

# Tales of Symphonia FAQ/Walkthrough (Spanish)

by juanca45002

Updated on Dec 18, 2007

```
*****
*           *
** * * **   *****
* *         **   **
* *         **   **   *****
* *         **   **           **
* *         **   **   **   **
*****   *****   *****
```

\*\*\*\*\* Tales Of Symphonia FAQ / Walkthrough \*\*\*\*\*

FAQ en español.

Hecho por juanca45002.

Empezado: 12 de junio del 2005.

Terminado: 12 de julio del 2005.

Última actualización: 18 de diciembre del 2007.

E-mail: [lifevirus.zero.outbreak@gmail.com](mailto:lifevirus.zero.outbreak@gmail.com)

Sitio Web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

=== Importante ===

Antes de establecer comunicación conmigo leer el apartado de información de contacto.

== Nota ==

Quien encuentre información que haga falta en la guía, por favor avise, es un juego realmente largo así que detalles se me pudieron haber ido de las manos; así mismo ayudará a mejorar el contenido y calidad de la guía.

Navega fácilmente usando [Ctrl + F] y colocando el número de la sección correspondiente.

Contenido del FAQ:

1. Información básica.
2. Titles.
  - 2.1 Lloyd Irving.
  - 2.2 Genis Sage.
  - 2.3 Colette Brunel.
  - 2.4 Kratos Aurion.
  - 2.5 Raine Sage.
  - 2.6 Regal Bryant.
  - 2.7 Presea Combatir.
  - 2.8 Sheena Fujibayashi.
  - 2.9 Zelos Wilder.
3. Techs.
  - 3.1 Lloyd Irving.
  - 3.2 Genis Sage.
  - 3.3 Colette Brunel.
  - 3.4 Kratos Aurion.
  - 3.5 Raine Sage.
  - 3.6 Regal Bryant.
  - 3.7 Presea Combatir.
  - 3.8 Sheena Fujibayashi.

- 3.9 Zelos Wilder.
4. Unison Attacks.
5. Recetas.
6. Jefes.
7. Walkthrough.
  - 7.1 - El viaje de regeneración.
  - 7.2 - La Seal of Fire.
  - 7.3 - Asesino Misterioso.
  - 7.4 - La Seal of Water.
  - 7.5 - Lord Magnius ataca.
  - 7.6 - Misterio en Asgard y la Seal of Wind.
  - 7.7 - Destrucción.
  - 7.8 - Formando un pacto.
  - 7.9 - La siguiente Seal.
  - 7.10 - La Tower of Salvation.
  - 7.11 - Camino a Tethe'alla.
  - 7.12 - Reparando los Rheairds.
  - 7.13 - Camino a Ozette.
  - 7.14 - En busca de Inhibitor Ore.
  - 7.15 - Un nuevo pacto.
  - 7.16 - Recuperando los Rheairds.
  - 7.17 - Rescate de la elegida.
  - 7.18 - Pacto con Gnome.
  - 7.19 - Pacto con Celsius.
  - 7.20 - En busca de Raine.
  - 7.21 - Venganza contra Rodyle.
  - 7.22 - Los últimos pactos.
  - 7.23 - El rancho de Iselia.
  - 7.24 - La enfermedad de Martel.
  - 7.25 - La ciudad de los ángeles.
  - 7.26 - Espia y traidor.
  - 7.27 - Pacto con Origin.
  - 7.28 - Derris-Kharlan (final).
  - 7.29 - Cuestas opcionales.
    - 7.29.1 - Child Find en Altamira.
    - 7.29.2 - El Sword Dancer.
    - 7.29.3 - Niflheim.
    - 7.29.4 - Las Devil's Arms.
    - 7.29.5 - El coliseo.
    - 7.29.6 - Princess Guard.
    - 7.29.7 - Meteor Storm.
    - 7.29.8 - Maxwell.
    - 7.29.9 - Luin.
    - 7.29.10 - Arma Dynast (Regal).
    - 7.29.11 - Arma Gaia Cleaver (Presea).
    - 7.29.12 - Arma (Genis).
8. Trajes.
9. Secretos.
10. Información legal.
11. Créditos.
12. Información de Contacto.

-----  
\* Actualizaciones \*  
-----

· (18 de diciembre, 2007): agregada una nota antes de Izoold.

-----

## 1. Información básica.

Esta sección esta dedicada a los fundamentos en los que se basa el juego, la forma de jugar, etc.

\*\* Control. \*\*

Hay tres tipos de modo de control que te sirven para el sistema de batallas:

- Manual: todo lo haces tú, desde atacar hasta defenderte.
- Semi-Auto: tienes control sobre tu personaje, pero no total.
- Auto: no controlas a tu personaje, la máquina pelea por ti. (Tus personajes deben estar en este tipo para que la máquina los controle, de lo contrario tienes que poner un control en el lugar correspondiente para jugar con ese personaje)

== En campo abierto ==

Start: modifica la vista del mapa.

A: entrar a las ciudades y calabozos.

B: rechazar el entrar a los lugares.

B: en muelles, puedes activar el EC.

B: activas los Rheairds, cuando dispones de ellos.

Y: abre la pantalla de menú.

X: si has visto monolitos que permiten el rango largo en ciertas zonas, puedes montarte sobre Noishe.

Z: checas los skits.

R/L: giro de cámara.

Control Stick: camina.

== Sobre los Rheairds ==

B: sube / baja de los Rheairds.

A: acelera.

Control Stick: gira, ve arriba o abajo.

L/R: gira.

Y: abre la pantalla de menú.

C-Stick: puedes avanzar hacia la derecha, izquierda, enfrente, atrás.

Start: modifica la vista del mapa.

== Sobre el EC ==

B: sube / baja del EC (en muelle).

A: acelera.

Control Stick: gira.

L/R: gira.

Y: abre pantalla de menú.

Start: modifica la vista del mapa.

Z: ve skits.

== En calabozos y ciudades ==

A: habla con la gente / abre puertas.

B: nada.

X: usa el Sorcerer's Ring.

Y: abre la pantalla de menú.

Z: ve skits.

Control Pad: giro de 45°.

Control Stick: moverse.

== En batalla (modo Manual y Semi-Auto) ==

A: ataca.

Control Stick (arriba) + A: ataques aéreos.

Control Stick (abajo) + A: ataques bajos.  
Control Stick (izquierda, derecha): camina / corre hacia los lados.  
Control Stick (arriba): salta (modo Manual).  
Control Pad: cambias los comandos de estrategia.  
Control Pad (arriba) + X: salto (modo Semi-Auto).  
Z: usa el Unison Attack (cuando se aprende al finalizar Ossa Trail).  
X: defensa.  
Y: menú.  
Control Stick (arriba) + B: técnica seleccionada 2.  
B: técnica seleccionada 1.  
Control Stick (abajo) + B: técnica seleccionada 3.  
Control Stick (izquierda / derecha) + B: técnica seleccionada 4.  
C Stick (arriba, abajo): atajos de técnicas seleccionadas.  
Start: pausa.  
R: cambia de objetivo.

**\*\* El sistema de batallas \*\***

El sistema de batalla es lo característico del juego, no por ser RPG tiene que ser un juego en el cual se juegue a turnos, sino que tienes la capacidad de moverte libremente y utilizar tus técnicas y demás libremente.

Para entrar a una batalla en campo abierto se debe encontrarse con los enemigos negros, esos son sólo una ilusión vaya que al entrar en batalla se ven los verdaderos enemigos. Otras batallas como la de los jefes y enemigos en ciudades son obligatorias.

En batalla el objetivo es hacer que el enemigo alcance 0 HP, pero hay batallas en las que participan más de 2 enemigos, por lo que tienes que decidir tu objetivo usando el botón R para decidir; aunque si golpeas varias veces a un enemigo al que no has enfocado lo enfocarás automáticamente.

En batalla puedes hacer una serie de golpes que se llaman combos, normalmente con el botón A sólo puedes hacer de 3 a 5 golpes, pero los ataques especiales, llamados Techs, te ayudan a incrementar el número de combos que tienes (ojo, las técnicas tienen que ser elegidas primero en el menú de técnicas y asignarlas).

En batalla tus personajes pueden morir pero los puedes revivir con ayuda de unas botellas llamadas Life Bottles o con técnicas de otros personajes; pero si todos llegan a 0 HP, la pelea acaba y dependiendo de la condición tendrías que reiniciar desde la última vez que grabaste o sólo continuarás con poco HP. Así mismo, con otros ítems en batalla puedes quitarle males y curar a tus personajes, así como incrementar su TP si es que está bajo.

En batalla tus personajes pueden recibir status malignos, como los siguientes:

- \* Poison (burbujas verdes): estás envenenado y tu HP baja gradualmente.
- \* Deadly Poison (burbujas verde fuerte): tu HP cae muy rápido.
- \* Paralysis: no puedes hacer ciertos ataques.
- \* Petrified: eres una roca.
- \* Sealed: te impide el uso de técnicas.
- \* Dead: muerto.

Para todos estos status debes usar un objeto llamado Panacea Bottle para quitarte el efecto, pero para cuando estás muerto alguien más debe usar una Life Bottle en el personaje para revivirlo.

También hay status causados por magia, generalmente esos se ven representados como un escudo y/o una espada con una flecha azul apuntando hacia abajo, eso indica que la defensa y/o ataque han bajado temporalmente, para esto puedes quitarlo con la técnica Dispel y sus derivadas (Raine).

Cuando aprendas a hacer Unison Attacks, estos son ataques conjuntos de los miembros de tu grupo para hacer mayor daño (revisa esa sección para más información), para activar este ataque es preciso presionar el botón Z, pero sólo se hará el ataque si golpeas al enemigo, si abanicas sólo habrás gastado tu barra (sólo puedes ejecutar el ataque si la barra morada / roja que se encuentra sobre la imagen de los personajes está llena). Aunque, si un enemigo te golpea justo antes de que lo golpees tú para iniciar el ataque, también será interrumpido y la barra solamente se habrá gastado. El Unison Attack se debe configurar en el menú con el mismo nombre, las técnicas curativas y que son de ayuda para el grupo no pueden hacerse, sólo sirven las técnicas que pueden causar daño.

También en batalla, cuando recibes cierto daño entrarás a un modo llamado Over Limit, en el cual te rodea un aura negra y el daño recibido será dividido a la mitad, además de que no te afectan los golpes; en este modo Sheena también puede convocar a los Summon Spirits a batalla, pero no sólo aplica para los personajes de tu grupo, sino para jefes también.

Cada que terminas la batalla con ciertas características recibirás ciertos puntos de bonificación que se suman a tu experiencia, estos son los siguientes:

- \* No damage: si es que el enemigo no te tocó.
- \* Counter: si eliminas al enemigo justo antes de que te ataque.
- \* Skill: termina al enemigo usando una técnica.
- \* Summon: derrota al enemigo con alguien invocado.
- \* Aerial: elimina al enemigo en el aire, recibes más puntos si el enemigo es terrestre.
- \* Combo: termina al enemigo con un combo.

\*\* Menú \*\*

Cada menú tiene su propósito:

- Tech: desde aquí administras las técnicas y ves cuales tienes, te faltan y vas a conseguir.
  - Items: puedes ver todos los ítems que tienes.
  - U. Attack: configuras el Unison Attack.
  - EX Skill: manejas las Ex Skill equipando las Ex Gems.
  - Strat: configuras las estrategias de tus personajes.
  - Equip: cambias el inventario a tus personajes.
  - Status: aquí ves la información de tu personaje, sus stats, títulos, y equipamiento.
  - Cooking: el menú de cocina donde puedes ver tus recetas y cocinarlas (una a la vez).
  - Synopsis: aquí puedes ver el transcurso del juego, está resumido y te ayuda a ver qué es lo que tienes que hacer si te encuentras atrapado.
  - System: puedes grabar (sólo en campo abierto y Save Points), cargar tu juego o cambiar las opciones.
-

## 2. Titles.

Créditos en esta sección:

Toda la gente que posteó sus trucos en GameFAQ's.

Esta sección está dedicada a la información acerca de cómo obtener los títulos para todos los personajes. El formato para esta sección es:

| Título | Método de Obtención |

=====

### 2.1 Lloyd Irving

=====

- \* **ARRGH, ME HEARTIES:** después de que Luin haya sido reconstruida, ve al puerto y habla con Aifread. Escoge comprar su bote y habla con él otra vez.
- \* **BEACH BOY:** después del evento del doctor en Flanoir, regresa a Altamira y habla con la mujer afuera del hotel; encuentra a sus 4 hijos y luego acepta a ir a nadar.
- \* **BERSERKER:** pelea 256 batallas en dificultad Hard o Mania.
- \* **BOORISH GENERAL:** usa 10 comandos para que otros de tu grupo ataquen, 10 veces en batalla.
- \* **BRAVE SOUL:** no corras de una simple batalla antes de enfrentar a Yuan.
- \* **COMBO EXPERT:** completa un combo de 60 hits.
- \* **COMBO MASTER:** completa un combo de 100 hits.
- \* **COMBO NEWIBIE:** completa un combo de 10 hits.
- \* **COMBOIST:** completa un combo de 30 hits.
- \* **ETERNAL APPRENTICE:** usa la Wooden Sword hasta derrotar a Kilia.
- \* **GOURMET KING:** ten todas las recetas y habla con el chef en la cafetería de Altamira siendo Lloyd.
- \* **GRAND SWORDSMAN:** alcanza el nivel 20.
- \* **GUNG HO:** mata a Rodyle con un grupo cuyo nivel sume 145 o menos.
- \* **HOLY SWORD:** alcanza nivel 100.
- \* **LONE GENERAL:** haz que Lloyd pelea con un grupo de al menos dos personas.
- \* **MASTER SWORDSMAN:** alcanza el nivel 40.
- \* **MIDLIFE CRISIS:** correctamente identifica a 100 hombres en el juego en Triet.
- \* **PEEPING TOM:** ya tarde en el juego, ve a Hot Spring; después del evento inicial, regresa y haz que las mujeres entren.
- \* **SWORD OF SWORDS:** completa el SINGLE ADVANCED MODE siendo Lloyd en el coliseo en Meltokio.

\* TACTICAL LEADER: completa el GRUPO MODE en el coliseo en Meltokio con Lloyd en el grupo.

\* TETRA SLASH: después de ejecutar un combo de 3 hits, ejecuta un Tech de nivel 1, 2 o 3.

=====  
2.2 Genis Sage  
=====

\* "I HATE GELS": no uses gels en Genis hasta pelear con Pronyma. Genis debe participar en batalla.

\* BROTHERLY LOVE: después del templo de Martel habla con Raine en la escuela.

\* DEPENDENT: no tomes daño, no ataques en una batalla; debes controlar a Genis.

\* EXPERIMENTAL: cambia de armas 5 veces en batalla.

\* FIGURINE COLLECTOR: colecta todas las figuras y enséñaselas a Harley en Asgard.

\* ITEM COLLECTOR: colecta todo ítem y habla con Koton.

\* LITTLE CHEF: ten todas las recetas y habla con el chef usando a Genis.

\* MAGIC CYCLE: usa magia para cada elemento en batalla.

\* MANA MASTER: aprende "Meteor Storm" en Heimdall.

\* SORCERER: alcanza nivel 20.

\* STRATEGIST: gana todos los niveles en el juego del Katz en el Grand Tethe'alla Bridge.

\* ULTIMATE KID: gana el ADVANCED SINGLE MODE en el coliseo de Meltokio usando a Genis.

\* WARLOCK: alcanza nivel 40.

=====  
2.3 Colette Brunel  
=====

\* ANGELIC MAIDEN: alcanza el nivel 100.

\* CHARISMATIC CHIEF: ten todas las recetas y habla con el chef con Colette.

\* CHOSEN: alcanza el nivel 20.

\* DOG LOVER: habla con todos los perros en el juego utilizando a Colette.

\* DON'T RUN: controlando a Colette no huyas de batalla.

\* FRIENDSHIP FIRST: trata de que nadie muera antes de enfrentar a Iubaris.

\* IRONING BOARD: en Hot Spring, si vuelves a ver a las chicas una segunda vez, Colette eventualmente se llamará una IRONING BOARD.

\* KLUTZ: en el salón de clase en Iselia, presiona A enfrente del agujero en la pared.

\* LITTLE PICKPOCKET: usa "Item Rover" e "Item Thief" con un total de 400 veces.

\* OBLIVIOUS: entra a una batalla con Colette envenenada y pelea sin curarla.

\* SELF-CONTROL: no uses ataques especiales durante una batalla.

\* SINGLE-MINDED: usa los mismos ataques de nivel 1 por una batalla.

\* SPIRITUA REBORN: lo obtendrás automáticamente al llegar a Meltokio.

\* SUPER GIRL: completa el ADVANCE SINGLE MODE en el coliseo en Meltokio usando a Colette.

\* TINY ANGEL: alcanza el nivel 40.

\* TURBO WAITRESS: completa el mini juego de las meseras en Palmacosta.

=====  
2.4 Kratos Aurion  
=====

\* BATTLE GOD: alcanza nivel 40.

\* CONQUEROR: completa el SINGLE ADVANCED MODE en el coliseo de Meltokio usando a Kratos.

\* DAD: cuando veas el skit "Childhood Memory".

\* GOURMET MASTER: ten todas las recetas y habla con el chef siendo Kratos.

\* JUDGEMENT: cuando retomes el lugar de Kratos por el de Zelos (es decir, tener a Kratos en tu party en lugar de Zelos) en la casa de Dirk, tendrá este título.

\* MAGIC SWORDSMAN: alcanza el nivel 20.

\* TETRA SLASH: haz un combo de tres hits en batalla seguido de un ataque especial.

\* TRAITOR: lo recibes cuando Kratos se vuelve a unir en el Human Ranch de Iselia.

\* WAR GOD: alcanza el nivel 100.

=====  
2.5 Raine Sage  
=====

\* ARCHEOLOGICAL MANIA: evento en las ruinas de Triet.

\* CRIMSON ROSE: ve a batalla con Raine y otras 3 mujeres.

\* GLADIATOR QUEEN: completa el SINGLE ADVANCED MODE usando a Raine en el coliseo de Meltokio.

\* GRAND HEALER: después de recibir el cuerno de unicornio.

- \* ITEM KEEPER: usa el mismo ítem 5 veces en batalla.
- \* MONSTER COLLECTOR: completa la colección de monstruos y habla con Nova.
- \* NEVER SAY NEVER: muere al menos 5 veces en batalla.
- \* PASSABLE CHEF?: ten todas las recetas y habla con el chef siendo Raine.
- \* PROFESSOR: alcanza nivel 40.
- \* RESEARCHER: alcanza nivel 20.
- \* SISTERLY LOVE: en Triet después de las Triet Ruins.
- \* WISE WOMAN: alcanza nivel 100.

=====  
 2.6 Regal Bryant  
 =====

- \* BATTLE ARTIST: alcanza nivel 40.
- \* EL PRESIDENTE: cuando se descubre que él es el presidente de la Lezareno Company.
- \* ETERNAL SINNER: habla con George en Altamira después de haber matado a Vharley.
- \* KING OF THE COLISEUM: completa el SINGLE ADVANCED MODE en el coliseo de Meltokio usando a Regal.
- \* PERFECT BATTLER: alcanza el nivel 100.
- \* POTION KING: usa 5 o más pociones en una sola batalla con Regal.
- \* PRATFALL KING: cae 3 veces en batalla.
- \* TESTOSTERONE: usa una party con Regal y otros 3 hombres.
- \* TRUE CHEF: ten todas las recetas y habla con el Chef siendo Regal.
- \* WAY OF THE JUNGLE: pelea con un enemigo con una diferencia de niveles de 8.

=====  
 2.7 Presea Combatir  
 =====

- \* ASSOCIATE: haz tu grupo conformada por Presea, Regal, Zelos y Sheena.
- \* AXMAN: alcanza el nivel 40.
- \* BURSTING GIRL: alcanza el nivel 100.
- \* DEADLY FLOWER: gana el SINGLE ADVANCED MODE en el coliseo de Melotkio usando a Presea.
- \* EMPTY SOUL: completa la búsqueda opcional "DEVIL ARMS".
- \* FRAGILE SHIELD: deja que te rompan defensa al menos 10 veces en batalla.

\* HUNTER: batalla con monstruos del mismo tipo por más de 5 veces.

\* LONE GIRL: haz un grupo con 3 hombres y Presea.

\* MASTER CHEF: ten todas las recetas y habla con el Chef siendo Presea.

=====  
2.8 Sheena Fujibayashi  
=====

\* ACROBAT: alcanza el nivel 40.

\* WOW: ve a Hot Spring y mete a las chicas.

\* CHICKEN: escapa de batalla 50 veces con Sheena en tu grupo.

\* COMBO CONDUCTOR: gana una batalla usando solamente Unison Attacks. Usa a Sheena.

\* ELEMENTAL SUMMONER: ten los espíritus de fuego, hielo, agua, viento, tierra, hielo y trueno.

\* INDECISIVE: trata de escapar pero cancela 3 veces en una batalla con Sheena en tu grupo.

\* MASTER COOK: ten todas las recetas y habla con el chef siendo Sheena.

\* MASTER SUMMONER: ten todos los espíritus.

\* GRUPO COMBOIST: usa Unison Attacks dos veces en batalla. Debes controlar a Sheena.

\* ROSE OF BATTLE: gana el SINGLE ADVANCED MODE en el coliseo de Meltokio usando a Sheena.

\* SUMMONER: ten los espíritus de agua y trueno.

\* ULTIMATE SUMMONER: alcanza nivel 100.

=====  
2.9 Zelos Wilder  
=====

\* CASA NOVA: pelea una batalla con 3 mujeres y Zelos.

\* COMMANDER-IN-CHIEF: haz 4 comandos en batalla para que integrantes del grupo los hagan.

\* ELEGANT SWORDSMAN: alcanza el nivel 100.

\* GIGOLO: habla con cada mujer en el juego con la personal EX-Skill.

\* GILGAMESH: ten equipados Excalibur, Golden Helm, Hyper Gauntlet o Blue Shield en una batalla.

\* GLEAMING KNIGHT: alcanza nivel 40.

\* GOURMET PRINCE: ten todas las recetas y habla con el chef siendo Zelos.

- \* GRAND CHAMPION: gana el SINGLE ADVANCED MODE en el coliseo de Meltokio siendo Zelos.
- \* IDIOT CHOSEN: ve el skit "Mizuho, The Mystical Village".
- \* LOUDMOUTH: escucha la voz de Zelos más de 50 veces en una batalla.
- \* MAGIC SWORDSMAN: el primero.
- \* NARCISSIST: lo obtienes en el sub evento "Dance Part" y habla con Zelos durante la fiesta.
- \* PICKUP ARTIST: completa el sub evento "Swimsuit Event" y luego escoge en el diálogo "Maybe Zelos".
- \* PRINCESS GUARD: completa el sub evento "The Princess Has Been Kidnapped".
- \* TETRA SLASH: después de un combo de 3 hits, ejecuta un Tech nivel 1, 2 ó 3.

---

### 3. Techs.

Créditos en esta sección:

Darthmarth por su competa guía acerca de este tópico.

StarCross por su lista de técnicas con fácil navegación.

La sección está dedicada a las Techs, es decir, las técnicas que pueden usar los personajes durante batalla las cuales consumen cierta cantidad de TP. Para conseguir la mayoría de las Techs, hay que hacer cierta o ciertas Techs MÍNIMO 50 VECES; aunque algunas veces puedes obtener Techs sin haber hecho las 50 veces (aunque es raro), además de que mientras incrementes tu nivel encontrarás que puedes hacer nuevas Techs, pero también depende del nivel, no se pueden hacer todas las Techs al mismo tiempo ni sacarlas al mismo tiempo. Las Techs están clasificadas por niveles, por eso siempre que vayas a escoger Techs vas a encontrar la leyenda Lvl (X), entre más alto sea el nivel, más fuerte es el ataque y más TP consume, pero entre más elevado sea el nivel menos posibilidades hay que pueda conectarse con otra Tech para hacer un combo; al contrario, entre más bajo sea el nivel más posibilidades hay de combinar Techs.

Cabe mencionar que para las Techs hay cierta condición, sólo puedes obtener ciertas técnicas dependiendo del tipo de personaje que tengas; es decir, si tú cuentas con Fierce Demon Fang y quieres obtener Double Demon Fang, entonces tienes que olvidar la técnica Fierce Demon Fang y hacer a Lloyd de tipo Technical (Fierce Demon Fang es de tipo Strike); no sólo con Lloyd, sino con todos los demás personajes, pero puedes tener tanto las tipo Strike como las tipo Technical con un truco llamado "Tech Glitch" (consulta la sección de secretos) o heredando los datos de tus Techs a un nuevo juego (consulta también la sección de secretos para saber más).

Habrás veces en las que por más que uses las técnicas pedidas así como cumplir los requisitos no te saldrá la Tech que deseas, ten paciencia en especial con las Techs secretas (las que salen al azar). Para las técnicas avanzadas que no requieren una Tech en especial (como Rising Falcon) es preciso usar ataques normales hasta que tengas la Tech, asegúrate de estar en el nivel pedido al igual de ver que la Tech se encuentre de color azul en el menú de Techs [sigue esto para verificar las demás, excepto secretas y las que obtienes de eventos].

Las Techs secretas nunca son mostradas en el menú de Techs aún cuando se hayan hecho 1 vez, por eso son secretas. Las Techs secretas sólo son mostradas en la parte superior de la pantalla mientras se pelea (por eso cuando haces Grave Blade sigue diciendo Lloyd Fierce Demon Fang pero el título de la Tech es Grave Blade).

Para cambiar de tipo S a tipo T o viceversa todo se debe a las Ex Skills, dependiendo del tipo que tengan las Ex Skills equipadas, el tipo dominante hará que el personaje se dirija a ese tipo, si hay balance se queda como está pero si hay desbalance de tipo S se irá al tipo S, lo mismo con el tipo T.

El formato en esta sección es:

1° parte:

| Nombre | TP requeridos | Elemento | Descripción |

2° parte:

| Nombre | Tipo | Nivel | Techs requeridas |

Para que no te confundas y para que alcance el espacio he puesto unas abreviaciones:

[TP]

- Tech Points requeridos.

[ELM]

- Elemento.

[TIP]

- Tipo de Tech.

[AMB]

- Ambos tipos.

[SEC]

- Tech secreta.

[T]

- Tech tipo Technical.

[S]

- Tech tipo Strike.

[FIR]

- Elemento de Fuego.

[ICE]

- Elemento de Hielo.

[WIN]

- Elemento de Viento.

[DRK]

- Elemento de Oscuridad.

[LGH]

- Elemento de Trueno.

[EAR]

- Elemento de Tierra.

[WAT]

- Elemento de Agua.

[ANG]

- Elemento de Luz.

[NON]

- Ningún elemento.

[CUR]

- Tech curativa.

[F/A]

- Fuego y viento.

[F/W]

- Fuego y agua.

[T/F]

- Trueno y fuego.

[T/E]

- Trueno y tierra.

[E/I]

- Tierra y hielo.

[W/A]

- Agua y viento.

[T/E]

- Trueno y tierra.

[N/A]

- No determinado.

=====

### 3.1 Lloyd Irving

=====

/	Nombre	TP	Elm	Descripción	\
	Demon Fang	004	Non	Ataca con una poderosa ola (conectable)	
	Double Demon Fang	016	Non	Crea una doble ola	
	Demonic Chaos	034	Non	Ataca con múltiples olas	
	Fierce Demon Fang	016	Non	Crea una larga ola	
	Demonic Circle	038	Non	Crea una larga ola en el área alrededor	
	Sonic Thrust	005	Non	Aleja al enemigo con un poderoso golpe	
	Hurricane Thrust	014	Non	Levanta al enemigo con un golpe	
	Super Sonic Thrust	014	Non	Aleja al enemigo con un poderoso golpe	
	Tiger Blade	008	Non	Ataque de dos hits dando arriba y abajo	
	Tiger Rage	019	Non	Corte hacia arriba seguido de más cortes	
	Heavy Tiger Blade	019	Non	Corte superior, golpe y corte inferior	
	Twin Tiger Blade	035	Non	Ataca con varios golpes arriba y abajo	
	Sword Rain	007	Non	Ataca al enemigo con múltiples espadazos	
	Sword Rain Alpha	016	Non	Varios espadazos terminan en un corte	
	Sword Rain Beta	038	Non	Espadazos terminan en golpe fulminante	
	Sonic Sword Rain	016	Non	Numerosos golpes finalizan con un golpe	
	Tempest	008	Non	Ataca al enemigo con un corte espiral	
	Omega Tempest	017	Non	Corte espiral con espadazos invisibles	
	Psi Tempest	017	Non	Ataca con un corte espiral desde tierra	
	Beast	012	Non	Poderoso golpe que aleja al enemigo	
	Raging Beast	025	Non	Ataque de giro seguido d gran golpe	
	Hunting Beast	024	Non	Corte vertical seguido de tremendo golpe	
	Rising Falcon	032	Non	Brinca y desciendo con un gran espadazo	
	Demonic Thrust	030	Non	combinación de Demon Fang y Sonic Thrust	
	Demonic Tiger Blade	032	Non	Combinación de Demon Fang y Tiger Blade	
	Tempest Thrust	032	Non	Combinación de Tempest y Sonic Thrust	
	Tempest Beast	035	Non	Combinación de Tempest y Beast	
	Raining Tiger Blade	036	Non	Combinación de Sword Rain y Tiger Blade	
	Beast Sword Rain	038	Non	Combinación de Beast y Sword Rain	
	Guardian	035	Non	Bloquea ataques de magia y de armas	
	Lightning Thrust	005	Lgh	Empala la espada seguida de un trueno	
	Lightning Tiger	008	Lgh	Cortes transversales seguidos de trueno	
	Grave Blade	016	Ear	Una ola que arrastra rocas consigo	
	Rising Phoenix	032	Fir	Flamas rodean y siguen el atk R. Falcon	
	Falcon's Crest	100	N/A	Increíble ataque basado en Rising Falcon	

/	Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
	Demon Fang	Amb	001	Ninguna	
	Double Demon Fang	T	016	Demon Fang (x50)	

Demonic Chaos	T	050	Double Demon Fang (x50)	
Fierce Demon Fang	S	016	Demon Fang (x50)	
Demonic Circle	S	050	Fierce Demon Fang (x50)	
Sonic Thrust	Amb	004	Ninguna	
Hurricane Thrust	T	018	Sonic Thrust (x50)	
Super Sonic Thrust	S	018	Sonic Thrust (x50)	
Tiger Blade	Amb	009	Ninguna	
Tiger Rage	T	027	Tiger Blade (x50)	
Heavy Tiger Blade	S	027	Tiger Blade (x50)	
Twin Tiger Blade	S	054	Heavy Tiger Blade (x50)	
Sword Rain	Amb	007	Ninguna	
Sword Rain Alpha	T	021	Sword Rain (x50)	
Sword Rain Beta	T	059	Sword Rain Alpha (x50)	
Sonic Sword Rain	S	021	Sword Rain (x50)	
Tempest	Amb	011	Ninguna	
Omega Tempest	T	024	Tempest (x50)	
Psi Tempest	S	024	Tempest (x50)	
Beast	Amb	014	Ninguna	
Raging Beast	T	030	Beast (x50)	
Hunting Beast	S	030	Beast (x50)	
Rising Falcon	Amb	040	Ninguna	
Demonic Thrust	Amb	032	Todo Demon Fang y Sonic Thrust (x50)	
Demonic Tiger Blade	Amb	035	Todo Demon Fang y Tiger Blade (x50)	
Tempest Thrust	Amb	038	Todo Tempest y Sonic Thrust (x50)	
Tempest Beast	Amb	041	Todo Tempest y Beast (x50)	
Raining Tiger Blade	Amb	044	Todo Sword Rain y Tiger Blade (x50)	
Beast Sword Rain	Amb	047	Todo Sword Rain y Beast (x50)	
Guardian	Amb	---	Entra a Triet Ruins con Kratos	
Lightning Thrust	Sec	---	Sonic Thrust (x200), arma tueno equipada	
Lightning Tiger	Sec	---	Tiger Blade (x200), arma trueno equipada	
Grave Blade	Sec	---	Fierce Demon Fang (x200), arma tierra eq	
Rising Phoenix	Sec	---	Rising Falcon (x200), arma fuego equip.	
Falcon's Crest	Sec	---	Explicación abajo	

Para equiparle el elemento a un arma puedes hacer varias cosas:

- \* Equipar la gema del elemento correspondiente que se obtiene al vencer a los Summon Spirits.
- \* Usar un (Elemento) Quartz en el personaje.
- \* Hacer un ataque (T-S) Seal (elemento) de Sheena en un personaje.

