |
| Antídoto             | 50  |
| Colirio              | 50  |
| Hierba del eco       | 50  |
| Aguja de oro         | 50  |
| Semilla de Fuerza    | 100 |
| Semilla de Magia     | 100 |
| Semilla de Rapidez   | 100 |
| Semilla de Habilidad | 100 |

**mensajero de Cid**; escucha su mensaje atentamente y habla después con todo el equipo. Acto seguido, sal de la tienda y rodea la cabaña para encontrar justo detrás de ella un **cofre** con **1 Esfera Llave de Nivel 2**. Ahora tienes **varias posibilidades** para seguir.

La primera sería **avanzar hacia la izquierda para encontrar el n° 23 del Diccionario Albhed**; lo encontrarás justo en el pico que más sobresale en el mapa, al borde mismo del abismo ¡menudo sitio para

### → TIENDA LLANURA

| Armas y protecciones | Guiles |
|----------------------|--------|
| Sable Barroco        | 7.575  |
| Vara Brillante       | 7.575  |
| Ambidextro           | 7.575  |
| Mogu Obediente       | 7.575  |
| Alabarda             | 15.150 |
| Hoja Dúctil          | 15.150 |
| Devastadora          | 7.575  |
| Escudo de Viaje      | 1.575  |
| Anillo de Viaje      | 1.575  |
| Brazal de Viaje      | 1.575  |
| Aro de Viaje         | 1.575  |
| Placa de Viaje       | 1.575  |
| Manilla de Viaje     | 1.575  |
| Pelta de Viaje       | 1.575  |

| Objetos              |     |
|----------------------|-----|
| Poción               | 50  |
| Ultrapoción          | 500 |
| Cola de fénix        | 100 |
| Agua Bendita         | 300 |
| Antídoto             | 50  |
| Colirio              | 50  |
| Hierba del Eco       | 50  |
| Aguja de Oro         | 50  |
| Semilla de Fuerza    | 100 |
| Semilla de Magia     | 100 |
| Semilla de Rapidez   | 100 |
| Semilla de Habilidad | 100 |
| Granada              | 300 |
| Mapa                 | 50  |

dejar un diccionario! En al zona te encontrarás con enemigos muy potentes, gracias a los cuales subirá rápidamente los Puntos de Habilidad. Además, te encontrarás con unos **enemigos llamados Molbol** que no sólo acabarán con tu paciencia en el combate, si no que además **permitirán a Kimahri aprender la habilidad Aliento Fétido**. La segunda es **regresar hacia la tienda y enfrentarte a Belgemine**. Al acercarte a ella, como siempre te retará a un duelo de Eones.



¿Quién no podía faltar? Ese mismo, Maechen, que te explicará el pasado del lugar a la entrada del mismo en otra clase de Historia.



En cualquier momento puedes regresar a Macalanía por donde has venido a la Llanura, para cazar mariposas... o algún cofre olvidado.





Detrás de la tienda de Rin hay un cofre muy bien disimulado, el muy cuco...



En el Noroeste puedes encontrar un nuevo Diccionario Albhed (hemos perdido la cuenta).



A partir de este momento, empieza a recordar el nombre de los enemigos, porque te va a ser...



...muy útil para el Centro de Entrenamiento, al que se llega por la parte derecha de Llanura.

En esta ocasión, ella utilizará a **Shiva**, de modo que podrás ganarla más fácilmente si utilizas al **Eón Ifrit**. Además, si tienes el ataque Turbo de Yuna todavía será más fácil. Si tienes problemas de Vitalidad, recuerda que podrás curarlo con la Magia Negra Piro. Al hacerlo, Belgemine te obsequiará con varios objetos. Te dará **30 Esferas de Vigor** y además **1 Alma de Eón**. Esto último te permite utilizar objetos del inventario para incrementar los atributos de todos tus Eones. Sólo tienes que seleccionar el comando Fortalecer en el Menú de Eones. Después, regresa a la tienda para **salvar la partida**. La tercera cosa que puedes hacer es **avanzar desde el punto para salvar hacia la derecha**; de este modo podrás enfrentarte a un **nuevo minijuego**. Para orientarte, toma como referencia la pared de la derecha, donde encontraste los dos cofres del principio (que tenían 5.000 y 10.000 Guiles). Desde ellos, avanza hacia el **Norte** pegado a la pared de la derecha hasta que encuentres un camino que te conduzca más a la derecha (verás la

salida señalada en el mapa). Se trata del **Centro de Entrenamiento**, pero esto, junto con otras tareas opcionales más está explicado en la siguiente página. Tu decides si lo haces o saltas al siguiente punto.

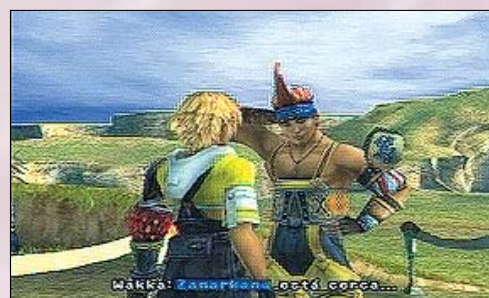
## Llanura de la Calma



Por cierto, en el bosque de Macalanía también puedes coger una Esfera de Jecht, por si te interesa aprender un especial de Auron.



A la izquierda de la tienda hay un Albhed con un mensaje de Cid. Si dominas el idioma, lo entenderás prácticamente todo.



Wakka también te adelantará que el final del camino está cerca, y que tarde o temprano llegarán a Zanarkand ¿Será el de Tidus?



# 5. NACE UNA ESPERANZA

## 39. Tareas Opcionales (I)

### ENEMIGOS COMUNES

**Véspida** VIT 700 | PH 480 | **ROBAR** Colmillo Venenoso | **AL MORIR DEJA** Esfera Maná **Dole** VIT 1.000 | PH 480 | **ROBAR** Polvo Onírico | **AL MORIR DEJA** Esfera de Poder  
**Shred** VIT 1.950 | PH 480 | **ROBAR** Remedio Hypello | **AL MORIR DEJA** Esfera de Agilidad **Flan de Llamas** VIT 1.500 | PH 480 | **ROBAR** Piedra Fuego | **AL MORIR DEJA** Esfera Maná  
**Droid Vigía** VIT 2.750 | PH 480 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Ultrapoción **Ogro** VIT 9.400 | PH 1.080 | **ROBAR** Fluido de salud | **AL MORIR DEJA** Esfera de Poder  
**Bengal** VIT 6.000 | PH 1.300 | **ROBAR** Fluido de magia | **AL MORIR DEJA** Esfera Maná **Quimera Negra** VIT 9.800 | PH 1.200 | **ROBAR** Piedra Frío | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad  
**Molbol** VIT 27.000 | PH 2.200 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** Esfera Maná **Dracmón** VIT 5.800 | PH 1.380 | **ROBAR** Granada Pétrea | **AL MORIR DEJA** Esfera de Poder

### 39A. Zona de Entrenamiento

**E**n la Llanura encontrarás **dos minijuegos** con los que entretenerte un rato y cambiar de aires. Al entrar por el camino de la derecha en la Llanura de la Calma, te encontrarás con la **Sala de Entrenamiento** que ideó Miihen para sus legionarios. Al hablar con el hombre que hay en la puerta, te explicará que **los monstruos se han escapado** y que andan por ahí sueltos.

Sobra decir que esto es totalmente opcional, de modo que si no quieres perder el tiempo, sigue tu camino. La cosa no parece sencilla a simple vista, de modo que vamos a explicarlo con pelos y señales. **La cosa consiste en viajar por el mundo y capturar a las fieras en lugar de matarlas.** ¿Cómo podemos hacer esto? **El entrenador te venderá unas armas especiales** con las que

capturarás a las criaturas al asestarles el golpe definitivo. Para empezar, te dirá que **necesita los 9 tipos de monstruos que habitan en la Llanura de la Calma**; y hasta que no atrapes a estos 9 bichos, no se abrirá el Centro de Entrenamiento, de modo que aplícate. Si le llevas uno de cada te hará un regalo. Estas son las armas que puedes comprar para atrapar a los bichos:

#### → TIENDA ZONA ENTRENAMIENTO

| Objeto             | Guiles |
|--------------------|--------|
| Sable de Domador   | 9.075  |
| Bastón Guía        | 9.075  |
| Balón de Práctica  | 9.075  |
| Mogu Domador       | 9.075  |
| Lanza de Nimrod    | 9.075  |
| Amo de las Bestias | 9.075  |
| Mano de Arriero    | 9.075  |

**Todas estas armas tienen la habilidad Capturar**, gracias a la cual podrás atrapar a las bestias.



Encontrarás el centro de entrenamiento en la parte derecha de la Llanura de la Calma.

Es un poco ridículo que compres todas las armas que te ofrecen para todos los personajes, tanto por la cantidad de dinero como por las características del arma. **Lo mejor es decantarse por el Sable de Domador y Amo de las Bestias, las armas respectivas de Tidus y Auron.** Mejora estas armas con la habilidad **Penetración o Ataque Físico + 10%**, si es que tienes puntos suficientes. Además, el entrenador te venderá los objetos típicos de la aventura. Una vez hayas terminado de hacer las



Al hablar con el dueño, acepta su encargo, y así dará comienzo este "super-minijuego".

comprar vuelve otra vez a la Llanura para pelear y recuerda que sólo atraparás a los monstruos si les asestas el golpe definitivo con las armas que acabas de comprar. Si lo haces con las normales, olvídate. **Los monstruos que podrás capturar en la Llanura de la Calma son: Véspida, Dole, Shred, Flan de Llamas, Dracmón, Molbol, Quimera Negra, Bengal y Ogro.** Una vez los hayas capturado a todos, vuelve de nuevo a la Zona de Entrenamiento para recoger tu premio, aunque **lo más seguro es que a**



Compra un par de armas con la técnica **Captura**, y pelea contra todo bicho viviente que veas.

| → TIENDA DOMADOR     |        |
|----------------------|--------|
| Objeto               | Guiles |
| Poción               | 50     |
| Ultrapoción          | 500    |
| Cola de fénix        | 100    |
| Agua Bendita         | 300    |
| Antídoto             | 50     |
| Colirio              | 50     |
| Hierba del Eco       | 50     |
| Aguja de Oro         | 50     |
| Semilla de Fuerza    | 100    |
| Semilla de Magia     | 100    |
| Semilla de Rapidez   | 100    |
| Semilla de Habilidad | 100    |

**estas alturas todavía no puedas abrir el cofre** (recuerda su localización, porque en el futuro será muy útil, al igual que el cofre de la



Al cabo de un rato, regresa al Centro, y habla con el hombre para revisar tu lista de capturas.

Llanura de los Rayos). Acto seguido, **vuelve a hablar con él y obtendrás 60 Viento del Etéreo.** De ahora en adelante, **cuando vayas por los distintos lugares de la tierra de Spira, procura capturar todos los monstruos posibles** para traerlos hasta aquí. De este modo, **el entrenador te obsequiará con extraños objetos.** Además, podrás pagarle para luchar contra ellos y, aunque nunca ganarás habilidad como con los monstruos silvestres, obtendrás objetos raros que de otra forma sería imposible obtener en el juego.

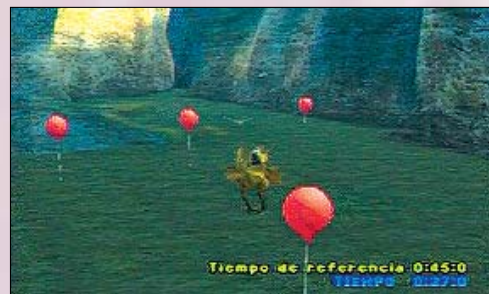
## 39B. Los Chocobos



Busca a esta "individua" por toda la Llanura, aunque suele estar por el Norte. Habla con ella y proponte como entrenador.



Existen 4 tipos de entrenamiento, aunque al principio sólo podrás practicar en uno. Consiste en llegar a la meta controlando al pollo.



El último entrenamiento es el más complicado, pero no te obseques en superarlo ahora, porque podrás volver más adelante.

**P**ara empezar a participar en este minijuego, **tendrás que encontrar a una mujer montada en Chocobo.** Toma como punto de referencia el lugar en el que estaba el Diccionario Albhed. Podrás encontrarla sobre todo por los alrededores del lugar en el que se encontraba el diccionario, quizá un poco más a la derecha, aunque también puede ser que



Cuando superes el récord, obtendrás objetos. Lo mismo sucede cuando batas tu propia marca.

aparezca en otras zonas de la Llanura. Al hablar con ella **te ofrecerán dos posibles respuestas. Elige "quisiera montar en un Chocobo"**; acto seguido, ella te dirá que los Chocobos de la zona son salvajes y que **necesitas entrenamiento** para poder montarlos. Después, te dirá que está entrenando un Chocobo. **Elige como respuesta "Yo lo entrenaré"** y de este modo comenzarás con el minijuego. **Cuando te lo ofrezca, elige la opción "¡Claro!" y a cabalgar.**

Sólo tienes que seguir las instrucciones de la cuidadora de Chocobo. **Tendrás que llegar hasta la entrenadora en un tiempo determinado**, pero

tienes que tener en cuenta que como el Chocobo no está entrenado no mantiene bien el rumbo. Guíale con los botones de dirección para que pase entre la entrenadora y su respectivo animal. Lo más seguro es que tengas que repetirlo más de una vez; **cuando lo consigas, tendrás permiso para montar en Chocobo en esta zona y 1 Elixir como premio.** Si consigues batir tu propio récord, te darán más premios y además podrás elegir entre distintos tipos de

entrenamiento. En total **hay cuatro tipos de entrenamientos: Chocobo Vacilante, Chocobo Esquivador, Chocobo más Esquivador y Chocobo Codicioso.**

Si en la última prueba consigues ganar a la entrenadora, de modo que cojas todos los globos y no te de ningún pájaro, conseguirás el **Símbolo el Sol.** Nadie dijo que fuera fácil, aunque la verdad es que no es imposible. Es cuestión de práctica y paciencia.

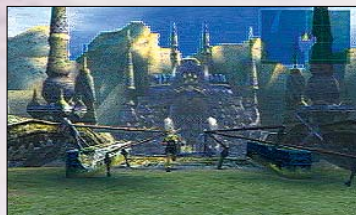
### → MINIJUEGO CHOCOBOS

| Entrenamiento          | Si superas el récord | Si superas tu récord |
|------------------------|----------------------|----------------------|
| Chocobo Vacilante      | Elixir               | Poción X             |
| Chocobo Esquivador     | Esfera Llave Nv 1    | Omnipoción           |
| Chocobo más Esquivador | Esfera Llave Nv 2    | Éter                 |
| Chocobo Codicioso      | Esfera Llave Nv 3    | Éter +               |

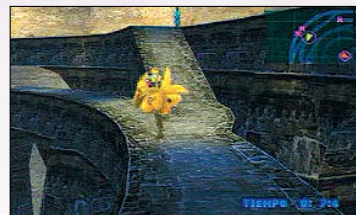
## 39C. Remiem, el Templo Perdido



Para acceder al templo es imprescindible un Chocobo. Con él, busca una Pluma Chocobo.



Éste es el Templo de Remiem, uno de los más espectaculares de todo el juego.



Participa en el minijuego y llega el primero a la meta para conseguir un Espejo Empañado.



Aunque podrías hacerlo ahora, deja la pelea con Belgemine para cuando tengas todos los Eones.

**S**i ya has hecho todo lo opcional y has conseguido que la entrenadora te de permiso para montar en Chocobo siempre que quieras, **habla con ella para montar ahora**. De este modo y **sólo así podrás llegar a un templo opcional**. Con el Chocobo en tu poder, dirígete al camino de entrada a la Llanura y avanza lo más a la derecha que puedas. Tirada en el suelo encontrarás **1 Pluma de Chocobo**; acércate a ella y **pulsa X para llegar a un lugar secreto**.

Avanza por el único camino que encontrarás en esta zona. Al hacerlo desmontarás automáticamente del

Chocobo, de modo que tendrás que seguir el camino a pie. La zona en la que te encuentras ahora es el **Templo Remiem**. Avanza hasta la entrada y **salva la partida** al pie de las escaleras. Antes de entrar en el templo, encamínate a la izquierda y en el suelo encontrarás una especie de **esfera** (como las de Jecht) que **te explicará que en el camino de la derecha te espera un Chocobo para competir con el de la izquierda**.

Si quieres participar en el minijuego, ve a la derecha y monta en el Chocobo, no sin antes ir más allá de esta esfera para recoger el **volumen nº 24 del**

### Diccionario Albhed.

Antes de montar en el Chocobo, **estudia atentamente las reglas de la carrera** para saber lo que tienes que hacer. Una vez estés montado en el Chocobo, se abrirá la compuerta y empezará la carrera. **No te fies ni de los cofres ni de los postes** y dedícate simplemente a ganar la carrera, por lo menos en este primer intento. Al llegar a la plataforma central, obtendrás un **Espejo Empañado**; este objeto **hará que todos sus personajes obtengan sus mejores armas**, ya que te permitirá abrir algunos cofres cerrados

que ya conoces. No obstante, te dirán algo de que ha perdido su poder y que tendrás que buscarlo en algún lugar. Acto seguido, **entra en el templo y podrás ver a Belgemine**. Tras la charla, tú decides si quieres pelear con ella o pasas del tema. Nosotros te recomendamos que **no pelees** todavía con ella y que lo dejes para más adelante, una vez tengas todos los Eones (incluidos los ocultos) en tu poder. Sal con cuidado de la zona y recuerda volver más adelante, ya que **sólo cuando la derrotes podrás abrir la puerta sellada** que está detrás de Belgemine ¿qué tendrás?

## 39D. El Espejo Empañado

**U**na vez regreses del Templo de Remiem, **dirige tus pasos a la Llanura de la Calma y desde allí al Bosque de Macalanía**.

Lógicamente, primero tendrás que volver a montar en el Chocobo y utilizar la pluma que hay en el suelo para volver a la Llanura.

Bueno, una vez te encuentres en el bosque (sólo sigue los pasos por donde viniste anteriormente), tendrás que llegar hasta el cruce donde empezó la aventura después de que Yuna y Tidus

se besaran en el lago. Desde aquí, avanza todo lo que puedas hacia la izquierda; pronto llegarás a la **zona Sur del Bosque de Macalanía**, y **encontrarás a una mujer y su hijo parados debajo de un árbol**. Ella te dirá que está esperando a su marido desde hace rato. Regresa al cruce de nuevo y en vez de seguir a la derecha dirígete hacia arriba, al lugar en el que pasaste la noche después de salir de Bevelle. Allí verás a un hombre, que no es otro que el marido de la

señora. Al hablar con él, **saldrá un cuadro en el que darán a elegir dos contestaciones**. No seas malo y **dile que su familia le está esperando en otro lugar** para hacer la buena acción del día. Regresa a la zona donde supuestamente se ha reunido toda la familia. Para tu sorpresa **el que falta ahora es el niño**; sube por el **camino luminoso** que hay a la izquierda del tronco y avanza hasta el cruce para tomar el camino que lleva

hacia el Norte (camino que antes estaba bloqueado y que te llevará al Templo de Macalanía). Al final del camino se encuentra el niño de las narices. Habla con él y **utiliza el Espejo Empañado** cuando te lo pida. Al usarlo, el Espejo Empañado **se convertirá en el Espejo de 7 Astros**, gracias al cual **podrás abrir los cofres que contienen las últimas armas de los personajes** ¿recuerdas donde había dos, verdad? Pues a que esperas... ¡¡ja por ellos!!



Habla con la mujer y el niño que hay en el bosque de Macalanía y después regresa al punto de acampada para hablar con el hombre.



Sólo así desaparecerá el niño de marra, que está en el camino neblinoso, exactamente al fondo de una bifurcación.



Utiliza el Espejo Empañado y por arte de magia se transformará en el Espejo de los 7 Astros, capaz de abrir cofres especiales.