Para Falcon's Crest hay que tener equipado el título Eternal Swordsman junto con la Material Blade, luego en una pelea presionar X, luego presionar A (sin soltar X) y terminando apretar B (sin soltar ni X ni A); además de eso el HP de Lloyd debe estar en rojo (crítico). Ojo, no está muy bien confirmado esto de la Falcon's Crest, esto es la información que me ha proporcionado como ayuda Darthmarth de GameFAQ's.

=====  
3.2 Genis Sage  
=====

/ Nombre	TP	Elm	Descripción	\
Aqua Edge	008	Wat	Crea un pequeño chorro, corta a presión	
Spread	022	Wat	Deja fluir agua comprimida verticalmente	
Tidal Wave	060	Wat	Gran inundación, ataca a quien encuentra	
Aqua Laser	020	Wat	Un gran rayo de agua va hacia un enemigo	
Fire Ball	007	Fir	Saca 3 bolas de fuego hacia el objetivo	
Eruption	024	Fir	Lava rodea al objetivo	

Explosion	055	Fir	Una gran bola de fuego cae y explota	
Flame Lance	024	Fir	Una lanza cae y provoca una explosión	
Wind Blade	008	Win	Crea espadas de viento cerca del enemigo	
Air Thrust	022	Win	Espadas de viento atacan al enemigo	
Cyclone	050	Win	Crea un ciclón alrededor del objetivo	
Air Blade	022	Win	Un gran rayo va hacia un enemigo	
Stone Blast	007	Ear	Levanta piedras debajo del enemigo	
Stalagmite	020	Ear	Levanta rocas filosas debajo del enemigo	
Ground Dasher	046	Ear	Llama la destructiva fuerza de la tierra	
Grave	022	Ear	Levanta varias rocas hacia el personaje	
Lightning	009	Lgh	Crea un pequeño trueno para atacar	
Thunder Blade	028	Lgh	Convoca una espada que hace un trueno	
Indignation	060	Lgh	Deja caer un trueno de Dios en el campo	
Spark Wave	026	Lgh	Crea una bola de trueno en cierta zona	
Icicle	010	Ice	Levanta hielos debajo del enemigo	
Ice Tornado	030	Ice	Envuelve al enemigo en una tormenta fría	
Freeze Lancer	029	Ice	Ataca aventando varias lanzas de hielo	
Raging Mist	038	F/W	Crea un círculo de fuego bajo el enemigo	
Gravity Well	042	T/E	Crea un espacio de gran gravedad	
Spiral Flare	038	F/A	Lanza un láser de fuego hacia el enemigo	
Thunder Arrow	042	T/F	Crea 3 bolas de trueno entre alguien	
Dreaded Wave	034	Ear	Crea un terremoto bajo el enemigo	
Atlas	042	W/A	Encierra al enemigo en aire	
Absolute	046	E/I	Congela al enemigo a temp. muy bajas	
Earth Bite	044	T/E	Colmillos de tierra atacan al enemigo	
Prism Sword	058	Ang	Espadas bendecidas con luz caen	
Meteor Storm	080	Non	Llama a una lluvia de meteoros	
Force Field	050	Non	Protege de ataques de magia y de armas	
Indignant Judgement	100	N/A	Cae trueno con ataques de luz y espada	

/	Nombre	Tip	Nvl		Techs requeridas	\
Aqua Edge	Amb	007	Ninguna			
Spread	T	017	Aqua Edge (x50)			
Tidal Wave	T	038	Spread (x50)			
Aqua Laser	S	017	Aqua Edge (x50)			
Fire Ball	Amb	001	Ninguna			
Eruption	T	023	Fire Ball (x50)			
Explosion	T	056	Eruption (x50)			
Flame Lance	S	023	Fire Ball (x50)			
Wind Blade	Amb	005	Ninguna			
Air Thrust	T	020	Wind Blade (x50)			
Cyclone	T	050	Air Thrust (x50)			
Air Blade	S	020	Wind Blade (x50)			
Stone Blast	Amb	003	Ninguna			
Stalagmite	T	014	Stone Blast (x50)			
Ground Dasher	T	046	Stalagmite (x50)			
Grave	S	014	Stone Blast (x50)			
Lightning	Amb	009	Ninguna			
Thunder Blade	T	026	Lightning (x50)			
Indignation	T	060	Thunder Blade (x50)			
Spark Wave	S	026	Lightning (x50)			
Icicle	Amb	011	Ninguna			
Ice Tornado	T	029	Icicle (x50)			
Freeze Lancer	S	029	Icicle (x50)			
Raging Mist	T	035	Eruption, Spread			
Gravity Well	T	042	Thunder Blade, Stalagmite			
Spiral Flare	S	035	Flame Lance, Air Blade			
Thunder Arrow	S	040	Spark Wave (x50)			

Dreaded Wave	Amb	032	Ninguna	
Atlas	S	048	Air Blade, Aqua Laser	
Absolute	S	044	Grave, Freeze Lancer	
Earth Bite	S	053	Grave, Spark Wave	
Prism Sword	S	058	Absolute, Atlas	
Meteor Storm	Amb	---	Al conseguir Derris Emblem ve a Heimdall	
Force Field	Amb	---	Ve a Triet Ruins con Kratos	
Indignant Judgement	Sec	---	Usa Indignation en un Overlimit de Genis	

=====  
3.3 Colette Brunel  
=====

/	Nombre	TP	Elm	Descripción	\
Ray Thrust	005	Non	Avienta un poderoso anillo al enemigo		
Dual Ray Thrust	010	Non	Avienta dos anillos al enemigo		
Triple Ray Thrust	022	Non	Avienta varios anillos al enemigo		
Ray Satellite	014	Non	Coloca un anillo en órbita		
Triple Ray Satellite	036	Non	Múltiples anillos en órbita		
Pow Hammer	008	Non	Lanza un martillo al enemigo		
Pow Pow Hammer	015	Non	Lanza varios martillos al enemigo		
Hammer Rain	030	Non	Múltiples martillos caen en un enemigo		
Para Ball	014	Lgh	Cae un rayo al tocar un enemigo		
Torrencial Para Ball	030	Lgh	Múltiples bolas golpean con rayo		
Ring Whirlwind	011	Non	Ataque rotatorio usando anillos		
Ring Cyclone	022	Non	Múltiples ataques con anillos en manos		
Whirlwind Rush	022	Non	Ataca al enemigo de frente y luego giro		
Item Thief	010	Non	Posibilidad de robar un ítem al enemigo		
Item Rover	022	Non	Posibilidad de robar un ítem y gald		
Grand Chariot	024	Lgh	Avienta anillos cruzados haciendo rayo		
Stardust Cross	034	Non	Múltiples estrellas caen desde el cielo		
Damage Guard	052	Non	Defiende de ataques de magia y de armas		
Angel Feathers	020	Ang	Anillos de luz aparecen y atacan		
Holy Song	035	Ang	Incrementa defensa y ofensa de tu grupo		
Sacrifice	150	Ang	Ataca y cura a cambio de tu vida entera		
Judgement	040	Ang	Ataca a todos usando el rayo del juicio		
Toss Hammer	008	Non	Lanza un martillo venenoso		
Ice Hammer	008	Ice	Lanza un martillo de hielo		
Holy Judgement	100	Ang	Ataque de luz que también mejora stats		

/	Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
Ray Thrust	Amb	001	Ninguna		
Dual Ray Thrust	T	015	Ray Thrust (x50)		
Triple Ray Thrust	T	036	Dual Ray Thrust (x50)		
Ray Satellite	S	015	Ray Thrust (x50)		
Triple Ray Satellite	S	026	Ray Satellite (x50)		
Pow Hammer	Amb	008	Ninguna		
Pow Pow Hammer	T	018	Pow Hammer (x50)		
Hammer Rain	T	044	Pow Pow Hammer (x50)		
Para Ball	S	018	Pow Hammer (x50)		
Torrencial Para Ball	S	044	Para Ball (x50)		
Ring Whirlwind	Amb	012	Ninguna		
Ring Cyclone	T	040	Ring Whirlwind (x50)		
Whirlwind Rush	S	040	Ring Whirlwind (x50)		
Item Thief	Amb	010	Ninguna		
Item Rover	Amb	028	Item Thief (x50)		

Grand Chariot	Amb	032	Techs de Pow Hammer y Ray Thrust (x50)	
Stardust Cross	Amb	050	Techs d Pow Hammer y Ring Whirlwind x50	
Damage Guard	Amb	---	Ve a Triet Ruins con Kratos	
Angel Feathers	Amb	---	Libera la 1° Seal	
Holy Song	Amb	---	Libera la 3° Seal	
Sacrifice	Amb	---	Libera la 4° Seal	
Judgement	Amb	---	Ve a la Tower Of Salvation	
Toss Hammer	Sec	---	Pow Hammer (x200), tech al azar	
Ice Hammer	Sec	---	Pow Hammer (x200), arma hielo equipada	
Holy Judgement	Sec	---	Holy Song y Judgement (x200), al azar	

-----

=====  
3.4 Kratos Aurion  
=====

/	Nombre	TP	Elm	Descripción	\
Demon Fang	004	Non	Ataca con una poderosa ola (conectable)		
Double Demon Fang	016	Non	Dos ataques consecutivos		
Fierce Demon Fang	016	Non	Una fuerte ola que no llega muy lejos		
Sonic Thrust	005	Non	Aleja al enemigo con un poderoso golpe		
Hurricane Thrust	014	Win	Poderoso ataque que eleva al enemigo		
Super Sonic Thrust	014	Win	Ataque que empala y aleja al enemigo		
Light Spear	018	Non	Levanta a un enemigo y lo ataca		
Victory Light Spear	026	Non	Levanta al enemigo y lo ataca dos veces		
Light Spear Cannon	026	Non	Corte hacia arriba seguido de estocada		
Hell Pyre	022	Fir	Ataca con feroz energía		
Lightning Blade	022	Lgh	Empala la espada y atonta al enemigo		
S. Lightning Blade	034	Lgh	Lo mismo pero más fuerte		
Demon Spear	030	Non	Combinación de Demon Fang y Light Spear		
Fire Ball	007	Fir	Manda 3 bolas de fuego al enemigo		
Eruption	024	Fir	Lava rodea al enemigo		
Wind Blade	008	Win	Crea espadas de aire cerca del enemigo		
Air Thrust	022	Win	Espadas de aire rodean y atacan		
Stone Blast	007	Ear	Levanta rocas debajo del enemigo		
Grave	022	Ear	Levanta lanzas de roca bajo el enemigo		
Lightning	009	Lgh	Creas un pequeño trueno		
Thunder Blade	028	Lgh	Empala una espada que crea un trueno		
First Aid	008	Cur	Cura a un miembro del grupo		
Healing Wind	035	Cur	Cura a todos los personajes en un área		
Healing Stream	045	Cur	Cura periódicamente en cierta área		
Judgement	040	Ang	Ataca con el rayo de justicia		
Guardian	044	Non	Defiende de ataques de magia y de armas		
Grave Blade	016	Ear	Crea una ola que arrastra unas rocas		

-----

/	Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
Demon Fang	Amb	001	Ninguna		
Double Demon Fang	T	015	Demon Fang (x50)		
Fierce Demon Fang	S	015	Demon Fang (x50)		
Sonic Thrust	Amb	001	Ninguna		
Hurricane Thrust	T	028	Sonic Thrust (x50)		
Super Sonic Thrust	S	028	Sonic Thrust (x50)		
Light Spear	Amb	023	Ninguna		
Victory Light Spear	T	043	Light Spear (x50)		
Light Spear Cannon	S	043	Light Spear (x50)		
Hell Pyre	Amb	040	Eruption		
Lightning Blade	Amb	037	Thunder Blade		

S. Lightning Blade	Amb	052	Lightning Blade (x50)	
Demon Spear	Amb	049	Todo Demon Fang y Light Spear (x50)	
Fire Ball	Amb	001	Ninguna	
Eruption	Amb	031	Fire Ball (x50)	
Wind Blade	Amb	008	Ninguna	
Air Thrust	Amb	018	Wind Blade (x50)	
Stone Blast	Amb	010	Ninguna	
Grave	Amb	034	Stone Blast (x50)	
Lightning	Amb	012	Ninguna	
Thunder Blade	Amb	021	Lightning (x50)	
First Aid	Amb	001	Ninguna	
Healing Wind	Amb	026	Air Thrust, First Aid	
Healing Stream	Amb	046	Grave, First Aid	
Judgement	Amb	---	Explicación abajo	
Guardian	Amb	---	Entra a Triet Ruins	
Grave Blade	Sec	---	Fierce Demon Fang (x200), arma tierra eq	

-----

Para conseguir la técnica Judgement es preciso primero haber tenido una buena amistad con Kratos (en decisiones en las que Kratos estuviera de acuerdo). Lo primero es descartar a Zelos haciendo lo siguiente:

En el periodo en el que se necesita un doctor para curar a Altessa y vas a Flanoir, Lloyd se quedará en Flanoir; entonces llegará Colette y te pregunta si quieres salir a pasear, niega eso y niega invitaciones hasta escuchar que te llama la voz de Kratos, sal para hablar con él y se irá. Zelos morirá en una batalla en la Tower of Salvation y si tuviste buena amistad con Kratos, cuando Dirk forje el anillo del pacto Kratos te pedirá volver a estar en tu grupo, allí obtendrá el título Judgement (traje blanco) y tendrá esa técnica.

=====

### 3.5 Raine Sage

=====

/	Nombre	TP	Elm	Descripción	\
First Aid	008	Cur	Cura a un miembro de tu grupo		
Nurse	028	Cur	Cura a todos los miembros de la grupo		
Healing Circle	056	Cur	Cura periódicamente en un área dada		
Revitalize	096	Cur	Cura a todos periódicamente		
Heal	020	Cur	Substancialmente cura a un personaje		
Cure	064	Cur	Cura totalmente a un personaje		
Revive	096	Cur	Inmediatamente revive a un personaje		
Resurrection	048	Cur	Resucita a un personaje caído		
Recover	012	Cur	Quita todo mal físico de los personajes		
Purify	024	Cur	Quita males en cierta área dada		
Restore	024	Cur	Cura e inmuniza males en un personaje		
Dispel	016	Cur	Quita los maleficios a un personaje		
Nullify	028	Cur	Quita los maleficios a todos		
Anti-Magic	028	Cur	Cura e inmuniza maleficios en personaje		
Sharpness	012	Non	Incrementa la ofensiva de un personaje		
Acuteness	032	Non	Incrementa la ofensiva de todos		
Keenness	032	Non	Incrementa el ataque de un personaje		
Barrier	008	Non	Incrementa la defensa de un personaje		
Field Barrier	048	Non	Incrementa la defensa de todos		
Permaguard	040	Non	Incrementa la defensa de un personaje		
Charge	024	Non	Restaura cierto TP de un personaje		
Photon	016	Ang	Ataca al enemigo rodeándolo de luz		
Ray	035	Ang	Emite rayos de luz cerca de un objetivo		
Holy Lance	040	Ang	Ataca con una lanza sagrada		

| Force Field | 050 | Non | Defiende de ataques de magia y de armas |

Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas
First Aid	Amb	001	Ninguna
Nurse	S	026	First Aid (x50)
Healing Circle	S	042	Nurse (x50)
Revitalize	S	050	Healing Circle (x50)
Heal	T	026	First Aid (x50)
Cure	T	042	Heal (x50)
Revive	T	050	Cure (x50)
Resurrection	Amb	---	Recibe el cuerno de unicornio en Lake U.
Recover	Amb	012	Ninguna
Purify	S	032	Recover
Restore	T	032	Recover
Dispel	Amb	016	Ninguna
Nullify	S	038	Dispel
Anti-Magic	T	038	Dispel
Sharpness	Amb	014	Ninguna
Acuteness	S	035	Sharpness (x50)
Keenness	T	035	Sharpness (x50)
Barrier	Amb	010	Ninguna
Field Barrier	S	029	Barrier (x50)
Permaguard	T	029	Barrier (x50)
Charge	Amb	008	Ninguna
Photon	Amb	018	Ninguna
Ray	S	046	Photon (x50)
Holy Lance	T	046	Photon (x50)
Force Field	Amb	---	Entra a Triet Ruins con Kratos

=====  
3.6 Regal Bryant  
=====

- \* Sm: semi.
- \* Atk: ataque.
- \* Prop: proporcional.

Nombre	TP	Elm	Descripción
Crescent Moon	008	Non	Patada conectable a ataques aéreos
Spin Kick	006	Non	Patada conectable a ataques anti aéreos
Triple Kick	014	Non	Tres patadas consecutivas
Wolverine	028	Non	Triple patada más patada baja y alta
Swallow Kick	008	Non	Poderosa patada hacia arriba
Swallow Dance	016	Non	Múltiples ataques hacia arriba
Dragon Dance	016	Non	Swallow Kick más patada aérea y vertical
Eagle Dive	008	Non	Ataque conectable a anti aéreos y tierra
Eagle Rage	018	Non	Descenso rápido con fuerza en piernas
Eagle Fall	018	Non	Ola creada por un descendiente con poder
Rising Dragon	010	Non	Dirige una patada directa hacia arriba
Dragon Fury	018	Non	Patea al enemigo arriba con atk sm aéreo
Dragon Rage	014	Non	Patada baja con una directa hacia arriba
Heaven's Charge	014	Non	Acércate al enemigo y mándalo lejos
Healer	015	Cur	Cura a un personaje
Chi Healer	030	Cur	Cura a un miembro del grupo
Grand Healer	030	Cur	Cura a un personaje (prop. A distancia)
Crescent Dark Moon	030	Non	Varias patadas conectables a Crescent M.

Triple Rage Kick	026	Non	Una patada que se conecta a una triple
Mirage	012	Non	Acércate al enemigo desde atrás
Bastion	037	Non	Defiende de ataques de magia y de armas
Super Swallow Dance	016	Win	Igual a Swallow Dance pero elemental

/ Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
Crescent Moon	Amb	001	Ninguna	
Spin Kick	Amb	001	Ninguna	
Triple Kick	Amb	038	Ninguna	
Wolverine	028	060	Triple Kick (x50)	
Swallow Kick	Amb	031	Ninguna	
Swallow Dance	T	040	Swallow Kick (x50)	
Dragon Dance	S	040	Swallow Kick (x50)	
Eagle Dive	Amb	001	Ninguna	
Eagle Rage	T	043	Eagle Dive (x50)	
Eagle Fall	S	043	Eagle Dive (x50)	
Rising Dragon	Amb	034	Ninguna	
Dragon Fury	T	046	Rising Dragon (x50)	
Dragon Rage	S	046	Rising Dragon (x50)	
Heaven's Charge	Amb	049	Ninguna	
Healer	Amb	001	Ninguna	
Chi Healer	T	052	Healer (x50)	
Grand Healer	S	052	Healer (x50)	
Crescent Dark Moon	Amb	055	Ninguna	
Triple Rage Kick	Amb	057	Todo Eagle Dive y Spin Kick (x50)	
Mirage	Amb	001	Ninguna	
Bastion	Amb	---	Ninguna	
Super Swallow Dance	Sec	---	Swallow Dance (x200), arma viento equip.	

=====  
3.7 Presea Combatir  
=====

/ Nombre	TP	Elm	Descripción	\
Destruction	006	Ear	Golpea el suelo y manda rocas a enemigo	
Deadly Destruction	010	Ear	Mismo ataque, termina en corte vertical	
Infinite Destruction	038	Ear	Ondea el hacha mandando rocas	
Fiery Destruction	012	Ear	Lo mismo, termina con un corte vertical	
Punishment	005	Non	Ataca con un hacha oscilante	
Dual Punishment	016	Non	Ataca con tu hacha dos veces	
Rising Punishment	028	Non	4 golpes oscilatorios consecutivos	
Finality Punishment	012	Non	Múltiples golpes que alejan enemigos	
Infliction	004	Non	Ataque que hace una luna en el aire	
Dual Infliction	013	Non	Ataque que hace dos lunas en el aire	
Endless Infliction	028	Non	Ataque que hace varias lunas en el aire	
Resolute Infliction	015	Non	Ataque que hace dos lunas poderosas	
Devastation	008	Non	Ataca al enemigo desde arriba	
Finite Devastation	011	Non	Ataca al enemigo desde arriba	
Mass Devastation	012	Ear	Manda una ola atacando desde arriba	
Eternal Devastation	026	Ear	Corte espiral que provoca una ola	
Fiery Infliction	018	Ear	Combinación de Destruction e Infliction	
Eternal Damnation	020	Ear	Combinación d Destruction y Devastation	
Beast	014	Non	Manda al enemigo lejos	
Earthly Protection	038	Non	Defiende de ataques de magia y de armas	

/	Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
	Destruction	Amb	001	Ninguna	
	Deadly Destruction	T	039	Destruction (x50)	
	Infinite Destruction	T	056	Deadly Destruction (x50)	
	Fiery Destruction	S	039	Destruction (x50)	
	Punishment	Amb	025	Ninguna	
	Dual Punishment	T	036	Punishment (x50)	
	Rising Punishment	T	044	Dual Punishment (x50)	
	Finality Punishment	S	036	Punishment (x50)	
	Infliction	Amb	001	Ninguna	
	Dual Infliction	T	033	Infliction (x50)	
	Endless Infliction	T	040	Dual Infliction (x50)	
	Resolute Infliction	S	033	Infliction (x50)	
	Devastation	Amb	028	Ninguna	
	Finite Devastation	T	042	Devastation (x50)	
	Mass Devastation	S	042	Devastation (x50)	
	Eternal Devastation	S	054	Mass Devastation (x50)	
	Fiery Infliction	Amb	048	Todo Destruction e Infliction (x50)	
	Eternal Damnation	Amb	051	Todo Destruction y Devastation (x50)	
	Beast	Amb	001	Ninguna	
	Earthly Protection	Amb	001	Ninguna	

=====  
3.8 Sheena Fujibayashi  
=====

\* NOTA: Sheena sólo puede hacer ataques de Summon cuando está en un Overlimit, excepto Summon: Corrine.

/	Nombre	TP	Elm	Descripción	\
	Pyre Seal	015	Non	Ataque que manda lejos al enemigo	
	Power Seal	005	Non	Posibilidad de bajar la defensa enemiga	
	Power Seal Pinion	018	Non	Posibilidad de bajar la defensa enemiga	
	Power Seal Absolute	022	Non	Reduce la defensa enemiga por un tiempo	
	Serpent Seal	005	Non	Posibilidad de bajar evasión enemiga	
	Serpent Seal Pinion	012	Non	Posibilidad de bajar evasión enemiga	
	S. Seal Absolute	024	Non	Reduce la evasión enemiga por un tiempo	
	Mirage Seal	005	Non	Posibilidad de reducir precisión enemiga	
	Mirage Seal Pinion	012	Non	Posibilidad de reducir precisión enemiga	
	M. Seal Absolute	020	Non	Reduce precisión enemiga por un tiempo	
	Life Seal	015	Non	Roba HP del enemigo	
	Spirit Seal	015	Non	Roba TP del enemigo	
	Purgatory Seal	040	Non	Revive a un personaje de tu grupo	
	Force Seal	025	Non	Incrementa la duración del rezago	
	Demon Seal	035	Ang	Manda al enemigo lejos	
	Cyclone Seal	035	Non	Encierra y hace flotar enemigos	
	Guardian Seal	053	Non	Defiende de ataques de magia y de armas	
	S. Seal: Fire	014	Fir	Agrega fuego a cualquiera por un tiempo	
	S. Seal: Water	014	Wat	Agrega agua a cualquiera por un tiempo	
	S. Seal: Wind	014	Win	Agrega viento a cualquiera por un tiempo	
	S. Seal: Light	014	Ang	Agrega luz a cualquiera por un tiempo	
	T. Seal: Earth	014	Ear	Agrega tierra a cualquiera por un tiempo	
	T. Seal: Ice	014	Ice	Agrega hielo a cualquiera por un tiempo	
	T. Seal: Lightning	014	Lgh	Agrega trueno a cualquiera por un tiempo	
	T. Seal: Darkness	014	Drk	Agrega sombra a cualquiera por un tiempo	
	Summon: Corrine	030	Non	Convoca a Corrine, ayudante de Sheena	
	Summon: Fire	100	Fir	Convoca a Efreet, espíritu del fuego	

Summon: Water	100	Wat	Convoca a Undine, espíritu del agua	
Summon: Wind	100	Win	Convoca a Sylph, espíritu del viento	
Summon: Light	100	Ang	Convoca a Luna, espíritu de la luz	
Summon: Earth	100	Ear	Convoca a Gnome, espíritu de la tierra	
Summon: Ice	100	Ice	Convoca a Celsius, espíritu del hielo	
Summon: Lightning	100	Lgh	Convoca a Volt, espíritu del trueno	
Summon: Darkness	100	Drk	Convoca a Shadow, espíritu de la sombra	
Summon: Origin	100	Non	Convoca a Origin, rey de los espíritus	
Summon: Birth	100	Non	Convoca a Maxwell, espíritu de moléculas	

/	Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
Pyre Seal	Amb	001	Ninguna		
Power Seal	Amb	001	Ninguna		
Power Seal Pinion	T	037	Power Seal (x50)		
Power Seal Absolute	S	037	Power Seal (x50)		
Serpent Seal	Amb	034	Ninguna		
Serpent Seal Pinion	T	052	Serpent Seal (x50)		
S. Seal Absolute	S	052	Serpent Seal (x50)		
Mirage Seal	Amb	026	Ninguna		
Mirage Seal Pinion	T	044	Mirage Seal (x50)		
M. Seal Absolute	S	044	Mirage Seal (x50)		
Life Seal	Amb	022	Ninguna		
Spirit Seal	Amb	030	Ninguna		
Purgatory Seal	Amb	048	Ninguna		
Force Seal	Amb	040	Ninguna		
Demon Seal	Amb	060	Pyre Seal (x50)		
Cyclone Seal	Amb	056	Ninguna		
Guardian Seal	Amb	001	Ninguna		
S. Seal: Fire	Amb	---	Forma un pacto con Efreet		
S. Seal: Water	Amb	---	Forma un pacto con Undine		
S. Seal: Wind	Amb	---	Forma un pacto con Sylph		
S. Seal: Light	Amb	---	Forma un pacto con Luna		
T. Seal: Earth	Amb	---	Forma un pacto con Gnome		
T. Seal: Ice	Amb	---	Forma un pacto con Celsius		
T. Seal: Lightning	Amb	---	Forma un pacto con Volt		
T. Seal: Darkness	Amb	---	Forma un pacto con Shadow		
Summon: Corrine	Amb	---	Ninguna		
Summon: Fire	Amb	---	Forma un pacto con Efreet		
Summon: Water	Amb	---	Forma un pacto con Undine		
Summon: Wind	Amb	---	Forma un pacto con Sylph		
Summon: Light	Amb	---	Forma un pacto con Luna		
Summon: Earth	Amb	---	Forma un pacto con Gnome		
Summon: Ice	Amb	---	Forma un pacto con Celsius		
Summon: Lightning	Amb	---	Forma un pacto con Volt		
Summon: Darkness	Amb	---	Forma un pacto con Shadow		
Summon: Origin	Amb	---	Forma un pacto con Origin		
Summon: Birth	Amb	---	Forma un pacto con Maxwell		

3.9 Zelos Wilder

/	Nombre	TP	Elm	Descripción	\
Demon Fang	004	Non	Ataca con una poderosa ola (conectable)		
Double Demon Fang	016	Non	Dos ataques consecutivos		
Fierce Demon Fang	016	Non	Una fuerte ola que no llega muy lejos		

Sonic Thrust	005	Non	Aleja al enemigo con un poderoso golpe	
Hurricane Thrust	014	Win	Poderoso ataque que eleva al enemigo	
Super Sonic Thrust	014	Win	Ataque que empala y aleja al enemigo	
Light Spear	018	Non	Levanta a un enemigo y lo ataca	
Victory Light Spear	026	Non	Levanta al enemigo y lo ataca dos veces	
Light Spear Cannon	026	Non	Corte hacia arriba seguido de estocada	
Hell Pyre	022	Fir	Ataca con feroz energía	
Lightning Blade	022	Lgh	Empala la espada y atonta al enemigo	
S. Lightning Blade	034	Lgh	Lo mismo pero más fuerte	
Demon Spear	030	Non	Combinación de Demon Fang y Light Spear	
Fire Ball	007	Fir	Manda 3 bolas de fuego al enemigo	
Eruption	024	Fir	Lava rodea al enemigo	
Wind Blade	008	Win	Crea espadas de aire cerca del enemigo	
Air Thrust	022	Win	Espadas de aire rodean y atacan	
Stone Blast	007	Ear	Levanta rocas debajo del enemigo	
Grave	022	Ear	Levanta lanzas de roca bajo el enemigo	
Lightning	009	Lgh	Creas un pequeño trueno	
Thunder Blade	028	Lgh	Empala una espada que crea un trueno	
First Aid	008	Cur	Cura a un miembro del grupo	
Healing Wind	035	Cur	Cura a todos los personajes en un área	
Healing Stream	045	Cur	Cura periódicamente en cierta área	
Guardian	044	Non	Defiende de ataques de magia y de armas	
Grave Blade	016	Ear	Crea una ola que arrastra unas rocas	

/	Nombre	Tip	Nvl	Techs requeridas	\
Demon Fang	Amb	001	Ninguna		
Double Demon Fang	T	015	Demon Fang (x50)		
Fierce Demon Fang	S	015	Demon Fang (x50)		
Sonic Thrust	Amb	001	Ninguna		
Hurricane Thrust	T	028	Sonic Thrust (x50)		
Super Sonic Thrust	S	028	Sonic Thrust (x50)		
Light Spear	Amb	023	Ninguna		
Victory Light Spear	T	043	Light Spear (x50)		
Light Spear Cannon	S	043	Light Spear (x50)		
Hell Pyre	Amb	040	Eruption		
Lightning Blade	Amb	037	Thunder Blade		
S. Lightning Blade	Amb	052	Lightning Blade (x50)		
Demon Spear	Amb	049	Todo Demon Fang y Light Spear (x50)		
Fire Ball	Amb	001	Ninguna		
Eruption	Amb	031	Fire Ball (x50)		
Wind Blade	Amb	008	Ninguna		
Air Thrust	Amb	018	Wind Blade (x50)		
Stone Blast	Amb	010	Ninguna		
Grave	Amb	034	Stone Blast (x50)		
Lightning	Amb	012	Ninguna		
Thunder Blade	Amb	021	Lightning (x50)		
First Aid	Amb	001	Ninguna		
Healing Wind	Amb	026	Air Thrust, First Aid		
Healing Stream	Amb	046	Grave, First Aid		
Guardian	Amb	---	Ninguna		
Grave Blade	Sec	---	Fierce Demon Fang (x200), arma tierra eq		

#### 4. Unison Attacks.

Créditos en esta sección:

Dreamwalker / r\_mage por la guía completa de los Unison Attacks.

Los Unison Attacks son ataques mixtos que puedes usarlos cuando tu barra roja (arriba del status de tus personajes en batalla) esté llena. Los Unison Attacks permiten cualquier cantidad de combinaciones, pero ciertos ataques como invocaciones y curación no están permitidos. Esta sección está dedicada a los Secret Unison Attacks, los cuales se activan al hacer cierta combinación de dos ataques específicos y que pueden hacerse al principio, al final o entre cualquier momento del Unison Attack. Ten en cuenta que sólo puedes hacer un Special Unison Attack por vez, es decir, si tienes preparados hacer dos Unison Attack especiales pues no te va a salir más que uno.

Los Unison Attacks son buenos para hacer gran cantidad de hits, puedes hacer algo parecido a esto con Lloyd:

- 5 golpes normales con la espada.
- Sword Rain
- Sonic Sword Rain
- Empieza el Unison Attack
- Raining Tiger Blade
- Tidal Wave
- Ray
- Triple Ray Satellite
- Prism Stars (teniendo a Genis y Raine en el grupo)

El formato en esta sección es el siguiente:

=====

Nombre

=====

- Personajes requeridos:
- Techs requeridas:

=====

Cross Thrust

=====

- Personajes requeridos: Lloyd - Zelos, Kratos - Lloyd.
- Techs requeridas:  
Sonic Thrust - Sonic Thrust.  
Super Sonic Thrust - Super Sonic Thrust.

=====

Pow Devastation

=====

- Personajes requeridos: Presea - Colette.
- Techs requeridas:  
Devastation - Pow Hammer.  
Finite Devastation - Pow Pow Hammer / Hammer Rain.  
Mass Devastation - Pow Pow Hammer / Hammer Rain.

=====

Pow Spear

=====

- Personajes requeridos: Zelos - Colette, Kratos - Colette.
- Techs requeridas:  
Light Spear - Pow Hammer.  
Victory Light Spear - Pow Pow Hammer / Hammer Rain.  
Light Spear Cannon - Pow Pow Hammer / Hammer Rain.

=====

Pow Blade

=====

- Personajes requeridos: Lloyd - Colette.
- Techs requeridas:  
Tiger Blade - Pow Hammer.  
Tiger Rage - Pow Pow Hammer.  
Heavy Tiger Blade - Pow Pow Hammer.  
Twin Tiger Blade - Hammer Rain.

=====

Mirage Thrust

=====

- Personajes requeridos: Sheena - Lloyd, Sheena - Zelos, Sheena - Kratos.
- Techs requeridas:  
Mirage Seal - Sonic Thrust.  
Mirage Seal Pinion - Hurricane Thrust.  
Mirage Seal Absolute - Super Sonic Thrust.

=====

Dark Serpent

=====

- Personajes requeridos: Sheena - Lloyd, Sheena - Zelos, Sheena - Kratos.
- Techs requeridas:  
Serpent Seal - Sonic Thrust.  
Serpent Seal Pinion - Hurricane Thrust.  
Serpent Seal Absolute - Super Sonic Thrust.

=====

Power Thrust

=====

- Personajes requeridos: Sheena - Lloyd, Sheena - Zelos, Sheena - Kratos.
- Techs requeridas:  
Power Seal - Sonic Thrust.  
Power Seal Pinion - Hurricane Thrust.  
Power Seal Absolute - Super Sonic Thrust.

=====

Photon Blast

=====

- Personajes requeridos: Raine - Colette.
- Techs requeridas:  
Photon - Ring Whirlwind.  
Photon - Ring Cyclone.  
Photon - Whirlwind Rush.

=====

Lightning Tiger Blade

=====

- Personajes requeridos: Lloyd - Genis, Lloyd - Zelos, Lloyd - Kratos.
- Techs requeridas:  
Tiger Blade - Lightning.  
Tiger Rage - Thunder Blade / Spark Wave.  
Heavy Tiger Blade - Thunder Blade / Spark Wave.  
Twin Tiger Blade - Indignation.

=====

Photon Tempest

=====

- Personajes requeridos: Raine - Lloyd.
- Techs requeridas:

Photon - Tempest.  
Photon - Psi Tempest.  
Photon - Omega Tempest.

=====  
Plasma Blade  
=====

- Personajes requeridos: Raine - Zelos, Raine - Kratos.  
- Techs requeridas:  
Photon - Lightning Blade.  
Photon - Super Lightning Blade.

=====  
Thunder Tiger Blade  
=====

- Personajes requeridos: Lloyd - Zelos, Lloyd - Kratos.  
- Techs requeridas:  
Lightning Blade - Tiger Blade / Tiger Rage / Heavy Tiger Blade.  
Super Lightning Blade - Twin Tiger Blade / Demonic Tiger Blade.

=====  
Arch Wind  
=====

- Personajes requeridos: Presea - Zelos, Presea - Kratos.  
- Techs requeridas:  
Punishment - Hell Pyre.  
Dual Punishment - Hell Pyre.  
Finality Punishment - Hell Pyre.  
Rising Punishment - Hell Pyre.

=====  
Lightning Punishment  
=====

- Personajes requeridos: Presea - Zelos, Presea - Kratos, Presea - Genis.  
- Techs requeridas:  
Punishment - Lightning.  
Dual Punishment - Thunder Blade.  
Finality Punishment - Spark Wave.  
Rising Punishment - Indignation.

=====  
Fiery Beast  
=====

- Personajes requeridos: Lloyd - Genis, Lloyd - Zelos, Lloyd - Kratos.  
- Techs requeridas:  
Beast - Eruption.  
Beast - Flame Lance.  
Raging Beast - Explosion.  
Hunting Beast - Explosion.

=====  
Stardust Rain  
=====

- Personajes requeridos: Colette - Lloyd.  
- Techs requeridas:  
Hammer Rain - Sword Rain: Alpha.  
Hammer Rain - Sonic Sword Rain.

=====  
Mjollnir

=====

- Personajes requeridos: Colette - Zelos, Colette - Kratos, Colette - Genis.  
- Techs requeridas:  
Pow Hammer - Lightning.  
Pow Pow Hammer - Thunder Blade.  
Pow Pow Hammer - Indignation.  
Hammer Rain - Spark Wave.

=====

Prism Stars

=====

- Personajes requeridos: Raine - Genis.  
- Techs requeridas:  
Ray - Explosion.  
Ray - Tidal Wave.  
Ray - Cyclone.  
Ray - Indignation.  
Ray - Ground Dasher.

---

## 5. Recetas.

Créditos en esta sección:  
Suicidal Lemmings por su guía de cocinar.

En el juego encontrarás que puedes preparar comida al final de cada pelea o cuando gustes siempre y cuando entres al menú Cooking. Comer te ayuda a recuperar principalmente HP, pero hay recetas que pueden recuperar más que HP. Para conseguir una receta se tiene que encontrar un objeto muy llamativo (se distingue, generalmente en lugares cerrados como habitaciones) para que aparezca el misterioso Wonder Chef y te de tanto ingredientes como la receta. El formato en esta sección es:

(#) Nombre:  
Descripción:  
Ingredientes requeridos:  
Ingredientes extra:  
Ubicación:  
Objeto a encontrar:

Pero antes mencionaré el nombre de algunos de los alimentos requeridos en inglés y su traducción, aunque hay algunos que no tienen traducción exacta.

Bread - pan.  
Meat - carne.  
Vegetables - vegetales.  
Cheese - queso.  
Fish - pescado.  
Egg - huevo.  
Fruits - frutas.  
Milk - leche.  
Onion - cebolla.  
Rice - arroz.  
Mushroom - hongo.  
Carrot - zanahoria.  
Apple - manzana.  
Seaweed - alga.  
Bell pepper - pimienta.  
Cabbage - col.

Squid - calamar.  
Shrimp - camarón.  
Octopus - pulpo.  
Lemon - limón.  
Noodle - tallarines.  
Tomato - tomate.  
Potato - papa.  
Pork - puerco.  
Beef - res.  
Radish - rábano.  
Tuna - atún.  
Pineapple - piña.  
Chicken - pollo.  
Tofu - tofú.  
Pasta - pasta.  
Panyan.  
Black Satay.  
White Satay.  
Red Satay.  
Purple Satay.  
Kelp.  
Miso.  
Konjac.

(1) Nombre: Sandwich.

Descripción: un refrigerio clásico, recupera una pequeña cantidad de HP.

Ingredientes requeridos: pan (cualquiera).

Ingredientes extra: carne, vegetales, queso, pescado, frutas.

Ubicación: receta inicial.

Objeto a encontrar: ninguno.

(2) Nombre: Risotto.

Descripción: una melodiosa armonía de arroz y queso, recupera una pequeña cantidad de HP.

Ingredientes requeridos: arroz, queso.

Ingredientes extra: leche, cebolla, hongo, zanahoria, Black Satay.

Ubicación: Hima Inn.

Objeto a encontrar: caldera de té.

(3) Nombre: Ramen.

Descripción: un exótico platillo de tallarines basado en caldo, restaura una moderada cantidad de HP.

Ingredientes requeridos: Panyan, alga, Black Satay.

Ingredientes extra: carne, col, pimienta, huevo, zanahoria, hongo, cebolla, Miso, calamar, pulpo, camarón, kelp.

Ubicación: choza del jefe en Mizuho.

Objeto a encontrar: trampa de animales.

(4) Nombre: Spaghetti.

Descripción: el plato favorito de todos hecho con tomate y pasta. Restaura una gran cantidad de HP.

Ingredientes requeridos: tallarines, cebolla, tomate.

Ingredientes extra: carne, pimienta, hongo, queso, limón.

Ubicación: 4° piso del hotel en Altamira.

Objeto a encontrar: calabaza verde.

(5) Nombre: Cabbage Roll.

Descripción: jugosos pedazos de carne envueltos en tiernas hojas de col; restaura una pequeña cantidad de TP.

Ingredientes requeridos: col, puerco.

Ingredientes extra: tomate, cebolla, hongo, queso, Black Satay.

Ubicación: 2° piso del Triet Inn.

Objeto a encontrar: lámpara de caparazón de tortuga.

(6) Nombre: Cocktail.

Descripción: un surtido de dulce, succulenta fruta en un almíbar ligero; restaura una pequeña porción de TP.

Ingredientes requeridos: dos frutas (las que sean).

Ingredientes extra: 3 frutas (las que sean), White Satay.

Ubicación: casa de Zelos.

Objeto a encontrar: regalo.

(7) Nombre: Tenderloin.

Descripción: bistec frito a la perfección, restaura una moderada cantidad de TP.

Ingredientes requeridos: carne (cualquiera), cebolla, tomate.

Ingredientes extra: pimienta, hongo, col, Black Satay, limón, zanahoria, papa.

Ubicación: Ozette Inn.

Objeto a encontrar: perico.

(8) Nombre: Shortcake.

Descripción: pastel topado con una tentadora selección de frutas, restaura una gran cantidad de TP.

Ingredientes requeridos: fruta, leche, huevo.

Ingredientes extra: dos frutas, White Satay.

Ubicación: casa en Exire Katz.

Objeto a encontrar: modelo de Rheaird.

(9) Nombre: Rice Ball.

Descripción: una bola de arroz envuelta en alga, simplemente deliciosa.

Restaura una pequeña porción de HP y TP.

Ingredientes requeridos: arroz.

Ingredientes extra: carne, alga, White Satay, rábano, atún, miso.

Ubicación: casa en Izoold.

Objeto a encontrar: escultura de pelícano.

(10) Nombre: Fried Rice.

Descripción: arroz freído con huevos y varios vegetales, restaura una pequeña porción de HP y TP.

Ingredientes requeridos: arroz, huevo.

Ingredientes extra: carne, pimienta, Black Satay, zanahoria, cebolla.

Ubicación: librería de Sybak.

Objeto a encontrar: un montón de libros.

(11) Nombre: Curry.

Descripción: la salsa picante que estimula el sabor de los capullos, restaura una moderada cantidad de HP y TP.

Ingredientes requeridos: arroz, cebolla, Red Satay.

Ingredientes extra: carne, papa, zanahoria, hongo, piña, huevo, manzana.

Ubicación: casa de Altessa.

Objeto a encontrar: habla con Tabatha después de haber salido de la base de Tethe'alla.

(12) Nombre: Miso Stew.

Descripción: un nutritivo y deliciosa estofado, restaura una gran cantidad de HP y TP.

Ingredientes requeridos: miso, kelp, huevo.

Ingredientes extra: rábano, konjac, carne, Red Satay, papa.

Ubicación: casa de Dirk.

Objeto a encontrar: escultura de fénix.

(13) Nombre: Omelet.

Descripción: un delicioso omelet lleno hasta el tope, cura el veneno.

Ingredientes requeridos: arroz, huevo.

Ingredientes extra: cebolla, puerco, queso, carne de res, pollo.

Ubicación: academia de Palmacosta.

Objeto a encontrar: canasta redonda.

(14) Nombre: Steak.

Descripción: un clásico platillo de comida, no seas tímido en la salsa. Cura parálisis.

Ingredientes requeridos: carne, cebolla.

Ingredientes extra: queso, zanahoria, arroz, Black satay, limón, rábano, tomate, hongo.

Ubicación: tienda de armas de Meltokio.

Objeto a encontrar: muñeco en forma de gato.

(15) Nombre: Quiche.

Descripción: un delicado balance de ingredientes horneados en una mezcla de huevo; cura maleficios.

Ingredientes requeridos: huevo, carne.

Ingredientes extra: hongo, camarón, queso, kelp, cebolla, limón.

Ubicación: iglesia de Flanoir.

Objeto a encontrar: bloque de madera.

(16) Nombre: Cream Stew.

Descripción: nada calienta el alma como el estofado de crema. Cura todo status.

Ingredientes requeridos: leche, cebolla, zanahoria.

Ingredientes extra: carne, papa, hongo, Black Satay, arroz, queso.

Ubicación: casa del anciano en Heimdall.

Objeto a encontrar: pintura.

(17) Nombre: Meat Stew.

Descripción: un combo de suave carne y celestial caldo, cura poco HP e incrementa temporalmente el ataque.

Ingredientes requeridos: carne, kelp.

Ingredientes extra: rábano, cebolla, tofu, zanahoria, tallarines, Black Satay, arroz.

Ubicación: casa de Linar en Asgard.

Objeto a encontrar: fonógrafo.

(18) Nombre: Seafood Stew.

Descripción: succulento estofado empacado con sabor u nutrición, restaura una pequeña porción de TP e incrementa temporalmente defensa.

Ingredientes requeridos: pescado, kelp.

Ingredientes extra: rábano, cebolla, tofu, zanahoria, tallarines, Black Satay, arroz.

Ubicación: tienda de herramientas en Luin.

Objeto a encontrar: artículo en forma de puerco y murciélago.

(19) Nombre: Gratin.

Descripción: pasta horneada en una rica salsa de crema. Restaura poco HP y TP e incrementa temporalmente la precisión.

Ingredientes requeridos: queso, pasta, leche.

Ingredientes extra: carne, huevo, papa, camarón, calamar, pan, hongo, limón, zanahoria.

Ubicación: Ozette (regresando de la base de Tethe'alla).

Objeto a encontrar: escultura de oso.

(20) Nombre: Pescatore.

Descripción: un plato de pasta con un cazador del mar. Restaura una pequeña cantidad de HP y TP e incrementa el ataque de magia temporalmente.

Ingredientes requeridos: pasta, pescado, tomate.

Ingredientes extra: camarón, calamar, pulpo, queso.

Ubicación: choza en la parte más alta de Latheon Gorge.

Objeto a encontrar: escultura de conejo.

(21) Nombre: Pork Cutlets.

Descripción: suave puerco espolvoreado con migajas de pan, luego frito.

Restaura una gran cantidad de HP.

Ingredientes requeridos: puerco, pan, huevo.

Ingredientes extra: vegetales, tomate, arroz, Purple Satay, zanahoria, limón.

Ubicación: House Of Guidance (cerca de Meltokio).

Objeto a encontrar: después de que Heimdall sea destruido, el chef te enseñará la receta si Regal está en pantalla.

(22) Nombre: Potato Salad.

Descripción: una parte esencial del respetable picnic; restaura gran parte de TP.

Ingredientes requeridos: papa, vegetales, Purple Satay.

Ingredientes extra: coco, huevo, tomate, cebolla, zanahoria, hongo, limón.

Ubicación: House of Guidance (cerca de Heimdall).

Objeto a encontrar: después de que Heimdall sea destruido, el chef te enseñará la receta si Regal está en pantalla.

(23) Nombre: Beef Stew.

Descripción: res lentamente hervida en una rica salsa. Cura todos los status.

Ingredientes requeridos: carne, tomate, Purple Satay.

Ingredientes extra: papa, zanahoria, cebolla, manzana, arroz, hongo.

Ubicación: Meltokio.

Objeto a encontrar: fuera del castillo (después de enfrentar a Pronyma e Yggdrasil, ve al evento de la cocina, luego visita Heimdall).

(24) Nombre: Paella.

Descripción: una divina combinación de arroz, pescado, y vegetales.

Temporalmente incrementa todas las stats de los personajes.

Ingredientes requeridos: arroz, pescado, Purple Satay.

Ingredientes extra: tomate, cebolla, pimienta, pescado, limón.

Ubicación: Asgard.

Objeto a encontrar: después de que Heimdall sea destruido, el chef cerca del molino de viento te enseñará si Regal está en pantalla.

---

## 6. Jefes.

Esta sección está dedicada a las estrategias en contra de los jefes en todo el juego. Habrá jefes que se tienen que enfrentar a la fuerza (la mayoría) y otros que son opciones (en la guía como en este apartado se mencionan cuáles). El formato es el siguiente:

\* Nombre:

HP:

TP:

Def:

Atk:

- Elemento:

- Debilidad:

- Ataques:

- Estrategia:
- Premio:
- EXP:
- Gald:

\* Vidarr.

HP: 4000.

TP: 30.

Def: 21.

Atk: 210.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Swing: ataca con el picahielo de su mano.

\* Smash: ataca con su mazo.

- Estrategia: este jefe es muy sencillo, siempre trata de que cuando ataque pongas defensa o te quites del rango de donde hace su ataque. Cuando llegue Kratos, no juegues como el curandero, déjaselo a él mientras atacas a Vidarr haciendo combos junto con Genis y Colette; trata de que nadie muera en esta parte, si lo hace nada más utiliza la Life Bottle que tienes.

- Premio: Life Bottle.
- EXP: 115.
- Gald: 25.

\* Exbelua.

HP: 5000

TP: 38.

Def: 10.

Atk: 190.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Slash: usa su brazo para dar un golpe.

\* Impact Hammer: usa su brazo para golpear desde arriba.

\* Ignition Bell: aumenta su poder.

- Estrategia: este jefe es realmente sencillo, lo que debes hacer es acercarte a él y cuando ataque con su brazo retírate un poco y regresa con el enemigo para dañarlo. Es bueno que Genis use Fire Ball de lejos para que le dañe y luego llegues tú para hacerle un combo. Llegará cierto momento, aproximadamente cuando tenga 2000 HP que empezará a hacer el Impact Hammer; cuando lo haga aléjate vaya que cuando lo hace el efecto que produce tiene largo alcance y puede golpearte. Usa los Apple Gels para curarte y su es que alguien cae, manda al personaje que resta que lo reviva con una Life Bottle.

- Premio: Panacea Bottle.
- EXP: 280.
- Gald: 320.

\* Botta.

HP: 4200.

TP: 224.

Def: 35.

Atk: 205.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Stone Blast: levanta rocas debajo de ti.

\* Rock Breaker: ataca el suelo con su espada y produce una ola.

\* Fire Ball: lanza 3 bolas de fuego hacia ti.

\* Stalagmite: levanta varias rocas debajo de ti.

- Estrategia: Botta es sencillo, recomiendo que mandes a tus compañeros

encargarse de los dos Foot Soldiers mientras tú ataques directamente a Botta. Para cubrirte de los ataques del enemigo te recomiendo que estés pendiente a sus ataques (simplemente de vista). Cuida sus espadas y huye cada vez que haga algún ataque especial, cuida a tus amigos por si Kratos no es de suficiente ayuda y revive a los suficientes para que nadie pierda experiencia.

- Premio: Poison Charm
- EXP: 611
- Gald: 1526

\* Ktugach y Ktugachlings.

HP: 5000 (Ktugach), 1500 (Ktugachlings).

TP: 50 (Ktugach), 180 (Ktugachlings).

Def: 28 (Ktugach), 40 (Ktugachlings).

Atk: 300 (Ktugach), 130 (Ktugachlings).

- Elemento: fuego.
- Debilidad: agua y hielo.
- Ataques:

\* Fire Ball: lanza 3 bolas de fuego.

\* Eruption: levanta lava debajo de ti que te empieza a golpear y te levanta del suelo.

\* Needles: avienta las agujas que trae en la cabeza, ataque principal.

- Estrategia: espera tener este tipo de batallas duras cuando estés a punto de liberar una Seal; en este caso enfrentas a tres enemigos, dos pequeños y uno grande, recomiendo primero que te vayas por los enemigos pequeños primero, también recomiendo tener como party a Lloyd, Colette, Genis y Kratos. Con los pequeños no debe haber mucho problema, sólo cuídate de las Fire Balls que utilizan; para el enemigo grande es otro caso, con él siempre tendrás que estar defendiéndote en caso de que use su ataque NEEDLES (así lo llamé yo) para bajar el daño, pero cuando veas que empieza a cargar aléjate un poco para que cuando se ataque quede activo puedas ver en donde va a hacerlo y entonces puedas huir de ahí. Es recomendable tener un Shortcut al Aqua Edge de Genis para así mandarle que lo haga siempre que tú quieras. Revive a todo enemigo antes de bajarle los 5000 HP al enemigo para así recibir experiencia para todos.

- Premio: Red Quartz.
- EXP: 830.
- Gald: 115.

\* Clumsy Assassin & Guardian Wind.

HP: 1800 (Assasin), 2000 (Guardian).

TP: 131 (Assasin), 400 (Guardian).

Def: 48 (Assasin), 38 (Guardian).

Atk: 247 (Assasin), 280 (Guardian).

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Pyre Seal: usa un ataque que te aleja de la asesina.

- Estrategia: como en la pelea de la Seal, tendrás que dividirte los objetivos; la asesina tiene mucho menos HP que el guardián, por lo que podría considerarse como objetivo primario, aunque puedes hacer que dos ataquen a la asesina y otros dos al guardián. En tu Strategy coloca a Kratos y a Raine como Healers para que no se pierda mucho HP ni se usen muchas Life Bottles. Mantén alejado el grupo que ataca a la asesina con el que ataca al guardián, de preferencia usando la técnica Beast.

- Premio: Holy Bottle, Magic Lens.
- EXP: 200.
- Gald: 128.

\* Sword Dancer.

HP: 8888.

TP: 38.

Def: 75.

Atk: 600.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Slash: hace varios giros con sus espadas.

\* Cross Slice: con sus espadas hace un corte cruzado.

- Estrategia: este jefe es algo difícil para este nivel que llevas, un nivel 16 con mucho trabajo y unión puede sobrevivir con todos los personajes en el grupo pero con un 19 sería de lo mejor. En tu grupo te recomiendo tener a Lloyd, Raine y Kratos para curar y Colette para atacar; asegúrate también de poner en tu Strategy buenas opciones como el Heal para que Raine y Kratos se preocupen más por curar además de crear un acceso rápido al ataque Angel Feathers de Colette. También ten más de 10 Orange Gels, muchas Life Voltees (si están las 20 mejor) y también Apple Gels al máximo; para el Unison Attack pues recomiendo que tengas preparados algunos mixtos como el Cross Thrust o el Lightning Blade además de incluir de nuevo allí Angel Feathers de Colette. Ahora, cuando entres a pelear, lo primero que debes hacer es usar un Magic Lens para saber cuando HP le queda (consúltalo siempre presionando R), mantén a Lloyd en el frente atacando al Sword Dancer con una combinación de Techs como Sword Rain seguido de un Fierce Demon Fang y para terminar y curar o usar un Orange Gel para TP usar un Beast. Siempre que vaya a atacar el enemigo, pon defensa, no la quites hasta no ver que ha parado porque luego hace un ataque y saca otro rápido, lo cual puede quitarte mucho HP. Usa Beast cuando en realidad necesites curarte, curar a alguien o usar Orange Gels para el personaje que se necesite. No olvides también el Unison Attack, te beneficiará mucho.

- Premio: Yata Mirror.

- EXP: 150.

- Gald: 2000.

\* Audolocia y Amphitras.

HP: 10000 (Audolocia), 2300 (Amphitra).

TP: 248 (Audolocia), 120 (Amphitra).

Def: 55 (Audolocia), 20 (Amphitra).

Atk: 600 (Audolocia), 475 (Amphitra).

- Elemento: agua.

- Debilidad: trueno y fuego.

- Ataques:

\* Spread: hace que un gran torbellino de agua salga del suelo en cierta zona.

\* Aqua Laser: lanza un láser de agua que puede romper defensas.

\* Tail Whip: (nombre inventado) el enemigo ataca con su cola dos veces.

\* Musical Notes: (nombre inventado) el enemigo usa su arpa para sacar unas notas que te dañan.

\* Claw Swing: (nombre inventado) el enemigo usa sus garras para atacar.

\* Bubble Spread: (nombre inventado) el enemigo lanza burbujas que son realmente dañinas.

- Estrategia: Este jefe no es tan pesado como el Sword Dancer, si el Sword Dancer lo batallaste entonces este jefe no debe ser problema alguno. Como en todas las batallas, sus acompañantes son las que deben ser eliminadas primero por su bajo HP además de que molestan demasiado, no uses el Unison Attack en ellas. Cuando hayan muerto toca matar a Audolocia, en sí puedes aplicar la misma táctica para el Sword Dancer: dejar a Lloyd en el frente atacando mientras que los demás o atacan a distancia o curan (para eso los Shortcuts de Kratos y Colette). Si necesitas curar a alguien o darle TP usa Beast para dejar a Audolocia fuera por unos segundos, después parará y seguirá la pelea. De nuevo recomiendo mucho la estrategia de usar el Sword Rain junto con el Fierce Demon Fang, Beast, Tiger Blade o Super Sonic Thrust para así hacer más daño. Cuidado con su ataque de burbujas, es como mantenerse desprotegido de

los ataques del Sword Dancer vaya que esas burbujas pueden ser letales si no se pone defensa, así que es mejor que desde su primer ataque lo bloquee para no salir sorprendido con un combo.

- Premio: Mermaid's Tear.
- EXP: 825 + 300.
- Gald: 765 + 400.

\* Kilia.

HP: 10000.

TP: 400.

Def: 65.

Atk: 490.

- Elemento: oscuridad.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Acid rain: hace que los personajes bajen de defensa.

\* Spark Volt: usa un ataque eléctrico en ataque frente a frente.

\* Dark Sphere: encierra a un personaje en una esfera oscura (lo mismo que hace Photon pero con oscuridad).

- Estrategia: este jefe no debe tomar mucho tiempo. Los ataques Photon de Raine y Angel Feathers son muy bien recomendados, además de los Unison Attacks en los que se envuelven los ataques Photon. Trata siempre de mantenerte detrás de ella para poder romperle la defensa y así ejecutar largos combos. Cuida de sus garras y cuida mucho a Raine (si es que está contigo) ya que muchas veces es ella la víctima de la Dark Sphere.

- Premio: Heal Bracelet.

- EXP: 500.

- Gald: 500.

\* Lord Magnius.

HP: 8500.

TP: 120.

Def: 65.

Atk: 450.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Beast: ataque que aleja a los personajes.

\* Hell Axe: con su hacha de fuego la impacta justo enfrente de él.

\* Eruption: provoca que fuego salga del suelo empiece a golpear a los que estén en su rango de explosión.

\* Flame Lance: una lanza de fuego cae desde el cielo impactando en cierto lugar del escenario.

\* Hell Hound: saca fuego de la mano que lo impacta en un personaje (ataque frente a frente).

- Estrategia: este jefe también es muy sencillo, primero hay que eliminar a los Desians que lo acompañan para que no molesten tanto. Cuando te estés enfrentando a Magnius trata de siempre ponerte detrás de él para hacerle cualquier cantidad de ataques y usar un Unison Attack (preferentemente usa también uno mixto). No debe tomar tanto cuidado, pero aún así observa el momento en que va a atacar.

- Premio: Warrior Symbol, Ex Gem Lvl 1.

- EXP: 675.

- Gald: 1700.

\* Windmaster.

HP: 10000.

TP: 220.

Def: 85.

Atk: 580.

- Elemento: viento.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Wind Blade: pequeñas espadas de viento atacan a cierto personaje.

\* Spining Tail: (nombre inventado) el enemigo hace giros mortales hacia enfrente atacando con la cola.

- Estrategia: este jefe es muy sencillo, los personajes recomendados para pelear al jefe son Lloyd, Kratos, Raine y Genis. La técnica Beast de Lloyd es muy efectiva para ganar tiempo al igual que se hace en las peleas anteriores; cúbrete siempre que ataque vaya que luego sus combos pueden resultar en una gran pérdida de HP y eso tomaría más para Raine y Kratos curarte (bueno, a ti también xD).

- Premio: Map of Balacruf, Talisman.

- EXP: 1325.

- Gald: 800.

\* Lapyx.

HP: 14000.

TP: 88.

Def: 100.

Atk: 690.

- Elemento: viento, trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Air Thrust: espadas de viento aparecen en cierta zona y empiezan a golpear a quien esté en su rango de ataque.

\* Feather Shot: lanza varias plumas hacia el personaje.

\* Round Kick: (nombre inventado) giro con patada.

\* Front Kick: (nombre inventado) patada hacia el frente.

\* React Feather: usa dos veces el Feather Shot.

- Estrategia: pues para este enemigo recomiendo tener como grupo a Kratos, Raine, Lloyd y Colette. Con Lloyd es muy bueno tener la técnica Psi Tempest (nivel 24) y Beast por si el enemigo te acorrala. Ahora, como todo jefe anterior, es recomendable poner defensa cuando ataque, su ataque de Feather Shot es muy parecido al ataque de burbujas que hace Audolocia, así que ten cuidado con ese ataque y con React Feather que es aún más peligroso. Usa Orange Gels especialmente en Raine y Kratos para que te mantengan a ti y a tus compañeros con vida suficiente para que cuando termine la pelea todos reciban la experiencia ganada.

- Premio: Paralysis Charm, Spirit Bangle.

- EXP: 1324.

- Gald: 2000.

\* Resolute Assassin & Guardian-Lightning.

HP: 4500 (Sheena), 5500 (guardián).

TP: 164 (Sheena), 400 (guardián).

Def: 62 (Sheena), 46 (guardián).

Atk: 500 (Sheena), 471 (guardián).

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Pyre Seal: ataque te aleja de Sheena.

\* Power Seal: ataque que no hace mucho daño.

- Estrategia: de nuevo, Sheena es muy sencilla, más cuando vas arriba de nivel 25, no es nada. Sheena, es para matarse primero, con ataques como Beast y Psi Tempest no debe de tomar mucho tiempo. El guardián es el que se merece el Unison Attack, además de que también es recomendable usar ataques como Beast y Psi Tempest, ya que como es grande pues hay más probabilidad de implicar más daño.

- Premio: Dark Bottle, Fine Pellets, Magic Lens.

- EXP: 300 + 250.
- Gald: 450 + 250.

\* Kvar & Energy Stone (x3).

HP: 10000 (Kvar), 5500 (Stone).

TP: 340 (Kvar), 100 (Stone).

Def: 65 (Kvar), 20 (Stone).

Atk: 410 (Kvar), 350 (Stone).

- Elemento: trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Lightning: un trueno cae sobre ti.

\* Lightning Strike: una serie de truenos cae sobre ti.

\* Spark Wave: una onda de electricidad aparece en cierta zona.

\* Guardian Shield: golpe fe electricidad en cierta zona.

- Estrategia: pues en esta pelea hay que eliminar primero a las piedras que ayudan a Kvar, es mucho mejor, de lo contrario estarías sufriendo cada rato de Lightnings y otros ataques semejante, sólo deja que Sheena haga sus ataques (no trates de cancelarle el Summon Corrine, es muy beneficioso) y Kratos curando y atacando. En el Unison Attack puedes usar el Cross Thrust.

- Premio: Holy Ring, Ex Gem Lvl 1.

- EXP: 300(x3) + 1680

- Gald: 1500 + 765(x3)

\* Undine.

HP: 13000.

TP: 320.

Def: 88.

Atk: 580.

- Elemento: agua, hielo.

- Debilidad: trueno (un poco).

- Ataques:

\* Spread: crea un torbellinote agua bajo tus pies.

\* Aqua Edge: lanza unos discos de agua hacia ti.

- Estrategia: pues Undine puede ser algo raro vaya que es el primer jefe de los Summon Spirits del juego, eso quieres decir que siempre van a tener un elemento, SIEMPRE, aunque muchas veces su debilidad no sea tan clara como lo tienes algunos jefes. Mi grupo recomendado para atacar tiene dos variantes, los que sí deben estar a fuerzas son Lloyd, Kratos y Sheena (cada vez que enfrentes a un Summon Spirit debes tener a Sheena en tu grupo, al igual que Colette para las Seals) y la variante puede ser Raine (si es que tienes desconfianza o tu grupo tiene bajonivel) o Genis (si estás en nivel avanzado y quieres usar la impresionante Thunder Blade como con Kratos). Ahora, cuando esté cargando para hacer el Spread (es el que más usa) aléjate para dejarla cargando y así cuando saque el ataque puedas huir del punto en donde se creará el ataque y puedas correr directamente a atacar. Como siempre puedes usar los ataques Beast y Heavy Tiger Blade para tumbar al enemigo por unos segundos y en eso usar el ítem que quieras.