# 40. Camino al Monte Gagazet

## ENEMIGOS COMUNES

**Véspida** VIT 700 | PH 480 | **ROBAR** Colmillo Venenoso | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Dole** VIT 1.000 | PH 480 | **ROBAR** Polvo Onírico | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor  
**Shred** VIT 1.950 | PH 480 | **ROBAR** Remedio Hypello | **AL MORIR DEJA** E. de Agilidad **Flan de Llamas** VIT 1.500 | PH 480 | **ROBAR** Piedra Fuego | **AL MORIR DEJA** E. de Magia  
**Droid Vigía** VIT 2.750 | PH 480 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Ultrapoción **Ogro** VIT 9.400 | PH 1.080 | **ROBAR** Fluido de salud | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor  
**Bengal** VIT 6.000 | PH 1.300 | **ROBAR** Fluido de magia | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Quimera Negra** VIT 9.800 | PH 1.200 | **ROBAR** Piedra Frío | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad  
**Molbol** VIT 27.000 | PH 2.200 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Dracmón** VIT 5.800 | PH 1.380 | **ROBAR** Granada Pétreo | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor



Antes de seguir avanzando, es más que recomendable salvar la partida en esta esfera.

Una vez hayas realizado todas las tareas opcionales que podías en esta zona (siempre y cuando hayas querido exprimir al máximo el juego y no ir deprisa y corriendo), **regresa a la Llanura de la Calma y dirígete hacia el Noreste en el mapa**. Tan sólo sigue la indicación de la flecha que verás en el mapa. Si has hecho lo del Espejo Empañado, ve a la **Zona de Entrenamiento** para abrir el cofre y obtener **Nirvana**, el último arma de Yuna. Desde la Llanura, sigue el camino que aparece señalado en el mapa para llegar al camino que lleva al **hogar de Kimahri**. Nada más meterte en el desfiladero, **salva la partida** en la Esfera que verás a la derecha y



Al dejar la Llanura, aparecerán ante nosotros unos Guado con un mensaje de Seymour.

continúa avanzando. Al poco rato, **aparecerá el séquito de Seymour** para seguir dando por saco. Cuando termine el combate, **retrocede para salvar la partida** (más vale prevenir que curar). Antes de nada debes saber que **en este punto podrás realizar otra tarea opcional**, en esta ocasión **para conseguir un Eón oculto**.



Como no nos interesa, estos dos tipejos nos amenazarán con un armatoste mecánico.

## → GÓLEM GUERRERO

|         |               |
|---------|---------------|
| VIT     | 64.500        |
| PH      | 9000          |
| DÉBIL   | --            |
| ROBAR   | Manto de Luna |
| DÉBIL A | { x 1.5 }     |
| ABSORBE | { + }         |
| INMUNE  | { / }         |
| M.D.D.  | { 1/2 }       |

Para empezar con buen pie en este combate **deberías tener en tu equipo a Yuna, Tidus y Auron** (puedes escogerlos en formación en el menú principal). **Utiliza con Tidus la Magia Blanca Prisa + sobre Auron**; con éste utiliza **Rompecoraza**, **Rompeespíritu** y **Rompemagia** para reducir sus defensas mágicas y físicas. Haz que Tidus vaya realizando el hechizo Prisa sobre más personajes. Después, **cambia a Auron por Lulú y utiliza con ella Aqua**



**++** (si es que lo tienes sobre este enemigo). **Con Wakka podrás utilizar ataque Niebla** para cegar al enemigo y con Yuna cura y protege al equipo; utiliza el hechizo Coraza sobre todo el grupo. Será inútil que utilices a los Eones, ya que los matará enseguida, de modo que si se te había pasado por la cabeza, ve desechando la idea. Si el enemigo se protege con Barrera Total, deja a Lulú en la retaguardia y realiza ataques físicos con el resto de los personajes.



Este es el Gólem Guerrero, un amasijo de hierros bastante "durete" de roer.



El combate resultará más sencillo si utilizas el hechizo Coraza y Prisa ++.

# 41. Cueva del Orador Robado

## ENEMIGOS COMUNES

**Sigurd** VIT 2.000 | PH 810 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor **Ente Oscuro** VIT 1.800 | PH 810 | **ROBAR** Púa Exorcista | **AL MORIR DEJA** E. de Magia  
**Fantasma** VIT 9.999 | PH 1.450 | **ROBAR** Cola de Fénix | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Tinaja Mágica** VIT 999.999 | PH 0 | **ROBAR** -- | **AL MORIR DEJA** --  
**GÓLEM Guarda** VIT 12.000 | PH 2.700 | **ROBAR** Manto de Luna | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor **Vraha** VIT 8.700 | PH 1.320 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** E. Habilidad  
**Everge** VIT 8.700 | PH 970 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad **Galkimasera** VIT 830 | PH 770 | **ROBAR** Piedra Rayo | **AL MORIR DEJA** E. de Magia  
**Droid Cazador** VIT 5.500 | PH 820 | **ROBAR** Remedio Albhed | **AL MORIR DEJA** Cola de Fénix **Yovi** VIT 900 | PH 810 | **ROBAR** Aguja de Oro | **AL MORIR DEJA** E. de Agilidad  
**Thorn** VIT 4.080 | PH 830 | **ROBAR** Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** E. de Magia

Si optas por entrar en la **caverna**, podrás encontrarte con **uno de los primeros Eones ocultos del juego, además de la mejor arma de Auron**. Eso sí, te advertimos que antes de aventurarte a entrar en la caverna **debes llevar los bolsillos repletos de Guiles, aproximadamente unos 200.000**,

ya que contratar sus servicios no va a ser barato. Si no tienes esta cantidad, pelea en esta zona hasta conseguirlos. Desde el punto para salvar, nada más cruzar el puente avanza pegado a la pared de la derecha, a los pocos pasos verás que Tidus descubre un **camino secundario** y pregunta por él. Los demás le informarán que ese camino

baja al **barranco**; al ir por él sabrás más cosas sobre el pasado de Lulú. Al llegar al final del camino verás una entrada a la izquierda (y un **punto para salvar**). Pero antes de entrar, es mejor ir hacia la derecha y seguir el camino hasta encontrarte con unas **losas rotas** en el suelo. A la izquierda, clavado en la arena podrás ver un

**Sable Oxidado**, el arma definitiva de Auron, aunque no está operativa aún. Ahora sí, entra en la cueva de la izquierda para encontrar al Eón. **Es recomendable que Lulú tenga aprendido el hechizo Piro ++**, ya que te facilitará las cosas en la cueva. De modo que si todavía no lo has aprendido, ya sabes lo que te toca. »



Antes de entrar en la cueva, sigue el camino de la derecha para llegar a una zona donde encontrarás un objeto MUY importante...



Cuando te decidas a entrar en la cueva, podrás enterarte de por qué se llama del Orador robado. No pierdas detalle.



En el interior hay un montón de cofres con suculentos objetos, como Esferas Llave. Fíjate en el mapa para encontrarlos.

» La estructura de la cueva es más bien simple y poco laberíntica; es más, se puede decir que hay un único pasillo y que de éste nacen callejones cortados en los que casi siempre hay un cofre con algún premio. **Examina todos los caminos para encontrar los siete tesoros.** En esta zona también verás baldosas de teletransporte; no las pises y recorre el camino a pie. Nada más entrar avanza hacia una sala circular y toma el camino de la derecha, ya que es el único que hay. Métete en el primer desvío a la derecha para encontrar un cofre con **1 Omnielixir**. Regresa al camino principal y en el siguiente desvío a la derecha coge el cofre **1 Esfera Llave del Nv 2**. Desde el camino principal, continúa hacia la izquierda y **toma el desvío hacia el Norte** (arriba); encontrarás un cofre con **1 Esfera de Fortuna**; vuelve al camino principal y retrocede hasta el cruce para ir a la izquierda. Verás una **nueva bifurcación**; ve a la izquierda para recoger el **volumen n° 25 del Diccionario Albhed**. Vuelve a la bifurcación y abre el cofre del centro para obtener **2 Omnipociones**. Investiga el camino de la izquierda y **salva la partida** antes de continuar. Tras pasar la Esfera del Viajero, avanza y al poco rato encontrarás el **fantasma de la Invocadora** (de la que antes era Guardiana Lulú), y **tendrás que luchar**

### contra ella y su Eón.

Al acabar el combate utiliza el **teletransportador** de la zona, ni siquiera retrocedas para salvar la partida. Al subirte podrás observar que hay **cuatro caminos a elegir**; lo primero que tendrás que hacer es investigar los de la izquierda y la derecha para llegar a salas cerradas con **cofres**. En la de la izquierda encontrarás **1 Brazo Flexible** y en la derecha podrás recoger, de dos cofres, **2 Pociones X** y **1 Esfera de PM**. Regresa a la plataforma de la sala principal y escoge el camino que te lleva hacia el **Orador** (el que indica la flecha hacia arriba). Al llegar a la sala del Orador, **aparecerá el fantasma de Yojimbo y te preguntará qué quieres de él**. Aparecerá un cuadro con tres respuestas posibles y, elijas la que elijas, **te ofrecerá sus servicios a cambio de una cantidad de dinero**. Si escoges la última respuesta, "Para vencer a los enemigos de gran fuerza", te ofrecerá el precio más bajo. Al contestar esta opción te ofrecerá que le pagues **250.000 Guiles** (éste no se ha enterado de lo que cuesta ganarlos). **Para sacar sus servicios al menor coste posible ofrécele la mitad + 1 de lo que te ha propuesto, es decir, 125.001 Guiles. De este modo bajará a 225.000, a lo cual tú tendrás que subir tu propuesta**



## La Caverna del Orador Robado



También encontrarás Esferas poco habituales, como ésta de Fortuna. Cógela, porque no abundan en el juego.



Si estás recopilando los diccionarios, aquí encontrarás el volumen n° 25, con el que ya no tendrás problemas para entender el Albhed.



Al final de la caverna, si has seguido nuestras indicaciones, encontrarás una plataforma que te llevará a distintos sitios.



Súbete en la plataforma y ve a la izquierda y la derecha para llegar a zonas secretas.

un **único Guile (125.002 Guiles); el siguiente paso será 205.000 Guiles, a partir de este precio aceptará cantidades inferiores a 200.000 Guiles**, pero tampoco mucho más bajas. **Sube ahora hasta una cantidad de 165.003 Guiles y él te ofrecerá 197.000 Guiles.** Te aconsejamos que no regatees más, ya que sino puede mandarte a tomar por saco y te costará más contratarle la próxima vez. Si estás en plan generoso y



Ante el Orador regatea con cuidado, porque puede mandarte al "cuerno" si te pasas de rata.

le **ofreces el triple de lo que te ofrece inicialmente, Yojimbo te obsequiará con unas esferas especiales...** Una vez te hayas quedado ya tiritando, sal de la cueva utilizando el transportador para ir más rápido o, si lo prefieres, **ve a pie para recuperar un poco la cantidad de Guiles que has perdido.** De cualquier manera, sal de la cueva y encamina a continuación tus pasos hacia el **Monte Gagazet.**

## →YOJIMBO

|                 |        |
|-----------------|--------|
| VIT             | 33.000 |
| PH              | 0      |
| DÉBIL A --      |        |
| ROBAR --        |        |
| DÉBIL A {x 1.5} |        |
| ABSORBE {+}     |        |
| INMUNE {/}      |        |
| M.D.D. {1/2}    |        |



Antes de empezar a luchar como un loco contra Yojimbo debes saber un par de cosas. Este Eón **tiene la defensa física por las nubes**, de modo que le quitarás pocos puntos de vitalidad con ataques normales; por el contrario, la defensa mágica la tiene por los suelos, por lo que una **pieza esencial en este combate es Lulú**, sobretodo si tiene aprendido ya el hechizo Piro ++. De modo que haz que gire todo el combate sobre ella y haz **que los demás realicen hechizos curativos o de magia blanca.**



Así, por ejemplo, puedes agotar los turnos utilizando la magia Prisa ++ de Tidus y la magia Escudo de Yuna. No intentes realizar el hechizo Rompecoraza de Auron, ya que tiene guardia. Y, por supuesto, si tienes el ataque turbo de Lulú disponible, no dudes en utilizarlo. Puedes rematar la faena utilizando a Ifrit para agilizar los trámites. **Otra forma de ganar a este enemigo es utilizar sólo a Ifrit, realizando la habilidad Acumular** para que suba la barra del Turbo más rápido y usando los hechizos Piro para subir su vitalidad cuando sufra mucho daño.

# 42. Monte Gagazet

## ENEMIGOS COMUNES

**Grat** VIT 4.000 | PH 980 | **ROBAR** Antídoto | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Granada** VIT 7.500 | PH 1350 | **ROBAR** Piedra de Fuego | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Galkimaser** VIT 880 | PH 770 | **ROBAR** Piedra Rayo | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Asur** VIT 17.000 | PH 1.860 | **ROBAR** Fluido de Vida | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Mal Bernardo** VIT 1.800 | PH 820 | **ROBAR** Polvo Onírico | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Sigurd** VIT 2.000 | PH 810 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Droid** VIT 3.700 | PH 830 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Ultrapoción **Droid Blindado** VIT 8.700 | PH 950 | **ROBAR** Remedio Albhed | **AL MORIR DEJA** Cola de Fénix



La bienvenida, como ya viene siendo habitual, no es muy calurosa que digamos...

**A**l entrar en la tierra de los Ronso, todos se pararán y tendrás una pequeña visita de los habitantes del lugar, aunque en principio la bienvenida no va a ser muy calurosa. Una vez el **viejo Kelk** se convenza de las intenciones de Yuna **salva la partida**, ya que lo que viene a continuación tiene miga. Antes de seguir avanzando **equipa a Kimahri con una lanza que tenga bastante alto el ataque físico** (si no la tienes, siempre puedes mejorarla). Habla con todo el equipo; al hacerlo con Kimahri, éste te advertirá que **tiene que luchar contra los héroes nacionales de los Ronso**, interesante ¿eh?, quizá ahora descubramos por qué Kimahri no tiene



...menos mal que todo se aclara y nos dejan avanzar. Pero antes, compra objetos a los Ronso.



Inspecciona bien los laterales del principio del camino, ya que te conducirán a sendos cofres...

cuerno. Antes de avanzar, **habla con los Ronso**, el más alto de la derecha es una **tienda ambulante**. Si has contratado a Yojimbo tendrás los bolsillos tiritando, de modo que quizá haya llegado la hora de **vender armas y protecciones inútiles**. Un último consejo antes de seguir avanzando, **si no tienes una buena reserva de Ultrapociones y**



Por desgracia, nada más empezar el ascenso, Biran y Yenke reaparecerán en escena.



...uno con bastante dinero (20.000 Guiles nada menos) y una bienvenida Omnipoción.

**Aguas Benditas, es el momento de comprarlas** al simpático vendedor ambulante. Avanza por el desfiladero hasta que una escena muestre a los pesados enemigos de Kimahri. Una vez haya terminado el combate y después de la charla de los vencidos, retrocede hasta la entrada del monte y **salva la partida**, porque lo que viene ahora es más bien complicado.

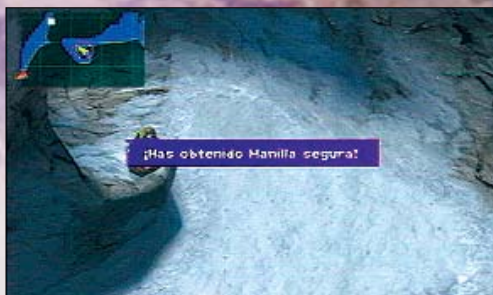
## →TIENDA RONSO

| Armas y protecciones | Guiles |
|----------------------|--------|
| Sable Barroco        | 22.725 |
| Vara Brillante       | 22.725 |
| Ambidextro           | 22.725 |
| Mogu Obediente       | 22.725 |
| Lanza Brillante      | 37.875 |
| Satori               | 37.875 |
| Devastadora          | 22.725 |
| Escudo Brillante     | 4.725  |
| Anillo Brillante     | 4.725  |
| Brazal Brillante     | 4.725  |
| Aro Brillante        | 4.725  |
| Placa Brillante      | 4.725  |
| Manilla Brillante    | 4.725  |
| Pelta Brillante      | 4.725  |

## Objetos

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Poción               | 50  |
| Ultrapoción          | 500 |
| Cola de fénix        | 100 |
| Agua Bendita         | 300 |
| Antídoto             | 50  |
| Colirio              | 50  |
| Hierba del Eco       | 50  |
| Aguja de Oro         | 50  |
| Semilla de Fuerza    | 100 |
| Semilla de Magia     | 100 |
| Semilla de Rapidez   | 100 |
| Semilla de Habilidad | 100 |

Avanza por el camino señalado en el mapa; nada más entrar pégate a la pared de la derecha y sube por una **rampa disimulada** en el camino y al avanzar un poco aparecerán los **niños cantores de Ronso** para dedicarle »



Cuando hayas avanzado bastante por la nieve, investiga todos y cada uno de los recovecos para seguir consiguiendo objetos.



Oaka está en apuros, pero el negocio familiar sigue adelante gracias a su hermano Wantz, que también tiene vena mercantil...



Algunos de los cofres están muy bien escondidos, así que fíjate bien en la mapa de la imagen para dar con ellos.

» una canción a Yuna. Sube por la rampa y retrocede pegado a la pared en la dirección en la que has venido, sin bajar de la rampa, hasta llegar a un **cofre** con **20.000 Guiles** (bienvenidos sean). Vuelve al camino principal, pégate ahora a la pared de la izquierda y avanza hacia el **Norte** para recoger **1 Omnipoción** de otro cofre. Sigue avanzando por el monte; a medida que avanzas te encontrarás con **tumbas de Invocadores**. Nada más pasar la primera tumba llegarás a una zona del camino en zigzag; cuando lo pases verás que hacia el **Norte** nace un camino cortado. Avanza por él para encontrar una nueva **Esfera de Jecht**; se encuentra junto a la pared de la derecha y está muy bien escondida. **Si con ésta ya has reunido tres Esferas, Auron aprenderá un nuevo Ataque Turbo, Castigo Místico.**

A partir de esta zona podrás ver que los combates son más frecuentes y más difíciles que los que hayas visto hasta ahora, de modo que prepárate bien para el camino. Regresa al camino principal y sigue avanzando por la izquierda. Llegará un momento en el que te encontrarás un cruce con un camino hacia el Norte en el mapa (en esta zona guíate por el mapa); no sigas el camino del Norte en el mapa y **avanza primero hacia el Oeste.**

### → BIRAN Y YENKE RONSO

|         |                            |
|---------|----------------------------|
| VIT     | Birán: varía, Yenke: varía |
| PH      | Birán 4.500, Yenke 4.500   |
| DEBIL A | --                         |
| ROBAR   | Birán: Lv. 3 Key Sphere    |
| DEBIL A | { x 1.5 }                  |
| ABSORBE | { + }                      |
| INMUNE  | { / }                      |
| M.D.D.  | { 1/2 }                    |

Este desigual combate pondrá a prueba la técnica de los Ronso para aprender habilidades de otros enemigos. **Es fundamental que Kimahri aprenda con su habilidad Alma de Dragón todas las habilidades posibles de Biran y Yenke.**

Cuando veas que cualquiera de los dos utiliza una habilidad que desconoces, utiliza Alma de Dragón sobre el enemigo que la ha utilizado para aprenderla. Los primeros turnos no sueltes ni un sólo golpe, dedícate a aprender las habilidades hasta que no puedas más. Entre las habilidades que puedes aprender de estos personajes está **Bola de**



**Fuego, Patada Circular, Kamikaze, Vaho Acuático, Condena, Viento Blanco, Barrera Total y Aliento Petrificante** entre otras. Durante el combate los Ronso se mueven para rodearte, uno a cada lado de Kimahri. Dependiendo de cada caso, utiliza unos ataques u otros, por ejemplo utiliza Bola de Fuego si los Ronso se han separado o Vaho Acuático si están juntos. Al derrotar a Yenke, Biran se volverá loco y sus ataques Placaje serán más potentes. Utiliza las Ultrapociones, y **si tienes la habilidad Robar aprendida podrás robarles Esferas Llave de Nivel 3.**



Este camino termina en una especie de espiral y en ella verás un **cofre** con **1 Manilla Segura**. Ahora sí, regresa al cruce y **sigue el camino del Norte**, que según la posición de la cámara sería el de la derecha. En la siguiente esquina conocerás a **Wantz, el hermano del mercader Oaka**, que vendrá ayudarnos en el puesto del mercader. De ahora en adelante nos encontraremos siempre a Wantz en lugar de Oaka. Después de enterarte de la historia de

nuestro pobre amigo Oaka, desciende el camino que te queda y observa en el mapa un pequeño **recoveco** a mano derecha; si lo sigues llegarás a un camino con **dos cofres**, uno con **1 Esfera de Vitalidad** y el otro con **1 Esfera Llave de Nivel 4**. Vuelve al camino para seguir bajando la montaña. Aprovecha los combates de la zona para pelear con Yuna y conseguir **que todos los Eones tengan disponible su Ataque Turbo**, ya que más adelante será de mucha

### → EL MERCADER WANTZ

| Armas           | Precio  |
|-----------------|---------|
| Doble Filo      | 4.350   |
| Vara de Líder   | 90.750  |
| Doble Penalti   | 18.150  |
| Cactus Mirage   | 112.750 |
| Tridente        | 6.450   |
| Hoja Dúctil     | 16.650  |
| Sobreviviente   | 97.875  |
| Escudo Tetra    | 45.375  |
| Anillo Bendito  | 37.750  |
| Brazal Tetra    | 52.875  |
| Aro Escudo      | 18.225  |
| Placa Tetra     | 45.375  |
| Manilla Bendita | 22.875  |
| Pelta Prisa     | 90.225  |

#### Objetos

|                      |     |
|----------------------|-----|
| Poción               | 50  |
| Ultrapoción          | 500 |
| Cola de fénix        | 100 |
| Agua Bendita         | 300 |
| Antídoto             | 50  |
| Colirio              | 50  |
| Hierba del Eco       | 50  |
| Aguja de Oro         | 50  |
| Semilla de Fuerza    | 100 |
| Semilla de Magia     | 100 |
| Semilla de Rapidez   | 100 |
| Semilla de Habilidad | 100 |

utilidad (el que avisa no es traidor). Además, **también el resto de los personajes tendrán que tener el Ataque Turbo disponible.** Ya no encontrarás más desvíos ni cruces, de modo que sigue el único camino disponible hasta que te encuentres una **zona con dos salidas**. Coge el camino del **Sur** en el mapa, ya que será el que te lleve al **punto para salvar** y te permita llegar a la siguiente zona del monte (por el otro camino no hay nada).