- Premio: Guardian Symbol.

- EXP: 2110.

- Gald: 765.

\* Iubaris.

HP: 16800.

TP: 1500.

Def: 80.

Atk: 860.

- Elemento: luz, fuego y trueno.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

- \* Tail Swing: (nombre inventado) ataca con su cola.
- \* Photon: encierra a un personaje en un círculo de energía de luz.
- \* Claw Roll: (nombre inventado) con las púas que tiene en sus patas, las usa para atacar.
- \* Horse Charge: (nombre inventado) hace aparecer unas nubes negras de las cuales salen dos caballos que van a golpear a un personaje.
- \* Force Ray: el enemigo se eleva al aire y lanza un rayo de corto alcance.
- \* Charge: (nombre inventado) embiste al personaje más cercano.
- Estrategia: este enemigo es muy fácil. Primero recomiendo tener a Raine, Colette y Lloyd, el otro queda a tu gusto; si tienes Black Quartz que lo puedes obtener de enemigos que lo tiran en esta torre pues lo puedes usar para dañar al enemigo, eso le hace más daño vaya que es su debilidad, si puedes hacer un Unison Attack mezclado en el que participe tu espada (el ataque de alguien que tenga el efecto del Black Quartz). Siempre mantén defensa, en caso de que llegue a usar Photon para evitar desgracias utiliza la técnica Guardian.
- Premio: Brass.
- EXP: 2650.
- Gald: 2500.

\* Remiel.  
HP: 16000.  
TP: 258.  
Def: 112.  
Atk: 530.

- Elemento: luz.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

- \* Photon: encierra a un personaje en un ataque de luz.
- \* Holy Lance: desde el suelo, en cierta área salen unas lanzas que dañan al personaje.
- \* Judgement Ray: varios rayos caen del cielo dañando a tus personajes gravemente.
- \* Angelic Arrow: (nombre inventado) ataca con flechas a un cierto personaje.
- Estrategia: bueno pues Remiel puede ser algo trabajoso si es que no pones mucha atención a lo que haces. Primero, nota que sólo tienes a 4 personas: Sheena, Raine, Genis y Lloyd y que no los puedes cambiar, así que si vas a hacer Unison Attacks pues haz las combinaciones entre Raine y Lloyd o Genis y Lloyd que son muy buenas. Pues verás que Remiel siempre estará de frente y atacando con unas flechas sagradas, para ello siempre trata de cubrirte, pero si dejas que lo haga todo el tiempo gradualmente encontrarás que tu equipo se encontrará con muy poco HP, así que preferiblemente colócate detrás de él usando Psi Tempest para así romperle su guardia y poder hacerle combos; Beast y Hunting Beast son técnicas muy recomendadas al igual que Psi Tempest y Sonic Sword Rain, y pues con Sword Rain (no la Sonic, la normal) o con Demon Fang puedes hacer combos más largos y hacer más daño. Trata de cuidar bien a tus personajes, usando Gels (Orange Gels o Melange Gels de preferencia en Raine para que pueda hacer técnicas como Nurse). Deja que todos tus personajes salgan vivos para ganar buena cantidad de HP y al finalizar la batalla cocina lo que puedas, lo recomiendo para no empezar con bajo HP si es que tuviste algo de problemas.
- Premio: Ex Gem Lvl 1, Rune Bottle.
- EXP: 2795.
- Gald: 1840.

\* Kratos Aurion.  
HP: 22500.  
TP: 1500.  
Def: 150.  
Atk: 750.

- Elemento: luz.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:
  - \* Lightning Blade: ataca con su espada produciendo un rayo.
  - \* Light Spear: te levanta haciendo un remolino.
  - \* Fierce Demon Fang: ola de poco rango pero muy poderosa.
  - \* Grave: una piedra sale debajo de ti y otras vienen a golpearte saliendo también del suelo.
  - \* Lightning: un rayo cae sobre un personaje.
- Estrategia: pues es algo feo pelear con alguien quien te ha engañado desde el principio, pero tienes que hacerlo; esta pelea aunque no la ganes no pasa nada, pero si ganas es muy benéfico, puedes perder y no pasa nada. Aunque Kratos no haya sido del todo bueno cuando peleaba a tu lado, esta vez se saca unas técnicas de la manga, como Fierce Demon Fang, Lightning Blade y Grave (es porque yo lo tenía en tipo Technical xD). Aunque no lo creas, vencer a Kratos necesita casi la misma preparación como para vencer al Sword Dancer, por lo que hay que estar en un nivel elevado (recomendado un 33). Pues para derrotarlo si hay que tener maña y aprovechar los ataques a la espalda como buen cobarde; siempre nota que ataca con la combinación de Demon Fang, Light Spear, Lightning Blade (no sé si sea el mismo orden pero algo así). Procura siempre mantener TP en los personajes, ya que aseguro que lo necesitarás; de nuevo las técnicas Beast, Hunting Beast y Psi Tempest son altamente recomendadas, así como Sonic Sword Rain que puede hacer que Kratos descuide su defensa y así puedas atacar (con este ataque lo vencí ^^).
- Premio: Ex Gem Lvl 3, Life Bottle.
- EXP: 3280.
- Gald: 2900.

\* Yggdrasill.

HP: 40000.

TP: 30000.

Def: 350.

Atk: 1800.

- Elemento: luz.
- Debilidad: oscuridad.
- Ataques:
  - \* Holy Lance: en cierta área salen unas lanzas atacando a los personajes que se encuentren en su rango de ataque.
  - \* Thunder Arrow: crea un triángulo en el cual hace descargas eléctricas.
  - \* Outburst: golpea en el suelo haciendo una gran explosión, parecido al ataque Explosion (semejante a Eruption).
  - \* Ray: convoca varios rayos para caer desde arriba.
- Estrategia: esta pelea es una exageración, nada más compara con Kratos, tiene casi 2 veces más el ataque de Kratos y por si fuera poco, 30000 de TP y 40000 de HP, ahí sí que podemos decir que la pelea es imposible, por más ítems que se tengan y por más elevado que sea el nivel, no se puede con éste; así que no uses ítems, sólo los desperdiciarías.
- Premio: -.
- EXP: 3000.
- Gald: -.

\* Pronyma.

HP: 18000.

TP: 750.

Def: 150.

Atk: 1150.

- Elemento: oscuridad.
- Debilidad: luz.
- Ataques:
  - \* Dark Sphere: encierra a un personaje en una esfera de oscuridad.

- \* Aqua Laser: un láser de agua va hacia cierta dirección.
- \* Leonazium: hace un ataque parecido a Beast.
- \* Agarazium: invoca un poder que levanta al personaje desde el suelo.
- \* Ice Tornado: hace un tornado de hielo en cierta zona.
- \* Acid Rain: baja la defensa de los personajes.
- \* Bloody Lance: en cierta zona hace que lanzas dañen a los personajes.

- Estrategia: pues Pronyma es muy parecida a Kilia, sólo que con más ataques. Lo primordial para atacar es hacerle ataques de tipo luz, como Judgement, Photon o Angel Feathers, incluso los Unison Attacks que incluyan éstas técnicas son muy recomendados; para ello, en tu grupo recomiendo tener a Raine y Colette. Para romperle la defensa siempre colócate detrás de ella, además de que también así evitas ataques como Leonazium y Agarazium. Esta vez el ataque que más recomiendo sigue siendo Hunting Beast, pero no hay que olvidar que ya con los ataques de nivel como Demon Fang, Sonic Thrust y Tempest ya puedes hacer combos más fuertes.

- Premio: Rosemary, Ex Gem Lvl 2.
- EXP: 3000.
- Gald: 1500.

\* Convict.  
HP: 12000.  
TP: 320.  
Def: 120.  
Atk: 800.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

- \* Spin Kick: ataca con sus piernas girando.
- \* Crescent Moon: un ataque anti aéreo que simula una luna creciente.
- \* Eagle Dive: ataca desde el aire cayendo al suelo (o0)

- Estrategia: pues este enemigo es muy fácil, en especial si es que vas a combatir contra el Sword Dancer; el grupo que desees está bien, vaya que con cualquier combinación se puede matar, ya que su HP es muy bajo (sinceramente, a estas alturas ya es bajo). Como siempre, usa combos, pero yo recomiendo que mejor empieces a subir tus técnicas, es decir, que hagas técnicas que normalmente no usas para así cuando se presente una técnica nueva, ya no te tome tanto tiempo aprenderla. En el Unison Attack también dejo opción abierta.

- Premio: Elixir.
- EXP: 2250.
- Gald: 1500.

\* Sword Dancer (2).  
HP: 33333.  
TP: 4444.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: luz.
- Ataques:

- \* Slash: (nombre inventado) hace varis giros con sus espadas.
- \* Cross Slice: con sus espadas hace un corte cruzado.
- \* Spark Wave: crea una bola de electricidad en cierta área.
- \* Flame Lance: una lanza de fuego cae e impacta en el suelo.
- \* Grave: una roca sale del piso siguiéndole otras para hacer más daño-
- \* Death Spiral: el enemigo se pone a girar como loco dando espadazos, un ataque 100% letal.

- Estrategia: pues el Sword Dancer de nuevo viene con todo, esta vez está mucho más fuerte, además de que ya hace técnicas elementales y no sólo eso, sino que cuenta con mucho más HP (33333 HP, me pregunto porqué siempre tienen que ponerle HP con el mismo número, la vez pasada fue 8888) y TP también (4444 TP) así que ten cuidado con las técnicas que usan TP (que son las que muestran un título en la parte alta y central de la pantalla). De nuevo el grupo que

recomiendo es Lloyd, Colette, Raine y Zelos, siendo éste una variante de Kratos, por lo que mi formación no cambia desde la otra pelea para este tipo; también recomiendo atajos a los ataques Photon de Raine (amarás este ataque en la pelea) al igual que Angel Feathers de Colette (diría que Judgement pero muchas veces ni le da, cosa que Angel Feathers hace muy bien). Bueno, como la otra vez, ten siempre a todo tu grupo atacando y curando lejos del Sword Dancer, pero para que no salgan muy heridos, tú debes mantenerte en el frente usando defensa (sólo usa Guardian cuando en realidad lo necesites, es decir, en ataques como Grave, Flame Lance y Spark Wave; puedes usar también en Death Spiral pero es a tu total decisión). Para evitar que tus personajes se vayan al frente contigo, ignora al Sword Dancer por unos momentos y aléjate, para entonces usar Pineapple Gels (para quitártelos por un buen rato) en los personajes con menos TP. En el Unison Attack pues de nuevo los mezclados con Photon, yo personalmente prefiero Photon Tempest y Photon Blade. Lo que más puede costar en la pelea es la última parte, porque el enemigo ya cuando se encuentre cerca de los 5000 HP le saldrá un aura que le reduce el daño a la mitad (no es Over Limit).

- Premio: Yasakani Jewel.

- EXP: 6800.

- Gald: 15000.

\* Volt.

HP: 24000.

TP: 240.

Def: 180.

Atk: 950.

- Elemento: trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Strike: varios truenos van hacia quien esté enfrente de Volt.

\* Master Field: en cierta zona del campo hace un gran círculo en el cual caen gran cantidad de rayos.

\* Spark Wave: crea una bola magnética en cierta zona del escenario.

\* Thunder Blade: convoca una espada que cae en el suelo y electrifica a quien esté en su rango de ataque.

\* Cardinal Strike: varios rayos caen cerca de Volt.

- Estrategia: este jefe puede ser algo duro si no tienes buena preparación y si no usas muy bien la cabeza también. El equipo que recomiendo en esta batalla es algo diferente al que he venido recomendando siempre el cual es: Lloyd, Sheena, Raine y Genis; la razón por la cual cambio a Zelos por Genis es porque Raine ya debería saber la técnica Ray, entonces con esa técnica y Tidal Wave, Ground Dasher de Genis puedes hacer un Special Unison Attack que hace demasiados golpes, además de que puedes causarle a Volt cerca de 10000 de daño. Entonces en la pelea puedes notar que a Volt no lo noqueas tan fácil y puede bajarte bastante energía haciendo sus ataque básico que es Strike; entonces si piensas Psi Tempest te ayudaría a colocarte detrás de él y alguna técnica nueva como Tempest Beast o Beast Sword Rain sería de gran ayuda para así noquear a Volt, además de mandarlo a volar. Ten siempre bien vigilados a tus compañeros para curarlos si es necesario (en especial con el ataque Master Field vaya que Guardian no cubre muy bien).

- Premio: Emerald Ring.

- EXP: 3580.

- Gald: 2800.

\* Botta & Yuan.

HP: 12000 (Botta), 16000 (Yuan).

TP: 580 (Botta), 652 (Yuan).

Def: 205 (Botta), 215 (Yuan).

Atk: 780 (Botta), 900 (Yuan).

- Elemento: tierra (Botta), trueno (Yuan).

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Indignation: un círculo de energía aparece en cierta área del campo, quien se encuentre en ese círculo después de un tiempo recibirá una descarga que le baja impresionantemente la vida.

\* Thunder Blade: una espada cae en cierta área y luego hace una descarga eléctrica.

\* Thunder Explosion: Yuan salta y cae, provocando que rayos le sigan.

\* Stalagmite: varias rocas atacan a un personaje desde abajo.

\* Rock Breaker: Botta usa su espada para chocarla en el suelo y provocar una ola.

\* Ground Dasher: aparecen grietas en el suelo que dañan a personajes cercanos.

- Estrategia: pues esta pelea puede parecer dura pero en realidad no lo es tanto, mi recomendación es tener a Genis, Raine, Lloyd y el otro personaje queda a decisión tuya; por diferencia de HP el primero a quien debes atacar es a Botta. La recomendación para atacar a Botta es ponerse a sus espaldas ya que sus ataques sonde frente y con su espada, por lo que ataques por la espalda son su débil; para Yuan lo mismo, pero es un poco más fuerte con sus ataques, especialmente si usa Indignation, en el que deberías llamar o curar a los personajes que corren el riesgo de morir allí. Para el Unison Attack lo puedes usar tanto para Botta como a Yuan, para mí es igual, aunque es mejor si se lo aplicas a Yuan; en ese Unison Attack para eso metimos a Genis y a Raine para que hagan Prism Stars, realmente es de los mejores Unison Attacks que existen.

- Premio: Ex Gem Lvl 4.

- EXP: 1680 (Botta), 4890 (Yuan).

- Gald: 2800 (Botta), 3150 (Yuan).

\* Winged Dragon + Baby Dragon (x2).

HP: 18000 (Winged D), 12000 (Babys).

TP: 400 (Winged D), 800 (Babys).

Def: 86 (Winged D), 68 (Babys).

Atk: 1400 (Winged D), 1030 (Babys).

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Nest Crack: ataque parecido a Ground Dasher, deja la marca de una grieta en el suelo que te daña si estás cerca de la grieta.

\* Vortex: (nombre inventado) crea un remolino desde el piso.

\* Wing: (nombre inventado) el enemigo ataca con sus alas.

- Estrategia: pues para empezar, ten en cuenta que en esta pelea olvídate del Unison Attack a menos de que lo uses en contra de los bebés dragón (cosa que no recomiendo mucho), ya que si lo usas contra el dragón grande, terminarás gastando la barra en su totalidad; entonces, mi recomendación para la batalla es Lloyd, Raine, Zelos y Regal, porque también tiene habilidades curativas por si no lo habías notado. Bueno, en la pelea de lo primero de lo que te debes encargar es de los bebés dragón pero alejándote del centro, ya que siempre que el dragón grande se cambie de lugar hará su ataque Nest Crack. Ya que hayas eliminado a los bebés, seguirás con el dragón grande, ten en cuenta que para Zelos y Raine, los ataques que requieren un Spell (Photon, Ray, Cyclone, Thunder Blade, etc.) no te sirven de nada vaya que lo que atacan son el cuello pero el punto débil es la cabeza.

- Premio: Flare Cape, Venom.

- EXP: 2450 (Winged D), 1250 (Babys).

- Gald: 1200 (Winged D), 500 (Babys).

\* Gnome.

HP: 28000.

TP: 682.

Def: 255.

Atk: 1100.

- Elemento: tierra.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:
- \* Stalagmite: varias rocas salen debajo de cierto personaje.
- \* Ground Dasher: una grieta aparece en cierta parte y daña a todos quienes se encuentren en su rango de ataque.
- \* Stone Blast: levanta pequeñas rocas bajo un personaje.
- Estrategia: Gnome es muy sencillo, es el Summon Spirit más raro vaya que parece mujer pero habla como hombre (o0); mi recomendación para esta pelea de nueva cuenta tiene a Genis y Raine, los demás quedan al gusto. Gnome siempre ataca con su pala, por lo que la defensa es útil; no tiene una defensa específica aún cuando su opuesto es Sylph, el espíritu del viento. Ataca con combos usando Sword Rain que es mi preferido para empezar un combo y seguirle con algo más fuerte, como Lightning Tiger que me viene gustando mucho para poco TP buen daño. A la hora del Unison Attack Genis y Raine hacen el Prism Stars para hacer más daño y vencer a Gnome en menos tiempo y recibir más EXP, Gald y Grade.
- Premio: Holy Symbol.
- EXP: 5890.
- Gald: 4280.

\* Celsius & Fenrir.

HP: 18000 (Celsius), 12000 (Fenrir).

TP: 600 (Celsius), 300 (Fenrir).

Def: 205 (Celsius), 185 (Fenrir).

Atk: 1020 (Celsius), 860 (Fenrir).

- Elemento: agua, hielo.
- Debilidad: fuego, trueno (ése sólo Fenrir).
- Ataques:
- \* Beast: un ataque poderoso que te aleja.
- \* Swallow Dance: una serie de patadas en el aire.
- \* Ice Spear: varias espinas heladas salen del suelo a rodear a Celsius.
- \* Frost Blow: (nombre inventado) Fenrir usa su aliento helado para congelarte e inmovilizarte por un momento.
- Estrategia: esta pelea puede ser un poco dura si no te aplicas, los ataques de fuego son extremadamente útiles, así como las armas fusionadas con ese elemento. Mi grupo recomendado tiene una variante: Lloyd, Raine y Sheena y la variante puede ser Genis o Zelos. Si escoges a Genis puedes preparar el Unison Attack Prism Stars pero si escoges a Zelos pues entonces Fiery Beast es buena elección. Como siempre, el enemigo de menor HP es el primero a matar, por lo que Fenrir es mi candidato a morir primero, pero puedes también hacer que un grupo se enfoque en Fenrir y otro en Celsius (para eso sirve el menú Strategy). El ataque más peligroso de todos es Ice Spear, a pesar de que baja gran cantidad de energía, te deja inconsciente por uno o dos segundos, lo cual te hace perder valioso tiempo.
- Premio: Spirit Symbol, Blue Quartz.
- EXP: 5120 (Celsius), 2600 (Fenrir).
- Gald: 5800 (Celsius), 1380 (Fenrir).

\* Rodyle.

HP: 35000.

TP: 500.

Def: 210.

Atk: 1350.

- Elemento: tierra.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:
- \* Stalagmite: rocas salen debajo de ti elevándote.
- \* Grave: rocas van hacia ti golpeándote con mucha fuerza.
- \* Slash: (nombre inventado) golpe con su garra.

- \* Stomp: (nombre inventado) golpea en dirección hacia el suelo.
- \* Gravity Well: (no dice el nombre pero sabes por la técnica d Genis) crea un pozo magnético que te daña tanto con electricidad como con el terremoto que se hace.
- \* Annihilation Force: carga un disparo de luz que luego lo usa para alejar a quien esté cerca de él.
  - Estrategia: Rodyle es sencillo, pero a la vez sus garras son lo que ponen el peligro. Sus técnicas ya son repetidas, especialmente por los enemigos que enfrentaste en la Tower of Salvation (Kratos, Remiel, Yggdrasill). Lo que más me mantiene al tanto de los ataques de Rodyle es Gravity Well, ya que no lo carga mucho vaya que siempre lo saca de volada además de que es de elemento tierra y no le puedo hacer Grave Blade vaya que no le baja tanto.
  - Premio: ninguno.
  - EXP: 6240.
  - Gald: 5800.

- \* Shadow.
  - HP: 30000.
  - TP: 800.
  - Def: 232.
  - Atk: 1520.
  - Elemento: oscuridad.
  - Debilidad: luz.
  - Ataques:
    - \* Dark Sphere: encierra al personaje en un círculo de oscuridad.
    - \* Bloody Lance: en cierta área del campo salen lanzas a quien este en el área de impacto, todas de oscuridad.
    - \* Dark Shower: el enemigo se coloca enfrente de un personaje y lo ataca con sus garras varias veces, al estilo Sword Rain.
      - Estrategia: este enemigo pues es sencillo después de todo, los ataques de luz son sumamente buenos contra él, para ello mi party recomendada de nuevo es Lloyd, Sheena, Raine y Genis. Para el Unison Attack de nuevo mi recomendación es Prism Stars, aunque los que tengan Photon son buenos también. A la hora de pelear, al igual que con el Sword Dancer manda a Raine hacer Photon a cada rato, también con Sheena puedes usar Demon Seal que es como combinación de Serpent Seal con Force Seal y Pyre Seal. Con lo que más cuidado debes tener es con Bloody Lance, aunque se puede evadir fácilmente.
      - Premio: Dark Seal.
      - EXP: 6320.
      - Gald: 4500.

- \* Sandworm (opcional).
  - HP: 13500.
  - TP: 0.
  - Def: 250.
  - Atk: 2500.
  - Elemento: trueno, fuego, tierra, viento, fuego, hielo, oscuridad.
  - Debilidad: agua.
  - Ataques:
    - \* Sand Breath: saca de su boca un aliento de arena.
    - \* Hide and Seek: se esconde en la arena y sale en cierto punto del escenario.
      - Estrategia: este enemigo es sólo para los que están consiguiendo las Devil's Arms, quienes no sepan qué es esto vean la última parte del Walkthrough. Este enemigo es idéntico al gusano que sale cerca de Flanoir (pero rarísimo) llamado Silver, sólo trata de esconderse en la arena y salir en cierto lugar, obviamente si estás cerca cuando se esconde y sale pues te va a dañar. En sí no es difícil.
      - Premio: Soul Eater (Devil's Arms), All-Divide.
      - EXP: 999.
      - Gald: 5800.

\* Efreet.

HP: 30000.

TP: 850.

Def: 35.

Atk: 500.

- Elemento: fuego (absorbe ataques de fuego).

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Explosion: en cierto lugar donde aparezca el punto rojo caerá un poder que creará una explosión de fuego.

\* Eruption: en cierto lugar varias olas se elevarán del suelo.

\* Flames of Destruction: Efreet te agarra y te conecta golpes mediante un poder.

\* Raging Mist: en cierta zona crea un oasis de fuego.

\* Burst Fall: golpea el suelo creando una ola de fuego.

- Estrategia: este enemigo es muy sencillo, cualquier party es bien recibida, el enemigo como verás tiene bien poquita defensa al igual que ataque, así que no debe ser mucho problema, aunque cuando te toma para hacer el ataque Flames of Destruction puedes salir mal herido, pero no hay mucho riesgo al enfrentarse a este enemigo.

- Premio: Attack Symbol.

- EXP: 2430.

- Gald: 945.

\* Sephie, Yutis, Fairess.

HP: 13000 (Sephie), 12000 (Yutis), 10000 (Fairess).

TP: 150 (Sephie), 120 (Yutis), 450 (Fairess).

Def: 81 (Sephie), 76 (Yutis), 84 (Fairess).

Atk: 713 (Sephie), 699 (Yutis), 738 (Fairess).

- Elemento: viento.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Air Thrust: espadas de aire se crean en cierta área.

\* Rising Wind: crea un tornado que eleva al personaje dañándolo.

\* Wind Blade: pequeñas espadas de aire en cierta zona.

- Estrategia: al igual que Efreet, estas tres no tienen ni mucha defensa ni mucho poder, por lo que se puede tener ofensiva completa, en especial para poder llegar a tener mucha más experiencia, además de mucho gald y bastante grade (eso depende de lo bien que peleaste). No hay recomendación alguna, ataca libremente, en esta no hay muchas restricciones.

- Premio: Saffron, Sage, Savory.

- EXP: 880 (Sephie), 770 (Yutis), 690 (Fairess).

- Gald: 320 (Sephie), 290 (Yutis), 285 (Fairess).

\* Forcystus, 2 Exbones.

HP: 20000 (Forcystus), 6000 (Exbone).

TP: 400 (Forcystus), 320 (Exbone).

Def: 300 (Forcystus), 250 (Exbone).

Atk: 1200 (Forcystus), 1000 (Exbone).

- Elemento: viento.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Wind Blade: pequeñas espadas de viento son creadas en el campo.

\* Air Blade: un láser de tipo viento.

\* Air Thrust: grandes espadas de viento.

\* Air Shot: (nombre inventado) el enemigo lanza 3 disparos de viento.

\* Cyclone: crea un gran torbellino en una zona del campo.

- Estrategia: este enemigo es realmente sencillo, lo primero en este tipo de batallas es deshacerte de los enemigos adicionales, lo cual puede resultar

molesto si no se hace primero. Todos los conjuros hechos realmente son fáciles de esquivar, excepto Air Blade que por ser un láser de gran magnitud sólo te deja con la opción del ataque de guardia, aunque resulta ser bueno aún cuando no sea para ese ataque. En el Unison Attack, ya que no está Genis puedes hacer el Fiery Beast con Eruption de Kratos y Beast de Lloyd.

- Premio: Faerie Ring.
- EXP: 7100 (Forcystus), 0 (Exbone).
- Gald: 5800 (Forcystus), 0 (Exbone).

\* Aska y Luna.

HP: 19650 (Aska), 18000 (Luna).

TP: 600 (Aska), 720 (Luna).

Def: 245 (Aska), 292 (Luna).

Atk: 1120 (Aska), 1120 (Luna).

- Elemento: luz (Aska absorbe ataques de luz).
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Photon: encierra a un personaje en un aura de luz.

\* Limited Ray: cae parte de un rayo.

\* Ray: varios rayos caen en cierta zona.

\* Sunrise -: (nombre incompleto) Aska carga un tiro y dispara, cambia la fuerza con la que va dependiendo la carga y a veces explosión.

- Estrategia: claramente por algo decían que esta debía ser la última pelea de los Summon Spirits, sólo nota el ataque de ambos además Aska no es muy vulnerable a muchos elementos excepto a oscuridad a la que no es fuerte. En esta pelea si Raine tiene el Holy Staff quítaselo porque siempre pasa de que quiere atacar a Aska y en vez de dañarlo, lo cura; así mismo procura que Raine siempre esté curando, haciendo Barriers o esas cosas ya que sus tres posibles ataques (dos para empezar, luego 3 heredando techs) son de luz. De nuevo como grupo recomiendo a Genis, Raine, Lloyd y Sheena, aunque puedes variar a Genis por Zelos si necesitas a alguien más que te esté curando. Ya en batalla, el que más peligro causa es Aska porque siempre ataca cuerpo a cuerpo y a mí me pasa que siempre es a Raine. También cuidate de los rayos de Luna, vaya que muchas veces te finta de un Ray para hacer un Limited Ray que es una versión corta del anterior.

- Premio: Moonstone, Rare Pellets.
- EXP: 3480 (Aska), 3250 (Luna).

\* Kuchinawa.

HP: 10000.

TP: 60.

Def: 125.

Atk: 800.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Raiden: después de lanzarte una daga cae un rayo sobre la daga.

\* Fire Stomp: (nombre inventado) después de hacer un ataque aéreo cae y provoca una ola de fuego.

\* Card Throw: (nombre inventado) ataca lanzando cartas.

\* Fire Ball: (nombre inventado) lanza tres cartas incendiarias.

- Estrategia: enfrentar a Kuchinawa de frente es mero suicidio vaya que siempre está atacando de cualquier modo, la mejor forma de matarlo es atacarlo por la espalda y hacerle los mismos combos de Sheena (espero que hayas visto bien en las peleas) y así lo acabarás en un 2 por 3. Aunque no se vea muy fuerte Kuchinawa, su agilidad es lo que lo caracteriza, por eso siempre hay que tratar de mantenerse a su espalda, ya que hay probabilidad de que llegue darse la vuelta pero muy pocas veces toca ver esto. También, siempre que haga su ataque Raiden trata de huir de donde cae la daga que te aviente, ya que el rayo como cae de arriba rompe defensa, excepto usando la técnica de guardia.

Para ponerse a su espalda es mejor alejarse primero, luego correr hacia él y justo cuando vaya a atacar salta para así quedar detrás de él, es mejor que hacerlo mientras ataca vaya que siempre te va a parar (bueno, la mayoría de las veces).

- Premio: Asura (arma de Sheena).
- EXP: 4800.
- Gald: 2860.

\* Plantix.

HP: 36000.

TP: 250.

Def: 310.

Atk: 1300.

- Elemento: tierra.

- Debilidad: fuego.

- Ataques:

\* Tentacle: saca un tentáculo de la tierra.

\* Beetle Rush: varios insectos van hacia ti.

\* Fruit Launch: (nombre inventado) el enemigo lanza frutas que caen sobre ti.

\* Root Hit: (nombre inventado) el enemigo da un medio giro para pegarte con sus raíces.

- Estrategia: este enemigo es muy sencillo, primero que nada equípale al personaje que controlas la gema Garnet para así hacerle más daño, trata de tener a Zelos y a Genis en tu grupo para que siempre estén haciendo ataques como Eruption o Explosion (Genis) o Flame Lance, aunque no es tan buena. Creo que el Unison Attack no es de mucha utilidad, pero cuando se trata de conseguir más grade es buena opción, en especial usando Prism Stars.

- Premio: Blue Sephira.

- EXP: 7500.

- Gald: 1250.

\* Kratos Aurion.

HP: 25000.

TP: 980.

Def: 400.

Atk: 1200.

- Elemento: luz, trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Judgement: varios rayos caen del cielo.

\* S. Lightning Blade: después de la estocada sigue un rayo.

\* Fierce Demon Fang: una pequeña ola poderosa.

\* Lightning Blade: después de la estocada sigue un rayo.

\* Eruption: crea una erupción debajo de unos personajes.

\* Double Demon Fang: doble ola creada por su espada.

\* Demon Spear: te golpea con una ola y te levanta con un ataque remolino.

\* Demon Fang: una pequeña ola.

- Estrategia: esta vez Kratos se ve más imponente y lo es por su ataque Judgement que baja mucha energía, ve ahí en fuera los demás ataques los has visto antes ya sea con Kratos o con Zelos; para esta pelea ten a Lloyd, Genis, Raine y Zelos, la clásica para no dudar ni un momentito. Ahora, en batalla recuerda que Kratos siempre está tratando de usar Lightning Blade o Super Lightning Blade, por lo que te recomiendo que siempre le llegues por la espalda, de nuevo empieza con ataques sencillos como Sword Rain, Demon Fang y así empieza haciendo combos para después uses el Unison Attack, en el que la recomendación de nuevo es Prism Stars, ah que buen Unison Attack. De ahí en fuera, la pelea es totalmente idéntica a la anterior en este mismo lugar.

- Premio: Ex Gem Lvl 4, Energy Tablets.

- EXP: 7600.

- Gald: 4800.

\* Yggdrasill.

HP: 40000.

TP: 3000.

Def: 350.

Atk: 1800.

- Elemento: luz.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

\* Ray: crea rayos en cierta parte del campo.

\* Outburst: golpea el suelo creando una gran ola.

\* Thunder Arrow: un triángulo que produce electricidad alrededor de un personaje.

- Estrategia: de nuevo una pelea sin sentido, aquí lo que tienes que hacer es resistir, pero después de un tiempo saldrás de batalla (no sé si en realidad puedas perder).

- Premio: -.

- EXP: -.

- Gald: -.

\* Zelos Wilder.

HP: 28000.

TP: 1200.

Def: 365.

Atk: 1150.

- Elemento: trueno, luz.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Double Demon Fang: doble ola en dirección hacia un personaje.

\* Fierce Demon Fang: una pequeña pero fuerte ola se crea alrededor de su espada.

\* Victory Light Spear: te eleva con un ataque de remolino.

\* Lightning Blade: estocada seguido de un rayo.

\* Judgement: caen rayos de justicia desde el cielo.

\* Light Spear Cannon: te eleva un poco y luego le sigue una estocada.