Si con ésta ya tienes tres Esferas de Jecht, Auron aprenderá en este mismo momento un nuevo Ataque Turbo.



Gracias a la Esfera podremos conocer un poco más a Braska, el padre de Yuna, y sus sentimientos antes de derrotar a Sinh.



Entre las columnas del final del Monte encontrarás un cofre con un objeto fundamental para mejorar las armas de los personajes.



# 44. Pruebas del Monte Gagazet

## ENEMIGOS COMUNES

**Mandrágora** VIT 31.000 | PH 6.230 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Arimán** VIT 2.800 | PH 2.200 | **ROBAR** Estimulante | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad  
**Tritón** VIT 10.000 | PH 600 | **ROBAR** Piedra de Agua | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Aqueoros** VIT 5.100 | PH 730 | **ROBAR** Piedra de Agua | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor  
**Pez Luchador** VIT 200 | PH 140 | **ROBAR** Granada | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Grendel** VIT 9.500 | PH 2.600 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** Esfera de Habilidad  
**Bégimo** VIT 23.000 | PH 6.540 | **ROBAR** Éter | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Flan Oscuro** VIT 12.800 | PH 3.750 | **ROBAR** Manto de Estrellas | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia



Desde el punto para salvar avanza por la izquierda para llegar a la primera prueba que nos propondrá el Monte de Gagazet.



En ambas pruebas, el grupo se dividirá al llegar a zonas con agua... ¿Son guarretes o es que sólo saben nadar Rikku, Tidus y Wakka?



Cuando nades por estas zonas, captura a todos los enemigos que puedas, ya que en total hay tres especies distintas.

Más allá de la Esfera del Viajero, encontrarás un **agujero** en el suelo que te impide avanzar hacia el Norte. Ve hacia la izquierda y **avanza por el subterráneo** que hay allí, hasta llegar a una zona anegada por el agua. Parece ser que a Auron, Lulú, Yuna y Kimahri no les gusta demasiado el agua, por lo que **tendrán que apañárselas Tidus, Wakka y Rikku** en esta zona.

Avanza por el riachuelo y no tomes ningún desvío, ya que no encontrarás nada digno de mención. Al final del subterráneo encontrarás unas **escaleras**; sube por ellas para seguir el camino. Para tu sorpresa, pronto verás una **cosa extraña flotando** en el fondo del pasadizo...

Cuando te acerques a un cuadro explicativo descubrirás de qué se trata. La cuestión es **golpear la esfera que hay dentro con el balón de Wakka**, evitando dar a las barreras que la protegen. Lanzas el balón con el botón **X** y el truco está en fijarse en el ritmo en el que se mueve los escudos y calcular bien el tiro.

Cuando logres hacerlo aparecerá un **cofre**, pegado al lugar donde está la Esfera y los escudos, que te dará **1 Esfera Llave de Nivel 1**. Deshaz el camino andado hasta llegar al **último punto para salvar**.

De vez en cuando, **utiliza a Yuna en los combates** de la zona para que los eones vuelvan a tener disponible el Ataque Turbo, si es que lo gastaste en

el anterior combate. Procura hacer lo mismo con el resto de los personajes, porque conviene ir preparado. En el lugar donde estaba el agujero ahora verás que hay unas **escaleras** que te permitirán llegar una zona de la caverna que hasta ahora era del todo inaccesible. Ya sabes, aprovecha. Una vez hayas subido las escaleras, toma el camino que lleve al **Norte** y avanza hasta que llegues a una zona inundada de agua, en la que de nuevo el equipo se volverá a separar, aunque al menos esta vez sin despedidas tristes ni ná de ná. Nada hasta el final del canal, que se encuentra justo encima del anterior riachuelo, para encontrarte con la siguiente prueba.

Verás que **en el fondo del agua hay tres luces de distinto color**; lo que tienes que hacer es llevar a cada personaje hacia un interruptor de color atendiendo a una cosa: el juego te dice que **se apagarán los interruptores al pasar un sólo personaje por el agujero**; el propio juego te da una pista relacionada con el tamaño de los personajes, pero nosotros os vamos a dar la clave exacta para que no haya ninguna duda.

El color de los interruptores se corresponde con el color de los tres personajes en la tabla de desarrollo. Así **Rikku se corresponde con el color verde, Tidus con el azul y Wakka con el naranja**. Elige los interruptores usando las flechas de



Sigue nadando hasta que llegues al final del canal, donde te espera la prueba del monte.



La primera prueba consiste en acertar a una esfera protegida por dos escudos giratorios.



Cuando la aciertes, los escudos dejarán de moverse y algo cambiará en la zona.



En uno de los dos canales, puedes tomar una bifurcación para llegar a un callejón...



... que tiene un cofre con una Esfera de Retorno (y no del Jedi).



La segunda prueba consiste en asociar los personajes a colores...



...sigue nuestras indicaciones y lo harás sin ningún problema.



Una vez superadas ambas pruebas, aparecerá un camino a la izquierda de uno de los dos lagos.

dirección, y acepta con el botón **X**. Después de hacer este numerito, aparecerá un nuevo **cofre** en cuyo interior encontrarás **1 Esfera de Fortuna**.

Regresa al punto para salvar; entre las escaleras y el punto para salvar había un desvío a la derecha. Dirígete hacia allí para llegar a otra zona inundada. Nada hasta el final y encontrarás **dos cofres** pegados a la pared, que contienen **1 Esfera de Retorno** y **1 Anillo de Vigor**.

Ahora sí, regresa a la Esfera del Viajero y **salva la partida**. A continuación, avanza desde el punto para salvar por el camino de la izquierda. En el primer entrante a la derecha antiguamente había un abismo que ahora ha sido cubierto por rocas. Allí encontrarás un **cofre** con **1 Apoyo Final**.

Retrocede de nuevo al punto para salvar y avanza ahora por el camino que lleva hacia el **Norte**, siguiendo la indicación de la **flecha roja**, hasta llegar a la zona inundada de agua que ya conoces.

Verás que ahora a la izquierda se ha formado un **camino de rocas** que antes no existía. Avanza por este nuevo



Asciende por ese camino y pronto alcanzarás la salida del Monte Gagazet, aunque antes...

camino hasta que una nueva secuencia de vídeo nos muestre una conversación entre Yuna y Auron. Cuando acabe, termina de recorrer la senda de rocas y **salva la partida** en el punto que encontrarás. Y es que ya **te toca enfrentarte de nuevo contra un nuevo enemigo difícil de pelar**. Si estabas capturando los enemigos de la zona, recuerda cambiar de armas para el combate que se avecina.

**En tu formación coloca como personajes principales a Tidus, Yuna y Auron**. Cuando salgas del pasaje una nueva criatura saldrá a tu paso para entretenerte un poco en tu búsqueda hacia el Eón definitivo. Después del combate, que suponemos habrás ganado, observa la escena que te enseñarán a continuación y, en cuanto te dejen, **dirígete hacia la dirección que indica la flecha**.

Al avanzar unos pocos pasos, una nueva escena de vídeo nos mostrará las **ruinas de Zanarkand** y una "cuasi" despedida entre todos los personajes del equipo.

Fíjate bien y verás que, durante la escenita en cuestión, **a Yuna se le caerá la Esfera**, no sabemos de

## →CUSTODIO SACRO

|         |           |  |  |  |  |
|---------|-----------|--|--|--|--|
| VIT     | 40.000    |  |  |  |  |
| PH      | 11.000    |  |  |  |  |
| DÉBIL A | --        |  |  |  |  |
| ROBAR   | Éter +    |  |  |  |  |
| DÉBIL A | { x 1,5 } |  |  |  |  |
| ABSORBE | { + }     |  |  |  |  |
| INMUNE  | { / }     |  |  |  |  |
| M.D.D.  | { 1/2 }   |  |  |  |  |



**Comienza utilizando el hechizo de Tidus Prisa ++ sobre los personajes** (que actúa sobre todo el equipo) y con Yuna la Magia Blanca Escudo, también sobre todo el equipo. **Con Auron realiza las habilidades Rompeespíritu y Rompecoraza** sobre el enemigo; después puedes seguir utilizando a este personaje para realizar ataques físicos o si lo prefieres cámbialo por Lulú para realizar ataques mágicos. Eso sí, no olvides colocar los Hechizos Prisa y Coraza sobre los miembros del grupo que vayan entrando en escena.

**Utiliza el hechizo Espejo sobre la criatura** (ya que intentará recuperarse) y **que empiece el desfile de eones con el ataque Turbo**. Lógicamente, cuando

realices el hechizo Espejo, no utilices los ataques mágicos de Lulú. Sólo tienes un ataque disponible con cada Eón, ataques que deberás aprovechar para realizar el Turbo con cada uno de ellos. De esta

forma, si no tienes a los eones en ataque Turbo porque no nos has hecho caso, o estabas hasta las narices de luchar, debes saber que este enemigo tiene un ataque capaz de dejar a tu grupo trastornado del todo. Sus ataques físicos también son bastante demoledores, así que utiliza la magia de

Yuna cuando haga falta. Te aconsejamos que utilices primero a Bahamut y su Megafulgor, ya que este ataque será uno de los más efectivos.



dónde, pero el caso es que se le caerá. Ya sabes, en cuanto te devuelvan el control de Tidus, que **no se te pase por alto investigarla**.

Escucha muy atentamente la despedida de Yuna y después de echar alguna lagrimilla que otra (pero no te pases, que no es para tanto), no te quedará más remedio que seguir avanzando por el camino llegar a lo que queda de Zanarkand.



Seymour dejará caer que el grupo deberá hacer frente a un nuevo peligro fuera.



Salva la partida y sal del monte. El grupo tendrá un poco de charleta, aunque les durará poco.



La llegada a Zanarkand está muy cerca. Esto se acaba...sniff



Revisa la Esfera y prepárate para llorar a gusto...





# 6. EL FINAL DEL VIAJE

## 45. Ruinas de Zanarkand

### ENEMIGOS COMUNES

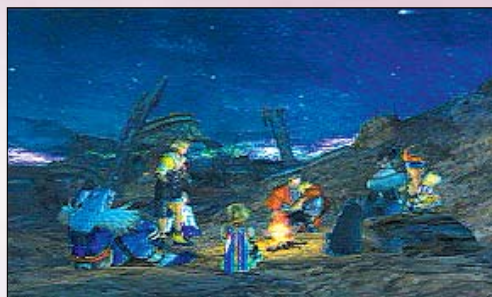
**Bélgimo** VIT 23.000 | PH 6.540 | **ROBAR** Éter | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Flan Oscuro** VIT 12.800 | PH 3.750 | **ROBAR** Manto de Estrellas | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia  
**Mandrágora** VIT 31.000 | PH 6.230 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** Esfera de Magia **Arimán** VIT 2.800 | PH 2.200 | **ROBAR** Polvo Onírico | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad  
**Grendel** VIT 9.500 | PH 2.600 | **ROBAR** Ultrapoción | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad **Unidad Blindada M** VIT 6.200 | PH 3.200 | **ROBAR** Agua Bendita | **AL MORIR DEJA** UP  
**Gólem Guardia X** VIT 42.300 | PH 6.000 | **ROBAR** Manto de Luna | **AL MORIR DEJA** Esf. Llave Nv 2 **Asur** VIT 17.000 | PH 1.860 | **ROBAR** Fluido de Magia | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor  
**Unidad 97** VIT 3.700 | PH 3.200 | **ROBAR** Agua Bendita | **AL MORIR DEJA** Cola Fénix **Monje Redivivo** VIT 3.300 | PH 1.200 | **ROBAR** Vela de la Vida | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad

**A**l seguir avanzando, llegará un punto en el que todo el equipo se parará, y la zona nos mostrará el "inicio de la aventura", ya que **todo lo vivido hasta ahora ha sido un recuerdo de Tidus** (de casi 70 horas... ¡¡¡qué memoria fotográfica tiene el tío). A partir de aquí comenzará la "verdadera" aventura. Tras levantar el campamento, a mano izquierda verás un **punto para**

**salvar**. Continúa avanzando por el único camino que hay. En estos primeros tramos de las ruinas seguirán apareciendo los monstruos que viste en el Monte Gagazet; de modo que puedes pasar sin capturar estas criaturas. En el camino a mano izquierda te encontrarás con el primer **cofre** de la zona, de cuyo interior podrás recoger **1 Esfera de Fortuna**. Sigue avanzando hasta que una breve escena muestre el

paisaje de la ciudad arruinada (resulta impresionante ¿verdad?); con lo bonita que aparecía al principio del juego. Más adelante encontrarás un nuevo **cofre** en un pequeño entrante, también a la izquierda, con **1 Pelta Mental**. Un poco más adelante podrás ver el estado en el que ha quedado el Estadio de Blitzbol. **Salva la partida** en la Esfera del Viajero que hay a la izquierda y entra allí. A partir de este

punto los enemigos de la zona cambiarán. **Te encontrarás con Monjes Redivivos**, a los que matarás de un sólo golpe utilizando el objeto Cola de Fénix y con máquinas que podrás derrotar utilizando a Rikku. Al llegar a la entrada del estadio, un **sacerdote fantasma dará la bienvenida a Yuna y sus guardianes**; después procede a entrar en el Recinto de Yevon.



La acampada pronto se deshace, y comienza la incursión en lo que queda de Zanarkand, una ciudad completamente en ruinas.



El largo pasillo que nos da la bienvenida tiene unos cuantos cofres no muy escondidos, así que no hace falta que te esfuerces...



Dentro de la ciudad, la cosa cambia. Algunos cofres nos obligarán a buscar rampas y otras formas de acceso para llegar a ellos.

Ya sabes que un poco más adelante se encuentra **Yunalesca**, uno de los últimos personajes que pondrá a prueba la capacidad de Yuna como Invocadora. Empieza a recorrer el camino pegado a la pared de la derecha hasta que veas un posible desvío en esa misma pared, que te permitirá subir a un **tejadillo** desde el que acceder a un **cofre** con **10.000 Guiles**. Regresa al camino principal y avanza hasta el siguiente **punto para**

**salvar**. Salva la partida y avanza por la rampa de subida de la derecha. Al llegar a lo alto de la rampa, verás una imagen fantasmagórica de Seymour (todo el mundo ha sido pequeño alguna vez). Desde el lugar en el que se encontraba, verás que nacen **tres caminos**, dos hacia la derecha y uno a la izquierda. En el que está más arriba de la derecha (fíjate en el mapa) encontrarás un **cofre** con **1 Esfera Amiga**. No te molestes en explorar el

otro camino de la derecha y avanza por el de la izquierda. Cuando hayas pasado el primer esquinazo, pégate a la pared de la derecha y pronto verás en el piso inferior un **cofre**. Avanza un poco más y verás una rampa a la izquierda que te permitirá llegar hasta él. ¡Ah! y esos a los que acabas de ver pasar no eran otros que **los fantasmas de Auron, Jecht y Braska**. En el cofre verás **1 Esfera Llave de Nivel. 3**. Al acercarte a los fantasmas, verás una

escena en la que los guardianes intentan detener a Braska de su próximo destino ¿te suena? **Sigue a las figuras fantasmagóricas** por un largo pasillo. No te olvides de abrir el **cofre** que encontrarás nada más entrar en esta nueva zona para recoger **1 Esfera de Suerte** y sube las escaleras del fondo para ver otra escena de los fantasmas. **Salva la partida** y prepárate para uno de tus últimos recintos de la prueba.



En esta bifurcación, sólo encontrarás premio en el camino más al Norte, el de arriba del todo.



En este momento del juego, ya debes tener un equipo, tanto de ataque y defensa, muy potente.



Esta entrada nos suena de algo ¿verdad? Aquí tendrás que superar el último recinto.



Pero antes de llegar a él tendrás que recorrer un largo pasillo, en el que hay una sorpresa.

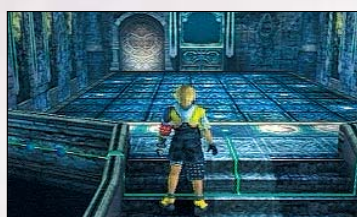
## 46. El recinto de Zanarkand

Una vez hayas salvado al partida, procede a entrar en el recinto. Antes de meternos en faena, te adelantamos que **éste es el único templo de todo el juego en el que por el momento resulta imposible conseguir el objeto oculto**; por esta razón en ningún momento aparecerá la Esfera de la Destrucción a lo largo del recinto. Sin lugar a dudas

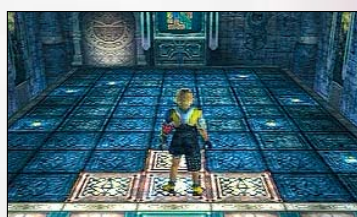
esta es una de las pruebas más sencillas de todo el juego y en algún momento **recordará al juego Tetris** por la forma de las piezas con las que te vas a encontrar. Nada más entrar verás en el suelo una serie de **líneas verdes que acaban en una baldosa** en el suelo; písalas y dará comienzo la prueba. Al hacerlo verás que al final de la sala aparece unas

figuras de colores ordenadas de una determinada forma. **Pisa en las baldosas iluminadas de modo que aparezcan las piezas señaladas en el panel del fondo**. Si aparece alguna que no está señalada, el puzzle será incorrecto y tendrás que volver a empezar. Las baldosas que tienes que pisar son las dos que están más arriba a la izquierda, la que está más cerca de la

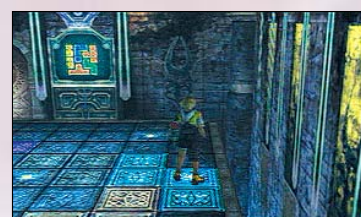
baldosa verde y las dos que están más al centro pegadas a la pared de la derecha (si tienes alguna duda consulta el mapa). Si lo resuelvas correctamente, verás que aparecen **seis pedestales** en la zona y se abrirá la puerta. Empuja el pedestal que está más cerca de la puerta (pulsando botón **X**). Aparecerá un **símbolo en la pared** y acto seguido un **nuevo puzzle**. »



Para iniciar la prueba, debes pisar la baldosa que tiene un punto verde, la del centro.



Con esto conseguirás que un panel te muestre unas piezas muy parecidas a las del juego Tetris.



Ahora sólo tienes que pisar algunas baldosas con interruptor hasta activar en el suelo...



...todas las piezas que aparecen en el panel del fondo. Una vez hecho, empuja los pedestales.



Cada pedestal te propondrá un puzzle distinto. Cada vez que lo superes, empuja otro pedestal.

» Para resolverlo avanza por la puerta y fíjate en la pared del fondo para ver las piezas. El problema que tiene este puzzle es que ahora la sala es más grande. **Si te acercas al panel y presionas el botón X, aparecerá la solución en un corto período de tiempo.** Fíjate bien y pisa las baldosas que acabas de ver en la imagen. Una vez lo hayas completado, aparecerá un **símbolo** cerca del foso que hay en el centro de la sala. Regresa a la primera sala y **empuja ahora el primer pedestal** situado en la pared de la izquierda. De esta forma se habrá accionado un **nuevo puzzle** en la sala contigua. Repite los mismos pasos de antes para hacer que aparezca otro símbolo. Vuelve a la sala principal y haz lo propio con los mismos pedestales pero en la pared de la derecha (es decir, con el primero y el tercero). Si se te ocurre salvar la partida entre puzzle y puzzle tendrás que empezar de nuevo, de modo que **aguantas hasta el final.** Los pedestales de las esquinas puedes irlos empujando en el orden que quieras y cada uno te invitará a realizar un puzzle que dependerá del pedestal, no del orden en que los empujes.

**Una vez tengas resueltos los cuatro primeros puzzles dirígete**



Cuando hayas resuelto los puzzles, desciende por la plataforma y lucha contra el Custodio.



Después del combate, "saquea" el cofre que hay por esa zona, que contiene otro objeto potente.

**al panel y quita la esfera de Kilika** de la izquierda. Con ella regresa a la primera sala e **inserta la esfera en el pedestal** de la izquierda. Con esto habrás iluminado el **quinto símbolo** de la segunda sala. Vuelve al panel y quita la **Esfera de Besaid** que hay a la derecha. Colócala en el último pedestal de la sala principal para iluminar el último símbolo. Una luz saldrá del abismo y aparecerá en la primera sala un **punto para salvar**. Utilízalo ya que lo que



Después conocerás a Yunalesca, y como no es muy simpática...¡¡pues a luchar contra ella!!!



Al salir del recinto, una espeluznante CG nos mostrará la verdadera apariencia de Sin.



## Recinto de Zanarkand

viene a continuación tiene miga. Ahora, a diferencia de los anteriores templos, a la salida de éste, en lugar de seguir tu camino, te tocará enfrentarte a un **jefe final**. Nada más salvar la partida, **pon en tu equipo principal**

a **Tidus, Yuna y Auron**. Antes de meterte en el combate **equípalos contra el Estado Alterado Locura**, si es que puedes. Éste es un combate muy diferente a todo lo que has visto en la aventura, ya que

### →CUSTODIO INFERNAL

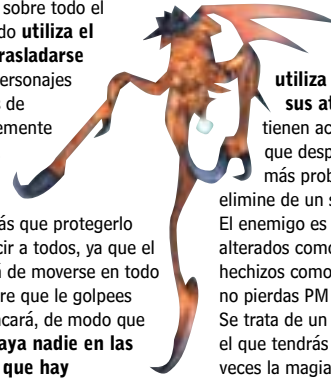
|                 |             |
|-----------------|-------------|
| VIT             | 52.000      |
| PH              | 12.000      |
| DÉBIL A --      |             |
| ROBAR           | Éter, Éter+ |
| DÉBIL A {x 1,5} |             |
| ABSORBE {+}     |             |
| INMUNE {/}      |             |
| M.D.D.          | {1/2}       |



Como viene sucediendo en los últimos combates importantes, **empieza con Tidus y Prisa ++** sobre todo el equipo. Acto seguido **utiliza el comando extra Trasladarse** para mover a los personajes más débiles detrás de Custodio (probablemente sean Yuna y Tidus). Al personaje que se quede delante del enemigo tendrás que protegerlo con Escudo, es decir a todos, ya que el enemigo no parará de moverse en todo el combate. Siempre que le golpees Custodio contraatacará, de modo que **intenta que no haya nadie en las tres plataformas que hay frente a él.**

Llegado el momento, el enemigo comenzará a colocar minas en las

plataformas, así que lo mejor será que te quites de ellas ya que una sólo explosión supone la muerte segura. Si lo ves oportuno, **utiliza a los eones para utilizar sus ataques turbo** (si es que los tienen activados), aunque recuerda que después de realizar su ataque, lo más probable es que el enemigo los elimine de un sólo plumazo. El enemigo es inmune a los estados alterados como Morfeo, Mutis, etc., y a hechizos como Bio o Muerte; de modo que no pierdas PM intentándolo. Se trata de un combate largo y técnico, en el que tendrás que utilizar demasiadas veces la magia curativa de Yuna. Debes procurar que todos los personajes participen en la lucha para llevarse una tajada al final del combate.



alrededor del enemigo veremos unas plataformas por las que no podremos mover y esto es probablemente el mayor de los retos del combate, mantenerte siempre en una posición ventajosa, como es la espalda del bicho para poder atacarle y hacerle más daño. Si tienes eones con el ataque Turbo los puedes utilizar, pero por regla general sólo durarán un asalto. Tras la dura batalla (no tan dura si has seguido nuestras indicaciones), aparecerá un plataforma que permitirá a Yuna ir a por el Eón supremo... o no. **Salva la partida** y si has gastado los ataques Turbo en este combate, considera volver a la zona anterior y rellenarlos. Para ello, sube de nuevo en la plataforma y deshaz todo el camino andado. Dedicar tiempo a preparar a tu equipo; **procura que todas sus protecciones estén orientadas a la prevención de estados alterados**. Cuando estés preparado, vuelve a la zona donde te espera el siguiente enemigo (baja en la plataforma al siguiente nivel). Tras enterarte que el Orador no está y que alguno de los guardianes



Cid nos recogerá y, por fin, después de muchas horas, podemos desplazarnos a nuestro antojo.

**tendrá que ocupar su lugar para conseguir la invocación suprema**, sigue a Yunalesca y ve a la siguiente sala. Concluido el combate, observa los acontecimientos que se desarrollarán a continuación. Parece que no va a morir nadie. Revisa la zona donde has peleado; al fondo a la izquierda encontrarás un **cofre** con **1 Símbolo del Sol**. A continuación sal del campo de batalla por la escaleras de bajada y escucha la conversación con Auron. **Salva la partida** en el pasillo y móntate en el **ascensor** para volver a la superficie. Sal de la zona de la prueba y sigue hasta volver a las ruinas de Zanarkand. Al llegar al exterior, una escena de vídeo mostrará a Sinh al completo y además, veremos nuestro **vehículo** de los próximos minutos... u horas, quién sabe.

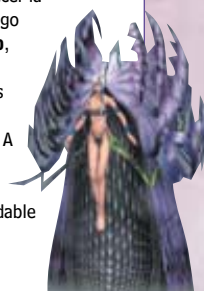
## →YUNALESCA

|               |                                 |
|---------------|---------------------------------|
| VIT 1ª forma: | 24.000, 2ª: 48.000, 3ª: 60.000  |
| PH            | 14.000                          |
| DÉBIL A --    |                                 |
| ROBAR         | Brebaje de salud, Farplane wind |
| DÉBIL A       | { x 1.5 }                       |
| ABSORBE       | { + }                           |
| INMUNE        | { / }                           |
| M.D.D.        | { 1/2 }                         |



El enemigo posee **tres transformaciones** distintas. La primera es la más fácil de derrotar, de modo que no desperdicies los ataques Turbo de tus personajes ni de los eones. A cada tipo de ataque, Yunalesca responde de forma distinta; así a los ataques físicos responde provocando ceguera, a los ataques mágicos, provocando Mutis, e incluso puede dejar dormida a Rikku si intenta robarla (de cualquier forma no dejes de robarla). Si no tienes protecciones, utiliza los objetos que tengas para curar estos estados o la magia Esna de Yuna. **Empieza con Prisa ++** sobre todo el equipo. **Es vulnerable al elemento Hielo**, de modo que utiliza los hechizos Hielo ++ de Lulú. Para curarse, Yunalesca utilizará el hechizo Absorción sobre tus personajes para restar vida a uno del grupo, de modo que utiliza a Yuna para recuperar la vida que les absorba. Al quitarle los primeros 24.000 puntos de vida se transformará en un bicho más desagradable y acto seguido provocará el ataque **Mordisco Infernal**, que no sólo quitará bastante vida a los miembros del equipo, sino que dejará en estado zombi a todos los personajes. Para remediar esto puedes rotar a los personajes o utilizar Agua

Bendita o Panaceas para evitarlo, ya que pronto empezará a realizar ataques de magia curativa y si uno de tus personajes se encuentra en estado zombi, lo matará. Es el momento de realizar los ataques de los miembros de tu equipo. Sigue con los hechizos Hielo ++. Al aparecer la tercera forma de este enemigo realizará el **ataque Verdugo**, que no es otra cosa que la muerte instantánea de todos los personajes, excepto los que tengan el estado zombi. A partir de ahora todos los personajes que tengan el estado zombi será recomendable no quitárselo, ya que sobrevivirán a este tipo de ataques. Si usa el hechizo Revitalia sobre un zombi, utiliza con Yuna el hechizo Antimagia para romper el hechizo y que vuelvan a tener el estado zombi. **Utiliza ahora los ataques Turbo de los eones** que, junto con el de Yuna, serán dos ataques Turbo. Usa a Bahamut y su Turbo Megafulgor. Alterna personajes vivos con los que están en estado zombi; si alguien resulta dañado, utiliza a Yuna, pero no sobre personajes en estado zombi.



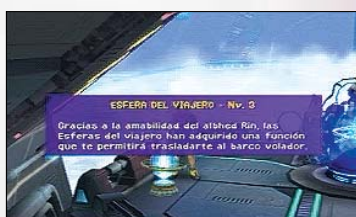
# 47. Barco Volador

Tras la escena en el interior del barco, **al salvar la partida descubrirás que las Esferas del Viajero han llegado al nivel 3**, permitiéndote llegar hasta el barco cada vez que consultes alguna de estas esferas. Sal detrás de Yuna; por el camino te encontrarás con viejos amigos, como Rin, que **volverá a venderte armas y objetos**. Encontrarás a Yuna al final del pasillo, en la cubierta superior. Habla con ellos para ver qué haces a continuación. Una vez Kimahri nos haya aconsejado



Desde este mapa podemos dirigirnos a casi todos los sitios que hemos visitado.

**buscar a Mica**, regresa al puente de mando. Allí los demás darán otra idea para vencer a Sinh. Después de esto, **salva la partida y habla con Cid** para dirigir tú de ahora en adelante la nave. Al hacerlo aparecerá en pantalla el **mapa de Spira**, de modo que tú eliges donde quieres ir. Hay **tres opciones** en la parte izquierda del mapa. La primera es **Lista**, en la que aparece un listado con todas las localizaciones donde ya has estado más una nueva, el **Gran Puente**. De ti depende hacer un poco más larga la



Desde ahora, las Esferas del Viajero también nos permitirán acceder al barco volador.

aventura; si así lo quieres, no te dirijas a este lugar todavía ya que la aventura tocaría su fin (tras unas cuantas luchas que quedan todavía, pero vamos por partes). Las otras dos opciones del mapa son **Contraseña**, que **te permitirá introducir tres palabras clave que se hayan ocultas en distintas ruinas de Spira**, y **Búsqueda** con la que **podrás introducir coordenadas para aterrizar en puntos muy específicos**. Cuando sea necesario indicaremos estos lugares clave... Puedes llevar a cabo muchas tareas paralelas que ni siquiera conoces o que has empezado y no has terminado. Si así lo quieres, sigue atentamente el punto que desarrollamos a continuación; de no ser así, pasa directamente al punto final para destripar el juego cuanto antes. Tú eliges lo que quieres hacer.

## →TIENDA RIN

| Armas             | Guiles |
|-------------------|--------|
| Hoja Variable     | 75.750 |
| Bastón de Experto | 75.750 |
| Libero            | 75.750 |
| Mogu Solicitud    | 75.750 |
| Lanza Brillante   | 37.875 |
| Satori            | 37.875 |
| Brazo Flexible    | 75.750 |
| Escudo Tetra      | 15.750 |
| Anillo Tetra      | 15.750 |
| Brazal Tetra      | 15.750 |
| Aro Tetra         | 15.750 |
| Placa Tetra       | 15.750 |
| Manilla Tetra     | 15.750 |
| Pelta Tetra       | 15.750 |

## Objetos

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Poción               | 50    |
| Ultrapoción          | 500   |
| Remedio Albhed       | 1.000 |
| Cola de fénix        | 100   |
| Agua Bendita         | 300   |
| Panacea              | 1.500 |
| Antídoto             | 50    |
| Colirio              | 50    |
| Hierba del Eco       | 50    |
| Aguja de Oro         | 50    |
| Semilla de Fuerza    | 100   |
| Semilla de Magia     | 100   |
| Semilla de Rapidez   | 100   |
| Semilla de Habilidad | 100   |
| Granada              | 300   |



# 7. ¡YA TENEMOS BARCO!

## 48. Tareas Opcionales (II)

### 48A. Entrenador de Chocobos

**A**unque ya lo explicamos en su momento, te recordamos que en la **Llanura de la Calma** hay una mujer montada en Chocobo que te permitirá participar en un **minijuego** si dejas muy claro tu intención de querer montar en Chocobo. El minijuego son **cuatro tipos de pruebas** en las que recibirás un premio al superar el récord de la prueba y otro premio adicional si bates tu propio récord. Además, si consigues

en la última prueba un tiempo perfecto, es decir 0:00, conseguirás **1 Emblema del Sol**, muy útil para las

armas definitivas de los personajes. Una vez hayas participado en el juego, podrás encontrar a la entrenadora de

Chocobos al lado del tenderete de Rin; **sólo tendrás que hablar con ella para montar en Chocobo.**



Si no has hablado con ella la verás en la zona Norte, y si lo has hecho, en la tienda de Rin.



Cuando superes con un tiempo perfecto, es decir, 0:00 segundos el cuarto entrenamiento...



...obtendrás un Emblema del Sol, que sirve para mejorar las Armas de los 7 Astros.

## 48B. La Llanura de los Rayos

**S**i esquivas una cantidad de rayos determinada en la Llanura obtendrás distintos premios mirando el cofre que se encuentra frente a la tienda de Rin; allí te dirán la cantidad de rayos que has esquivado de forma consecutiva. Además, **también te darán premios por no esquivar rayos**; así, a los **30 rayos** que te pongan los pelos de punta recibirás **1 Éter** y a los **80 1 Elixir**. Por lo



Este es el pararrayos al que debes llevar el fantasma del Castilio para conseguir el cofre.

menos **tienes que esquivar 200 rayos de forma consecutiva**; sólo así obtendrás el **Emblema de**



En esta zona encontrarás una Esfera de Jecht útil para conseguir el último Turbo de Auron.

**Marte**, objeto imprescindible para reformar una de las últimas armas de los personajes. Además, aquí podrás



Aparte de esquivar los rayos, también puedes capturar los enemigos de esta zona.

hacer el **minijuego de los Castilios** para obtener el último arma de Kimahri (explicado en el punto 24).

## 48C. Las Mariposas Irisadas

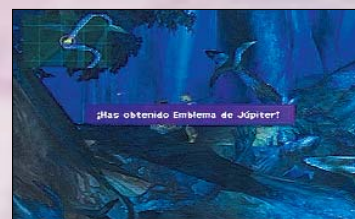
**R**egresa al bosque de Macalanía para **capturar más mariposas azules**. En esta ocasión habrá muchas más mariposas rojas, así que cuidado. Si consigues atraparlas todas y aparece el cofre al final, te darán objetos vitales, como el **Emblema de Júpiter**, necesario **para desarrollar el arma de los 7 Astros de Kimahri**.



El tiempo está tan ajustado que no podrás librarte de una sola pelea si tocas una mariposa roja.



En una de las secciones del bosque conseguirás una Esfera de PM, ideal para los magos.



En la otra zona del bosque, al atrapar a todas las mariposas, conseguirás el Emblema de Júpiter.

## 48D. La Zona de Entrenamiento

**A**hora que dispones del Barco Volador, **puedes viajar por todo el mundo capturando un ejemplar, al menos, de todas las criaturas de todas estas zonas**. Es una tarea que requiere bastante tiempo, pero merece la pena porque **te permitirá obtener objetos raros si peleas contra ellos dentro del Centro de Entrenamiento**, sobre todo si utilizas las habilidades Robar y Sobornar de Rikku. Básicamente,

**existen tres objetivos a cumplir en este minijuego**, que son:

- **capturar un monstruo de cada especie en todas las áreas.**
- **capturar 10 monstruos de especies pedidas por el dueño del centro** cuando hables con él en la opción Charlar.
- **capturar 10 monstruos de cada especie en todas las áreas.**

Cuando completes el primer o el último objetivo en 10 zonas, obtendrás el

**Símbolo de Marte**. A medida que vayas completando todos los monstruos de una zona, el entrenador (esto parece Pokémon) te obsequiará con distintos premios, al igual que cuando te pida monstruos específicos. Ten también presente una cosa y es que cuando hayas capturado todos los monstruos de una zona, el dueño del centro criará a partir de ellos una **especie nueva** (no nos preguntes cómo), contra la que también podrás luchar previo pago de

su importe exigido en cada caso. A estas especies creadas no podrás sobornarlas al igual que a las demás, de modo que no te darán objetos raros, aunque sí podrás obtener otros objetos también extraños. Recuerda que sólo puedes capturar a las criaturas con las armas que te ofrece el hombre. A continuación te ofrecemos un **listado con todas las criaturas** que puedes encerrar en el corral, así como qué objetos conseguirás de ellos...



Al capturar todos los monstruos de 10 zonas, obtendrás la Corona de Pimpollos...¡¡¡Qué nombre tan ridículo para un objeto!!!



La mejor manera de saber qué bichos has capturado es entrar en el propio menú del Centro y ver cuáles te faltan.



Para conseguir muchos objetos, algunos de ellos raros, lo mejor es capturar al menos un ejemplar de cada especie en cada zona.

Este listado SÓLO incluye las criaturas que puedes capturar en Spira. A medida que superes cada uno de los tres retos que te propone el dueño del Centro de Entrenamiento, conseguirás que éste diseñe nuevas categorías de monstruos, como por ejemplo, Creaciones Originales y otras variedades más... pero eso, amigo, ya es cosa tuya. No te lo vamos a decir TODO ¿no?