- Estrategia: pues Zelos es la copia de Kratos, tiene los mismos ataques y ataca de la misma manera. De nuevo la recomendación es colocarte detrás de él y empezar a atacar siempre y cuando no esté haciendo ataques como Victory Light Spear y esos. Piensa que estás peleando contra Kratos y lo vencerás rápido, no tiene tanto HP.

- Premio: Mystic Symbol.

- EXP: 9300.

- Gald: 9800.

\* Pronyma, Idun (x2).

HP: 32000 (Pr), 11000 (Id).

TP: 850 (Pr), 0 (Id).

Def: 350 (Pr), 220 (Id).

Atk: 1720 (Pr), 1150 (Id).

- Elemento: oscuridad (Pr).

- Debilidad: luz (Pr).

- Ataques:

\* Spread: crea una columna de agua bajo cierto personaje.

\* Agarazium: crea una columna de energía bajo cierto personaje.

\* Leonazium: ataque parecido a Beast.

\* Dark Sphere: encierra a un personaje en una esfera de oscuridad.

\* Acid Rain: baja la defensa de todos los personajes.

- Estrategia: Pronyma no ha cambiado mucho desde la pelea en Fooji Mountains, sólo que ahora tiene acompañantes, los cuales son algo molestos por su guadaña. Como es usual, es recomendable deshacerte de esos enemigos primero,

además de que con sus guadañas te quitan tiempo de ataque porque te mandan lejos con un ataque, por eso trato de acercarme y hacer que abaniquen y así poder entrarles a los combos. Para atacar a Pronyma no hay mucho problema, preferiblemente atácala por detrás.

- Premio: Red Savory, Black Quartz.

- EXP: 7000 (Pr), 1200 (Id).

- Gald: 4800 (Pr), 1200 (Id).

\* Yggdrasill.

HP: 40000.

TP: 3000.

- Elemento: luz.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

\* Holy Lance: en cierta parte del campo caen lanzas.

\* Death Eater: una imitación pequeña de Judgement.

\* Ray: crea unos rayos en cierta zona.

\* Judgement: caen rayos de justicia del cielo.

\* Prism Sword: en cierta área empiezan a caer espadas.

\* Outburst: golpe al suelo que provoca una gran ola.

\* Ground Dasher: crea una grieta en el suelo y daña a quien esté cerca.

- Estrategia: pues Yggdrasill ya debe estar bien cuidado vaya que ya van tres veces (incluyendo ésta) que lo enfrentas, así que ya debes saber su estilo y su forma de atacar. A este enemigo es requerimiento que lo ataques de espalda, no hay que exponerse al Death Eater (que si lo hace enfrente de ti te daña, eso es de ley) ni a un Outburst, esos como fastidian ya que tienen el mismo rango de ataca que un Explosion de Genis. Para la pelea puedes tener equipada la gema Amethyst, con la cual le harías el doble de daño a Yggdrasill, pero también es buena Ruby para hacer la Grave Blade (sólo si tienes Fierce Demon Fang y lo has usado 200 veces). Prácticamente no necesita mucha explicación.

- Premio: Ex Gem Lvl 4, Energy Tablets.

- EXP: 8320.

- Gald: 4800.

\* Sword Dancer.

HP: 99999.

TP: 8888.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Ground Dasher: aparece una grieta en el suelo que daña a quien esté cerca.

\* Soul Infusion: (no estoy seguro pero creo que es) incrementa defensa del enemigo.

\* Indignation: crea un círculo en cierta zona del campo en donde cae un poderoso rayo.

\* Death Spiral: el enemigo con sus espadas gira en espiral causando gran daño.

\* Cross Slice: usa un ataque en el que cruza las espadas.

\* Spark Wave: crea una bola eléctrica en el campo.

- Estrategia: pues la estrategia sigue siendo la misma que en veces pasadas, sólo que ahora el Indignation es la carta fuerte del enemigo, para que eso no te perjudique mucho usa el All-Divide que divide a la mitad todo el daño que recibas, lo que disminuye la posibilidad de que tus amigos mueran en batalla. Como siempre los ataques de luz son altamente recomendados, puedes equipar también la gema Topaz a alguien para que le haga más daño. En la alineación a fuerzas deben estar Lloyd y Raine, los otros son al gusto, yo recomiendo poner a Colette en el tercero y el último queda a completa decisión tuya dependiendo de tus decisiones en Flanoir (por eso dije que eran realmente importantes). La técnica Photon la recomiendo mucho, aunque para el Unison Attack de nuevo prefiero tener Prism Star si es que pusiste a Genis, aunque cualquier otra que tenga Photon también es recomendable. En batalla como siempre tú debes ser el

frente mientras los demás atacan desde lejos; si pusiste a Sheena en el grupo, cuando esté en un Over Limit pues aprovecha para convocar a Luna (Summon: Light) y así hacer un Judgement, mucho mejor que su Demon Seal.

- Premio: ninguno.
- EXP: 10000 aprox.
- Gald: 6000 aprox.

\* Kratos Aurion.

HP: 12000.

TP: 1400.

Def: 320.

Atk: 1050.

- Elemento: trueno, luz.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Lightning Blade: estocada seguida de trueno.

\* Grave: una piedra te golpea y varias le siguen.

\* S. Lightning Blade: estocada seguida de trueno, más fuerte que la otra.

\* Fierce Demon Fang: pequeña pero poderosa ola.

\* Demon Fang: simple ola de espada.

\* Thunder Blade: una espada cae del cielo provocando una ola eléctrica cerca de ella.

\* Double Demon Fang: doble ola simple.

\* Air Thrust: varias espadas de aire creadas alrededor de ti.

\* Demon Spear: combinación de Light Spear y Demon Fang.

- Estrategia: esta pelea con Kratos es muy sencilla, especialmente porque tiene 12000 de HP, esperando algo más o menos como 20000. Esta pelea es caracterizada por el gran uso de Lightning Blades, es el ataque preferido de Kratos, generalmente lo sigue mucho con Fierce Demon Fang; también cuando hace Grave procura correr inmediatamente para encontrar a Kratos desprevenido y así poder romperle su defensa y hacerle más daño. Entonces ataca con combos, ya sabes, lo de siempre y que sea efectivo, el Unison Attack lo olvidamos en esta pelea porque nada más es Lloyd y pues no tiene caso. No puedes perder esta pelea.

- Premio: Ninguno.

- EXP: 9990.

- Gald: 5520.

\* Origin.

HP: 40000.

TP: 800.

Def: 350.

Atk: 1450.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Spiral Flare: un rayo de fuego va hacia los personajes.

\* Earth Bite: bajo cierto personaje salen olas que envuelven al personaje en tierra.

\* Rameesh: un triángulo que produce mucha energía dañando a quien se encuentre cerca.

- Estrategia: esta pelea está mas decente que la de Kratos vaya que Origin tiene 40000, así que puedes disfrutar de una pelea decente. Esta batalla más que nada es para cubrirse de los ataques de Origin, especialmente Rameesh que es el más peligroso. Siempre que te lo encuentres de frente te va a atacar con sus 4 espadas (recuerda que tiene 4 manos, como el Sword Dancer), por lo que hay que poner defensa, también colócate a su espalda para romperle la defensa y empezar a hacer combos y preparar el Unison Attack (mi recomendación de nuevo es Prism Stars si tienes a Genis). Para el ataque Earth Bite, generalmente pasa que se lo hace a Raine, no vayas a cometer el mismo error que

yo que por hacer un Psi Tempest me pasé y fui a dar al Earth Bite. Con esto es suficiente para matar al enemigo.

- Premio: Reflect Ring.

- EXP: 10240.

- Gald: 9870.

\* The Neglected.

HP: 20000.

TP: 500.

Def: 215.

Atk: 1950.

- Elemento: fuego, luz, hielo, oscuridad.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Freeze Lancer: lanza pequeñas dagas de hielo hacia un personaje.

\* Flame Lance: una lanza de fuego impacta en el suelo y causa una pequeña onda.

\* Eruption: crea olas de fuego que se elevan bajo un personaje.

- Estrategia: pues el enemigo está sencillito vaya que no hace mucho daño, además tiene poquito HP para estas alturas, así que debe de ser fácil. Sus ataques pueden ser fácilmente interrumpidos con cualquier ataque de nivel 2 que se algo fuerte, como Psi Tempest, Hunting Beast o alguno de esos, no hay mucho reto en la pelea, de cualquier modo cuida a tus personajes.

- Premio: Defense Ring.

- EXP: 2800.

- Gald: 3200.

\* The Fugitive.

HP: 20000.

TP: 500.

Def: 215.

Atk: 1950.

- Elemento: agua, trueno, luz, oscuridad.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Spark Wave: crea una bola de electricidad en el campo.

\* Aqua Laser: lanza un láser de agua.

- Estrategia: usa las mismas técnicas que para el anterior, es la misma copia pero diferente xD.

- Premio: Magic Ring.

- EXP: 2800.

- Gald: 3200.

\* The Judged.

HP: 20000.

TP: 500.

Def: 215.

Atk: 1950.

- Elemento: viento, tierra, luz, oscuridad.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Air Thrust: crea espadas de aire en una zona.

\* Stalagmite: levanta varias rocas debajo de un personaje.

\* Grave: una roca golpea a un personaje seguida de otras rocas más.

- Estrategia: mismas estrategias para anteriores.

- Premio: Attack Ring.

- EXP: 2800.

- Gald: 3200.

\* Abyssion.

HP: 120000 (00) [Es un buen].

TP: 8200.

Def: 425.

Atk: 2250.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques: infinidad de ataques, puede usar los ataques de cualquier personaje, incluso los secretos; en pocas palabras, todos (excepto Sheena).

- Estrategia: como dije, esta es la pelea más difícil del juego, no sólo porque el enemigo tiene mucha salud, sino por su gran variedad de ataques con la cual te puede poner buenos dolores de cabeza; lo primero a hacer en la pelea es usar el All-Divide, es lo mejor que puedes hacer vaya que reduce el daño hecho a la mitad (el que te hacen, no el que haces). Para atacar es el reto, vaya que generalmente ataca con técnicas de Lloyd / Kratos / Zelos y con las de Regal para cuando empiezas a atacar desde el aire, por lo que primero acércate y ve qué técnica hace, si no puedes saltarla utiliza defensa y cuando termine de atacar empieza a contraatacar para así romper su defensa y empezar los combos; si cuentas con una party muy ofensiva, entonces puedes incrementar tus combos increíblemente hasta que ya no se pueda más, para lo que debes usar el Unison Attack. Dependiendo del grupo que hayas elegido será el Unison Attack que elijas, con la ofensiva puedes hacer algo como Fiery Beast o alguna de esas y con la defensiva, si tienes a Genis la clásica Prism Stars. Cuida las técnicas mágicas del personaje, puede hacer desde ataques sencillos como Fire Ball, pasando por Eruption, Explosion, Meteor Storm y la peor de todas, Indignation Judgement. Cuida muy bien a tu grupo, usa sabiamente ítems y así eliminar a Abyssion.

- Premio: Jet Boots, Hyper Gauntlet.

- EXP: 8000.

- Gald: 6800.

\* Mithos.

HP: 55000.

TP: 5000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Holy Lance: varias lanzas salen desde un lugar.

\* Ground Dasher: se abre una grieta en el suelo dañando a quien se encuentre cerca.

\* Retribution: crea una ola que causa males a todo el grupo.

\* Judgement: caen rayos del cielo.

\* Rejection: crea una pequeña ola alrededor de si.

- Estrategia: este enemigo es fácil, siempre y cuando Raine esté en tu grupo, es lo más recomendable que puedes hacer, de lo contrario vas a tener que gastar gran cantidad de Miracle Bottles o Panacea Bottles para estar curando a tu grupo y eso no es cool. Esta pelea es muy similar a las de Yggdrasill, vaya que siempre va de lado a lado y hace sus ataques. No debe tomar mucho tiempo, tiene poco HP.

- Premio: ninguno.

- EXP:

- Gald:

\* Mithos 2.

HP: 60000.

TP: 1500.

- Elemento: luz, oscuridad.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Flame Lance: cae una lanza de fuego al campo.

\* Indignation: crea un círculo en el cual cae un gran trueno.

- \* Spark Wave: crea una bola de electricidad en el campo.
- Estrategia: la verdad este enemigo no sé que ataques haga, sólo me dio tiempo de ver el Flame Lance y los demás ya que lo derroté en menos de 1 minuto, el punto aquí, como en las otras batallas en las que peleas contra los "miedos" es mantener el conteo de hits activo y así todo terminará.
- Premio: Ex Gem MAX.
- EXP: -.
- Gald: -.

---

## 7. Walkthrough.

Créditos en esta sección:

Kratos (foro FN) por el método para reencontrarte y volver a tener a Kratos en tu grupo.

MysticWeirdo por información para empezar a juntar las Devil's Arms.

Ket Shi por su estupenda guía de las Devil's Arms.

Antes que nada recomiendo que antes de comenzar con el FAQ leas la primera sección que te servirá para ahorrarte los aburridos tutoriales del principio. También debo aclarar que el FAQ fue hecho con el personaje principal siendo Lloyd y utilizando el control en modo manual.

Todos los datos del juego fueron sacados en modo normal, Hard incrementa un poco el HP y otras stats.

En mi juego, mis personajes y mis estrategias están basados según al tipo que tienen, el cual es:

- Lloyd - Strike.
- Genis - Technical.
- Raine - Technical.
- Colette - Technical.
- Zelos - Technical.
- Kratos - Strike.
- Sheena - Strike.
- Regal - Strike.
- Presea - Strike.

### @@@ 7.1 - El viaje de regeneración.

Al comenzar el juego, verás un video en donde explican los fundamentos de la historia.

Al terminar, verás unos comentarios para un tal Lloyd Irving, después de ello habrá una conversación acerca de la leyenda del héroe Mithos; más tarde, llegará un momento que habrá un halo de luz que impresionará a todos, terminando esa escena tomarás el control de Lloyd Irving.

Ahora ve hacia la abertura y verás que Genis te recuerda que Raine les encargó estudiar y quedarse en el salón, para lo cual te presentarán dos opciones:

"It's Research": seleccionando esta opción te irás de todos modos, pero como Genis es tu mejor amigo también te acompañará, al igual que Colette. Ya controlando a Lloyd, ve por la abertura y luego camina hacia el sur y sal del lugar; allí verás otra escena en donde los 3 se preguntan en dónde están todos vaya que el pueblo está muy silencioso y vacío, para ello llegará Frank (padre de Colette) y explicará la situación: el grupo de los Desians pasaron por Iselia en dirección a la capilla.

"OK Fine": seleccionando esta opción no pasará nada y te quedarás en ese lugar, pero llegará un pastor que caerá enfrente de Colette por sus heridas. Él te dice que los Desians han atacado el templo y le dice a Colette que vaya a recibir al oráculo.

Ya controlando a Lloyd, ve por la abertura y luego camina hacia el sur y sal del lugar; allí verás otra escena en donde los 3 se preguntan en dónde están todos vaya que el pueblo está muy silencioso y vacío, para ello llegará Frank (padre de Colette) y explicará la situación: el grupo de los Desians pasaron por Iselia en dirección a la capilla.

Terminando esa escena ve al norte y nota que llegará un enemigo, para lo cual tendrás tu primera batalla contra un Zombie; al terminar esa batalla llegará otro enemigo, en esa batalla ahora enfrentarás a dos enemigos: un Zombie y un fantasma. Recuerda seleccionar sabiamente con el botón R a quién atacar. Al terminar con ellos puedes ir a la tienda de Iselia a comprar algunos ítems que pueden servirte de curación (vaya que el Sándwich cura muy poco HP, se encuentra en la parte sureste del pueblo) o simplemente puedes ir al norte hacia campo abierto. Una vez allí puedes ver el Skit "What's The Temple Like?", desde aquí sigue hacia el noroeste hasta llegar al templo y entra.

\*\*\*\* Martel Temple \*\*\*\*

Enemigos encontrados aquí:

???? - enemigos Desians.

Zombie - muerto viviente.

Slime - gelatina que ataca a distancia.

Ghost - fantasma que ataca mayormente de frente.

Spider - araña que ataca de frente.

Golem - enemigo de roca.

Vidarr - sub jefe Desian.

Sigue el camino hasta llegar a la entrada en donde verás otra escena acerca de un Desian y la abuela de Colette, al terminarla tendrás que pelear contra 2 soldados; en seguida verás a un soldado bien equipado y fornido a quien enfrentarás, pero por lo fuerte que es la batalla será interrumpida hasta que un desconocido llega y les ayuda; este desconocido te estará curando mientras atacas a Vidarr (ese es su nombre).

\* Vidarr.

HP: 4000.

TP: 30.

Def: 21.

Atk: 210.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Swing: ataca con el picahielo de su mano.

\* Smash: ataca con su mazo.

- Estrategia: este jefe es muy sencillo, siempre trata de que cuando ataque pongas defensa o te quites del rango de donde hace su ataque. Cuando llegue Kratos, no juegues como el curandero, déjaselo a él mientras atacas a Vidarr haciendo combos junto con Genis y Colette; trata de que nadie muera en esta parte, si lo hace nada más utiliza la Life Bottle que tienes.

- Premio: Life Bottle.

- EXP: 115.

- Gald: 25.

Una vez muerto verás otra escena en donde se introducirá al extraño, quien se hace llamar Kratos y que es un mercenario, quien protegerá a la elegida en su

viaje de regeneración. Tras un rato, verás que se te presentan dos opciones:

"What did you say?": selecciona esta opción para rebelarte en contra de la decisión de Kratos, pero Colette pondrá de pretexto que se siente insegura sin Lloyd a su lado, por lo que entrarás.

"Gotcha": selecciona esta opción para rezagarte de la opinión de Kratos, aunque se te permitirá continuar.

Una vez adentro verás otra escena en donde Kratos le da a Lloyd el un Training Manual para que aprenda a usar mejores técnicas con las espadas. Ahora puedes ver tres caminos, en el de la izquierda puedes encontrar sólo a un enemigo, mejor ve por la derecha y encontrarás a otro, sigue y te topará con otros dos más hasta llegar a unas escaleras, baja por allí. Al bajar verás un video en el que se muestra el interés acerca de un artefacto que se encuentra a lo lejos, Colette avisará de un monstruo a quien pelearás.

- Golem.

HP: 1200.

Fuerte contra ataques de tipo tierra.

Débil contra ataques de tipo agua.

Al terminar con él se convertirá en una roca, la cual se puede empujar a cualquiera de los agujeros de este lugar, haciendo que los espacios en el camino se parchen para así poder continuar; así que mata a otro Golem para otro bloque, éste hazlo caer por el agujero central o centro izquierdo, en seguida baja por las escaleras del suroeste y ve a empujar el bloque hacia la izquierda para que así continúes hasta llegar a un cofre, el cual contiene una Life Bottle, además de encontrarte con un enemigo en esa zona. Regresa para derrotar a otro Golem, mándalos por la abertura central derecha y manda otro para así poder conectarte, baja y ve por allí para llegar a un cofre con una Panacea Bottle; prepara otros dos bloques que debes mandar por el centro superior para así poder llegar al objeto que tanta impresión provocó. Se trata de un anillo [Sorcerer's Ring], el cual produce un pequeño ataque que te puede ayudar a paralizar a algunos enemigos por si no quieres enfrentarlos (no sirve en batalla) y para deshabilitar trampas, actívalo presionando X.

Ahora sube y ve por las escaleras del noroeste, sigue por allí hasta llegar a 3 cofres, uno tiene un Apple Gel, otro tiene 250 Gald y el otro tiene una Life Bottle. Ahora regresa a la entrada (en donde recibiste el Training Manual) y ve por el camino central, allí verás una puerta sellada, pero gracias al anillo podrás continuar, enfrente encontrarás un portal, tómalo para llegar al altar. Allí verás que saldrá un ángel llamado Remiel, quien preparará a Colette como la elegida de mana en su viaje de regeneración; él te dice que vayas al sur a la Seal of Fire. Ahora toma el transporte de regreso y al llegar a la entrada te encontrarás con Raine quien te dará unos golpes por no estar en Iselia, así que sal de allí y ve hacia allá.

\*\*\*\* Iselia \*\*\*\*

Una vez en el pueblo, ve hacia la casa de Colette que se encuentra en el este (es la más grande del pueblo), allí verás una escena en donde se acuerda que Kratos y Raine protejan a la elegida en su viaje de regeneración, además de que recibirás el Collector's Book por haber ayudado en el templo. También verás de nuevo que Kratos se opone a que vayas en el viaje, luego verás otra escena acerca del cumpleaños de Colette y Genis te acompañará a casa, pero antes necesita ir por unas cosas a su casa. La casa de Genis se encuentra al otro lado del pueblo, en el oeste; allí puedes obtener un tutorial acerca de cocinar, pero si no quieres no lo tomes, al fin y al cabo al terminar te darán ingredientes para preparar un Sándwich.

Sal de la casa de Genis y ve hacia el sur para ver otra escena, esta se trata acerca de la mascota de Lloyd, Noishe. Al terminar sal a campo abierto y ve hacia el noroeste para entrar al bosque de Iselia.

\*\*\*\* Iselia Forest \*\*\*\*

Enemigos encontrados aquí:

Rabbit - conejo maligno.

Spider - araña que ataca de frente.

Minicoid - pequeños hongos.

Giant Bee - abejas asesinas.

Slime - gelatina que ataca a distancia.

Una vez aquí verás que Noishe huye porque no le gustan los monstruos, así que continúa por la derecha y luego ve al norte para llegar a un entronque, ve por el camino de la izquierda para llegar a un cofre con un Apple Gel; ahora sigue por el camino de la derecha para encontrarte otro cofre que contiene una Life Bottle. Continúa para ver el Skit "Genis Friend", sigue hasta llegar a un entronque en donde Genis parará, pero el camino que toma Genis lleva al rancho de los Desians, é insiste que tiene que decirle algo a alguien acerca del oráculo, así que irás con él. Pasa el Save Point para llegar al rancho, acércate a la reja de la izquierda para ver a una tal Marble; en esa conversación aprenderás información acerca de las Exspheres y las Key Crests, así que después de un rato de charla habrá dos opciones a escoger:

"Fine": escoge esta si estás de acuerdo en preguntarle al papá de Lloyd acerca de la Key Crest.

"But": escoge esta si estás inseguro de hacerlo, pero al fin Genis te convencerá.

Entonces, sorprenderán a Marble quien te dirá que huyan, pero de nuevo te pondrán dos opciones:

"...Okay": escoge esta para huir de inmediato.

"But..."; de nuevo escoge esta si te sientes inseguro, pero de nuevo serás convencido por los argumentos de Genis y Marble.

Así que se la llevarán a la parte trasera, en donde la castigarán para enseñarle una lección acerca del respeto, aunque ni Genis ni Lloyd se encuentran satisfechos con ello; así que ve a la parte derecha para encontrar una plataforma para tener una mejor vista, sube plataforma por plataforma (el cofre de la derecha contiene un Orange Gel) hasta llegar arriba y ver que la están golpeando y así llegarán a un plan, sólo que Genis lo echará a perder y tendrás que pelear contra los dos Desians. Luego verás el final de la conversación de Genis y otra en donde se muestra a un Desian dando órdenes para verificar a los atacantes.

Ahora sigue hacia el norte hasta que se te presente un entronque, toma el camino de la derecha por la parte de arriba para llegar a un cofre que tiene un Apple Gel, sigue a la derecha para llegar a otro cofre que contiene 500 Gald. Regresa al entronque principal y sigue al norte, luego gira a la izquierda y sigue hasta llegar a otro cofre con otro Apple Gel, luego ve hacia la derecha para encontrarte en un lugar cerrado otro cofre con un Leather Glove. Desde el cofre de 500 Gald sigue hacia el norte para llegar a campo abierto, desde allí sigue hasta llegar a la casa de Dirk.

\*\*\*\* Dirk's House \*\*\*\*

Una vez aquí dirígete hacia la casa para hablar con tu papá; allí le preguntarás acerca de la Key Crest, después vendrán otros temas hasta que

salgas de la casa, en donde te encontrarás con todos y cuando te hable Colette te pondrán dos opciones:

"Okay": acepta para ir a hablar con Colette a la terraza de inmediato.

"Just a minute": por si quieres hacer un par de cosas antes, Colette te espera en una banca para ir a hablar cuando estés listo.

Después de la charla interrumpirán Raine y Genis, después de ello el grupo se irá y Lloyd se quedará haciendo el regalo para Colette. En seguidas baja las escaleras para hablar de nuevo con tu padre quien está enfrente de la tumba de tu mamá, él te dará la Key Crest que le pediste y le dirás a tu padre que irás con Colette al viaje de regeneración y te dará 2 Apple Gels, una Life Bottle, 500 Gald y el mapa de Sylvarant. Para cuando te vayas a ir, llegará Genis a avisarte que Colette ha partido.

\*\*\*\* Iselia \*\*\*\*

Al llegar a Iselia, te dirán que Phaidra, la abuela de Colette, te está buscando, ve con ella quien te dará una carta de Colette, quien te explica la razón del porqué mintió, luego Frank tratará de decirte algo acerca de Colette cuando se escuchará algo de afuera, sal y verás que están quemando el pueblo, graba y ve al sur en donde verás que al Desian de hace rato, ve al sur y escucharás sus palabras acerca de la violación del tratado de no agresión, y te prepararon un oponente apropiado para tu crimen.

\* Exbelua.

HP: 5000

TP: 38.

Def: 10.

Atk: 190.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Slash: usa su brazo para dar un golpe.

\* Impact Hammer: usa su brazo para golpear desde arriba.

\* Ignition Bell: aumenta su poder.

- Estrategia: este jefe es realmente sencillo, lo que debes hacer es acercarte a él y cuando ataque con su brazo retírate un poco y regresa con el enemigo para dañarlo. Es bueno que Genis use Fire Ball de lejos para que le dañe y luego llegues tú para hacerle un combo. Llegará cierto momento, aproximadamente cuando tenga 2000 HP que empezará a hacer el Impact Hammer; cuando lo haga aléjate vaya que cuando lo hace el efecto que produce tiene largo alcance y puede golpearte. Usa los Apple Gels para curarte y su es que alguien cae, manda al personaje que resta que lo reviva con una Life Bottle.

- Premio: Panancea Bottle.

- EXP: 280.

- Gald: 320.

Al terminar los Desians se darán cuenta de que en realidad tienes la Exsphere de un proyecto y es la que buscan, pero el monstruo que encima sobre él y les dice que corran, siendo la voz de Marble [deducción, Marble fue convertida en un monstruo] quien se sacrificará, saliendo su Exsphere que irá a las manos de Genis. Después de eso verás que el alcalde del pueblo exiliará a Lloyd del pueblo y como Genis no puede dejar a su amigo, entonces él se exiliará también, así que sal del pueblo a campo abierto.

@@@ 7.2 - La Seal of Fire.

Dirígete hacia el sur hasta ver una pequeña escena de Lloyd y Noishe, quien trae una nota de Dirk que habla acerca de las EX Skills, si quieres aprender

de ellas puedes ver la información que trae la carta, de lo contrario sólo ignora todo y sigue; el desierto se encuentra más o menos al suroeste, ve hacia allá hasta llegar a Triet (identifícalo por ser un lugar con un oasis) y entra.

\*\*\*\* Triet \*\*\*\*

Ahora que puedas caminar, ve hacia la parte noroeste para que un tipo te llame, él quiere que le consigas un poco de Beast Hide para hacerte una buena arma. Ahora ve por el camino del noreste, sigue por allí hasta llegar a una tienda, entra y verás a una adivina, quien te cobra 100 gald por decirte tu futuro; si le pagas te dirá que la elegida se dirige al oasis que fue destruido por un tal Efreeth hace tiempo.

Ahora ve y trata de salir de la ciudad, pero verás que un par de Desians se dan cuenta de que eres el buscado mostrado en el póster, por lo que tendrás que pelear con ellos [2 Whip Master, 1 Bowman]; al terminar verás que un cobarde le lanza un ataque a Lloyd por la espalda y lo deja paralizado, entonces llegan los Desians y se lo llevan a cierto lugar.

\*\*\*\* Sylvarant Base \*\*\*\*

Enemigos encontrados aquí:

- \* Foot Soldier: soldados con espada.
- \* Raybit: máquinas que atacan a distancia.

Entonces aparecerás dentro de un complejo y en una celda y cuando despiertes escucharás hablar a ciertos Desians de por ahí, cuando se vayan podrás actuar; habrá un guardia vigilando cerca, con tu Sorcerer's Ring procura darle para que se vaya y así puedas abrir la puerta, entonces abre la de junto para tomar del cofre el Beast Hide, luego ve hacia la derecha y verás otro cofre, al abrirlo recuperarás tu armamento. Sigue hacia la derecha hasta llegar a la puerta, en donde te encontrarás con dos Desians y tendrás que eliminarlos [2 Foot Soldiers].

Continúa hacia la puerta norte y pasa del otro lado, allí encontrarás un aparato que le cambia la función al Sorcerer's Ring, cada vez que veas uno (generalmente calabozos) podrás cambiar la función del anillo para beneficiarte en el calabozo; en este calabozo te sirve como un tiro de energía. Antes de leer toda la explicación que te acabo de dar verás que los Desians buscan a Lloyd y no lo encuentran y para regresar necesitan hacer cierto mecanismo para abrir la puerta, recuérdalo porque luego te tocará hacerlo. Cuando retomes control repite eso y harás que la puerta se reactive, sigue por allí para llegar a un corredor, sigue hasta un entronque en donde encuentras a un Desian el cual te deja una Memory Gem (consulta la primera sección para saber su uso), desde aquí ve hacia el norte en donde encontrarás en el cuarto un hangar (al parecer), un cofre con una Beast Fang y una máquina en la cual puedes comprar Apple Gels, Orange Gels, etc.

Regresa al entronque y sigue el camino hacia la izquierda y crúzala, allí verás un espacio en donde te enseñan a usar la Memory Gem, si la quieres usar encontrarás un Save Point; ahora sigue a la izquierda para encontrar 3 generadores, pégale al del centro con tu Sorcerer's Ring y verás que la cosa de centro se mueve y hará que se coloree la zona de color verde, eso abrirá las puertas del norte y del sur, pero no hay nada interesante en ellas; ahora haz lo mismo pero en la de arriba y verás que la zona que coloreará de rojo además de que una entrada se abrirá, así que ve a la zona sur en donde encontrarás un cofre en la parte derecha con una Magical Cloth; regresa y en la máquina activa los generadores de abajo, en medio y arriba para hacer que se coloree verde de nuevo, así que ve hacia arriba y cuando llegues a un entronque encontrarás a un Desian y te desviarás hasta entrar a una habitación; una vez allí empezarás a creer que estás a salvo, pero encontrarás

a otro Desian en ese lugar (este es importante vaya que tiene diferente aspecto) y por el ataque que está a punto de hacer sabes que fue él quien te atacó en Triet. Después verás que llega Botta (el de la capilla de Martel) quien le avisa al otro que el grupo de Colette ha infiltrado el sitio, luego llegará el grupo y tendrás una batalla con Botta y 2 Foot Soldiers.

\* Botta.

HP: 4200.

TP: 224.

Def: 35.

Atk: 205.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Stone Blast: levanta rocas debajo de ti.

\* Rock Breaker: ataca el suelo con su espada y produce una ola.

\* Fire Ball: lanza 3 bolas de fuego hacia ti.

\* Stalagmite: levanta varias rocas debajo de ti.

- Estrategia: Botta es sencillo, recomiendo que mandes a tus compañeros encargarse de los dos Foot Soldiers mientras tú ataques directamente a Botta. Para cubrirte de los ataques del enemigo te recomiendo que estés pendiente a sus ataques (simplemente de vista). Cuida sus espadas y huye cada vez que haga algún ataque especial, cuida a tus amigos por si Kratos no es de suficiente ayuda y revive a los suficientes para que nadie pierda experiencia.

- Premio: Poison Charm

- EXP: 611

- Gald: 1526

Ahora escaparán todos y saldrán de la base, desde aquí ve hacia el suroeste y antes de llegar a Triet verás un Skit entre Kratos y Lloyd y al terminar se agregarán un par de secciones en el Training Manual.

\*\*\*\* Triet \*\*\*\*

Una vez en Triet verás una escena de Raine y las Exspheres; cuando termines sal del cuarto y ve arriba para entrar en el primer cuarto, allí encontrarás a Raine y le darás la Key Crest, después sal de ahí para ver a Kratos salir del Inn y se te presentarán dos opciones:

"Follow Kratos": seguirás a Kratos para ver qué pasa y verás que le dice ciertas cosas a Noishe.