## →ZONA BESAID

| Enemigo      | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar         | Precio Soborno | Ítem Soborno    |
|--------------|--------------|----------------------------------------|----------------|-----------------|
| Dingo        | 24           | Poción, Polvo Somnífero (raro)         | 2.500          | Polvo Somnífero |
| Condor       | 18           | Cola de Fénix, Bomba de Humo (raro)    | 1.900          | Bomba de Humo   |
| Flan de agua | 27           | Escama de Pez, Escama de Dragón (raro) | 6.300          | Piedra de Agua  |

## →ZONA KILIKA

| Enemigo       | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar         | Precio Soborno | Ítem Soborno      |
|---------------|--------------|----------------------------------------|----------------|-------------------|
| Dinonix       | 40           | Aguja de Oro, Granada Pétreo (raro)    | 2.800          | Granada Pétreo    |
| Abeja Asesina | 34           | Antídoto, Colmillo Venenoso (raro)     | 2.200          | Colmillo Venenoso |
| Ente Amarillo | 49           | Bola Eléctrica, Bola Fulminante (raro) | 6.000          | Bola Fulminante   |
| Barsam        | 72           | Antídoto, Panacea (raro)               | 15.600         | Panacea           |

## →ZONA MIIHEN

| Enemigo        | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar      | Precio Soborno | Ítem Soborno    |
|----------------|--------------|-------------------------------------|----------------|-----------------|
| Fang de Miihen | 49           | Poción, Polvo Somnífero (raro)      | 3.200          | Polvo Somnífero |
| Hiperia        | 69           | Aguja de oro, Granada Pétreo (raro) | 3.600          | Granada Pétreo  |
| Ojo Flotante   | 66           | Hierba del Eco, Estimulante (raro)  | 2.800          | Estimulante     |
| Ente Blanco    | 72           | Aire Antártico                      | 7.800          | Aire Antártico  |
| Petro          | 63           | Poción, Remedio Hypello (raro)      | 4.800          | Remedio Hypello |
| Vihur          | 90           | Poción, Reloj de Plata (raro)       | 5.100          | Reloj de Plata  |
| Bom            | 105          | Trozo de Bom                        | 17.000         | Alma de Bom     |
| Bicornio       | 157          | Poción, Ultrapoción (raro)          | 37.500         | Ultrapoción     |

## →ZONA ROCAS HONGO

| Enemigo        | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar      | Precio Soborno | Ítem Soborno    |
|----------------|--------------|-------------------------------------|----------------|-----------------|
| Raptor         | 72           | Aguja de oro, Granada Pétreo (raro) | 5.500          | Granada Pétreo  |
| Gandarva       | 93           | Bola Eléctrica                      | 2.960          | Bola Fulminante |
| Flan Eléctrico | 75           | Bola Eléctrica                      | 9.000          | Bola Fulminante |
| Ente Rojo      | 82           | Trozo de Bom                        | 9.000          | Alma de Bom     |
| Ramashu        | 108          | Poción, Reloj de Plata (raro)       | 5.500          | Reloj de plata  |
| Fungo          | 73           | Mina Enmudecedora, Éter (raro)      | 10.800         | Éter +          |
| Garuda         | 210          | Bomba de Humo                       | 80.000         | Bomba de Humo   |

## →ZONA DJOSE

| Enemigo         | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar      | Precio Soborno | Ítem Soborno      |
|-----------------|--------------|-------------------------------------|----------------|-------------------|
| Garmú           | 132          | Ultrapoción, Polvo Somnífero (raro) | 4.800          | Polvo Somnífero   |
| Quebrantahuesos | 109          | Bomba de Humo                       | 4.000          | Bomba de Humo     |
| Mosquito        | 93           | Antídoto, Colmillo Venenoso (raro)  | 4.000          | Colmillo Venenoso |
| Flan de nieve   | 139          | Aire Antártico                      | 12.000         | Aire Antártico    |
| Lasca           | 145          | Ultrapoción, Remedio Hypello (raro) | 8.000          | Remedio Hypello   |
| Basilisco       | 187          | Granada Pétreo                      | 40.500         | Granada Pétreo    |
| Molbol          | 780          | Panacea                             | 144.000        | Panacea           |

## →ZONA LLANURA DE LOS RAYOS

| Enemigo     | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar         | Precio Soborno | Ítem Soborno    |
|-------------|--------------|----------------------------------------|----------------|-----------------|
| Gecko       | 162          | Aguja de Oro, Granada Pétreo (raro)    | 5.300          | Granada Pétreo  |
| Airos       | 216          | Bola Eléctrica, Bola Fulminante (raro) | 4.000          | Bola Fulminante |
| Buel        | 198          | Ultrapoción, Estimulante (raro)        | 4.600          | Estimulante     |
| Ente Dorado | 160          | Bola Eléctrica                         | 24.000         | Bola Fulminante |
| Kusarik     | 168          | Ultrapoción, Reloj de Plata (raro)     | 8.900          | Reloj de Plata  |
| Máscara     | 495          | Manto de Luna                          | 29.900         | Púa Exorcista   |
| Férreo      | 900          | Manto de Luz                           | 72.000         | Pócima de Salud |
| Cactilio X  | 4.000        | Cola de Chocobo                        | ---            | ---             |

## →ZONA MACALANIA

| Enemigo        | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar        | Precio Soborno | Ítem Soborno      |
|----------------|--------------|---------------------------------------|----------------|-------------------|
| Lobo de Nieves | 288          | Polvo Somnífero                       | 8.000          | Polvo Somnífero   |
| Iguión         | 207          | Aguja de Oro, Granada Pétreo (raro)   | 7.400          | Granada Pétreo    |
| Avispa         | 213          | Ultrapoción, Colmillo venenoso (raro) | 7.200          | Colmillo Venenoso |
| Ojo Diabólico  | 307          | Ultrapoción, Estimulante (raro)       | 6.200          | Estimulante       |
| Flan de hielo  | 282          | Viento Ártico                         | 27.000         | Piedra Frío       |
| Ente Azul      | 270          | Escama de Pez                         | 30.000         | Piedra Agua       |
| Mulfú          | 247          | Ultrapoción, Remedio Hypello (raro)   | 11.600         | Remedio Hypello   |
| Mafú           | 258          | Ultrapoción, Remedio Hypello (raro)   | 14.200         | Remedio Hypello   |
| Kuspo          | 330          | Ultrapoción, Omnipoción (raro)        | 54.000         | Omnelixir         |
| Quimera        | 1.455        | Aire Ártico, Piedra de Luz (raro)     | 105.000        | Brebaje Mágico    |

## →ZONA ISLA BIKANEL

| Enemigo           | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar           | Precio Soborno | Ítem Soborno     |
|-------------------|--------------|------------------------------------------|----------------|------------------|
| Lobo del Desierto | 337          | Polvo Somnífero                          | 9.000          | Polvo Somnífero  |
| Halcón            | 360          | Bomba de Humo                            | 8.600          | Omnifénix        |
| Mushufushu        | 405          | Ultrapoción, Reloj de Plata (raro)       | 13.600         | Reloj de Oro     |
| Zú                | 1.800        | Bomba de Humo                            | 360.000        | Esfera Técnica   |
| Gusano de Arena   | 1.500        | Piedra Negra, Fluido de Vida (raro)      | 900.000        | Táctica Triunfal |
| Cactilio          | 4.000        | Cola de Chocobo, Pluma de Chocobo (raro) | --             | --               |

## →ZONA LLANURA DE LA CALMA

| Enemigo        | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar  | Precio Soborno | Ítem Soborno         |
|----------------|--------------|---------------------------------|----------------|----------------------|
| Dole           | 630          | Polvo Onírico                   | 20.000         | Polvo Onírico        |
| Véspida        | 480          | Colmillo Venenoso               | 14.000         | Colmillo Venenoso    |
| Flan de Llamas | 672          | Piedra Fuego                    | 30.000         | Piedra Fuego         |
| Shred          | 552          | Remedio Hypello                 | 39.000         | Remedio Hypello      |
| Dracmón        | 1.125        | Granada Pétreo                  | 116.000        | Agua de Vida         |
| Ogro           | 1.470        | Fluido de Salud                 | 188.000        | Fluido de Salud      |
| Bengal         | 1.650        | Fluido de Magia                 | 120.000        | Esfera Amiga         |
| Quimera Negra  | 1.500        | Piedra Agua, Piedra Rayo (raro) | 196.000        | Esfera Llave Nivel 4 |
| Molbol         | 1.650        | Panacea                         | 540.000        | Alas Misteriosas     |

## →ZONA CUEVA DEL BARRANCO

| Enemigo     | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar        | Precio Soborno | Ítem Soborno         |
|-------------|--------------|---------------------------------------|----------------|----------------------|
| Yovi        | 720          | Granada Pétreo, Aguja de Oro (raro)   | 18.000         | Granada Pétreo       |
| Galkimasera | 915          | Piedra Rayo                           | 17.600         | Esfera Llave Nivel 1 |
| Ente Oscuro | 780          | Púa Exorcista                         | 36.000         | Esfera de Retorno    |
| Sigurd      | 903          | Ultrapoción, Reloj de Oro (raro)      | 40.000         | Reloj de Oro         |
| Septa       | 795          | Mina Enmudecedora, Éter (raro)        | 81.600         | Éter +               |
| Vraha       | 1.080        | Ultrapoción                           | 174.000        | Poción X             |
| Everge      | 1.425        | Ultrapoción                           | 174.000        | Viento del Etéreo    |
| Fantasma    | 1.215        | Sombra del Etéreo                     | 199.980        | Omnifénix            |
| Tomberi     | 3.000        | Ultrapoción, Sombra del Etéreo (raro) | 270.000        | Amuleto              |

## →ZONA MONTE GAGAZET

| Enemigo      | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar             | Precio Soborno | Ítem Soborno         |
|--------------|--------------|--------------------------------------------|----------------|----------------------|
| Mal Bernardo | 1.320        | Polvo Onírico                              | 36.000         | Polvo Onírico        |
| Arimán       | 975          | Polvo Onírico, Estimulante (raro)          | 56.000         | Viento del Etéreo    |
| Flan Oscuro  | 1.620        | Manto de Estrellas, Piedra de Fuego (raro) | 256.000        | Esfera Blanca        |
| Granada      | 810          | Manto de Estrellas, Piedra de Fuego (raro) | 150.000        | Piedra de Luz        |
| Grat         | 780          | Antídoto, Panacea (raro)                   | 80.000         | Panacea              |
| Grendel      | 1.095        | Ultrapoción, Omnipoción (raro)             | 190.000        | Omnipoción           |
| Asur         | 1.095        | Fluido de Vida                             | 340.000        | Fluido de Salud      |
| Mandrágora   | 1.800        | Panacea                                    | 620.000        | Esfera de Retorno    |
| Béjimo       | 2.025        | Éter, Brebaje Mágico (raro)                | 460.000        | Esfera Llave Nivel 2 |
| Pez luchador | 300          | Granada Antitanque                         | 12.000         | Escama de Dragón     |
| Aqueoros     | 630          | Piedra Agua, Fluido Vitalizante (raro)     | 120.000        | Fluido Vitalizante   |
| Tritón       | 495          | Piedra Agua                                | 200.000        | Esfera de Cifras     |

## →ZONA INTERIOR DE SINH

| Enemigo            | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar           | Precio Soborno | Ítem Soborno         |
|--------------------|--------------|------------------------------------------|----------------|----------------------|
| Amanita            | 1.260        | Éter                                     | 148.000        | Éter +               |
| Caronte            | 1.605        | Sombra del Etéreo                        | 444.440        | Viento del Etéreo    |
| Gigante            | 1.666        | Manto de Luz                             | 720.000        | Pócima de Salud      |
| Gigante            | 1.666        | Manto de Luz                             | 720.000        | Pócima Mágica        |
| Monolito Diabólico | 2.205        | Granada Pétreo                           | 900.000        | Esfera Llave Nivel 3 |
| Gran Mólbol        | 2.250        | Panacea, Pócima Mágica (raro)            | 1.280.000      | Alas Misteriosas     |
| Barbato            | 2.325        | Manto de Estrellas, ???                  | 1.900.000      | Esfera Warp          |
| Adamantaimai       | 3.300        | Agua de Vida, Brebaje Mágico (raro)      | 1.088.000      | Esfera Especial      |
| Rey Béjimo         | 2.775        | Fluido Vitalizante, Dos Estrellas (raro) | 1.350.000      | Tres Estrellas       |

## →ZONA RUINAS OMEGA

| Enemigo         | Precio pelea | Objetos que se le pueden robar       | Precio Soborno | Ítem Soborno     |
|-----------------|--------------|--------------------------------------|----------------|------------------|
| Saurio          | 1.425        | Granada Pétreo                       | 164.000        | Cáliz Bautismal  |
| Desflot         | 1.897        | Estimulante                          | 160.800        | Alma Lúdica      |
| Ente Negro      | 1.560        | Ultrapoción, Piedra Luz (raro)       | 182.400        | Esfera Negra     |
| Haruma          | 1.545        | Remedio Hypello, Piedra Negra (raro) | 260.000        | Piedra Suprema   |
| Ignitio         | 1.455        | Piedra Fuego                         | 400.000        | Piedra Luz       |
| Espíritu        | 1.950        | Fluido de Salud                      | 240.000        | Dos Estrellas    |
| Meich           | 2.175        | Ultrapoción, Pócima de Salud (raro)  | 356.000        | Pluma de Chocobo |
| Gran Bengal     | 2.045        | Sombra del Etéreo                    | 260.000        | Esfera Warp      |
| Maestro Tomberi | 3.600        | Fluido de Magia, Tetraelemental      | 960.000        | Péndulo          |
| Varn            | 2.670        | Viento del Etéreo, Piedra Luz (raro) | 1.120.000      | Omnifénix        |

# 48E. Los Eones Ocultos



TEMPLO BAAJ. Avanza en línea recta hasta que Tidus se tire al agua. Allí, pelea con Josguein.



TEMPLO BAAJ. Tras derrotarlo, entra en el Templo por esta puerta que te indicamos.



TEMPLO BAAJ. En el interior del Templo, verás que todas las estatuas se iluminan, menos una.

Si pensabas que Bahamut y Yojimbo eran las dos últimas invocaciones del juego, estabas muy equivocado amiguito, todavía **quedan dos** más. Una es **Ánima**, y la otra es **Hermanas Magus**. Para hacerte con ellas, sigue estas instrucciones:

## 1. Cómo conseguir a Ánima

Para llegar al Templo de Baaj, consulta el apartado 48I de este mismo punto. Una vez allí, avanza hasta el final del pasillo sin desviarte.

**Sumérgete en el agua** y dirígete hacia la salida del recinto circular (el punto verde en el mapa). En cuanto lo hagas, **Josguein** aparecerá a tu espalda. Prepárate para librar una batalla muy dura.

Cuando hayas derrotado al "animalito", busca la entrada del **Templo** y accede al interior. **Llegarás a una sala con un extraño símbolo en la pared del fondo y seis estatuas**. Si has seguido nuestra guía a pies juntillas, conseguirás que cinco de las estatuas se iluminen con sólo tocarlas. ¿Por qué? Cada una está conectada de alguna forma con los Templos que has visitado, más concretamente con los tesoros ocultos que recogiste en su interior. **El sexto corresponde al templo de Zanarkand**, que como te dijimos, por ahora era imposible

conseguir el objeto oculto. Cuando hayas iluminado las cinco estatuas y recojas las **4 Omnifénix** y el **Omnixelixir** de los **cofres** que hay a ambos lados de las primeras estatuas, regresa al lugar donde peleaste con Josguein y pulsa ■ para subir a tierra firme. Retrocede al **punto para salvar y monta en la nave para ir a las Ruinas de Zanarkand**.

Avanza hasta llegar al Recinto de la Prueba de Zanarkand; si tienes algún **arma con "Ningún Encuentro"**, equípala para no tener problemas y que no se haga tan pesado. De nuevo en el Recinto, al entrar en la primera sala podrás hacer **dos nuevos puzzles**, aunque está todo abierto y puedes entrar en las dos zonas. Para obtener el tesoro, en la primera sala deberás **activar las tres baldosas blancas cuadradas**, según el dibujo (recuerda que si pisas una pieza distinta se "reseteará" el puzzle); las baldosas que tienes que pisar son: **la que está más arriba a la derecha, la que está más arriba en la zona central y la que está más abajo a la izquierda**. Sin pisar ningún otro interruptor, avanza a la siguiente sala y pisa aquí también las baldosas blancas, que fueron las únicas que no pisamos en nuestra visita anterior al recinto. En esta segunda sala es más complicado

indicar dónde está ubicada cada pieza, así que lo mejor que puedas hacer es **consultar el mapa** del Recinto de la Prueba que aparecía en el **punto 46** de la guía. Tienen que estar las siete baldosas blancas activadas al mismo tiempo. Cuando lo hagas, las demás baldosas empezarán a reaccionar en plan "Encuentros en la Tercera Fase". Después del "espectáculo musical", aparecerá un **símbolo** en el panel de la primera habitación. Inspecciónalo y tras él aparecerá un pedestal con la **Esfera de Destrucción**. Cógela y ve a la segunda sala. Inserta la esfera en la ranura de la derecha del panel; éste reventará y el **cofre** será tuyo. En su interior hay **1 Vara Maestra**.

Ahora que tienes los seis tesoros ocultos de los recintos de la prueba, **regresa al Templo de Baaj para activar las seis estatuas**. El sello que te impedía pasar al Orador se romperá y el **Eón Ánima** será tuyo.

## 2. Cómo conseguir a las Hermanas Magus:

Para poder conseguir a este Eón es **muy recomendable tener los siete Eones anteriores**, incluidos Yojimbo y Ánima (en estado Turbo a ser posible). Si cumples este requisito, el primer paso que debes seguir para capturar a este Eón es **capturar a**

## → JOSGUEIN

VIT 32.767

PH 0

DEBIL A --

ROBAR --

DEBIL A {x 1,5}

ABSORBE {+}

INMUNE {/}

M.D.D. {1/2}

Antes de empezar, **utiliza los ataques Turbo de tu grupo** para ir abriendo boca. El enemigo tienes **dos ataques fundamentales**, uno que convertirá en piedra a uno de los personajes y otro que los eliminará de un plumazo con su ataque Golpe Mortal. El ritmo del combate será éste: **realizar ataques físicos mientras curas los Estados Alterados de nuestros amigos o les resucitas**. Además, cuando le quede poca vida puede comerse a uno de los miembros del equipo; este miembro podrá realizar un ataque especial desde dentro utilizando el Comando Extra; ten cuidado, ya que cuando escupa a uno de tus aliados la segunda vez, puede ser letal para todo el equipo; procura del mismo modo intentar no darle el golpe de gracia cuando uno de los tuyos se encuentre en su interior. Si esto sucede, al comerse al personaje el enemigo copiará el estado en el que se encuentre. **Utiliza Prisa ++** para agilizar los trámites y espera pacientemente a que el bicho caiga rendido a tus pies.



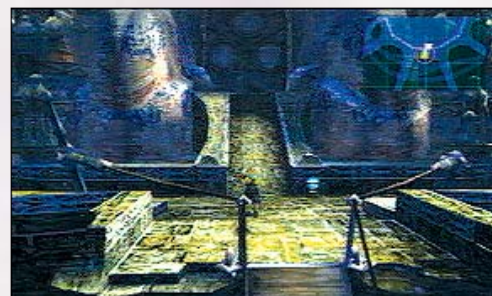
**todos y cada uno de los monstruos del Monte Gagagazet** (basta con uno de cada, no hace falta que sean 10 de cada especie) y llevárselos al dueño del Centro de Entrenamiento. Como premio a tu tesón te dará **1 Corona de Pimpollos**,



TEMPLO BAAJ. Regresa a Zanarkand, y en el Recinto de la Prueba, pisa todas las baldosas blancas para poder coger el cofre oculto.



TEMPLO BAAJ. Regresa al Templo de Baaj. Todas las estatuas se iluminarán y romperán el sello de la puerta. Por fin Ánima es tuyo.



TEMPLO REMIEM. Accede al Interior de Remiem si tienes en tu poder la Corona de Pimpollos y todos los eones, incluido Ánima.



TEMPLO REMIEM. Derrota a todos sus Eones. Cada vez que lo hagas, obtendrás objetos, algunos de ellos bastante suculentos.



TEMPLO REMIEM. Cuando consigas la Corona de Pimpollos, abre la puerta sellada mágicamente. Las Hermanas Magus ya son tuyas



TEMPLO REMIEM. Derrota a las Hermanas Magus de Belgemine, realiza su "Envío" y conseguirás el Emblema de la Luna.

que es un objeto imprescindible para conseguir a este Eón. Una vez lo tengas, dirígete al **Templo de Remiem**, donde estaba Belgemine. Si no recuerdas como llegar, **consigue un Chocobo y busca la Pluma de Chocobo** que hay cerca de la salida al Bosque de Macalanía, a la derecha. Al entrar en el templo, **habla con Belgemine y acepta su reto**. Para empezar Belgemine invocará a **Valefor**; para derrotarlo puedes utilizar a cualquier Eón, pero será mejor que **reserves a los más fuertes para el final**, por lo que pueda pasar. Teniendo la barra Turbo a tope y utilizándola correctamente, no será muy complicado ganar este primer combate. Al derrotarlo, Belgemine te obsequiará con **4 Piedras del Rayo**. Habla de nuevo con ella para enfrentarte al siguiente Eón, que en esta ocasión será **Ifrit**. Nosotros te recomendamos que utilices en esta

oportunidad a **Shiva**, simplemente por lógica. Tampoco será un combate excesivamente largo ni complicado, sobre todo si tienes su ataque Turbo disponible. Al vencerlo, te obsequiarán con **30 Pociones X**. El tercer Eón en combatir será **Ixion**. Utiliza a cualquiera de tus Eones (recomendamos a **Ifrit**) para obtener al final **10 Colas de Chocobo**. Después tendrás que combatir contra **Shiva** y como es natural, sería bueno que lucharas con **Ifrit**. Al ganarle conseguirás **60 Omnipociones**. Acto seguido te tocará enfrentarte a **Bahamut** (la cosa ya suena peor ¿eh?); utiliza a **Ánima** y su ataque Dolor, ya que será imparable. Al derrotarlo te dará **1 Corona de Flores**, objeto de gran importancia junto a la Corona de Pimpollos. Lógicamente, el siguiente Eón es **Yojimbo**, al cual ganarás fácilmente con el **ataque Dolor de Ánima**.