"I'll leave him alone": con esto dejarás a Kratos con sus negocios, así que ve al cuarto y duerme.

Al día siguiente sal del Inn para reencontrarte con el grupo, allí sabrás que las ruinas, en donde se encuentra la Seal of Fire, están al suroeste además de recibir la Monster List por parte de Raine para ver a los enemigos que has enfrentado. Antes de partir ve con el vendedor para darle la Beast Hide y te dará la Soft Leather, con lo cual podrás hacer una Hard Leather; eso es lo que se conoce como Customization, no olvides pasar a ver las demás tiendas y cuando estés listo sal a campo abierto hacia las ruinas de Triet.

\*\*\*\* Triet Ruins \*\*\*\*

Enemigos encontrados aquí:

\* Brown Pot: enemigos que atacan a distancia.

\* Fire Bird: pájaro de fuego que ataca en picada.

\* Fake: caja que es invulnerable pero puede hacerte mucho daño.

\* Fire Element: rocas que utilizan ataques de fuego.

\* Fire Warrior: enemigo que utiliza una espada de fuego.

\* Scorpion: escorpión que puede envenenar.

Al entrar verás una escena de Lloyd quejándose del calor, pero se verá interrumpida vaya que se acercan unos enemigos y tendrás que pelear [2 Fire Element], terminando con ellos aprenderás las técnicas defensivas para todos (Guardian, Damage Guard y Force Field) y para hacerlo debes estar en defensa y dirigir el Stick hacia abajo.

Ve hacia enfrente y llegarás a ver otra escena, en donde verás el método para cuando vayas a entrar a Seals, además de que Raine obtendrá el título "Archeological Mania". Una vez que Colette haya abierto la Seal, ve hacia adentro; una vez allí avanza hasta el entronque, entonces entra en la abertura central y podrás notar un bloque al norte, ve por él y velo a poner para completar el camino en el oeste; si sigues por el camino norte y vas al oeste encontrarás cofres que tienen un Bracelet y una Life Bottle respectivamente. Ahora ve hacia el sur en donde encontrarás un cofre con un Apple Gel, en seguida sal de esa zona y ve por el camino de abajo, el cual conduce a un cofre lleno de rocas (quítalas con el Sorcerer's Ring) y encontrarás un Lemon Gel (mejor que el Apple, pero guárdalo para después).

Ahora entra por la abertura que está cerca, allí ve hacia la derecha para encontrar que hay unas antorchas, las cuales puedes encender con el Sorcerer's Ring y que hace que ciertos bloques se muevan; después ve hacia el oeste para matar al enemigo que te dejará una Memory Gem, sal y regresa al centro para meterte de nuevo en esa abertura; allí avanza hacia la izquierda para ver otra antorcha, actívala para elevar otro bloque, sube por las escaleras para encontrar dos bloques, los cuales contienen 1000 gald y Mumei (espadas para Lloyd). Regresa al cuarto principal y toma el camino hacia arriba, también verás un cofre, pero ese es un enemigo, así que no lo abras, en todo caso, ve por la abertura de por ahí.

Una vez allí ve hacia el norte y luego al oeste para encontrar un bloque, colócalo en el espacio de abajo para así poder alcanzar la antorcha, la cual subirá otra plataforma, antes de que regreses abre el cofre que tiene el arma Stiletto para Kratos. Ahora regresa y usa la plataforma para llegar a unas escaleras, súbelas y desvíate para ir a un cofre que contiene un Circlet, después regresa y utiliza la Memory Gem en el punto para crear un Save Point, después ve por el transportador para ir a la Seal, allí tendrás una pelea dura (considera que Colette siempre deberá participar en estas batallas).

\* Ktugach y Ktugachlings.

HP: 5000 (Ktugach), 1500 (Ktugachlings).

TP: 50 (Ktugach), 180 (Ktugachlings).

Def: 28 (Ktugach), 40 (Ktugachlings).

Atk: 300 (Ktugach), 130 (Ktugachlings).

- Elemento: fuego.

- Debilidad: agua y hielo.

- Ataques:

\* Fire Ball: lanza 3 bolas de fuego.

\* Eruption: levanta lava debajo de ti que te empieza a golpear y te levanta del suelo.

\* Needles: avienta las agujas que trae en la cabeza, ataque principal.

- Estrategia: espera tener este tipo de batallas duras cuando estés a punto de liberar una Seal; en este caso enfrentas a tres enemigos, dos pequeños y uno grande, recomiendo primero que te vayas por los enemigos pequeños primero, también recomiendo tener como party a Lloyd, Colette, Genis y Kratos. Con los pequeños no debe haber mucho problema, sólo cuídate de las Fire Balls que utilizan; para el enemigo grande es otro caso, con él siempre tendrás que estar defendiéndote en caso de que use su ataque NEEDLES (así lo llamé yo) para bajar el daño, pero cuando veas que empieza a cargar aléjate un poco para que cuando se ataque quede activo puedas ver en donde va a hacerlo y entonces

puedas huir de ahí. Es recomendable tener un Shortcut al Aqua Edge de Genis para así mandarle que lo haga siempre que tú quieras. Revive a todo enemigo antes de bajarle los 5000 HP al enemigo para así recibir experiencia para todos.

- Premio: Red Quartz.
- EXP: 830.
- Gald: 115.

Al terminar verás una escena en donde le darán a Colette sus alas de ángel que la acercarán más al título de la elegida, con lo cual también ganará la técnica Angel Feathers además de saber que la siguiente Seal se encuentra en el este, cruzando el mar.

@@@ 7.3 - Asesino misterioso.

Sal de la Seal por el transporte y salir de la ruina verás que Colette se debilita y cae, por lo que verás una escena y te quedarás a descansar esa noche en las ruinas; cuando retomes control habla con Colette para darle su regalo de cumpleaños, después habla con los demás y vuelve a hablar con Colette después quine querrá ir a dar un paseo. Al terminar toda esa escena estarás en campo abierto, así que dirígete hacia el este para ir a Triet.

\*\*\*\* Triet \*\*\*\*

Allí al entrar verás un video de Genis que dice que está exhausto y quiere ir al Inn, después de esa escena de Genis y Raine, Raine obtendrá el título "Sisterly Love". Luego sal de ahí hacia el este de nuevo.

Sigue hacia el este hasta llegar a unas montañas en un área verde, nota que hay un pasaje por las montañas indicado porque esté entre dos rocas, entra a esa zona.

\*\*\*\* Ossa Trail \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Sword Dancer: jefe.

Al entrar sigue tu camino hacia el noreste hasta que veas una escena de una mujer que busca a la elegida para matarla, después de esa escenita entrarás a dos opciones, escoge la que quieras, al fin no afecta. Cuando retomes control sigue tu camino hasta llegar a un pequeño entronque, ve por la izquierda para ver un cofre con un Battle Staff (para Raine). Continúa tu camino hasta llegar a un Save Point, allí encontrarás dos cofres que tienen un Melange Gel y un Apple Gel.; prosigue hasta llegar a otro cofre que tiene un Orange Gel y desde aquí, un poco más abajo te encontrarás de nuevo con la asesina misteriosa, con quien pelearás.

\* Clumsy Assasin & Guardian Wind.

HP: 1800 (Assasin), 2000 (Guardian).

TP: 131 (Assasin), 400 (Guardian).

Def: 48 (Assasin), 38 (Guardian).

Atk: 247 (Assasin), 280 (Guardian).

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Pyre Seal: usa un ataque que te aleja de la asesina.

- Estrategia: como en la pelea de la Seal, tendrás que dividirte los objetivos; la asesina tiene mucho menos HP que el guardián, por lo que podría considerarse como objetivo primario, aunque puedes hacer que dos ataquen a la asesina y otros dos al guardián. En tu Strategy coloca a Kratos y a Raine como Healers para que no se pierda mucho HP ni se usen muchas Life Bottles. Mantén alejado el grupo que ataca a la asesina con el que ataca al guardián, de

preferencia usando la técnica Beast.

- Premio: Holy Bottle, Magic Lens.
- EXP: 200.
- Gald: 128.

Ahora si quieres ganar un ítem raro pero con un gran reto, te recomiendo que entres a la cueva (y si no pues sólo por los tesoros). Al entrar avanza hasta llegar a un entronque toma el camino de la derecha y en el siguiente cruce ve hacia abajo para encontrar un cofre con un Black Silver; regresa al entronque principal y ve hacia la izquierda y luego hacia arriba para encontrar un cofre con una Fine Guard (Colette), después ve hacia la derecha y sigue al norte. En la otra zona encontrarás que hay una calavera que no se mueve, ignórala por ahora y ve al cofre del fondo que tiene una Ex Gem Lvl 1 y un poco más abajo otro con un Beast Fang; si quieres realmente pelear contra un enemigo duro, habla con la calavera y acepta el reto pero recomiendo estar al menos en NIVEL 16 ó 18 MÍNIMO, pero si no quieres pelear sólo sal de Ossa Trail. Recomiendo que antes de ir con él trates de salir del Ossa Trail para recibir el Unison Attack y así poder hacer ataques mixtos y dañar más al jefe.

\* Sword Dancer.

HP: 8888.

TP: 38.

Def: 75.

Atk: 600.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: luz.
- Ataques:

\* Slash: hace varis giros con sus espadas.

\* Cross Slice: con sus espadas hace un corte cruzado.

- Estrategia: este jefe es algo difícil para este nivel que llevas, un nivel 16 con mucho trabajo y unión puede sobrevivir con todos los personajes en el grupo pero con un 19 sería de lo mejor. En tu grupo te recomiendo tener a Lloyd, Raine y Kratos para curar y Colette para atacar; asegúrate también de poner en tu Strategy buenas opciones como el Heal para que Raine y Kratos se preocupen más por curar además de crear un acceso rápido al ataque Angel Feathers de Colette. También ten más de 10 Orange Gels, muchas Life Bottles (si están las 20 mejor) y también Apple Gels al máximo; para el Unison Attack pues recomiendo que tengas preparados algunos mixtos como el Cross Thrust o el Lightning Blade además de incluir de nuevo allí Angel Feathers de Colette. Ahora, cuando entres a pelear, lo primero que debes hacer es usar un Magic Lens para saber cuando HP le queda (consúltalo siempre presionando R), mantén a Lloyd en el frente atacando al Sword Dancer con una combinación de Techs como Sword Rain seguido de un Fierce Demon Fang y para terminar y curar o usar un Orange Gel para TP usar un Beast. Siempre que vaya a atacar el enemigo, pon defensa, no la quites hasta no ver que ha parado porque luego hace un ataque y saca otro rápido, lo cual puede quitarte mucho HP. Usa Beast cuando en realidad necesites curarte, curar a alguien o usar Orange Gels para el personaje que se necesite. No olvides también el Unison Attack, te beneficiará mucho.

- Premio: Yata Mirror.
- EXP: 150.
- Gald: 2000.

Sal de Ossa Trail y ve hacia el sureste para llegar a la ciudad de Izoold.

\*\*\*\* Izoold \*\*\*\*

Una vez aquí ve a la zona siguiente, allí en el puerto ve al barco pesquero del sur y habla con al persona que está allí, luego ve al otro del este ya habla con las dos personas que se encuentran en ese barco. Como nadie se ofrece a llevarte a Palmacosta, regresa a la zona anterior y habla con un

señor cerca del puesto de los Katz (tiene una playera blanca); él te dirá que la única persona que te puede llevar a Palmacosta es un tal Aifread, así que ve a la casa que está al noroeste de los Katz y habla con la chica quien reaccionará al escuchar a Aifread, así que vuelve al puerto y ve hacia el pesquero del sur donde verás a Lyla hablando con Max. Al terminar la escena recibirás Lyla's Setter para dársela a Aifread en Luin; habla con Max para zarpar y llegar así a Palmacosta.

\* Nota (gracias a Rogelio Paredes por notar esto):

Hay otra forma de continuar el juego desde este punto. Justo antes de entrar en Izoold, se puede ir hacia el norte lo cual te llevará al otro continente, pero el orden de las Seals será diferente y empezarás en la Seal of Wind.

@@@ 7.4 - La Seal of Water.

\*\*\*\* Palmacosta \*\*\*\*

Al retomar control sigue hasta llegar a las tiendas, allí puedes comprar lo que quieras desde armas hasta comida, ve hacia el sur hasta llegar a la ciudad. Allí avanza hasta ver una escena en la que chocas con alguien de otro grupo, por lo que tendrás que reponerle la Palma Potion que le rompiste; para ello ve hacia la última tienda al este donde verás una escena entre los Desians y una chica.

Al terminar habla con la señora y cómprale una Palma Potion por 1000 gald (no se te hace raro que se llame la tiendas Marble's) [si no te alcanza, vende alguno de los ítems que tienes] para después llevársela al otro grupo para que se vayan. Ahora ve a la zona este para ver un cinema del gobernador y general Dorr, cuando termine ve al edificio del noreste y verás otra escena con Dorr y Neil. Al terminar ve a la iglesia que es el primer edificio al sureste y habla con el pastor para que te diga que el Libro de la Regeneración es la única fuente para saber la ubicación de las Seals.

Sal de la capilla (no sin antes hablar con la chica de la entrada) y si gustas conseguir un título para Genis ve a la escuela que es el edificio de al lado, si no quieres salta al párrafo de abajo. Al entrar verás que retan a Genis por el mejor estudiante de la academia, así que cuando estén preparados pueden ir al salón del fondo del segundo piso, pero antes se necesita estudiar así que entra en el primer salón del primer piso. Después de estudiar ve a la prueba, al terminarla se anunciarán los resultados siendo el de Genis el más alto y te darán el título Honor Roll.

En seguida sal de Palmacosta y dirígete hacia el noreste, pasa el puente de madera y verás una especie de casa, entra a ese refugio.

\*\*\*\* House Of Salvation \*\*\*\*

Allí entra al edificio en donde te encontrarás a la asesina rezando, por lo que te presentarán dos opciones:

"Speak to her": hablarás con ella y se pondrá en ese genio malévolo que tiene, pero no habrá batalla.

"Leave her alone": Lloyd les dirá que se retiren, pero al hacerlo alertarán a la asesina (se llama Sheena) y no pasará nada.

Ahora puedes salir de allí e ir en dirección a las montañas, al llegar allí busca una entrada al oeste y sigue.

\*\*\*\* Hakonesia Peak \*\*\*\*

Aquí entra con en la casa y habla con el vendedor para ver el asunto acerca del libro de la regeneración, pero no te dejará verlo a menos de que le

consigas la Spiritua Statue de la House of Salvation; sal de allí y verás una escena en donde te dicen que los Desians han entrado a Palmacosta, al terminar sal de ahí en dirección a Palmacosta.

\*\*\*\* Palmacosta \*\*\*\*

Al entrar ve hacia la zona donde se encuentra el edificio de gobierno, la iglesia y la escuela. Entrando verás que alguien va a ser colgado por mandato de Lord Magnius, después de la escena tendrás que pelear con algunos Desians [2 Whip Master, 1 Evil Sorcerer]. Después de este evento y la escena en casa de Chocolat, puedes salir.

Ahora ve hacia el este, rodeando montañas y demás hasta ver el rancho de Palmacosta, por ahora no deseamos problemas así que ignóralo y sigue por la costa para encontrar un pequeño sitio llamado Thoda Dock.

\*\*\*\* Thoda Dock \*\*\*\*

Una vez allí entra al edificio y habla con la recepcionista quien te dice que para usar los botes que te llevan al Thoda Geysir son 200 gald, págale y luego verás una escena en donde todos se preparan para zarpar.

\*\*\*\* Thoda Geysir \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Water Element: enemigo que hace conjuros de agua.
- Starfish: enemigo que ataca de frente.
- Octoslime: enemigo que ataca con el caparazón que usa como sombrero.
- Float Dragon: enemigo que usa su cola como arma para envenenar.
- Green Roper: enemigo que ataca con sus varios tentáculos.

Al estar aquí verás en el puerto un Save Point, úsalo y sube hasta ver a toda la cantidad de gente en ese lugar, allí puedes ver que el tipo que carga una mochila es un vendedor por si llegas a necesitar Life Bottles, Apple Gels y demás. Ahora ve hacia el este y llegarás a ver el pedestal para entrar a la Seal, Colette la abrirá y se activará un puente hacia una cueva, así que ve hacia allá.

Adentro sigue el paso hasta toparte con pared, de allí baja las escaleras hasta ver a un enemigo, pásalo y llegarás a un cofre con una Mermaid's Tear, ahora bajan las escaleras al oeste hasta llegar a un gran espacio, allí ve hacia la derecha y encontrarás un mecanismo que cambiará la función del Sorcerer's Ring para que aviente agua (pero no lo actives todavía), en los cofres de allí hay un Circllet y una Life Bottle.

En seguida ve hacia el suroeste y cruza a la zona siguiente, allí avanza y entre los pilares métete para entrar a un lugar algo secreto en donde encuentras dos cofres que tienen White Silver y un Orange Gel. Regresa a la zona anterior y ve que hay unas lápidas con una inscripción en forma de flama, así que en las columnas que están a los lados usa el Sorcerer's Ring para prenderles fuego y así escuchar un clic.

Vuelve a la zona anterior y cambia la función del Sorcerer's Ring y sal por el lado sureste, desde aquí continúa hasta llegar a ver un cofre en el fondo, el cual tiene un Stun Bracelet y el que sigue al este también tiene un Circllet; mata al enemigo que merodea por el segundo cofre para obtener una Memory Gem, en seguida sigue bajando hasta cruzar a la siguiente área. Al entrar verás un bloque, colócalo debajo de la abertura para escuchar un clic, después regresa a donde se encuentra el mecanismo para el Sorcerer's Ring y ve por la abertura suroeste. En el centro, puedes ver una balanza, con agua dale al objeto de la derecha para hacer que se empiece a cerrar la puerta, pero gracias al bloque no se cerrará completamente; regresa a la parte de abajo (tienes que dar toda la vuelta) y haz lo mismo para hacer que la plataforma del oeste se eleve.

Ahora te recomiendo que cures y compres lo necesario para el jefe de la Seal que es aún más apretado que el anterior, para no grabar hasta el puerto en el Thoda Geyser, en el piso superior (en donde prendiste las antorchas) hay un punto para usar la Memory Gem justo al sur de donde entras. Para tu grupo recomiendo tener a Kratos, Lloyd, Raine y Colette, procura tener activado el Unison Attack Lightning Blade, vaya que el jefe es débil a los ataques de trueno; también ten un Shortcut al Lightning o Fire Ball de Kratos y a Para Ball de Colette.

\* Audolocia y Amphitras.

HP: 10000 (Audolocia), 2300 (Amphitra).

TP: 248 (Audolocia), 120 (Amphitra).

Def: 55 (Audolocia), 20 (Amphitra).

Atk: 600 (Audolocia), 475 (Amphitra).

- Elemento: agua.

- Debilidad: trueno y fuego.

- Ataques:

\* Spread: hace que un gran torbellino de agua salga del suelo en cierta zona.

\* Aqua Laser: lanza un láser de agua que puede romper defensas.

\* Tail Whip: (nombre inventado) el enemigo ataca con su cola dos veces.

\* Musical Notes: (nombre inventado) el enemigo usa su arpa para sacar unas notas que te dañan.

\* Claw Swing: (nombre inventado) el enemigo usa sus garras para atacar.

\* Bubble Spread: (nombre inventado) el enemigo lanza burbujas que son realmente dañinas.

- Estrategia: Este jefe no es tan pesado como el Sword Dancer, si el Sword Dancer lo batallaste entonces este jefe no debe ser problema alguno. Como en todas las batallas, sus acompañantes son las que deben ser eliminadas primero por su bajo HP además de que molestan demasiado, no uses el Unison Attack en ellas. Cuando hayan muerto toca matar a Audolocia, en sí puedes aplicar la misma táctica para el Sword Dancer: dejar a Lloyd en el frente atacando mientras que los demás o atacan a distancia o curan (para eso los Shortcuts de Kratos y Colette). Si necesitas curar a alguien o darle TP usa Beast para dejar a Audolocia fuera por unos segundos, después parará y seguirá la pelea. De nuevo recomiendo mucho la estrategia de usar el Sword Rain junto con el Fierce Demon Fang, Beast, Tiger Blade o Super Sonic Thrust para así hacer más daño. Cuidado con su ataque de burbujas, es como mantenerse desprotegido de los ataques del Sword Dancer vaya que esas burbujas pueden ser letales si no se pone defensa, así que es mejor que desde su primer ataque lo bloquee para no salir sorprendido con un combo.

- Premio: Mermaid's Tear.

- EXP: 825 + 300.

- Gald: 765 + 400.

Al terminar con ella verás de nuevo la conversación entre Remiel y Colette, él te dirá que la siguiente Seal se encuentra al norte, pero nota que no recibirás ninguna Tech nueva. Ahora sal de la Seal y ve hacia el puerto, pero al salir de la Seal Colette enfermará de nuevo, así que acamparás y verás una escena. Al terminar estarás en el puerto, así que con ellos regresa a Thoda Dock.

@@@ 7.5 - Lord Magnius ataca.

Sal del Thoda Dock y dirígete hacia el norte hasta llegar a House of Salvation.

\*\*\*\* House of Salvation \*\*\*\*

Al entrar trata de entrar al templo, pero llegará un guardia quien dice que Dorr pide que cesen un poco el viaje de regeneración para salvar a un grupo de

excursionistas que fueron secuestrados por los Desians. Cuando termine entra al edificio y habla con el pastor de la derecha, él te contará acerca de la Spiritua Statue que la perdió en el Thoda Geysler; afortunadamente queda muy cerca de tu destino, así que no cuesta nada desviarte un poco; tu acuerda ir por ella y sal en camino hacia el Thoda Geysler.

\*\*\*\* Thoda Geysler \*\*\*\*

Al llegar aquí ve como si fueras a entrar a la Seal y verás que ejecutarán el plan de Lloyd con ayuda de Genis, para cuando Genis lo haga tú debes empezar a saltar en la dirección en la que te digan y así llegar hasta la estatua. Si fallas, no importa, Kratos la tomará por ti (me pregunto porqué no lo hizo él desde el principio). Ahora ve al rancho que está cerca del Thoda Dock.

\*\*\*\* Palmacosta Ranch \*\*\*\*

Al entrar sigue hacia el norte hasta que veas una escena en donde encuentras a Neil, él te platicará acerca de las maliciosas intenciones de Dorr y luego se te presentarán dos opciones que no afectan el transcurso del juego, sino que sólo son inversas.

"Let's go attack!": si escoges esta opción entonces entrarás a salvar a los cautivos primero.

"Let's return to Palmacosta": regresarás a Palmacosta a ver la situación de Dorr.

Yo prefiero ir primero con Dorr, pero es tu total decisión. En dirección a Palmacosta entonces.

\*\*\*\* Palmacosta \*\*\*\*

Al entrar ve al edificio donde siempre está Dorr, pero curiosamente esta vez no está, aunque una abertura que siempre está bloqueada por guardias está abierta, así que ve por ahí. Al bajar verás una plática entre Dorr y un Desian, después verás lo que ha pasado con su esposa y al final lo que realmente es Kilia, una sirvienta de una tal Pronyma, después habrá pelea.

\* Kilia.

HP: 10000.

TP: 400.

Def: 65.

Atk: 490.

- Elemento: oscuridad.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Acid rain: hace que los personajes bajen de defensa.

\* Spark Volt: usa un ataque eléctrico en ataque frente a frente.

\* Dark Sphere: encierra a un personaje en una esfera oscura (lo mismo que hace Photon pero con oscuridad).

- Estrategia: este jefe no debe tomar mucho tiempo. Los ataques Photon de Raine y Angel Feathers son muy bien recomendados, además de los Unison Attacks en los que se envuelven los ataques Photon. Trata siempre de mantenerte detrás de ella para poder romperle la defensa y así ejecutar largos combos. Cuida de sus garras y cuida mucho a Raine (si es que está contigo) ya que muchas veces es ella la víctima de la Dark Sphere.

- Premio: Heal Bracelet.

- EXP: 500.

- Gald: 500.

Ya que haya muerto Kilia, dejará salir al monstruo de Clara, pero no te atacará sino que huirá, además de que después de la conversación con Dorr recibirás la Card Key para poder ganar acceso; recuerda el password que te da,

en mi caso es 3341. Además, si usaste la Wooden Blade desde el inicio hasta aquí recibirás el título de Eternal Apprentice. Ahora sal de ahí en camino hacia el rancho, de nuevo.

\*\*\*\* Palmacosta Ranch \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Evil Sorcerer: enemigo que hace conjuros.
- Whipman: enemigo que ataca con su látigo.
- Bowman: enemigo que ataca tanto de lejos como de cerca.

Al llegar habla con Neil, luego ve al oeste y sigue por allí hasta llegar a un panel, en él debes entrar el password (recuerda, el mío es 3341) y eso abrirá la puerta. Entrando ve hacia la izquierda y luego ve hacia el noreste, continúa por allí hasta llegar a unas escaleras y cambiar de zona. Del otro lado encontrarás el mecanismo que cambia la función del Sorcerer's Ring, esta vez activa un modo que te permite ver cosas que antes no podías; ve hacia el este a la otra zona y activa la visión para ver unas estrellas, la más cercana contiene White Silver y la del sureste contiene un Omega Shield.

En seguida nota que hay un pedestal que tiene una luz y es algo raro, acércate a él y activará un puente, cruza y verás una escena en donde conocerás los Refreshers en el que también, además de curarte, puedes comprar ítems. En esa misma parte hay un enemigo que tira una Purple Card. Entonces regresa a donde está el mecanismo y usa el Sorcerer's Ring para ir por el transporte. Una vez allí llegarás a ver un Save Point en el centro y dos puertas a los lados más otro transporte al frente.

Primero ve por el camino este y sigue hasta ver el pilar, activa el puente y baja las escaleras para ver que hay un aparato en una plataforma, Colette irá allá y conseguirá la Red Card (en donde hay un bloque esperando a ser empujado, por ahí hay una estrella con una Ex Gem Lvl 2). Ahora regresa al Save Point y ve por el camino oeste para llegar al cuarto de cautivos, después de la escena verás que un pequeño niño te dará la Blue Card. Regresa al cuarto anterior y ve al transporte norte, allí usarás las tarjetas y te transportarás a una serie de zonas que son algo confusas, pero aquí te diré por donde ir.

- 1° zona: transporte amarillo del oeste.
- 2° zona: transporte rojo del oeste.
- 3° zona: transporte amarillo del norte.
- 4° zona: transporte amarillo del oeste.
- 5° zona: transporte amarillo del norte.
- 6° zona: transporte rojo del oeste.

Con esto llegarás a la zona en donde tienen a Chocolat y para liberarla tendrás que pelear [2 Whip Master, Bowman, Evil Sorcerer]. Después de la escena, ve al norte y al oeste encontrarás un Save Point el cual debes abrir con una Memory Gem, después ve al norte y llegarás a la sala de comando, en donde te encontrarás con Lord Magnius.

\* Lord Magnius.

HP: 8500.

TP: 120.

Def: 65.

Atk: 450.

- Elemento: fuego.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Beast: ataque que aleja a los personajes.

\* Hell Axe: con su hacha de fuego la impacta justo enfrente de él.

\* Eruption: provoca que fuego salga del suelo empiece a golpear a los que

estén en su rango de explosión.

\* Flame Lance: una lanza de fuego cae desde el cielo impactando en cierto lugar del escenario.

\* Hell Hound: saca fuego de la mano que lo impacta en un personaje (ataque frente a frente).

- Estrategia: este jefe también es muy sencillo, primero hay que eliminar a los Desians que lo acompañan para que no molesten tanto. Cuando te estés enfrentando a Magnius trata de siempre ponerte detrás de él para hacerle cualquier cantidad de ataques y usar un Unison Attack (preferentemente usa también uno mixto). No debe tomar tanto cuidado, pero aún así observa el momento en que va a atacar.

- Premio: Warrior Symbol, Ex Gem Lvl 1.

- EXP: 675.

- Gald: 1700.

@@@ 7.6 - Misterio en Asgard y la Seal of Wind.

Al salir del rancho ve hacia Hakonesia Peak.

\*\*\*\* Hakonesia Peak \*\*\*\*

Aquí ve con el vendedor y habla con él para darle la Spiritua Statue y con ello tener el permiso del vendedor para ver el libro de regeneración, el cual te dará pistas acerca de las siguientes Seals. Sal de la tienda y ve hacia el norte, gracias al pase que recogiste en el rancho de Palmacosta podrás pasar y así continuar tu viaje.

Al salir ve un poco hacia el norte y después gira hacia el oeste para llegar a Asgard.

\*\*\*\* Asgard \*\*\*\*

Una vez allí continúa enfrente hasta llegar a un entronque, toma el camino de arriba para llegar a otra área, allí sube las escaleras y verás una escena de la manía de Raine y las ruinas de Asgard; después de un rato Raine quedará dando explicaciones mientras puedes controlar a Lloyd, llévalo a la parte trasera de la ruina para ver a dos personas que tratan de hacer estallar la mina. Tiempo después llegará el alcalde y con ello deberás huir.

Al retomar control, ve hacia el este, sigue hasta ver unas escaleras, súbelas y entra en la casa que está inmediatamente a la derecha. Cuando entres verás a las dos personas que intentabas destruir la ruina, la mujer quiere echarlos de la casa pero Aisha te defenderá y te contará la historia acerca de los sacrificios en las ruinas y después saldrás de la casa.

Al salir ve al hotel que se encuentra al principio de Asgard y graba; en seguida ve con el alcalde en las ruinas para ver una escena de discusión para encontrarte luego en casa de Aisha en donde pedirás tomar su lugar en el ritual para el enemigo. Así verás a Raine sobre las ruinas iniciando el ritual; pero el monstruo en realidad no es protector de la Seal ni mucho menos un Summon Spirit, por lo que empezarás a pelear.

\* Windmaster.

HP: 10000.

TP: 220.

Def: 85.

Atk: 580.

- Elemento: viento.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Wind Blade: pequeñas espadas de viento atacan a cierto personaje.

\* Spining Tail: (nombre inventado) el enemigo hace giros mortales hacia

enfrente atacando con la cola.

- Estrategia: este jefe es muy sencillo, los personajes recomendados para pelear al jefe son Lloyd, Kratos, Raine y Genis. La técnica Beast de Lloyd es muy efectiva para ganar tiempo al igual que se hace en las peleas anteriores; cúbrete siempre que ataque vaya que luego sus combos pueden resultar en una gran pérdida de HP y eso tomaría más para Raine y Kratos curarte (bueno, a ti también xD).

- Premio: Map of Balacruf, Talisman.

- EXP: 1325.

- Gald: 800.

Al terminar con él todos te festejarán por el gran trabajo que has hecho y por el problema que le han quitado a la ciudad de Asgard; Raine irá con Linar a investigar qué era exactamente ese monstruo, mientras los demás van a tomar un descanso.

Cuando retomes control ve a la casa de Aisha en donde recibirás información acerca de la localización de la siguiente Seal que se encuentra en el Balacruf Mausoleum al este de donde estás. Sal de Asgard y ve hacia las montañas pero no entres a Hakonesia Peak, sigue hacia el este hasta llegar a ver un puente, cruza y en el otro lado sigue al este hasta llegar al Balacruf Mausoleum.

\*\*\*\* Balacruf Mausoleum \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Arachnid: arañas que atacan de frente.

- Gargoyle: gárgola que hace ataques aéreos.

- Harpy: enemigo que ataca desde el aire.

- Melting Pot: enemigo que ataca tanto de frente como de cerca.

- Skeleton: esqueleto de combate frente a frente.

- Wind Element: enemigo que hace conjuros de tiempo viento.

Al entrar ve hacia el norte y coloca el Map of Balacruf recientemente adquirido para poder abrir la puerta y entrar a lo que es la Seal. Una vez dentro notarás que predomina la oscuridad en el templo, así que recuerda encender antorchas para encontrar pistas clave. En este templo te tendrás que ayudar mucho de la función de fuego del Sorcerer's Ring para así activar antorchas y leer inscripciones en las paredes que son esenciales para resolver el último acertijo del templo; pero toma en cuenta que para encender ciertas antorchas tienes que detener el flujo del viento, de lo contrario apagarán el fuego en un santiamén.