Al derrotarlo obtendrás esta vez **8 Piedras Negras**. Para derrotar a **Ánima**, que es el más fuerte hasta ahora, lo más seguro es que tengas que utilizar a **dos invocaciones** (depende de cómo las hayas desarrollado hasta ahora); nuestro consejo es que utilices a **Bahamut**, y si lo pierdes, a **Ixion**. Cuando le derrotas, Belgemine te obsequiará con **60 Flúidos de Salud**. Una vez hayas derrotado a Ánima, verás que Belgemine sigue en el mismo lugar y que puedes seguir luchando con ella, pero no lo hagas por el momento, ya que no te servirá de nada. En su lugar, dirígete a la puerta que hay detrás de ella, la que tiene una especie de escudo mágico, y si tienes las **Coronas de Pimpollos y de Flores**, al inspeccionar la puerta se te pedirá que utilices ambos objetos. Al hacerlo la barrera desaparecerá y podrás entrar en otra Sala del Orador

para conseguir la **última Invocación del juego**. Al salir **habrás obtenido a Cindy, Sandy y Mindy**. Un detalle para los que se las dan de sabelotodo sobre *Final Fantasy*; estos personajes no son nuevos en la saga, aparecieron por primera vez en *FF IV*. Sólo te queda **volver a hablar con Belgemine y enfrentarte a sus Hermanas Magu**. Para llevar a cabo este combate, tendrás que hacer lo siguiente: **empieza con las invocaciones fuertes**, como con Ánima y su ataque Turbo para aniquilarlas de un sólo golpe. Obtendrás **40 Piedras de Luz**. Una vez Belgemine asegure que no puede enseñarte más, Yuna podrá decidir entre enviarla y no enviarla al Etéreo. Si no la envías, podrás seguir luchando contra sus Eones para seguir consiguiendo más objetos, mientras que si decides enviarla obtendrás el **Emblema de la Luna**.

## 48F. Esferas de Jecht y Braska

**C**omo ya sabrás, los ataques Turbo de Auron se consiguen a medida que encuentras las esferas especiales de Jecht y Braska. A estas alturas del juego, sólo **habrás recogido tres**, pero **existen siete más**. Ésta es su ubicación aproximada:

- **Esfera de Jecht:** En el Bosque Macalanía, al derrotar la Esfera Amorfa

- **Esfera de Jecht:** En el Bosque Macalanía, al principio tras el "lfo" de Tidus con Yuna (por la zona Sur).
- **Esfera de Jecht:** En el Monte Gagazet, en un rincón del camino
- **Esfera de Jecht:** Llanura de los Rayos, por la zona sur, a los pies de la base de uno de los pararrayos.
- **Esfera de Jecht:** Isla de Besaid, a

la derecha de la entrada del templo. Cuidado con el Eón Negro...

- **Esfera de Jecht:** Ferry Liki, anclado en la isla de Besaid, Puente de Mando (para ello tendrás que embarcar en dirección Kilika).
- **Esfera de Jecht:** Luca, en el pasillo que te lleva al vestuario de los Besaid Auroch.

- **Esfera de Jecht:** En el Camino Viejo de Miihen, hacia el sur, al final del camino (donde estaba el cofre).
- **Esfera de Jecht:** Senda de las Rocas Hongó. Llegarás desde el Camino DJose, al final de la playa. La verás en el piso inferior del barranco.
- **Esfera de Jecht:** El Río de la Luna en la orilla Sur, en la tienda.



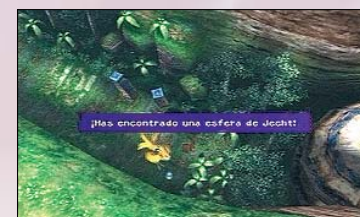
En la Llanura de los Rayos, si no fuiste antes, encontrarás una de las Esferas de Jecht.



Para conseguir la que hay en el puente del Ferry, deberás embarcar en la playa de Besaid.



Otra está tirada en el suelo que hay cerca de los vestuarios del estadio de Luca.



Al final del camino viejo de Miihen, donde peleamos con el Comechocobos hay otra esfera.

## 48G. Esferas del Auditorio

**A** estas alturas del juego suponemos que tienes el suficiente dinero como para **volver a Luca y dejarte unos cuantos Guiles en el Auditorio. Al comprar las Esferas de Vídeo podrás disfrutar de todas las secuencias de vídeo que tengas hasta ahora,** que serán aproximadamente unas 40 ó 50. De esta forma, podrás ver cuando quieras los momentos más significativos de la aventura, como el



Habla con los dos "pajarracos" que hay en lo alto de las escaleras, y te ofrecerán las Esferas.

Envío o la Escena de amor entre Yuna y Tidus. No esta mal ¿eh? Además, si compras también las Esferas de Audio



Uno de ellos te ofrecerá las de vídeo, y el otro las de audio. No podrás comprarlas todas...

en el mismo sitio, puedes hacer lo propio pero con la **banda sonora del juego**. Es la primera vez que esto es



...pero cuando avances un poco más, podrás regresar para comprar las últimas de vídeo.

posible en un juego de Square... pero sin duda la espera ha merecido la pena... ¡Por fin nos han hecho caso!

## 48H. Armas de los Siete Astros

**A** continuación te ofrecemos una **lista con todos los personajes y la localización de sus armas definitivas.** Pero tienes que tener en cuenta que **estas armas tienen la habilidad PH=0,** de modo que si las utilizas no adquirirás nada de experiencia de los combates. Para evitar que esto suceda y poder reformar el arma a tu antojo, tendrás que volver al **bosque de Macalania,** al mismo lugar en el que el Espejo Empañado se convirtió en Espejo de los Siete Astros. Una vez tengas el arma en cuestión, **deberás conseguir objetos especiales repartidos por distintos puntos de Spira.** Estos objetos no son fáciles de conseguir, ya que la mayoría de ellos sólo podrás obtenerlos cuando superes alguna prueba (por ejemplo, ganando la última carrera de Chocobos en tiempo 0:00). **Cada arma necesita dos objetos, un Símbolo y un Emblema, ambos con el mismo nombre.** Cuando tengas por ejemplo

el arma de Tidus y el Símbolo y el Emblema del Sol, regresa al punto mencionado y utiliza el Espejo Siete Astros en la gran roca situada en el cruce. De este modo potenciarás el arma al máximo convirtiéndola en un Arma de los Siete Astros. Pero eso no es todo, cuando la tengas en tu poder, abre el menú para ver sus propiedades y alucina. Una última cosa, y es que los símbolos los conseguirás más fácilmente que los Emblemas y sólo con ellos podrás fortalecer el arma, aunque no tendrán ni punto de comparación con lo que puede mejorar el arma con los emblemas... ¡tú mismo!

### 1. Tidus:

• **Arma:** Para encontrar el arma definitiva del "protá" de la aventura, tendrás que hacer lo siguiente. **Cuando tengas el barco volador, regresa a la Llanura de la Calma** y busca en el precipicio Norte un camino secundario de bajada (el cual antes estaba bloqueado por un

guardia); puedes llegar hasta allí montado en Chocobo. Utiliza el Espejo Siete Astros en el símbolo que hay en el muro y aparecerá el **arma definitiva de Tidus, Arma Artema.**

• **Símbolo y Emblema:** el arma de Tidus necesita el Símbolo y el Emblema del Sol. El **Símbolo del Sol** está en un cofre en el campo de batalla **tras derrotar a Yunalesca;** y el **Emblema del Sol** lo obtendrás **al ganar la carrera de Chocobos** contra la entrenadora en un tiempo de 0:00.

### 2. Yuna:

• **Arma:** Para conseguir el arma de Yuna, **tienes que recoger los nueve tipos de monstruos de la Llanura de la Calma** y llevarlos a la Zona de Entrenamiento. Como premio, el entrenador te obsequiará con un **cofre** que sólo podrás abrir con el Espejo Siete Astros. Al hacerlo Yuna cogerá su último **arma Nirvana.**

• **Símbolo y Emblema:** Para potenciar al máximo el arma de Yuna

necesitarás encontrar el Símbolo y el Emblema de la Luna. El **Símbolo de la Luna** lo encontrarás en un cofre **en la playa de la Isla de Besaid.** El **Emblema de la Luna** lo obtendrás **cuando venzas a todos los Eones de Belgemine** en el Templo de Remiem y la envíes al Etéreo.

### 3. Auron:

• **Arma:** Si ya tienes el Sable Oxidado que conseguiste antes de entrar en la Caverna del Orador Robado, dirígete al camino de Djose y desde allí accede a la **senda de las rocas Hongo,** avanza por ella hasta que llegues a un entrante a la derecha; verás en el suelo un **plataforma** que no habías visto porque antes era inaccesible (Glasco no te permitía entrar aquí). Utiliza la plataforma para ascender a un nivel superior y nada más hacerlo verás enfrente tuyo una **estatua de un soldado.** Al inspeccionarla te dirá si quieres utilizar el Sable Oxidado, dile que sí para dejar el Sable frente a la



**TIDUS.** Con el espejo de los 7 Astros, regresa a la Llanura de la Calma, y baja la cuesta que hay al norte. Al final verás un símbolo.



**YUNA.** Cuando captures todos los tipos de bicho de la Llanura de la Calma, aparecerá el cofre justo ante las narices del dueño.



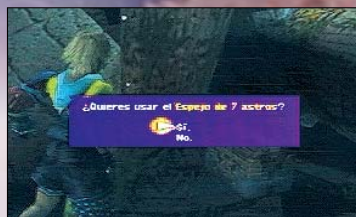
**AURÓN.** ¿Recuerdas el sable que cogiste antes de entrar en la caverna del Orador Robado? Llévalo a Miihen, a una zona no vista.



**KIMAHRI.** Su mejor arma descansa en la Llanura de los Rayos, y tiene que ver con los Cactilios.



**WAKKA.** Para conseguir el mejor arma de Wakka tendrás que jugar muuuucho al Blitzbol...



**LULÚ.** El simpático Caballero Cebolla descansa cerca de la entrada del templo de Baaj.



**RIKKU.** Con el barco, descifra uno de los secretos para acceder al fondo de las Rocas Hongo.

estatua. Este gesto revelará un **símbolo** en la pared, tócalo y el Espejo de Siete Astros reaccionará y te dará el **arma Masamune**.

• **Símbolo y Emblema:** Para convertir el Arma Masamune en una de las Armas de los Siete Astros, necesitas el Símbolo y el Emblema de Saturno. El **Símbolo de Saturno** está en un cofre en el **Camino Viejo de Miihen**. Y el **Emblema de Saturno** lo conseguirás **cuando captures a los 10 monstruos de 10 lugares de Spira de 10 especies diferentes**.

#### 4. Kimahri:

• **Arma:** Si has seguido nuestras indicaciones y has hecho lo del fantasma Cactilio, ahora puedes abrir el cofre cerrado. Al hacerlo aparecerá el **último arma de Kimahri, Longinus**, aunque antes de poder usarla necesitarás realizar algunas mejoras. Por si no has liberado el fantasma de Cactilio todavía, te recordamos que para hacerlo necesitarás tocar tres monolitos de piedra, y seguir al fantasma Cactilio hasta el pararrayos estropeado. Al

hacerlo aparecerá el cofre con el arma.

• **Símbolo y Emblema:** El símbolo y emblema que necesita el arma de Kimahri son los de Júpiter. Para encontrar el **Símbolo de Júpiter inspecciona las columnas de la izquierda que hay al final del Monte Gagazet** tras derrotar a Neoseymour. El **Emblema de Júpiter** lo obtendrás **cuando captures las mariposas azules de las dos zonas del Bosque de Macalanía** cuando tengas el Barco Volador y puedas ir donde quieras.

#### 5. Wakka:

• **Arma:** Dirígete a la **taberna de Luca**, el lugar donde secuestraron a Yuna antes del partido, y habla con el dependiente del mostrador. Si has jugado bastante al Blitzbol y has demostrado ser un as en este deporte, ganando numerosos campeonatos, el dependiente te ofrecerá el **último arma de Wakka, el Campeón del Mundo**. De no ser así, ya sabes lo que tienes que hacer para conseguirla; aprovecha para jugar al Blitzbol antes de enfrentarte al enemigo final.

• **Símbolo y Emblema:** El Símbolo y Emblema que necesita el arma de Wakka es Mercurio. Para conseguir el **Símbolo de Mercurio** dirígete al **vestuario de los Aurochs** en Luca e inspecciona las taquillas. El **emblema de Mercurio** aparece **como premio en la liga de Blitzbol** y sólo cuando tengas determinadas habilidades y Turbos aprendidos con Wakka; así que ya sabes, a jugar al Blitzbol.

#### 6. Lulú:

• **Arma:** Tras vencer a Josquein, en el **Templo de Baaj**, inspecciona la parte Sur del recinto circular en el que te has peleado con él para encontrar, escondido en un hueco, un cofre con el **arma definitiva de Lulú: Caballero Cebolla**.  
• **Símbolo y Emblema:** El arma de Lulú necesita el Símbolo y el Emblema de Marte. Para obtener el **Símbolo de Marte**, deberás **regresar al Etéreo** y buscar un cofre en el lado izquierdo de la plataforma. Para conseguir el **Emblema de Marte**, tendrás que **esquivar 200 rayos en la Llanura de los Rayos**.

#### 7. Rikku:

• **Arma:** Para conseguir este arma **necesitarás descifrar la primera contraseña Albhed** para poder llegar al fondo del barranco en la Senda de las Rocas Hongo. Introduce la contraseña **MANODEDIOS** (así, todo junto y con mayúsculas) en el menú del mapa en el barco volador. De este modo, **descubrirás un nuevo destino** al que podrás llegar con el barco; al aterrizar en el barranco, avanza hasta el final y después dirígete a la izquierda para poder encontrar el cofre con el **último arma de Rikku**.  
• **Símbolo y Emblema:** para potenciar al máximo el arma de Rikku, necesitarás conseguir el Símbolo y el Emblema de Venus. El **Símbolo de Venus** lo conseguirás en el **Desierto de Sanubia**, exactamente en la Zona Oeste en uno de los remolinos de arena; sólo tienes que investigar un poco y encontrar el cofre. Y el **Emblema de Venus** lo obtendrás **si accedes al Pueblo Cactilio en el Desierto de Sanubia**, una vez hayas colocado las 10 esferas en el monolito de piedra.

## 48I. Sitios nuevos que no has visitado

Las armas y protecciones que conseguirás gracias a estos destinos ocultos tienen habilidades nada desdeñables, de modo que aprovecha la ocasión para mejorar también así a los personajes.



Con la tercera opción del mapa puedes marcar coordenadas para buscar sitios ocultos.

Gracias a la nave, **podrás acceder a sitios a los que no habías podido llegar hasta este momento**. Así conseguirás más cofres e incluso algún arma especial. Para ello, **escoge la opción Búsqueda en el menú del**



Ciertos enigmas nos darán palabras claves, como éste de la Llanura de la Calma.

**mapa** y verás que debajo de esta opción aparecen **coordenadas** en los tres puntos: X, Y, Z. Tantea un poco las coordenadas que te daremos a continuación, ya que es un valor entre medias de los que te damos lo que



Al introducir estos códigos, la segunda opción del mapa nos abrirá nuevos sitios para visitar.

tienes que introducir; haz pruebas hasta que te salgan las cuentas. Al introducir las coordenadas, el nuevo sitio descubierto estará disponible en la lista del menú del mapa. Estos son los sitios nuevos que puedes visitar »



Al fondo, en eso que parece un puente, también podemos llegar, como os adelantamos antes.



Muchas de estas "nuevas" zonas lo que hacen es darnos acceso a determinadas áreas de zonas conocidas, como ésta en Besaid.



¿A qué nunca te habías imaginado que uno de los secretos estaba aquí, al principio del juego? Si es que no tenemos imaginación...



En el Desierto de Sanubia también podemos encontrar un cofre misterioso, en una zona completamente apartada e independiente.

» introduciendo estas coordenadas:

- **Entre 29 - 32 para X; 73 - 76 para Y, llegarás a la Cascada de Besaid.** Abre el cofre para recoger **1 Lanza de Dragón**.
- **Entre 33 - 36 para X; 55 - 60 para Y, llegarás a las Ruinas de Miihen.** Tantea por la zona y encontrarás un cofre con **1 Cabecilla**.
- **Entre 39 - 43 para X; 56 - 60 para Y, llegarás al Campo de Batalla.** Abre el cofre al final del camino para coger **1 Aro Fantasmal**.
- **Entre 11 - 16 para X; 57 - 63 para Y, llegarás al Templo de Baaj.** Aquí se encuentra la **Invocación Ánima**.

- **Entre 12 - 16 para X; 41 - 45 para Y, llegarás a la Duna de Sanubia.** Abre el cofre para recoger un cofre con **1 Ascalón**.
- **Entre 69 - 75 para X; 33 - 38 para Y, llegarás a las Ruinas Omega.** Aquí te encontrarás con dos de los enemigos más difíciles del juego. Aparte de las coordenadas, en el menú del barco volador podremos introducir una serie de **contraseñas** que también nos llevarán a lugares inaccesibles para coger cofres con armas ocultas; pon los nombres en mayúsculas, sino no será válido. La forma de buscar las contraseñas es ardua y complicada, y suele involucrar

varios pasos para llegar hasta la pista final que te da el código para introducir en el mapa del barco volador. El ejemplo más claro lo tienes en la Llanura de la Calma. Si inspeccionas unas espirales blancas que hay en el suelo, recibirás unos crípticos mensajes que te llevarán de un lado a otro de la Llanura, cuando en realidad sólo tienes que acercarte al barranco y observar. Esto pasará con las otras contraseñas, incluso puede que la pista inicial esté en otro lugar alejado del acertijo final. Pero no te preocupes, iremos directamente al grano y te daremos las tres contraseñas para que de este modo aparezcan tres nuevos puntos en la

lista de lugares a visitar. Estas son las contraseñas que tienes que introducir:

- **1ª contraseña:** MANODEDIOS
- **2ª contraseña:** VICTORIOSA
- **3ª contraseña:** MURASAME

Con la primera podrás llegar al **barranco de las Rocas Hongo**, y encontrarás un cofre a mano izquierda que podrás abrir sin problemas gracias al Espejo Siete Astros. Dentro podrás encontrar el **arma definitiva de Rikku: Mano de Dios**.

Las otras contraseñas te llevarán a nuevas zonas de las ruinas de Besaid y podrás conseguir la **protección Victoriosa**, para Rikku y el **arma Murasame**, para Auron.

## 48J. El Pueblo de los Cactilios

**C**uando tengas el barco volador, **vuelve al Desierto de Sanubia** (en el mapa figura como Bikanel) para realizar un pequeño **minijuego**. Lo primero que tendrás que hacer es buscar en la arena del desierto una **gran roca con el símbolo de Cactilio** inscrito en ella. En la **zona Oeste** del desierto, nada más entrar en la parte derecha, (podrás acceder a ella desde el camino fácil a la derecha), podrás ver el **monolito de piedra**. Tras investigarlo, te dará a conocer que **existen 10 Cactilios vigía que controlan el desierto y que tienen 10 esferas especiales**

con las que es posible abrir el camino al pueblo de los Cactilios. Al encontrar a los vigías tendrás que realizar una pequeña **prueba**, parecida al Escondite Inglés; tendrás que acercarte a él mientras te dé la espalda, parándote cuando se gire a mirarte. Al llegar hasta él y tocarle la espalda cuando no esté mirando te enfrentarás a un pequeño combate (utiliza la habilidad de Wakka Afinar Puntería cuando alguno se resista); al ganarle **obtendrás una Esfera con su nombre**. Con la esfera en tu poder, tendrás que volver a la zona del monolito para dejarla allí. Cuando juntes las esferas de todos los

vigías, obtendrás un premio especial en el pueblo. Si pierdes tres intentos en este juego te darán la **Esfera del Perdedor**; dependiendo del número de Esferas Perdedor que pongas en el monolito, los premios en el pueblo de los Cactilios cambiarán, de modo que intenta no poner ninguna para obtener el premio gordo. En ocasiones, algunos trayectos los podrás hacer utilizando las Esferas del Viajero para acortar distancias. **Te recomendamos que salves de vez en cuando**, ya que hacer este minijuego también aportará bastantes **Puntos de Habilidad**. Acto seguido, te ofrecemos la

localización exacta de los 10 Cactilios en el orden en que la piedra los va enumerando.

- **Torme:** Está en el **Oasis**, al principio del desierto cerca del punto para salvar. Al vencerlo te dará **1 Esfera de Torme**.
- **Robilio:** En el **desierto Zona Este**, al lado de la tienda de campaña con el punto para salvar, detrás de la duna que hay al norte.
- **Chaba:** En el **desierto Zona Oeste**, revisa la señal (dos veces) que hay al Oeste de la piedra de Cactilio. De las dos que hay es la que está más a la izquierda.