Primero ve hacia la derecha para encontrar un Save Point, pero no cuentas con una Memory Gem aún, así que sólo abre la caja para tomar un Beast Fang. Ahora ve hasta la izquierda pasando la trampa de espinas, allí verás un panel raro, sube las escaleras para ver ahí el enemigo que tiene la Memory Gem y luego arriba empuja el bloque hacia abajo para así poder colocarlo en el panel que detendrá el viento.

Ahora regresa a la entrada y ve por el camino intermedio (el que tiene las trampas), sigue por allí hasta llegar a unas escaleras, súbelas y continúa hasta llegar a unas antorchas, enciéndelas para así abrir la puerta; sigue hacia la derecha, luego ve hacia abajo para encontrar un bloque, empújalo primero hacia abajo y luego hacia enfrente para así colocarlo en el panel y desactivar el flujo de ambos lados. En seguida ve hacia arriba y en las cajas hay un Blue Ribbon y una Iron Guard, si vas al sur encontrarás una antorcha y una caja con una Beast Hide.

Ahora trata de regresar a la puerta que se abrió al encender las antorchas, pero en lugar de ir por las escaleras sigue hacia la derecha hasta encontrarte con el aparato que cambia la función del Sorcerer's Ring, esta vez a una

ventisca, luego ve por la puerta; al entrar verás un video en donde llega Sheena al Balacruf Mausoleum, espero que no sea nada grave. Al entrar al cuarto debes ver 5 reguiletos, cada uno tiene su porqué de ser:

```
***                ***
|R|                |E|
***                ***
                *****
                | I |
                *****
***                ***
|P|                |T|
***                ***
```

R = Ruby - Throne of the gods.  
E = Emerald - Power of the gods.  
I = Blue Wind Princess - Lapis Lazuli.  
P = Pearl - Calm Earth.  
T = Topaz - Rich Earth.

Si te tomaste el tiempo de leer todas las inscripciones te darás cuenta de que todas las claves que te dieron allí se basan en este punto. Ahora, siguiendo el contenido de las inscripciones hay que poner a girar los reguiletos en cierto orden, primero colócalos así:

1°: R - E - T - P - I

2°: I - R - T - P - E

3°: R - T - E - P - I

La 1° abrirá un agujero en la parte derecha, elimina al enemigo y toma del cofre la Ex Gem Lvl 2. Con la 2° abres un agujero en la parte izquierda, mata al enemigo y toma del cofre otro Blue Ribbon; con la 3° abres la puerta para así llegar con el jefe, antes de hacer eso regresa al Save Point, al fin esta aunque salgas no se resetea.

\* Lapyx.

HP: 14000.

TP: 88.

Def: 100.

Atk: 690.

- Elemento: viento, trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Air Thrust: espadas de viento aparecen en cierta zona y empiezan a golpear a quien esté en su rango de ataque.

\* Feather Shot: lanza varias plumas hacia el personaje.

\* Round Kick: (nombre inventado) giro con patada.

\* Front Kick: (nombre inventado) patada hacia el frente.

\* React Feather: usa dos veces el Feather Shot.

- Estrategia: pues para este enemigo recomiendo tener como grupo a Kratos, Raine, Lloyd y Colette. Con Lloyd es muy bueno tener la técnica Psi Tempest (nivel 24) y Beast por si el enemigo te acorrala. Ahora, como todo jefe anterior, es recomendable poner defensa cuando ataque, su ataque de Feather Shot es muy parecido al ataque de burbujas que hace Audolocia, así que ten cuidado con ese ataque y con React Feather que es aún más peligroso. Usa Orange Gels especialmente en Raine y Kratos para que te mantengan a ti y a tus compañeros con vida suficiente para que cuando termine la pelea todos reciban la experiencia ganada.

- Premio: Paralysis Charm, Spirit Bangle.
- EXP: 1324.
- Gald: 2000.

Una vez derrotado verás de nuevo escenas de Colette y Remiel, la siguiente Seal se encuentra hacia el norte, pero Colette aprenderá una nueva técnica: Holy Song. Ve camino a la salida del Balacruf Mausoleum, no sin antes haberte curado e usado ciertos Gels, para encontrarte con Sheena, quien no te dejará escapar tan fácilmente.

\* Resolute Assassin & Guardian-Lightning.

HP: 4500 (Sheena), 5500 (guardián).

TP: 164 (Sheena), 400 (guardián).

Def: 62 (Sheena), 46 (guardián).

Atk: 500 (Sheena), 471 (guardián).

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Pyre Seal: ataque te aleja de Sheena.

\* Power Seal: ataque que no hace mucho daño.

- Estrategia: de nuevo, Sheena es muy sencilla, más cuando vas arriba de nivel 25, no es nada. Sheena, es para matarse primero, con ataques como Beast y Psi Tempest no debe de tomar mucho tiempo. El guardián es el que se merece el Unison Attack, además de que también es recomendable usar ataques como Beast y Psi Tempest, ya que como es grande pues hay más probabilidad de implicar más daño.

- Premio: Dark Bottle, Fine Pellets, Magic Lens.

- EXP: 300 + 250.

- Gald: 450 + 250.

Al derrotarla huirá y podrás salir libremente.

@@@ 7.7 - Destrucción.

Ahora es tiempo de buscar la siguiente Seal, regresa al continente en donde se encuentra Asgard y comienza a ir hacia el norte hasta encontrar una ciudad que nunca llegaste a conocer, Luin (recuerda que aquí vive Aifread, el tipo del que estaba enamorada la tipa en Izoold).

\*\*\*\* Luin \*\*\*\*

Al entrar verás que la ciudad entera en completas ruinas, no hay nada ni nadie que haya sobrevivido o siga con vida; aquí ve a la zona en donde hay una fuente (si es que antes viniste de curioso) y allí encontrarás a Sheena quien se encuentra herida, después de la escena Sheena se unirá a tu equipo; en la escena te dicen que todos los del pueblo de Luin fueron llevados al rancho al noreste de la región por esconder a unos fugitivos. Así que sal en dirección hacia el rancho en el noreste.

\*\*\*\* Asgard Ranch \*\*\*\*

Adentro verás una escena en donde formulan el plan para infiltrar la base (estarán ciegos o qué, luego verás porqué digo esto), para ello planean disfrazarse de Desians, pero para ello necesitan un traje, por lo que atacarán a la patrulla [1 Evil Sorcerer, 2 Spearman], pero antes regresarás a Luin.

Allá verás que se discute por quién se vestirá de Desian, siendo Raine la elegida para la ocasión, aunque Sheena cuenta con uno también que lo iba usar para infiltrar el rancho por sí misma. En seguida verás otro video en donde ves cómo se hacen pasar por Desians siendo Lloyd y los demás los esclavos.

Al infiltrar avanza y luego ve por el primer camino a la derecha, allí

encontrarás un cofre que tiene un Beast Hide, en seguida ve hacia el norte y pasa a la otra zona, desde allí sigue hacia enfrente y luego fíjate en la izquierda en la que habrá una puerta, pasa por allí. Una vez allí verás otro video en el que te dicen que la base es una manufacturera de Exspheres; en seguida Colette avisará que escucha voces de un cuarto cercano, cuando se abra la puerta verás a Botta. Después de la breve plática y el escape llegará el gran cardinal de ese rancho, Lord Kvar.

Al tomar control de nuevo ve al cofre del norte y toma la White Robe, ahora sigue hacia el sur, sigue el camino pasando por el Save Point hasta llegar a ver un bloque, ve hacia él y después hacia abajo para llegar a otro cofre que contiene un Iron Bracelet; te recuerdo que el enemigo que merodea por ese lugar tiene una Memory Gem. Ahora sigue hacia arriba y verás una escena en donde comprobas como es exactamente que fabrican las Exspheres, procesando seres humanos:(. Después llegará Kvar con otros Desians, pero Sheena te ayudará a escapar de esta, entonces acordarán en regresar a Luin, así que ve allá.

\*\*\*\* Luin \*\*\*\*

Al llegar allí verás otro video en el que se habla acerca de las Exspheres; cuando amanezca y retomes control ve hacia el sur en donde encontrarás a una persona quien te dice que probablemente hay una persona que sepa del incidente quien se encuentra en Hima, en el oeste de la región.

Sal de Luin y dirígete hacia el oeste manteniendo una vista de cerca en las montañas que rodean la Tower of Salvation, para llegar a Hima tienes que ver que cuando termine la última montaña, voltees hacia el sur y trates de rodear la montaña, para lo cual encontrarás un camino hacia la cima de la montaña, reconócela por ser una rampa.

\*\*\*\* Hima \*\*\*\*

Una vez aquí continúa hasta ver la cabaña, entra allí y habla con la mujer que te impide el paso, ella reconocerá a Sheena, quien preguntará cómo está Pietro a lo que te responden que murió. Ahora sal de la cabaña y ve hacia el este para encontrar su tumba, a donde llegará un chico, quien verdaderamente es Pietro; él dirá ciertas palabras cuando llegue la chica del Inn así como: "Boulder, route, etc" que sería como obstáculo y ruta que son palabras clave para encontrar la ruta de acceso al rancho (que además es muy obvia) pero a cambio necesitas curar a Pietro con la técnica de Boltzman.

Entonces recibirás una Desian Orb que te sirve para abrir un camino en el rancho, por lo que debes ir todo el camino de regreso hasta allá, para un atajo puedes ayudar al tipo que está a la entrada de Hima quien quiere ir a Luin, si aceptas llevarlo aparecerás en Luin y de ahí tener un camino más cercano al rancho.

\*\*\*\* Asgard Ranch \*\*\*\*

Al entrar puedes notar la roca, examínala para que se use la Desian Orb que la quitará del camino, en seguida aparecerás adentro del rancho pero te encontrarás con Desians [1 Whip Master, 1 Evil Sorcerer, 2 Spearman]; después Raine traerá el mapa y empezará la explicación de la situación: Kvar está en el cuarto más arriba pero está protegido por un sistema, cuyos switches para desactivarlo se encuentran en el extremo opuesto. Ahora tendrás que elegir dos equipos para esto, de 3 y 3. Mi balanceo he hecho queda así (tienes que decidir quien será de qué equipo):

\* Equipo de infiltración (quienes pelearán contra Kvar):

- Lloyd.
- Kratos.
- Sheena.

\* Equipo de desactivación (quienes quitarán los seguros del sistema):

- Raine.
- Genis.
- Colette.

Ahora controlarás primero al equipo de infiltración, ve al sur para encontrar un Save Point y un Refresher, después sube y ve al oeste. Una vez aquí ve al fondo para abrir el cofre y tomar el Cleric's Hat, ahora regresa y sigue hacia el oeste para ver otro corredor y al final otros dos cofres que contienen una Lamellar Leather y Pellets. Ahora regresa y puedes ver un switch, apágalo y regresa a la sala principal, entonces toma el camino que está al oeste del Refresher.

Aquí verás un mecanismo para el Sorcerer's Ring, el cual le aumenta la potencia al anillo; en seguida ve hacia el cinturón y puedes ver en el centro unos bloques, trata de darles con el Sorcerer's Ring desde ambos lados a los 6 que hay allí. Una vez que hayan sido todos destruidos, los cinturones pararán, así que ve hacia el norte hasta llegar a la puerta, al este de ésta hay un cofre con una Ex Gem Lvl 2. Allí dentro sigue enfrente para encontrar un Save Point que puedes abrir con la Memory Gem que conseguiste la última vez que vitaste este rancho y para finalizar con este equipo párate en el transporte.

En seguida será el turno del equipo de desactivación, desde donde ellos aparecen ve hacia el sureste para llegar a una zona en donde hay un Desian cubriendo una puerta, él te descubrirá y te atacará [2 Evil Sorcerer]. Ahora ve hacia el sur y saldrás del edificio, así que busca por la derecha el primer camino que te llevará a ver unos bloques, quítalos del camino para así llegar a la puerta. Ahora ve por la derecha y sigue al norte hasta llegar a ver un cofre que tiene una Card Of Earth (Sheena), en seguida activa el panel que se encuentra allí para hacer que la pared cambie de lado, así que entra en el cuarto de la izquierda que conduce al cuarto de prisioneros, en donde tendrás que enfrentarte con unos Desians [2 Evil Sorcerer].

Al eliminarlos sacarás a los prisioneros, en seguida ve hacia el oeste y llegarás a ver de nuevo el panel que cambia de lado la pared, actívalo y de paso abre el cofre que tiene un Stun Charm, entonces regresa al cuarto de prisioneros y ve hacia el sur. Entonces llegarás de nuevo al entronque principal, allí tienes que ir a ambos lados e ir hacia el sistema de guardia, pero para ello debes eliminar a unos enemigos para así liberar el panel y activarlo. Entonces al activarlos verás que el control vuelve al equipo de infiltración, así que ve por el transporte y después de la charla viene la pelea.

\* Kvar & Energy Stone (x3).

HP: 10000 (Kvar), 5500 (Stone).

TP: 340 (Kvar), 100 (Stone).

Def: 65 (Kvar), 20 (Stone).

Atk: 410 (Kvar), 350 (Stone).

- Elemento: trueno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Lightning: un trueno cae sobre ti.

\* Lightning Strike: una serie de truenos cae sobre ti.

\* Spark Wave: una onda de electricidad aparece en cierta zona.

\* Guardian Shield: golpe fe electricidad en cierta zona.

- Estrategia: pues en esta pelea hay que eliminar primero a las piedras que ayudan a Kvar, es mucho mejor, de lo contrario estarías sufriendo cada rato de Lightnings y otros ataques semejante, sólo deja que Sheena haga sus ataques (no trates de cancelarle el Summon Corrine, es muy beneficioso) y Kratos curando y atacando. En el Unison Attack puedes usar el Cross Thrust.

- Premio: Holy Ring, Ex Gem Lvl 1.
- EXP: 300(x3) + 1680
- Gald: 1500 + 765(x3)

Al finalizar con él verás que no está totalmente muerto, hiere a Colette, luego quiere escapar pero finalmente le empalas la espada. Con este rancho también lo volarán en pedazos y regresarán a Asgard.

@@@ 7.8 - Formando un pacto.

Una vez allí sal del hotel y ve a campo abierto, después ve hacia el noreste hasta llegar a un lago.

\*\*\*\* Lake Umacy \*\*\*\*

Aquí verás una escena en donde se muestra que hay un unicornio rodeado de una burbuja de aire atrapado por los escombros bajo el agua. Se dice que el cuerno de un unicornio sirve para técnicas de curación avanzadas, así que sería buena idea si lo rescataras, aunque por ahora sería inútil y una muerte segura. Pero Sheena presenta una opción, la cual es hacer un pacto con Undine que es el espíritu que controla mana del agua en Sylvarant, por lo que tendrás que regresar a la Seal of Water.

\*\*\*\* Thoda Geysir \*\*\*\*

Al entrar aquí ve con el vendedor y cómprale lo necesario (Orange Gels, Apple Gels, etc), luego ve al cuarto donde peleaste con Audolocia y verás que saldrá el Summon Spirit Undine (si notaste, cuando eliminaste a Audolocia cuando se abrió esa especie de tubo se vio una silueta, de hecho en todas las Seals se ha visto la silueta del Summon Spirit de ese lugar), quien ya tiene un pacto con Mithos, aunque le pides que lo anule y establezca uno contigo, por lo que tendrá que probar que eres digno de hacer un pacto.

\* Undine.

HP: 13000.

TP: 320.

Def: 88.

Atk: 580.

- Elemento: agua, hielo.
- Debilidad: trueno (un poco).
- Ataques:

\* Spread: crea un torbellinote agua bajo tus pies.

\* Aqua Edge: lanza unos discos de agua hacia ti.

- Estrategia: pues Undine puede ser algo raro vaya que es el primer jefe de los Summon Spirits del juego, eso quieres decir que siempre van a tener un elemento, SIEMPRE, aunque muchas veces su debilidad no sea tan clara como lo tienes algunos jefes. Mi grupo recomendado para atacar tiene dos variantes, los que sí deben estar a fuerzas son Lloyd, Kratos y Sheena (cada vez que enfrentes a un Summon Spirit debes tener a Sheena en tu grupo, al igual que Colette para las Seals) y la variante puede ser Raine (si es que tienes desconfianza o tu grupo tiene bajo nivel) o Genis (si estás en nivel avanzado y quieres usar la impresionante Thunder Blade como con Kratos). Ahora, cuando esté cargando para hacer el Spread (es el que más usa) aléjate para dejarla cargando y así cuando saque el ataque puedas huir del punto en donde se creará el ataque y puedas correr directamente a atacar. Como siempre puedes usar los ataques Beast y Heavy Tiger Blade para tumbar al enemigo por unos segundos y en eso usar el ítem que quieras.

- Premio: Guardian Symbol.

- EXP: 2110.

- Gald: 765.

Cuando termines con ella Undine formará el pacto contigo, además de que Sheena

aprenderá la técnica S. Seal: Water y Summon: Water además de recibir una gema llamada Aquamarine.

@@@ 7.9 - La siguiente Seal.

Ahora debes regresar hasta Lake Umacy al noreste de Asgard.

\*\*\*\* Lake Umacy \*\*\*\*

Allí verás como con la ayuda de Undine rescatan al unicornio, el cual te dará su cuerno pero a cambio perderá su vida, pero un nuevo ser volverá a aparecer; Colette le dará el cuerno a Lloyd y él se lo dará a Raine, quien al recibirlo aprenderá la técnica Resurrection y obtendrá el título Grand Healer. Entonces sal de allí hacia Luin.

\*\*\*\* Luin \*\*\*\*

Aquí ve a la fuente y habla con el viajero, quien necesita una ayudadita para llegar a Hima, dile que sí e irás directamente a Hima.

\*\*\*\* Hima \*\*\*\*

Al llegar allí vas a ver que la criatura llamada Clara está cerca del Inn, si habías hablado con el pastor de Luin te habrás dado cuenta que te decía que este monstruo tenía la llave hacia la Torre de Mana que se dice es la siguiente Seal, pero no pelearás con ella, simplemente tirará la llave cuando choca con Raine en su huida; así que sal de Hima.

Ahora ve a Luin pero no entres, desde el punto donde se encuentra Luin comienza a ir hacia el norte buscando por una gran torre la cual fue construida para tener buena vista a la Tower of Salvation, se encuentra casi en la última parte norte del continente, casi en la costa.

\*\*\*\* Tower of Mana \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Specter: espectros que atacan desde el aire.
- Grim Reaper: enemigo que hace conjuros.
- Living Doll: enemigo que ataca con su cabeza y hace conjuros.
- Living Sword: enemigo que ataca y hace conjuros.

Al entrar verás una escena de Raine volviéndose loca de nuevo por ver la torre, cuando tomes control acércate a la puerta y ábrela; entonces llegarás a la librería en la cual se encuentra piedra del oráculo, Colette colocará su mano pero no se abrirán unas puertas, sino que sólo aparecerá el centelleo en ciertos puntos, así que Raine resolverá el acertijo haciendo que tres personas se paren en los 3 círculos del aparato, lo cual abrirá una puerta, aunque si alguien deja de pisar se cierra. Entonces te pedirán que escojas dos equipos, uno que se quede en los círculos y otro para ir a investigar; mi recomendación aquí es:

\* Equipo de investigación:

- Lloyd.
- Raine.
- Colette.

\* Equipo de guardia:

- Sheena.
- Kratos.
- Genis.

Una vez con el equipo investigador sigue tu camino subiendo escaleras y derrotando enemigos (el segundo de ellos tiene la Memory Gem) hasta llegar al final del corredor en donde hay una caja en la cual hay un Armet Helm, luego

entra por la abertura. En seguida llegarás a un gran cuarto en el que hay un bloque que contiene espejos, ése colócalo en el mero centro del cuarto y luego con el Sorcerer's Ring quema la cortina que está en una abertura en la parte norte, eso hará que se iluminen unos objetos gracias al espejo del bloque y con ello se abrirá una puerta en el oeste, ve por allí para llegar al Save Point (usa la Memory Gem), luego ve a la piedra que está cerca y verás una imagen de Genis, quien te dice que la puerta de ese lado se ha abierto.

Ahora con el otro equipo ve por la abertura del norte y llegarás a ver otro cuarto con un bloque espejo, colócalo en el centro y quema la cortina del oeste para quitar una barrera en el norte, allí encontrarás varios bloques espejo; primero quita la cortina en la parte oeste y luego tendrás que ordenar los bloques. El primer bloque cercano que si no me equivoco es uno que tiene la cara del espejo mirando hacia el sur con la diagonal yendo desde el punto inferior izquierdo hacia el superior derecho, esa colócala de tal manera que le dé luz a la bola que está más a la derecha (consulta la zona primero). Hecho esto lleva otro bloque con la cara del espejo mirando al suroeste hasta pasar la bola blanca que recién iluminaste, esto hará que el rayo de luz quede dando hacia la pared. Entonces toma el bloque que tiene la cara del espejo mirando hacia el sureste y colócalo en la trayectoria del rayo que va hacia la pared desviándolo hacia el sur; en seguida ve por el último bloque con cara hacia el sur y con dos diagonales que se unen en el centro y colócalo a la altura de las bolas justamente en la trayectoria del rayo para iluminar ambas al mismo tiempo. Esto hará que se haga un puente de luz en la parte norte de la estructura.

En seguida ve hacia arriba para encontrar un Save Point y varios cofres, el de la derecha tiene una Ex Gem Lvl 2, el de la izquierda una Lunar Guard y el otro una Moon Robe. En seguida ve hacia el norte en donde encontrarás un cofre en el noreste que tiene un Stinger Ring (Colette), luego ve por el este y en la otra zona hacia el sur para llegar a las escaleras; súbelas y entra por la abertura, luego ve hacia el oeste y encontrarás dos cofres los cuales tienen una Iron Mail y una Ex Gem Lvl 2, sigue hacia el oeste por el puente y encontrarás dos pedestales, al pararte en uno verás la imagen de Lloyd y para facilitarte el camino te colocarán otro puente de luz cerca de donde está Lloyd, así que síguelo para luego ir con tus compañeros, regresa a grabar y luego vuelve a regresar y llegar a la Seal.

\* Iubaris.

HP: 16800.

TP: 1500.

Def: 80.

Atk: 860.

- Elemento: luz, fuego y trueno.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

\* Tail Swing: (nombre inventado) ataca con su cola.

\* Photon: encierra a un personaje en un círculo de energía de luz.

\* Claw Roll: (nombre inventado) con las púas que tiene en sus patas, las usa para atacar.

\* Horse Charge: (nombre inventado) hace aparecer unas nubes negras de las cuales salen dos caballos que van a golpear a un personaje.

\* Force Ray: el enemigo se eleva al aire y lanza un rayo de corto alcance.

\* Charge: (nombre inventado) embiste al personaje más cercano.

- Estrategia: este enemigo es muy fácil. Primero recomiendo tener a Raine, Colette y Lloyd, el otro queda a tu gusto; si tienes Black Quartz que lo puedes obtener de enemigos que lo tiran en esta torre pues lo puedes usar para dañar al enemigo, eso le hace más daño vaya que es su debilidad, si puedes hacer un Unison Attack mezclado en el que participe tu espada (el ataque de alguien que tenga el efecto del Black Quartz). Siempre mantén defensa, en caso

de que llegue a usar Photon para evitar desgracias utiliza la técnica Guardian.

- Premio: Brass.
- EXP: 2650.
- Gald: 2500.

En seguida verás que de nuevo aparecerá la voz que te pedirá que reces en el atar, pero en lugar de salir Remiel aparecer el Summon Spirit Luna, quien pregunta por Aska, quien dice que no puede formar un pacto sin que esté Aska cerca; después de eso aparecerá Remiel, quien te dirá que el camino hacia la Tower of Salvation está abierto, además de que Colette aprenderá la técnica Sacrifice.

Ahora regresa a la entrada (la librería) de la torre y en el librero que está en la esquina del noroeste encontrarás el libro de Boltzman, con el cual puedes hacer nuevos conjuros y así salvar tanto a Pietro como a Clara. Sal de la torre y verás de nuevo que Colette sufre sobre la Toxicosis quitándole su voz esta vez. Luego verás una escena en donde Sheena quien te dice que existe otro mundo paralelo a este, que no es Sylvarant, sino Tethe'alla, de donde viene ella.

@@@ 7.10 - La Tower of Salvation.

Al salir de la torre ve hacia Hima (puedes acortar el camino ayudando al peregrino en Luin).

\*\*\*\* Hima \*\*\*

Aquí ve a la cabaña, adentro sube las escaleras y entra en el cuarto de arriba, allí estará Pietro y con ayuda del cuerno del unicornio y con las artes curativas de Raine, Pietro será salvado. Él te contará que los Desians están planeando construir algo llamado Mana Cannon y están desarrollando el Angelus Project. Ahora sal de la cabaña y ve hacia el este, sube hasta arriba de la montaña en donde te encontrarás con un tipo que te puede llevar a la Tower of Salvation; después de eso habla con Colette y dile "That's Fine", con ello verás otro video. Ya que haya pasado todo incluso la escena de Kratos, ve de nuevo a la cima de la montaña NO SIN ANTES HABER GRABADO para ir a la torre.

\*\*\*\* Tower of Salvation \*\*\*\*

Una vez aquí te dirán que Kratos se ha adelantado con Colette, así que debes apurarte, sigue el camino hasta ver una escena en donde platican sobre los cofres de la torre; sigue por el transporte y verás otra escena acerca de Colette y Remiel, en eso verás que Colette aprenderá la técnica Judgement, después Remiel revelará sus intenciones y habrá pelea.

\* Remiel.

HP: 16000.

TP: 258.

Def: 112.

Atk: 530.

- Elemento: luz.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Photon: encierra a un personaje en un ataque de luz.

\* Holy Lance: desde el suelo, en cierta área salen unas lanzas que dañan al personaje.

\* Judgement Ray: varios rayos caen del cielo dañando a tus personajes gravemente.

\* Angelic Arrow: (nombre inventado) ataca con flechas a un cierto personaje.

- Estrategia: bueno pues Remiel puede ser algo trabajoso si es que no pones

mucha atención a lo que haces. Primero, nota que sólo tienes a 4 personas: Sheena, Raine, Genis y Lloyd y que no los puedes cambiar, así que si vas a hacer Unison Attacks pues haz las combinaciones entre Raine y Lloyd o Genis y Lloyd que son muy buenas. Pues verás que Remiel siempre estará de frente y atacando con unas flechas sagradas, para ello siempre trata de cubrirte, pero si dejas que lo haga todo el tiempo gradualmente encontrarás que tu equipo se encontrará con muy poco HP, así que preferiblemente colócate detrás de él usando Psi Tempest para así romperle su guardia y poder hacerle combos; Beast y Hunting Beast son técnicas muy recomendadas al igual que Psi Tempest y Sonic Sword Rain, y pues con Sword Rain (no la Sonic, la normal) o con Demon Fang puedes hacer combos más largos y hacer más daño. Trata de cuidar bien a tus personajes, usando Gels (Orange Gels o Melange Gels de preferencia en Raine para que pueda hacer técnicas como Nurse). Deja que todos tus personajes salgan vivos para ganar buena cantidad de HP y al finalizar la batalla cocina lo que puedas, lo recomiendo para no empezar con bajo HP si es que tuviste algo de problemas.

- Premio: Ex Gem Lvl 1, Rune Bottle.
- EXP: 2795.
- Gald: 1840.

Luego verás otra escena en donde Kratos muestra realmente de qué lado está y también habrá batalla.

\* Kratos Aurion.

HP: 22500.

TP: 1500.

Def: 150.

Atk: 750.

- Elemento: luz.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Lightning Blade: ataca con su espada produciendo un rayo.

\* Light Spear: te levanta haciendo un remolino.

\* Fierce Demon Fang: ola de poco rango pero muy poderosa.

\* Grave: una piedra sale debajo de ti y otras vienen a golpearte saliendo también del suelo.

\* Lightning: un rayo cae sobre un personaje.

- Estrategia: pues es algo feo pelear con alguien quien te ha engañado desde el principio, pero tienes que hacerlo; esta pelea aunque no la ganes no pasa nada, pero si ganas es muy benéfico, puedes perder y no pasa nada. Aunque Kratos no haya sido del todo bueno cuando peleaba a tu lado, esta vez se saca unas técnicas de la manga, como Fierce Demon Fang, Lightning Blade y Grave (es porque yo lo tenía en tipo Technical xD). Aunque no lo creas, vencer a Kratos necesita casi la misma preparación como para vencer al Sword Dancer, por lo que hay que estar en un nivel elevado (recomendado un 33). Pues para derrotarlo si hay que tener maña y aprovechar los ataques a la espalda como buen cobarde; siempre nota que ataca con la combinación de Demon Fang, Light Spear, Lightning Blade (no sé si sea el mismo orden pero algo así). Procura siempre mantener TP en los personajes, ya que aseguro que lo necesitarás; de nuevo las técnicas Beast, Hunting Beast y Psi Tempest son altamente recomendadas, así como Sonic Sword Rain que puede hacer que Kratos descuide su defensa y así puedas atacar (con este ataque lo vencí ^^).

- Premio: Ex Gem Lvl 3, Life Bottle.
- EXP: 3280.
- Gald: 2900.

En seguida aparecerá otro ángel, es Lord Yggdrasil, líder de Cruxis y de los Desians y contra él también pelearás.

\* Yggdrasil.

HP: 40000.

TP: 30000.

Def: 350.

Atk: 1800.

- Elemento: luz.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

\* Holy Lance: en cierta área salen unas lanzas atacando a los personajes que se encuentren en su rango de ataque.

\* Thunder Arrow: crea un triángulo en el cual hace descargas eléctricas.

\* Outburst: golpea en el suelo haciendo una gran explosión, parecido al ataque Explosion (semejante a Eruption).

\* Ray: convoca varios rayos para caer desde arriba.

- Estrategia: esta pelea es una exageración, nada más compara con Kratos, tiene casi 2 veces más el ataque de Kratos y por si fuera poco, 30000 de TP y 40000 de HP, ahí sí que podemos decir que la pelea es imposible, por más ítems que se tengan y por más elevado que sea el nivel, no se puede con éste; así que no uses ítems, sólo los desperdiciarías.

- Premio: -.

- EXP: 3000.

- Gald: -.

Al terminar verás una espada cubierta por un halo, la cual sacará a Lloyd y lo hará estrellarse con un pilar, después llegará Botta y se llevará a todos.

@@@ 7.11 - Camino a Tethe'alla.

\*\*\*\* Sylvarant Base \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Raybit: enemigo que lanza disparos hacia ti.

- Evil Warrior: enemigo gordo que ataca con conjuros y en ataque cuerpo a cuerpo.

- Foot Soldier: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo con su espada.

Al despertar te encontrarás en un lugar muy familiar, la Sylvarant Base en la que estuviste después que fuiste golpeado en Triet. Allí verás una larga escena en donde platicas con el líder y su compañero Botta quienes te dicen mucho acerca de Cruxis, los renegados y otros asuntos, pero después de eso escapan porque quieren a Lloyd en lugar de Colette.

Ya que tengas control, desde tu punto ve hacia la derecha, en el entronque sigue hacia el norte, luego ve a la derecha y sigue hasta llegar a un puente, allí hay un Refresher y del otro lado un Save Point. Sigue por la puerta y llegarás a un cuarto en donde encuentras en el centro un mecanismo que cambia la función del Sorcerer's Ring y de nuevo hará un disparo eléctrico. Aquí sube las escaleras y ve hacia el sur, baja al piso inferior y verás un bloque en la plataforma, empújalo hacia la izquierda y luego jálalo desde el sur hacia el sur (oO); en seguida verás otro bloque idéntico más al este, colócalo junto al que está en la plataforma y con ambos puedes llegar a otra plataforma que tiene un bloque, empújalo para hacerlo caer. Ahora, antes de colocar ese bloque gris en el panel azul, ve al este y colócalo en el pequeño cajón y después con los otros dos bloques forma un camino que te lleve desde la plataforma más cercana y con ello poder llegar a los cofres en los que hay una Ex Gem Lvl 2 y un Straw Hat. En seguida coloca el bloque gris en el panel azul, lo cual hará que una porción del piso se recorra abriendo así un camino, pero antes de ir por allá coloca los bloques restantes en la plataforma de forma vertical en la parte izquierda de la plataforma, es decir, así.