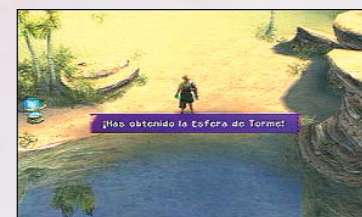
Ésta es la piedra a la que tienes que traer todas las Esferas con nombre de Cactilio.



El primero lo encontrarás al lado del Oasis en el que empieza el desierto. Cuando lo cojas...



...tendrás tres oportunidades para pillarle de espaldas en un juego igual al escondite inglés.



Al hacerlo bien, pelearás con él, y si le ganas, te dará una Esfera con su nombre. En total son 9.



Por cierto, no pierdas las descripciones de los Castilios, hay algunas verdaderamente chistosas y ridículas. Nunca vienen mal unas risas.



Un detalle más sobre los Castilios: a algunos de ellos les gusta esconderse, en lugares tan absurdos como cofres cerrados...



Cuando tengas las 9 Esferas, tendrás acceso al Pueblo de los Castilios, donde te esperan un par de cofres, y poco más.

- **Alec y Aloya:** Desierto de Sanubia **Zona Centro**, cerca de las ruinas del Oeste. Busca bien y verás a dos Castilios por las ruinas del desierto.
- **Vachera:** Desierto de Sanubia **Zona Este**, cerca del punto para salvar; inspecciona el punto para salvar que hay en la tienda de campaña.
- **Robeile:** En la **Zona Centro** del desierto, **atrapado en un cofre situado en la parte más alejada al Oeste**. Podrás abrir los cofres que aparecen en pantalla para recoger **2 Piedras Negras, 2 Piedras de**

- Luz y 1 Piedra Sacra.**
- **Islaya:** En la **Zona Oeste dentro de uno de los agujeros de arena** que hay en el camino de la derecha (el fácil); para que aparezca en pantalla el remolino, tendrás que salir de la zona y volver a entrar.
- **Elio:** vuelve al punto para salvar del **Oasis**; verás que Castilio se teletransporta a la nave. **Búscalo en el mirador fuera de la nave**, donde peleaste con el Dragón Efrey.
- **Frey:** una vez hayas recogido los nueve anteriores, **regresa al**

- monolito** y aparecerá detrás tuya como por arte de magia.
- Al colocar todas las esferas en el monolito, el camino situado detrás de la piedra, el cual estaba cortado por una tormenta de arena, aparecerá ahora accesible. Dirígete hacia allí para encontrarte con el **pueblo de los Castilios**. Allí los combates serán frecuentes, además en el pueblo encontrarás **dos cofres especiales**; uno de ellos contiene el **Emblema de Venus**, ideal para reformar el arma de Rikku. El otro cofre, siempre y cuando

- hayas conseguido capturar a todos los Castilios, tendrás **1 Esfera Amiga**.
- A continuación, te indicamos los objetos que conseguirás en el pueblo, dependiendo del número de Esferas del Perdedor que hayas insertado en el monolito, y la cantidad de Esferas con Nombre que tengas:
- 1 - 2 Esferas** con nombre: Poción.
- 3 - 5 Esferas** con nombre: Elixir.
- 6 - 7 Esferas** con nombre: Omnielixir.
- 8 - 9 Esferas** con nombre: Esfera Amiga.

## 48K. Los Eones Negros

Si después de enfrentarte a los Entes Artema y Omega, te han sabido a poco los combates, esta edición PAL de *Final Fantasy*, dispone de unos enemigos que no han visto en otros países. Se trata de los **Eones Negros**, los cuáles aparecerán para castigar a la traidora Yuna en distintos sitios de Spira. Como puedes comprender, no te vamos a dar pistas sobre cómo derrotarlos, porque ya te hemos ayudado bastante ¿no? Sólo te diremos que cuanto mejor tengas preparados los Eones, más fácil te resultará. Los encontrarás en:

- **Valefor:** para encontrarle dirígete hasta el **Pueblo de Besaid**. Nada más entrar te recibirá el monje del templo, pero no para darte la bienvenida.
- **Ifrit:** avanza por el **Desierto de Sanubia** y dirígete hacia la entrada del hogar de los Albhed; en lo que antiguamente era la entrada verás a dos Albhed conocidos y a un beduino al lado de ellos. Habla con él para ayudar a buscar a su hijo... ¡vaya hijo!
- **Ixion:** en la **Llanura de los Rayos**. Habla con el soldado que hay cerca de uno de los pararrayos al Norte de la Tienda de Rin.

- **Shiva:** la podrás ver en la **entrada del Templo de Macalania**.
- **Bahamut:** en el lugar **donde peleaste con Yunalesca**.
- **Yojimbo:** en la **caverna del Orador**. Teletransportate hasta el final y avanza a la salida (si te dejan).
- **Ánima:** repite la prueba del **Monte Gagazet**, la de la pelota rodeada por escudos. Después sal al exterior y te encontrarás con Ánima.
- **Hermanas Magus:** en el **camino de Miihen**, los pueblerinos insultarán a Yuna, y tres niñas te perseguirán, cuando te vean no habrá escapatoria.



Antes de llegar al Hogar Albhed, verás un beduino con aspecto de Albhed. Al hablar con él te dirá que no ve a su hijo, síguete y verás que hijo tiene...



Los Eones Negros son versiones mucho más fuertes que las que tú tienes, por lo que es recomendable jugar con el Tablero de Desarrollo avanzado.



# 48L. Ruinas Omega



En esta zona se esconden dos de los enemigos más dures de todo el juego, así que prepárate bien para vivir esta pesadilla.



En muchos lugares de las Ruinas verás grupos de cofres, algunos de ellos con sorpresa. Si no los abres rápido, desaparecerán.



Fíjate bien en las paredes de las Ruinas, en dos de ellas está el símbolo de Yevon, aunque al principio solo una reaccionará.

**A**l introducir las coordenadas correctas en el menú del barco, aparecerá en la lista un **nuevo destino** posible, las **Ruinas Omega**. Allí, aparte de encontrar numerosos cofres y el **último volumen de los Diccionarios Albhed (el 26)**, podrás optar por enfrentarte a dos de los enemigos más difíciles del juego. Los que conozcan bien la saga *Final Fantasy*, sabrán que en todos los capítulos ha habido un reto dedicado sólo a los jugadores que buscan la mayor dificultad posible. Bien, pues esta entrega no iba a ser menos, y por ello te ofrece a los clásicos **Ente Artema** y **Ente Omega**.

En esta zona los enemigos son mucho más complicados y además saldrán a tu encuentro monstruos nuevos. Estos enemigos sueltan objetos bastante suculentos como **Esferas Llave** de distintos niveles y dan **grandes cantidades de Puntos de Habilidad** (aunque esto es menos útil, ya que tus personajes deberían estar casi al completo en su desarrollo). Antes de entrar en las Ruinas tienes que tener un par de cosas muy claras; si tus personajes no son unas verdaderas máquinas de matar, y no tienes la inmensa mayoría de los eones olvídate de entrar y por supuesto, como viene siendo habitual, procura que tus

eones entren con el ataque Turbo disponible. Otro aspecto que no está de más, es **disponer de algún arma accesorio con la habilidad "Ningún Encuentro"**, que a estas alturas ya habrás conseguido, o bien tendrás los objetos necesarios para poder incorporarlas a tus armas con ranuras libres. Podrás conseguir el objeto necesario para adquirir esta habilidad por medio de las **reformas**, si derrotas a alguna de las creaciones del dueño del Centro de Entrenamiento de la Llanura de la Calma. ¡Ah! y un pequeño consejo, **será mejor que tengas protecciones Antimuerte** y anti todo lo malo que se te ocurra para ir bien protegido. Teniendo esto claro desde el primer momento y sabiendo donde te metes, empieza a avanzar por las Ruinas Omega y verás que el mapa, a diferencia de anteriores escenarios no está disponible desde un principio si no que se irá dibujando a medida que avanzas. En este lugar encontrarás también una **nueva criatura, el Mímico, que adopta la apariencia de los cofres** y por eso debes tener cuidado con los cofres que tocas. Por regla general, cuando hay varios cofres, se suele alojar en el de la izquierda del todo. Estos suelen aparecer en grupo, nunca aparece uno

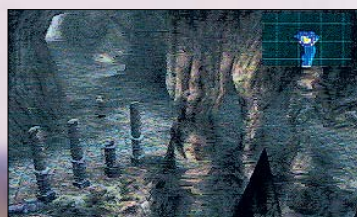
## → ENTE ARTEMA

|            |                  |
|------------|------------------|
| VIT        | 70.000           |
| PH         | 40.000           |
| DEBIL A -- |                  |
| ROBAR      | Puerta al Mañana |
| DEBIL A    | { x 1,5 }        |
| ABSORBE    | { + }            |
| INMUNE     | { / }            |
| M.D.D.     | { 1/2 }          |

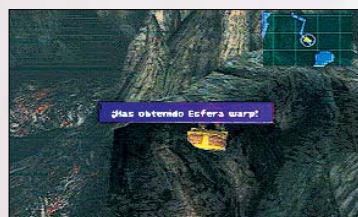


Como siempre, **empieza con Tidus y su Magia Blanca Prisa ++**. Con Wakka **intenta que el enemigo siempre esté bajo los efectos de sus ataques Niebla + y Mutis +**. De esta forma conseguirás contrarrestar y reducir a su mínima expresión sus ataques mágicos, que son los más peligrosos de este enemigo. No obstante, uno de sus manotazos bien puede también soplarle toda la vida de un sólo golpe. Lo que mejor va a funcionar son los **Eones y sus ataques Turbo** (principalmente el que nunca falla, Bahamut). Eso sí, antes de que Yuna

invoque, intenta por todos los medios que Wakka le deje en estado Mutis y en estado Niebla, ya que si no es muy posible que el Eón sólo tenga un turno para realizar su ataque turbo y luego Artema dará buena cuenta de él. Por supuesto, **con Rikku que no se te olvide robarle la cartera**, porque esta vez obtendrás un objeto nuevo llamado **Puerta al Mañana**. Si te resulta muy difícil ganarle y tienes mucho dinero ahorrado, tanto como aproximadamente **1.400.000 Guiles**, puedes espantarlo con la habilidad Sobornar de Rikku y conseguir objetos bastante raros. Sólo nos queda decirte... ¡Suerte!



Cuando reaccionen los dos, podremos cruzar el abismo de la zona para coger un "cofreillo".



Para esto último, busca un saliente y por arte de magia el suelo aparecerá ante nosotros.



Aquí también está el último diccionario Albhed, con el que la "cole" estará completa.



Los enemigos de esta zona son bastante duros, pero intenta capturarlos para el Centro.



Muy al Norte, pegado a la pared del Este, encontrarás una especie de ascensor que te llevará a un piso superior. Prepárate.

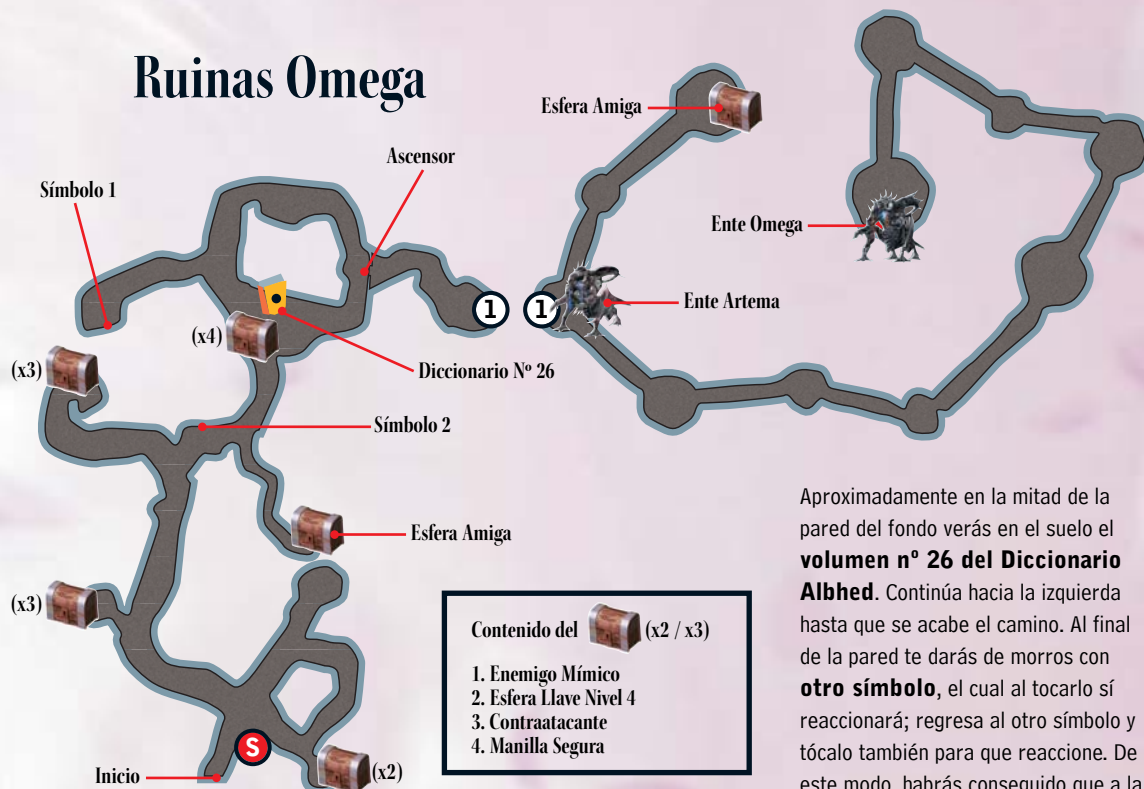


El primer enemigo, el Ente Artema, aparecerá al poco de subir en la plataforma, así que salva la partida por si las moscas...



Esta criatura es un anticipo de lo que te espera con Omega. No es que sea un combate complicado, pero tampoco es de los fáciles...

## Ruinas Omega



Contenido del (x2 / x3)

1. Enemigo Mímico
2. Esfera Llave Nivel 4
3. Contraatacante
4. Manilla Segura

izquierda y pronto verás un pequeño habitáculo con **tres cofres**. Por regla general, el Mímico estará en el de la izquierda y en los otros dos encontrarás **1 Manilla Segura** y **1 Contraatacante**. Regresa al camino principal y sigue avanzando hacia el **Norte** hasta encontrar un nuevo cruce y toma otra vez el camino de la izquierda hasta el final. De nuevo podrás ver **otros tres cofres**, abre los dos que no están a la izquierda para

recoger **1 Manilla Segura** y **1 Contraatacante**. Regresa al último cruce y avanza ahora por la derecha. Si te fijas bien, en la pared de la izquierda nada más pasar el cruce, verás uno de esos **símbolos** que ya conoces por los recintos de la prueba. Si lo tocas te dirá que no reacciona (recuerda su posición, porque dentro de poco tendrás que volver para manosearlo); sigue avanzado pegado a la pared de la izquierda hasta llegar a un nuevo cruce.



Después, avanza por un pasillo con plataformas circulares. Ese es el camino hacia Omega.



En cada una de las plataformas circulares hay un bicharraco: si no quieres luchar, "pirate".

Aproximadamente en la mitad de la pared del fondo verás en el suelo el **volumen n° 26 del Diccionario Albhed**. Continúa hacia la izquierda hasta que se acabe el camino. Al final de la pared te darás de morros con **otro símbolo**, el cual al tocarlo sí reaccionará; regresa al otro símbolo y tócalo también para que reaccione. De este modo, habrás conseguido que a la espalda de Tidus se levanten unas cuantas piedras formando un camino en medio del abismo que te permitirá llegar hasta **1 Esfera Amiga**.

Regresa donde estaba el diccionario Albhed y escoge la ruta de la derecha, hasta que veas una **plataforma**. Sube en ella y ascenderás al nivel superior. Se presenta el **combate preliminar al enemigo más difícil del juego**. Si no tienes todavía a tus eones en ataque Turbo ¿a qué estás esperando? **Prepárate para evitar Estados Alterados como Silencio, Confusión y Piedra.**

Una vez hayas derrotado al Ente Artema, verás que la zona es como un gran pasillo en el que se intercalan **plataformas circulares**; bien, pues en cada una de ellas te espera un **enemigo**; aunque tengas la habilidad Ningún Encuentro, tendrás

### →ENTE OMEGA

VIT 99.999

PH 50.000

DEBIL A --

ROBAR Alma Lúdica

DEBIL A {x1,5}

ABSORBE {+}

INMUNE {/}

M.D.D. {1/2}

Omega es prácticamente inmune a todos los Estados Alterados, es decir, que no hace falta que intentes probar suerte con este tipo de ataques y hechizos, ni siquiera Bio es capaz de hacerle mella. Ve directamente al grano y **céntrate en mejorar la defensa de tu equipo** (Coraza, Escudo, Espejo, etc.) y la velocidad con Prisa + +. **Roba con Rikku Alma Lúdica (X30) y con Kimahri utiliza Alma de Dragón** para aprender su último hechizo de Magia Azul, Resplandor. Por lo demás, sobre vive como puedas, ataques Turbo, hechizos mágicos, Eones y sus ataques Turbo, en fin, nada que no sepas ya a estas alturas del juego. Lo único que debes saber es que los hechizos mágicos elementales, incluidos los de Shiva, Ifrit e Ixion le devolverán **BASTANTE** vida, de modo que no se te ocurra utilizarlos, y mucho menos los ataques Turbo de los Eones; y aplica todo esto a los ataques mágicos de Lulú. Ármate de valor y que sea lo que Dios quiera.



que enfrentarte a estos enemigos, claro que siempre te queda el Especial de Tidus Pirarse. Al final del camino te encontrarás con el enemigo esperado. Una vez hayas vencido a Ente Omega, podrás abrir un **cofre** con el que **obtendrás una Esfera importante**, si quieres saber cuál es, descúbrela por ti mismo.

# 49. El Gran Puente



En el mapa elige el destino Gran Puente y prepárate para el comienzo del fin.

Una vez hayas realizado todas las tareas opcionales que hemos explicado en el punto anterior y hayas sacado el jugo a todos los minijuegos, prepárate para enfrentarte al complicado y largo desenlace de la aventura. **Ha llegado el momento de enfrentarse a Sinh** (esto está a punto de acabarse amiguitos). En el Barco Volador, **habla con Cid** para que aparezca el mapa del mundo. En el menú Lista, **escoge el destino Gran Puente**, ése que si nos has hecho caso todavía no has visto, y prepárate para la batalla. Antes de moverte **deberías desarrollar a tus personajes y aprender ciertas habilidades** si todavía no los has hecho. Así, **todos los personajes deberían estar al final de su particular recorrido en el Tablero de Desarrollo, y tener aprendidas habilidades como Magia Doble y Fulgor de Lulú, Golpe Rápido de Tidus,**



Pero antes, una de disculpas y reconciliaciones: Wakka por fin se da cuenta de que los Albhed...

**Sanctus de Yuna, Artema de Kimahri,** y por regla general las últimas habilidades que puede adquirir cada personaje. Si tienes problemas para conseguir **Esferas Llave** de distintos niveles, dirígete a las **Ruinas Omega** y pelea durante un buen rato allí; muchos de sus enemigos las dejarán caer al pasar a mejor vida. Además, puedes aprovechar la ocasión para utilizar todas las Esferas Amigas, todas las Esferas Warp, etc, para aprender con casi todos los personajes habilidades como Magia Doble, Artema, Autolázar, Fulgor, en fin, las magias más potentes que se te ocurran. Por lo que respecta al equipo, ten **protecciones que eviten Estados Alterados** como Confusión, Locura y Petrificación. Y por parte de las armas, si tienes las **Armas de los Siete Astros** de todos los personajes, mejor que mejor. Si te falta algo, date una vuelta por Spira hasta conseguirlo, ya que te ayudará mucho en los combates



...son gente muy maja. Ahora se pasa a su bando e incluso los llega a defender ¡¡¡Abajo Yevon!!!

que se avecinan en breve. Además, no puedes olvidarte de la **opción Reformar** en el menú, para conseguir estas protecciones y otras más interesantes, como añadir un 30% de Vitalidad con tan sólo una Pócima de Salud, que tendrás de sobra si has capturado a los monstruos para la Zona de Entrenamiento de la Legión. Cuando estés listo, **dirige la nave hacia El Gran Puente**, y no nos referimos precisamente al de Mayo. **Salva la partida** (por si las moscas) y avanza por el puente de Bevelle hasta encontrarte con los primeros soldados. Antes de enfrentarte a ellos, aparecerá **Shelinda** en tu ayuda... o no. Ella será la encargada de llevarte ante Mica. Tras la conversación y el autoenvío del Venerable, aparecerá el **pequeño Orador**, al que ya conocemos de sobra. **Contesta que ya sabes cómo derrotar a Sinh y después elige la opción "lucharemos con Yu Yevon"**. Escucha las palabras del

## → TIENDA RIN

| Armas             | Guiles |
|-------------------|--------|
| Hoja Variable     | 75.750 |
| Bastón de Experto | 75.750 |
| Libero            | 75.750 |
| Mogu Solícito     | 75.750 |
| Lanza Brillante   | 37.875 |
| Satori            | 37.875 |
| Brazo Flexible    | 75.750 |
| Escudo Tetra      | 15.750 |
| Anillo Tetra      | 15.750 |
| Brazal Tetra      | 15.750 |
| Aro Tetra         | 15.750 |
| Placa Tetra       | 15.750 |
| Manilla Tetra     | 15.750 |
| Pelta Tetra       | 15.750 |

## Objetos

|                      |       |
|----------------------|-------|
| Poción               | 50    |
| Ultrapoción          | 500   |
| Remedio Albhed       | 1.000 |
| Agua Bendita         | 300   |
| Cola de Fénix        | 100   |
| Panacea              | 1.500 |
| Antídoto             | 50    |
| Colirio              | 50    |
| Hierba del Eco       | 50    |
| Aguja de Oro         | 50    |
| Semilla de Fuerza    | 100   |
| Semilla de Magia     | 100   |
| Semilla de Rapidez   | 100   |
| Semilla de Habilidad | 100   |
| Granada              | 300   |

Orador y, tras la breve conversación con Shelinda, aparecerás de nuevo en el Barco Volador. Si te apetece puedes ir hasta el pasillo y **comprar algunos enseres a Rin**.

De nuevo en el barco, **habla con Cid** para desplegar el menú y aparecerá una **nueva localización** en la lista del mapa: **Sinh**. Ve hacia allí y que no te pase ná, maestro...



Allí el recibimiento no será muy caluroso, pero no te preocupes porque no tendrás que pelear.



Shelinda nos preparará una cita con Mica, no sin antes arremeter "a saco" contra los Albhed.



El venerable Mica, si es que tiene algo venerable, desaparecerá para siempre... ya era hora majo.



El grupo, antes de la última batalla, notará que el Salmo atrae a Sinh, así que a cantar tocan.



Yuna y Tidus entrarán en la última sala del Orador y le expondrán todo lo que han hecho hasta el momento para salvar a Spira.



Cuando sientas que estás preparado para luchar con Yu Yevon, házselo saber al Orador y prepárate para el penúltimo asalto...



...no sin antes descubrir una mala noticia sobre algo que le ocurrirá a Tidus si Sinh cae derrotado ¿qué pasará?





# 8. EL ÚLTIMO ESFUERZO

## 51. El Interior de Sinh

### ENEMIGOS COMUNES

**Adaimantaimai** VIT 54.400 | PH 12.500 | **ROBAR** Agua de Vida | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor **Arimán** VIT 2.800 | PH 2.200 | **ROBAR** Estimulante | **AL MORIR DEJA** E. de Habilidad  
**Rey Déjimo** VIT 67.500 | PH 16.800 | **ROBAR** Agua de Vida | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor **Amanirix** VIT 7.400 | PH 2.400 | **ROBAR** Mina Enmudecedora | **AL MORIR DEJA** E. de Magia  
**Gigante** VIT 36.000 | PH 7.800 | **ROBAR** Manto de Luz | **AL MORIR DEJA** Esfera de Vigor **Barbatos** VIT 95.000 | PH 17.500 | **ROBAR** Manto de Estrellas | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor  
**Monolito Diabólico** VIT 45.000 | PH 11.000 | **ROBAR** Granada Pétreo | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Gran Mólbol** VIT 64.000 | PH 21.000 | **ROBAR** Panacea | **AL MORIR DEJA** E. de Magia  
**Caronte X** VIT 22.222 | PH 3.100 | **ROBAR** Sombra del Etéreo | **AL MORIR DEJA** E. de Magia **Gusano Arena** VIT 80.000 | PH 22.000 | **ROBAR** Fluido de Vida | **AL MORIR DEJA** E. de Vigor

**A**ntes de seguir avanzando, **salva la partida** por si las moscas. Lo primero que debes saber es que en esta zona los enemigos deben ser parientes de los de las Ruinas Omega, ya que para tumbarlos deberás esforzarte bastante, de modo que si tienes a los personajes bastante desarrollados y con ninguna habilidad por aprender, lo mejor

que puedes hacer es **equipar un arma con la habilidad Ningún Encuentro** y recorrer la zona como si fueras de acampada. Como en las Ruinas Omega, aquí **tampoco verás el mapa** y tendrás que dibujarlo a medida que avances, pero tranquilo, que **la niebla te indicará el camino** a seguir de forma subliminal.

Para encontrar los **cinco cofres** de esta primera zona de Sinh, pégate a la izquierda y toma el primer desvío en esa dirección. Pronto llegarás a una **cascada** y en lo alto de la misma verás un cofre, pero no puedes cogerlo porque el agua te arrastrará hacia abajo. Para abrirlo necesitas situarte a su misma altura.

Pégate a la pared de la izquierda y gira siempre en todos los cruces a la izquierda. Una vez hayas girado tres veces, te encontrarás con el **cofre** y podrás coger de su interior **1 Esfera Especial**. Vuelve por donde has venido pegado a la pared de la izquierda y pronto verás un recoveco con otro **cofre** que tiene **1 Anillo de Hada**.



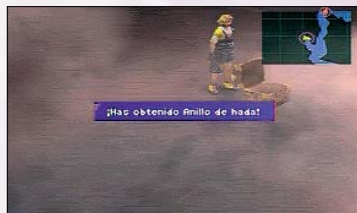
Tras lisiar a Sinh, dejarle sordo, ciego, sin brazos y babeando, podrás entrar en sus entrañas para buscar a Yu Yevon.



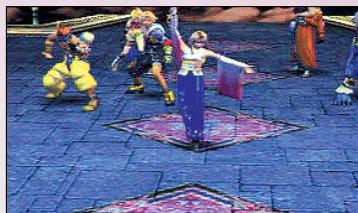
En esta primera zona, el mapa aparece a medida que avanzamos, así ten cuidado cuando avances, porque hay cascadas...



...que te impedirán coger cofres o, si caes por ellas, te obligarán a volver a recorrer un camino que probablemente ya has visto.



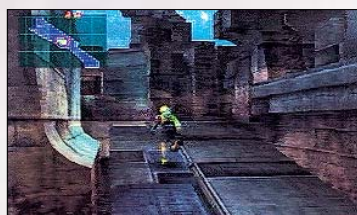
Algunos cofres de esta zona están muy bien escondidos, revisa pues hasta el último palmo.



Al subir las escalinatas, verás una vez más a Seymour. El tío no cae ni queriendo. Esta vez sí.

Regresa al camino principal y sigue retrocediendo por el camino por el que has venido, pegado a la pared de la izquierda. Sigue recto pasado el primer cruce y pegado a la pared de la izquierda encontrarás otro recoveco con otro **cofre** con **1 Elixir**. Vuelve al camino principal y sigue avanzando hasta que llegues a una **bifurcación**; fíjate en el mapa y verás que nace un camino a la derecha. Recuerda este sitio para más tarde y sigue avanzando hacia abajo. Llegarás a otro **cofre**, encima de otra catarata, con **1 Lanza de Druida**. Retrocede hasta la bifurcación que hemos mencionado antes y avanza un poco hacia el **Sur** para ver otro **cofre** con una **Esfera Llave de Nivel 3**. Sigue avanzando por el nuevo camino a la derecha y pronto podrás ver a lo lejos un **punto para salvar** y unas **escaleras**. Será mejor que salves, ya que probablemente te esperará otro combate. Antes de subir las escaleras, revisa de nuevo el equipo de tus personajes y **prepálos para que puedan anular, absorber o reducir los hechizos afines a los**

**Elementos** (las protecciones que mejor funcionan son las Antídoto). Cuando estés listo sube las escaleras. Con Seymour enviado al Etéreo (por fin), retrocede para **salvar la partida** si quieres o sino continúa avanzando por el camino. A mano derecha podrás ver en la pared un **símbolo** de los que hemos visto hasta la saciedad en los templos. Si lo investigas, un mensaje te alertará que **deberás abatir 10 monstruos para que el símbolo te muestre un cofre**. En total hay dos puertas más como ésta, es decir, tendrás que derrotar a 30 monstruitos para que las tres puertas se abran revelando su secreto. En el caso de ésta primera, al hacerlo obtendrás una **Esfera Llave de Nivel 4**. Avanza y sube en la **plataforma azul** para llegar a un nivel superior en el que encontrarás un **cofre**, al abrirlo te harás con un **arma de Wakka llamada Cuatro a Cero**. Baja otra vez al camino y justo enfrente podrás ver **otra baldosa**, que no reacciona al ponernos encima. Sin dejar de pisarla, pulsa el botón **X** para que Tidus empuje la pared y pueda formar »



Acto seguido va una zona que se parece a una ciudad (¡¡¡que de cosas tiene dentro Sinh!!!)



Inspecciona los símbolos de las paredes, porque algunos ocultan recintos con algún cofre.

## Dentro de Sinh





Por revisar, revisa hasta las paredes, porque algunas harán caer una especie de puente que nos llevará directos a una Manilla Segura.



Los ascensores también están a la orden del día en esta zona. En total hay tres, con recompensas nada desdeñables.



Desde este segundo ascensor podemos acceder a un tercero (en el mapa marcado con el número 3) que nos evitará retroceder.



Desde el último punto para salvar, avanza hacia el Norte y entra en la torre que cae del cielo.



En ella verás que la cámara gira "a su bola" y que del suelo salen estalactitas. Cuidado...



...porque al tocarlas entrarás en combate. Lo que tienes que buscar son unas cristales raros.



Si entras en combate no te preocupes, porque puedes pirarte con la habilidad de Tidus.

» un puente que nos permita llegar a un nuevo **cofre** con **1 Manilla Segura**. Regresa al camino principal y sigue adelante. Verás que hay una especie de abismo que podrás bordear por cualquiera de los lados; justo en el lado opuesto encontrarás una rampa que te llevará a otro **cofre** con **20.000 Guiles**. Sin subir por la rampa, verás que también hay una **baldosa extraña**. Písala y tras ver como Tidus casi se cae, avanza por el nuevo camino para llegar a otros **dos cofres** con **1 Esfera de Vitalidad** y **1 Esfera de Defensa Física**. Coge la **plataforma** que hay al lado del segundo cofre para bajar al lugar donde estaba el abismo. En la pared de la izquierda encontrarás un **símbolo de Yevon**. Si lo inspeccionas se abrirá la pared revelando un **cofre** con **1 Omnielixir**. Un poco más adelante verás que la zona empieza a tener **trampas**, como suelos que se hundan o baldosas que se levantan. No te preocupes, porque no pasará nada

malo, sólo que te llevarás algún susto que otro, pero poco más. Si husmeas por la pared de la izquierda verás una pasarela la cual se hundirá al pisarla. Sigue por este camino y pronto llegarás a un **punto para salvar**. Salva la partida si lo crees conveniente (pronto volveremos para salvar por última vez), y no tomes el camino superior, sigue por la derecha y desciende por la pared hasta llegar al suelo y revisar la parte izquierda para encontrar un **arma de Yuna llamada Save the Queen**. Asciende a continuación la pared y ahora sí, **salva por última vez** (a que da pena). Antes de seguir avanzando desde el lugar en el que te encuentras, debes saber que ésta es la última oportunidad que tienes para hacer lo que te hayas dejado atrás en la aventura, de modo que **si tienes alguna habilidad que conseguir, algún monstruo que capturar, algo que hacer en Spira, éste es el momento**, después ya no habrá vuelta atrás.

## → SEYMOUR OMEGA

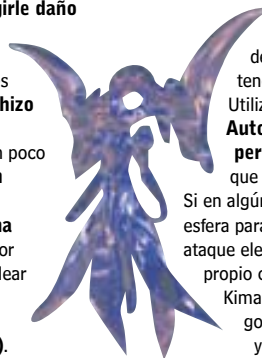
|         |                               |
|---------|-------------------------------|
| VIT     | 80.000                        |
| PH      | 24.000                        |
| DEBIL A | Varia                         |
| ROBAR   | Piedra de Luz, Piedra Suprema |
| DEBIL A | { x 1,5 }                     |
| ABSORBE | { + }                         |
| INMUNE  | { / }                         |
| M.D.D.  | { 1/2 }                       |



Esta nueva versión de Seymour **ataca aleatoriamente con distintos tipos de hechizos afines a los Elementos**. El hechizo con el que ataca viene determinado por las ruedas que tienes detrás de él. **Para infringirle daño utiliza la misma técnica que empleaste con la Esfera Amorfa**, es decir, **átacale con el hechizo opuesto al que él ha utilizado**. Para facilitar un poco más las cosas, **con Auron utiliza Rompecoraza y Rompeespiritu**. Con Yuna tampoco deberías pasar por alto la posibilidad de emplear sus **hechizos antielementales (Antifuego, Antielectro)**. Atacará con las versiones ++ de todas las magias, de modo que estáte preparado; además, no creas que lo hará una sola vez, ya que el enemigo

aprovechará su turno al máximo. **Fíjate en las esferas que rodean a Seymour**, si son rojas, te atacará con hechizos Piro; si son amarillas con Electro, etc. Además, atacará con Antimagia, de modo que si has utilizado Magia Blanca sobre alguno de los personajes, la anulará y tendrás que volver a utilizarla. Utiliza también la **Magia Autolázar** sobre todos los personajes para prevenir antes que curar.

Si en algún momento Seymour ataca la esfera para cambiar la condición de su ataque elemental, tú puedes hacer lo propio con algunos personajes, como Kimahri y Auron o Tidus para golpear las esferas de los lados y la inferior y Wakka para la superior. Cuando las cuatro esferas vuelvan a estar alineadas continúa el combate como te hemos indicado arriba y con un poco de paciencia vencerás.



Cuando cojas 10 cristales aparecerás en una zona que parece Zanarkand. Ése del fondo me resulta familiar... ¿quién es?



¡¡¡Pero si es Jecht!!! El hombre parece arrepentido e ilusionado porque sea su propio hijo quien le quite el peso de ser Sinh.



Es una pena, pero no pueden dedicar un poco de tiempo a hablar de sus cosas... Es la despedida entre padre e hijo.



Cuando derrotes al Eón de Braska, Jecht se despedirá de su hijo, demostrando que le quería más de lo que Tidus imaginaba. Sniff.



Después, con Yuna, utiliza a todos y cada uno de los Eones que posees, y no te preocupes por tu vida: tienes Auto-Lázaros infinito.



Yu Yevon se apoderará de todos tus Eones, así que "fúndelos" a espadazo limpio, hasta que no te quede ni uno.



Cuando acabes con todos tus Eones, llegará el momento de acabar con el verdadero...



...Yu Yevon. Cuidado, porque el muy asqueroso puede recuperar mucha vitalidad de golpe.

Al seguir el camino, una **extraña torre** caerá desde el cielo; entra por el **símbolo morado** y prepárate para el desenlace final.

Al entrar en la torre verás que la cámara no para de girar si tú te quedas quieto. Tenlo en cuenta, porque esto te será muy útil. Del suelo, sin explicación aparente, surgen **estalactitas** que al entrar en contacto con Tidus provocarán un combate, de modo que tendrás que evitarlas en la medida de lo posible (si te toca pelear puedes "Pirarte" con Tidus). Aparte de las estalactitas, también podrás ver que en el suelo se forman pequeños **cúmulos de cristales** que si los tocas se materializarán en forma de **objetos bastante interesantes**, como armas y esferas. Cuando consigas 10 de estos objetos comenzará la verdadera batalla.

Una buena táctica para conseguir los cristales es permanecer quietos en el mismo lugar, dejar que la cámara rote y cuando veas que hay cristales cerca, ir a por ellos antes de que desaparezcan. Antes de avanzar hacia Jecht, tienes tu **última oportunidad para revisar a tus personajes**.

Al acabar con Jecht y ver cómo se desvanece (que pena...), te tocará dar el golpe definitivo a **Yu Yevon**, el culpable de que Sinh siempre reaparezca, y para ello **necesitas a los Eones de Yuna**. Escoge a cada uno de ellos para que Yu Yevon pueda ocupar su cuerpo y luego derrótalos, de este modo obligarás a ese ser a ocupar un nuevo Eón. Repite el proceso hasta que acabes con todos los que tienes. Cuando no te queden más tendrás que acabar con el propio Yu Yevon (joroba, parece "La Historia Interminable").

## →EÓN DE BRASKA

VIT Primera forma 60.000, Segunda forma 120.000

PH 0

DÉBIL A --

ROBAR Eter +

DÉBIL A {x 1.5}

ABSORBE {+}

INMUNE {/}

M.D.D. {1/2}



Dependiendo de cómo hayas evolucionado a tu personajes, la estrategia del combate cambiará radicalmente. **El combate se divide en dos fases.**

En esta primera, **el Eón de Braska**, o lo que queda del padre de Tidus, **estará escoltado por dos Pagodas Yu** que se encargarán de devolver la energía al Eón cuando se la quites. No intentes matar a las pagodas, **céntrate directamente en el bicho**. Si tienes el ataque Zombi de Auron o algún arma que pueda provocar este estado, es una buena forma de empezar el ataque. **Utiliza hechizos Doble con Lulú y Artema y Fulgor** como hemos hecho hasta ahora. Esto

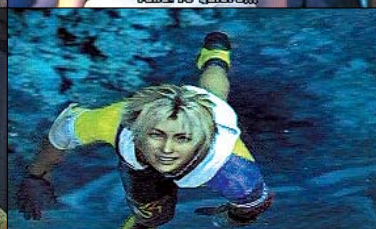
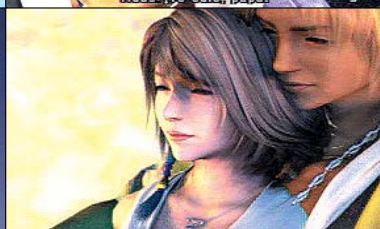
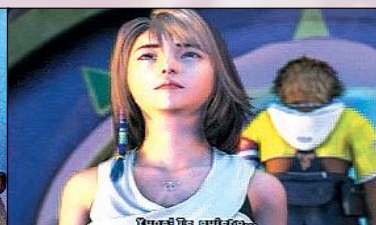
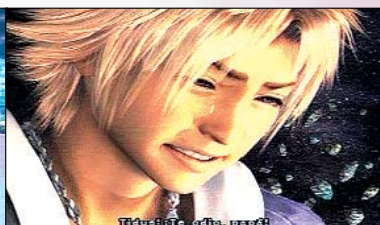


No te preocupes, porque **tienes un hechizo especial Auto-Lázaros**, que nunca se acaba. Cuando hayas dado buena cuenta de él (cuidado,

paralizará momentáneamente a las pagodas. Utiliza el **comando Extra de Tidus** sólo cuando la barra de turbo del Eón esté a punto de estar a tope. Al ponerle en estado zombi, lo que lograrás es que cada vez que intenten curarle, las Pagodas Yu le quitarán energía. **Reserva los ataques Turbo** para la segunda parte del combate, igual que los Eones. **Usa Rompemagia, Rompeespíritu y Rompebrazo con Auron.**

Por lo que respecta a la segunda forma, si tiene la barra de Turbo muy llena, **haz que Tidus hable con él** para que baje la barra. Acto seguido, haz que empiece el desfile de **Eones y sus ataques Turbo**. Lógicamente, no esperes que el Eón de Braska se quede mirando, en cuanto utilices una invocación no te dará tiempo a realizar dos ataques seguidos con ella, de modo que no te asustes si realiza cinco o seis ataques seguidos. No desespere y sigue invocando todas las veces que haga falta a tus Eones hasta que acabes con él de una vez por todas.

porque se puede curar) siéntate en el sofá y disfruta del sorprendente final, que es muy, muy triste, de la aventura. ¡Hasta ...¿FFXI o FFXII?!



Después de tanto sufrimiento, duras peleas y ver cómo nacia y crecía el amor entre los protagonistas, va Square y nos deja echos papilla con uno de los finales más tristes de toda la saga. No es justo...