-----  
| \*\*\* |

```
| | | |
| *** |
| *** |
| | | |
| *** |
-----
```

Luego ve por las escaleras que te llevan a una especie de sótano, allí ve hacia la derecha y verás un bloque gris, empújalo hacia el agua y luego ve a la izquierda, allí usa el Sorcerer's Ring en el mecanismo para darle energía al mecanismo y con ello poder usar el panel de atrás que te permite bajar la plataforma que se encuentra arriba; si colocaste los bloques tal como te dije formarás un puente y podrás pasar al otro lado. Allí checa detrás de la figura del panel (mientras sigues en ese piso, no subiendo las escaleras) y descubrirás un cofre escondido que contiene un Protect Ring. Después ve hacia el sur y verás otra columna que debes energizar con el Sorcerer's Ring, después sube las escaleras y usa el panel para drenar el agua, con ello puedes bajar y empujar el bloque gris hacia el panel azul, que bajará una reja para llevarte a otra columna, energízala con el Sorcerer's Ring y escucharás un sonido que confirma que has abierto la puerta, así que ve por allí.

Después pasarla verás una escena en la que Lloyd se queja acerca de su persecución, después seguirá una conversación acerca del Cruxis Cristal y después se explicará el cómo se puede llegar a Tethe'alla, usando unas naves llamadas Rheairds. Entonces al retomar control te encontrarás en la sala en la que se debían energizar los paneles azules, afortunadamente ya están activados así que puedes continuar por la puerta de la izquierda, cuando llegues al entronque ve hacia el norte y cruza la puerta para llegar al hangar, allí tomarás los Rheairds y volarás hacia Tethe'alla.

@@@ 7.12 - Reparando los Rheairds.

\*\*\*\* Fooji Mountains \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Black Bat: enemigo que ataca desde al aire y puede paralizar.
- Egg Bear: oso que ataca de cerca.
- Night Raid: lobo que ataca de cerca.
- Hare: conejo que ataca frente a frente.

Como verás los Rheairds empezaron a fallar y ahora están en muy mal estado, afortunadamente lograste cruzar a Tethe'alla y te encuentras en un lugar llamado Fooji Mountains. Aquí continúa hacia el sur hasta encontrar un Save Point, sigue hacia el sur hasta otra área. Continúa por ese camino hasta encontrar un cofre que contiene una Ex Gem Lvl 2, después sigue el camino hasta llegar abajo y cruza a la otra zona; del otro lado continúa hasta llegar a ver un cofre el cual tiene una Cool Orbit (Genis), después de eso ve por la derecha y luego al norte para llegar a otro cofre que tiene una Card of Fire (Sheena), después ve hacia al sur para ver una plática entre Sheena y Lloyd; Sheena comenta que hay que ir a Meltokio, la ciudad imperial, la cual queda al norte.

Ya en campo abierto ve hacia el norte hasta llegar a la ciudad.

\*\*\*\* Meltokio \*\*\*\*

Al entrar verás que Sheena debe separarse del grupo por unos momentos para ir a su pueblo a informar que ha fallado en su misión. Al tomar control ve por la puerta y avanza hasta ver un video en el que Colette golpea a un perro, y es extraño para que los quiere mucho (si has hablado con uno siendo Colette te darás cuenta de que hasta nombre les pone); al terminar sube las escaleras para ver un video en donde Colette sigue y golpea a un hombre con muchas

chicas.

Al terminar la escena sigue hacia el norte y sube las escaleras, continúa hasta llegar con los guardias del castillo, ellos te negarán el acceso tendrás que buscar otra opción para llegar allá. Ve hacia la iglesia que está al oeste de tu localización, allí adentro habla con el pastor para ver una escena en donde se introduce a una niña llamada Presea; sal de la iglesia y verás a Presea, después de la escena ve de nuevo con los guardias y con un par de engaños lograrás entrar. Allí adentro verás otra pequeña escena y al terminar Presea se unirá a tu grupo.

Ahora ve hacia la derecha, por allí encuentra las escaleras y sube lo más alto posible, luego ve a la izquierda y allí llegarás a ver a un guardia, habla con él y luego verás la escena en donde se introduce a Zelos como el elegido de Tethe'alla; al terminar la larga escena sal del castillo y ve de nuevo a la iglesia, allí encontrarás a Zelos, habla con él y terminando la conversación Zelos se unirá a tu grupo. Ahora sal de Meltokio y ve hacia el noreste para llegar al Grand Tethe'alla Bridge, hecho con más de 3000 Exspheres.

\*\*\*\* Grand Tethe'alla Bridge \*\*\*\*

No hay mucho que hacer por aquí, sólo sigue caminando hasta llegar del otro lado del puente.

Al salir del puente ve hacia el noreste para llegar a Sybak, no está muy lejos y es la única ciudad cercana, así que no debe de haber problema.

\*\*\*\* Sybak \*\*\*\*

Al entrar Presea te dirá que odia esta ciudad (luego sabrás porqué), así que primero ve a la zona oeste y allí busca la entrada a la academia. Una vez adentro te explicarán el porqué de la "enfermedad" de Colette; allí también Colette recibirá el título "Ill-fated girl". Ahora sal de la academia y regresa a la zona anterior, allí visita al mercader de las baratijas (al lado del de las armas) quien tendrá una Key Crest y por tener al elegido de tu lado, te dará la Key Crest de a gratis, entonces Lloyd pedirá un cuarto en la academia para arreglar la Key Crest. Regresa a la academia y toma la izquierda, luego entra en la segunda puerta y verás la escena en donde Lloyd les pide que lo dejen sólo para que pueda trabajar. Una vez terminada ve al vestíbulo en donde Lloyd le entregará la Key Crest a Colette, pero no responderá y en eso llegarán los guardias papales, quienes descubrirán que Genis y Raine son Half Elves y como no son permitidos en la sociedad de Tethe'alla los llevarán a Meltokio a ejecución.

Una vez que Lloyd y los demás sean llevados al sótano, conocerás a Kate, otra Half Elf que trabaja en la academia quien te dice que Presea era su conejillo de indias, luego llegará Sheena y después de eso te abrirán un corredor por el que podrás escapar, además de que Sheena se volverá a unir a tu grupo y que recibirás el mapa de Tethe'alla, entonces sal de Sybak y ve hacia el puente de Tethe'alla.

\*\*\*\* Grand Tethe'alla Bridge \*\*\*\*

Una vez allí sigue caminando hasta llegar a ver a Genis y a Raine escoltados por todo un grupo de guardias papales, después de lo del puente te encontrarás con otros tres a los cuales tendrás que eliminar [3 Cardinal Knights], después de eliminarlos rescatarás a Genis y Raine. Entonces ve a las Fooji Mountains a recoger los Rheairds.

\*\*\*\* Fooji Mountains \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Ghost: enemigo que hace conjuros y ataca a distancia.
- Zombie: enemigo que ataca de frente.

- Slime: enemigo que ataca de lejos y de cerca.
- Chimaera: enemigo que ataca de frente.
- Demon: enemigo que ataca con su lanza.

Bueno este lugar ya lo conoces, así que lo único que te resta hacer en este lugar es ir a la cima. Una vez allá arriba usa el Save Point y ve hacia los Rheairds, pero verás que te encierran en una trampa a excepción de Colette por parte del renegado Yuan, pero llegará Pronyma (no sé si recuerdas que Kilia dijo que trabaja para Pronyma) quien tratará de llevarse a Pronyma, pero gracias a la Key Crest de Lloyd volverá a ganar la conciencia y con ello los liberará de la trampa y pelearás contra Pronyma.

\* Pronyma.

HP: 18000.

TP: 750.

Def: 150.

Atk: 1150.

- Elemento: oscuridad.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Dark Sphere: encierra a un personaje en una esfera de oscuridad.

\* Aqua Laser: un láser de agua va hacia cierta dirección.

\* Leonazium: hace un ataque parecido a Beast.

\* Agarazium: invoca un poder que levanta al personaje desde el suelo.

\* Ice Tornado: hace un tornado de hielo en cierta zona.

\* Acid Rain: baja la defensa de los personajes.

\* Bloody Lance: en cierta zona hace que lanzas dañen a los personajes.

- Estrategia: pues Pronyma es muy parecida a Kilia, sólo que con más ataques.

Lo primordial para atacar es hacerle ataques de tipo luz, como Judgement, Photon o Angel Feathers, incluso los Unison Attacks que incluyan éstas técnicas son muy recomendados; para ello, en tu grupo recomiendo tener a Raine y Colette. Para romperle la defensa siempre colócate detrás de ella, además de que también así evitas ataques como Leonazium y Agarazium. Esta vez el ataque que más recomiendo sigue siendo Hunting Beast, pero no hay que olvidar que ya con los ataques de nivel como Demon Fang, Sonic Thrust y Tempest ya puedes hacer combos más fuertes.

- Premio: Rosemary, Ex Gem Lvl 2.

- EXP: 3000.

- Gald: 1500.

{Si no usaste ningún Gel en Genis desde el inicio, recibirás un título para él}

Al terminar con Pronyma verás que llega Kratos para proteger a Yuan, con un traje muy bueno, después de que Yuan se vaya Kratos te dará una larga explicación de los mundos; entonces verás que Sheena sugiere ir a Meltokio, aunque son buscados, Zelos se sabe caminos secretos de Meltokio, entonces dirígete hacia allá.

@@@ 7.13 - Camino a Ozette.

\*\*\*\* Meltokio \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Sewer Rat: rata que ataca de frente.

- Violent Viper: serpiente venenosa que ataca de frente.

- Giant Leech: enemigo que ataca de frente.

- Jellyfish: enemigo que ataca con sus "tentáculos".

- Convicts: enemigos que atacan de frente.

Una vez aquí verás que los guardias no te dejarán pasar a la ciudad, pero como

dijo Zelos, se sabe los caminos secretos de la ciudad entonces te encontrarás que Zelos los lleva a un acueducto, con el cual pueden ganar acceso a la ciudad.

Al entrar continúa hasta llegar a ver una telaraña, ignórala y sigue enfrente para encontrar un aparato del Sorcerer's Ring que esta vez te hace pequeño y con los bloques azules alrededor del complejo puedes volver a tu tamaño normal; entonces ve hacia la telaraña y verás un pequeño video en el cual Lloyd averigua que con tan pequeño tamaño se puede cruzar fácilmente por la telaraña, más adelante usa el bloque azul y sube por las escaleras, luego ve hacia la derecha y sigue hasta llegar a un entronque, así que baja las escaleras y debajo de ellas encontrarás un cofre oculto el cual contiene un Spirit Ring.

Regresa por las escaleras y sigue hacia enfrente hasta que veas un pequeño video acerca de la puerta que se encuentra en ese lugar, al terminar abre la caja que tiene una Ex Gem Lvl 3, luego sube por las escaleras y arriba ve hacia enfrente para ver un compresor de basura, así que colócate en las palancas de la parte izquierda para activar el mecanismo y así obtener bloques que te ayudarán en el transcurso en esta zona. Ese bloque tíralo en la segunda ranura que se encuentra en la parte izquierda (de arriba hacia abajo) y así dejarlo entre un camino muy estrecho, pero todavía no puedes llegar a él completamente; haz otro bloque y éste tíralo en una de las últimas dos ranuras (de izquierda a derecha) que están al sur, haz otro y ponlo en la otra que te faltó y así completar un camino. Antes de bajar, puedes notar que en la pared, a la izquierda de la máquina hay un agujero, entra siendo pequeño y encontrarás una gran rata, más a la izquierda hay una bolsa con una Great Axe (Presea).

En seguida baja las escaleras hasta donde se encontraba el cofre oculto, allí puedes ver un camino muy estrecho, hazte pequeño y cruza por allí y con la ayuda de los bloques podrás llegar hasta la otra parte en donde hay una rueda, con la cual abrirás la puerta que está en el piso de arriba, así que regresa y sube las escaleras para llegar a esa puerta y luego crúzala.

Ya del otro lado ve por las escaleras que se encuentran a la derecha, mata al enemigo y detrás del bloque azul encuentras una caja que contiene una Breastplate; sube las escaleras y verás un Save Point, el cual puedes activar con una Memory Gem que tenía uno de los enemigos de la zona anterior. En seguida ve hacia la izquierda y baja por las escaleras para encontrar una caja flotando en el agua, hazte pequeño y navega en ella para llegar a la zona anterior y con la roca puesta podrás salir directamente a la rueda que quita la puerta que se encuentra hasta arriba de esa zona; para regresar sólo salta para llegar al camino estrecho y de allí continuar hacia arriba para entrar en la recién abierta puerta.

Aquí puedes apreciar otra máquina de desperdicios, esa llévala por el camino que está hacia abajo, cuando llegues a una esquina simplemente la telaraña para poder llevarla por el camino y evitar que se caiga, pero llegará un momento en el que deberás de tirarla, así que hazlo, pero nota que caerá en el agua y conectando los caminos. Ahora sal de allí y ve por la otra puerta, ve por las escaleras de la derecha y sigue el camino hasta llegar al entronque, allí toma la izquierda para luego llegar a unas escaleras para llegar a una jaula (entra siendo pequeño), allí verás que en el centro hay un bloque que activa un puente, pero si te quitas de allí se volverá a contraer, así que lo único que puedes hacer es abrir la puerta que está en la parte derecha de la jaula; ahora regresa de nuevo a la parte alta en donde está el camino con telarañas.

Al entrar puedes notar que hay una nueva telaraña justo en donde tuviste que

tirar el bloque, lo que te permitirá continuar hasta otro punto en donde no hay telaraña, por lo que tendrás que tirar el bloque de nuevo, esta vez caerá cerca de la jaula; baja otra vez y empuja el bloque hacia el centro para hacer que se active el puente. Entonces vuelve a regresar hasta arriba y verás que hay de nuevo una telaraña, que te permitirá llegar casi al final del complejo y allí tirar el bloque que queda en un gran espacio; vuelve de nuevo al complejo de la reja y ve por la derecha para llegar a donde cayó el bloque, empújalo por la única ranura que hay y así completarás el camino para la rueda amarilla, rodea la zona para llegar a las escaleras y con ello alcanzar la rueda amarilla, la cual te permitirá abrir una puerta que se encuentra cerca de donde cayó el bloque (desde la parte de arriba), así que ve hacia allá y ve a la otra zona.

Una vez allí ve hacia abajo y luego a la izquierda para encontrar una caja que contiene 2500 gald, luego sigue hacia abajo para llegar a unas escaleras, luego ve a la izquierda y luego hacia arriba hasta toparse con una pared, allí hazte pequeño y cruza y llega a los bloques del otro lado; una vez allí verás una escena en donde eres emboscado por unos convictos y tendrás que pelear [3 Convicts], al eliminarlos verás que llega alguien más quien quiere matar al elegido, pero Presea lo salva y algo en la cara del convicto dice algo acerca de ella, así que se irán y podrás continuar. Continúa y verás una caja, ignórala vaya que es un enemigo muy poderoso, así que sube las escaleras y llegarás a otras de mano, con las cuales llegarás a Meltokio.

Ahora ve a la parte este de la ciudad para encontrar un cruce de caminos, allí toma el que lleva hacia arriba para llegar a la Imperial Research Academy; al llegar allí verás que un ninja saluda a Sheena, después irás a escuchar de lo que hablan en el laboratorio, después de la conversación Zelos los invitará a su mansión, la cual queda hacia el este del castillo. Una vez allí habla con el mayordomo para ir a dormir; ya al otro día regresa a la academia de investigación en donde te dirán que Kuchinawa se llevó el EC al puente de Tethe'alla, así que sal por el acueducto por el que viniste (afortunadamente puedes saltarte todo el complejo) y así salir de Meltokio. Entonces ve al Grand Tethe'alla Bridge.

#### \*\*\*\* Grand Tethe'alla Bridge \*\*\*\*

Una vez adentro ve hacia la derecha y encontrarás un camino, síguelo hasta llegar a una puerta, al abrirla, después baja las escaleras y verás el EC, habla con Kuchinawa y después te verás controlando el EC; para entrar o salir del modo EC debes estar en un puerto (en campo abierto, los lugares en la costa que tienen madera), lo puedes manejar con A y moviéndolo con el Stick o moverlo con el C Stick, que para mí es más cómodo, así que avanza hasta llegar al puerto del otro lado y así llegar a Sybak.

#### \*\*\*\* Sybak \*\*\*\*

Al entrar te encontrarás con Kratos, después de la breve conversación ve hacia la academia, pero en lugar de entrar como de costumbre entra por el camino secreto que te abrió Kate, después habla con ella y te hablará del Angelus Project en el que involucraron a Presea; ella te dice que para salvarla deben hablar con un enano llamado Altessa que se encuentra en las profundidades del Gaoracchia Forest. Así que sal de Sybak y ve hacia el noroeste hasta encontrar en las zonas boscosas un patrón muy raro de árboles, ve hacia allá y entra al Gaoracchia Forest.

#### \*\*\*\* Gaoracchia Forest \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Cardinal Knight: enemigo que ataca con su lanza.
- Pumpkin Tree: enemigo que ataca de frente.
- Boxer Iris: enemigo que boxea.
- Tropical Worm: enemigo que ataca de frente.

- Ghoul: enemigo que ataca de frente.
- Phantom: enemigo que ataca desde el aire.
- Undertaker: enemigo que ataca con lo que sale de su sarcófago.
- Sword Dancer: jefe.

Al entrar verás que llegan guardias papales, a quienes tendrás que enfrentar [3 Cardinal Knights], al terminar con ellos sigue hacia el norte hasta encontrar un aparato que cambia la función del Sorcerer's Ring, la cual esta vez emite rayos de luz, los cuales se recargan en lugares en donde haya plena luz del sol. Ahora ve hacia la derecha y pasa a la otra zona hasta llegar a un entronque, ahí ve hacia enfrente para ver un lugar lleno de rayos del sol, ahí puedes recargar el Sorcerer's Ring, entonces ve un poco hacia abajo y detrás del arbusto hay un cofre oculto, ábrelo y toma el Drain Charm.

En seguida ve por el camino de arriba y verás que hay hojas cubriendo un cofre, quítalas usando el Sorcerer's Ring (por largo tiempo hasta que se quiten, no es de inmediato). El cual contiene un Phoenix Rod (Raine), luego pasa a la otra zona y llega al cruce, toma el camino de abajo y pégate a la derecha para ver que hay un camino bloqueado por un arbusto, quítalo con luz pero no vayas por ahí; sigue un poco hacia abajo para ver otro arbusto, quítalo y verás un cofre que tiene una Witch's Robe, continúa hacia abajo para encontrar más arbustos cubriendo caminos, quítalos y sigue abajo hasta llegar a un cruce (por donde hay un enemigo gusano), allí toma la derecha y encontrarás un arbusto que cubre un cofre que contiene un Pretty Ribbon.

Después ve a la zona que queda al este, continúa hasta llegar al entronque, sigue por el de arriba y ve hacia el este hacia otra área, allí verás un enemigo y otro arbusto cubriendo el camino, quítalo y sigue hacia arriba, por allí está el enemigo que tiene la Memory Gem, ahora ve hacia el sur hasta llegar a un cruce, el camino de abajo lleva al Sword Dancer (si lo derrotaste en Ossa Trail) y el de la derecha lleva al Save Point, preferiblemente ve primero a hacer otras cosas y luego regresas para así salir mejor de batalla. Desde el Save Point ve al sur y te encontrarás con una escena en la que Colette escucha pasos viniendo desde la salida a Ozette, pero allí sale el convicto que viste en el acueducto y como creen que le va a hacer daño a Presea habrá pelea.

\* Convict.

HP: 12000.

TP: 320.

Def: 120.

Atk: 800.

- Elemento: ninguno.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

\* Spin Kick: ataca con sus piernas girando.

\* Crescent Moon: un ataque anti aéreo que simula una luna creciente.

\* Eagle Dive: ataca desde el aire cayendo al suelo (o0)

- Estrategia: pues este enemigo es muy fácil, en especial si es que vas a combatir contra el Sword Dancer; el grupo que desees está bien, vaya que con cualquier combinación se puede matar, ya que su HP es muy bajo (sinceramente, a estas alturas ya es bajo). Como siempre, usa combos, pero yo recomiendo que mejor empieces a subir tus técnicas, es decir, que hagas técnicas que normalmente no usas para así cuando se presente una técnica nueva, ya no te tome tanto tiempo aprenderla. En el Unison Attack también dejo opción abierta.

- Premio: Elixir.

- EXP: 2250.

- Gald: 1500.

Terminando con este tipo habrá otra escena en donde se verá la increíble

fuerza de Colette, así que luego ve a la salida sur y desde allí pasa las montañas para encontrar el secreto pueblo de Mizuho.

\*\*\*\* Mizuho \*\*\*\*

Al entrar un guardia le pide explicaciones a Sheena, la cual irá a ver al jefe del pueblo, mientras tanto puedes explorar el pueblo; ve a la segunda choza y habla con el guardia, para así poder hablar con el jefe del pueblo, con quien acordarás ayudarlo para que en un momento Mizuho se traslade a Sylvarant. Al terminar eso, verás que hacen unas cuantas preguntas al convicto, quien se llama Regal, y como sugerencia, Zelos dice que lo dejen pelear, unos acuerdan y él promete no traicionarlos, por lo que Regal se unirá a tu grupo. Ahora ve a la tienda que se encuentra al norte de la entrada de la casa del jefe y allí compra los accesorios necesarios (para el Sword Dancer compra de lo mejor). Al salir del pueblo, el guardia te dice que los soldados que se encontraban en la salida a Ozette se han ido, así que ve hacia Gaoracchia Forest.

[NOTA: antes de ir más adelante y para que no se te olvide, compra una Mizuho Potion, nada más una, es indispensable para un monito en cierto lugar]

\*\*\*\* Gaoracchia Forest \*\*\*\*

En este punto puedes volver al reencuentro con el Sword Dancer, sólo si lo derrotaste en Ossa Trail, de lo contrario no lo encontrarás nunca más. Para este recomiendo un nivel 40 mínimo y estar repleto de Orange Gels, Lemon Gels, Pineapple Gels y Life Bottles; si no has llegado a nivel 40 regresa a donde está el aparato del Sorcerer's Ring (a la entrada del Gaoracchia Forest) y ve hacia el norte para llegar a una península, allí puedes subir a tus personajes de nivel muy rápido; igualmente ahí puedes conseguir las Techs que te hagan falta.

\* Sword Dancer (2).

HP: 33333.

TP: 4444.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Slash: (nombre inventado) hace varios giros con sus espadas.

\* Cross Slice: con sus espadas hace un corte cruzado.

\* Spark Wave: crea una bola de electricidad en cierta área.

\* Flame Lance: una lanza de fuego cae e impacta en el suelo.

\* Grave: una roca sale del piso siguiéndole otras para hacer más daño-

\* Death Spiral: el enemigo se pone a girar como loco dando espadazos, un ataque 100% letal.

- Estrategia: pues el Sword Dancer de nuevo viene con todo, esta vez está mucho más fuerte, además de que ya hace técnicas elementales y no sólo eso, sino que cuenta con mucho más HP (33333 HP, me pregunto porqué siempre tienen que ponerle HP con el mismo número, la vez pasada fue 8888) y TP también (4444 TP) así que ten cuidado con las técnicas que usan TP (que son las que muestran un título en la parte alta y central de la pantalla). De nuevo el grupo que recomiendo es Lloyd, Colette, Raine y Zelos, siendo éste una variante de Kratos, por lo que mi formación no cambia desde la otra pelea para este tipo; también recomiendo atajos a los ataques Photon de Raine (amarás este ataque en la pelea) al igual que Angel Feathers de Colette (diría que Judgement pero muchas veces ni le da, cosa que Angel Feathers hace muy bien). Bueno, como la otra vez, ten siempre a todo tu grupo atacando y curando lejos del Sword Dancer, pero para que no salgan muy heridos, tú debes mantenerte en el frente usando defensa (sólo usa Guardian cuando en realidad lo necesites, es decir, en ataques como Grave, Flame Lance y Spark Wave; puedes usar también en Death Spiral pero es a tu total decisión). Para evitar que tus personajes se vayan al frente contigo, ignora al Sword Dancer por unos momentos y aléjate, para entonces usar Pineapple Gels (para quitártelos por un buen rato) en los

personajes con menos TP. En el Unison Attack pues de nuevo los mezclados con Photon, yo personalmente prefiero Photon Tempest y Photon Blade. Lo que más puede costar en la pelea es la última parte, porque el enemigo ya cuando se encuentre cerca de los 5000 HP le saldrá un aura que le reduce el daño a la mitad (no es Over Limit).

- Premio: Yasakani Jewel.
- EXP: 6800.
- Gald: 15000.

Al terminar puedes regresar al Save Point, y de allí ir a la salida este, la cual te lleva a campo abierto, una vez allí sigue hacia el sur para encontrar el pueblo de Ozette.

#### \*\*\*\* Ozette \*\*\*\*

Al entrar verás a Presea correr hacia el pueblo, entonces sigue hasta llegar a una explanada, de ahí ve hacia el este hasta ver un camino que lleva al sur, tómalo y sigue hasta la otra zona, entonces verás a Presea hablar con ese tipo que tanto se ha visto (no sé porqué su nombre aparece como ???? si se dijo muchas veces en los ranchos). Así que ve a la casa de Presea y la verás haciendo sus cosas, pero por cierta curiosidad, verán que hay alguien en la cama y está muerto, pero por la Exsphere, Presea no se ha dado cuenta. Entonces sal de la casa de Presea y ve hacia el oeste para salir a campo abierto, luego sigue y pegada a las montañas está la casa de Altessa.

#### \*\*\*\* Altessa's House \*\*\*\*

Una vez aquí ve hacia la casa, allí los atenderá una mujer, quien los llevará con Altessa, él rehusará tener más que ver con Presea, por lo que pedirá que se vayan; entonces Tabatha (la mujer) te dirá que busques Inhibitor Ore porque su Key Crest no está hecha de eso. Al salir Regal les dirá que pueden encontrarlo en una mina en una zona cercana a Altamira e Ymir Forest, él conoce una mina que se encuentra al sur, en el otro continente. Así que sal de allí.

#### @@@ 7.14 - En busca de Inhibitor Ore.

Para poder llegar al continente del sur hay que encontrar un puerto, afortunadamente hay uno cercano a esa zona para que no tengas que regresar hasta Sybak, ve a Ozette y sal por el otro lado, entonces al salir ve hacia el este, luego voltea hacia el norte y continúa para encontrar el puerto. Entonces navega hacia el norte (de lo contrario, navegando al sur te encontrarás con una barrera invisible que te impedirá el paso) y como el mundo es redondo pues le darás la vuelta y llegarás al continente sur, el puerto se encuentra en el punto más al sur.

Ahora comienza yendo al norte y más adelante, por las montañas llegarás a ver una especie de puerta, esa es la mina de la que Regal hablaba.

#### \*\*\*\* Toize Valley Mine \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Orbit: enemigos que atacan a distancia.
- Rock Golem: enemigos de roca que atacan cuerpo a cuerpo.
- Red Bat: enemigos que ataca desde el aire.
- Basilisk: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo y puede petrificar.
- Red Roper: enemigo que ataca con sus tentáculos.
- Roller Snail: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo.

Al entrar aquí avanza un poco para ver un video en donde Regal explica que el sistema de guardia de la puerta está fuera de control, por lo que tendrás que terminar de destruir el sistema; entonces tendrás una batalla contra 2 Orbit, 4 Guard Arms, un Auto Repair Unit y el Defense System; no lo considero

plenamente un jefe aunque tenga la tonada en batalla de un jefe. Terminando de destruirla puedes continuar hasta llegar a ver un pequeño mecanismo, actívalo para hacer mover una plataforma.

Ahora ve hacia la derecha y espera a que llegue la plataforma, pero al subir mira hacia el norte y con el Sorcerer's Ring trata de atinarle a la palanca de en medio para así poder desviarte y seguir hacia el norte; al parar sal de la plataforma y ve hacia el norte para encontrar una puerta, justo enfrente hay otra plataforma que sube y baja, espérala y baja. Una vez abajo ve hacia el sur y al este puedes ver unos vagones, detrás del primero (casi pegado a la pared) hay un cofre con una Crescent Axe (Presea), sigue hacia el sur y luego ve hacia el este para encontrar un aparato que cambia la función del Sorcerer's Ring, esta vez hace una bomba de mana para destruir grandes obstáculos. En seguida ve hacia el oeste y sube por la rampa de madera para encontrar un cofre que contiene una Saint Rapier (Lloyd) y al norte encontrarás un Sand Saber (Zelos).

Ahora sube de nuevo por la plataforma y ve hacia el oeste para encontrar una roca, destrúyela con una bomba y con ello tendrás libre el paso para ir allá sin tener que activar de nuevo con el Sorcerer's Ring; entonces baja de nuevo para normalizar el Sorcerer's Ring y con ello hacer que la trayectoria de la plataforma (la 1° del complejo) vuelva a ser recta. Al terminar usa el camino del oeste para ir de nuevo a la plataforma que sube y baja, vuelve a colocar la función de la bomba, sube y ves por el camino del oeste, vuelve a la plataforma de trayectoria recta y úsala para llegar a una puerta en el otro lado (qué lío).

Al entrar verás de nuevo una roca, quítala del camino y ve hacia arriba hasta ver un camino a la izquierda, ve por allí y llegarás a un cofre con unas Iron Greaves (Regal), en seguida regresa y sigue hacia arriba para encontrar otra piedra, quítala y verás un entronque, ve hacia la derecha y luego localiza una rampa de madera que lleva a un mecanismo, actívalo y ve hacia arriba para encontrar otra roca, la cual también debes quitar. En seguida ve hacia para ver otra piedra, quítala y luego toma el camino hacia la izquierda, ve hacia la rampa de madera y activa el mecanismo, regresa al entronque y ve hacia la derecha y usa la rampa, ve hacia el sur hasta encontrar un cofre con una Silo Robe; ahora habla con el enano que se encuentra por allí, quien te pedirá una poción (para eso la Mizuho Potion que pedí), cuando se la coma se irá a casa.

Ahora ve hacia el norte y luego continúa por la derecha, quita la roca para así revelar el Save Point que activas con una Memory Gem que debiste haber conseguido en la zona anterior. Quita la roca de la derecha y sigue por allí hasta pisar un panel, que hará que caiga una roca y te persiga hasta que se caiga, entonces sigue hacia abajo y verás un bloque en la pared, el cual desactiva el panel, pero por ahora no lo toques. Ve hacia enfrente y encontrarás un bloque el cual puede hacerte mucho daño si te le acercas mucho y es invulnerable a los ataques y armas comunes, así que no te acerques mucho pero deja que venga hacia ti, sigue haciendo eso hasta llegar a la trayectoria de la roca, para que cuando tengas la oportunidad pises el panel y con ello se destruya el bloque y puedas continuar.

Entonces sigue hasta a la otra zona hasta llegar a un entronque, toma el camino de abajo y ve hasta el final para encontrar un cofre con una Ex Gem Lvl 3, regresa al entronque y ve hacia la derecha hasta llegar a ver unas cajas, destruye las que están más alejadas para descubrir un cofre, en el cual se encuentra la Inhibitor Ore. Ahora regresa hasta la entrada de la mina, pero al tratar de salir verás a un tal Vharley (si recuerdas, hablaba con Presea cuando la conociste en Meltokio) que saldrá huyendo por cobarde; entonces podrás regresar a Ozette.

\*\*\*\* Ozette \*\*\*\*

Al entrar avanza camino a la casa de Presea, pero verás que un tipo delata a todos con los guardias papales, por lo que tendrás que eliminarlos [Commander Knight, 2 Cardinal Knights]. Al terminar verás que Colette sufre de fiebre y llega Presea, quien le da un golpe y Rodyle le felicita, a lo cual llegarán dos dragones y se llevarán a Colette. Después Lloyd le dará la Key Crest a Presea y eso le devolverá la capacidad para sentir y entonces ya no actuará como robot. Al terminar la escena te dirán si quieres ir directamente a Mizuho, yo prefiero decir que no pero es igual.

@@@ 7.15 - Un nuevo pacto.

\*\*\*\* Mizuho \*\*\*\*

Una vez allí ve hablar con el bis jefe quien te dirá acerca de los Rheairds, pero le tiene una prueba a Sheena, ya que sin la mana de Volt los Rheairds se quedarían sin mana otra vez, por lo que tienes que hacer un pacto con él. Sal de la casa y ve camino a la salida, luego ve al norte y encontrarás a Sheena, a quien convencerás de hacer el pacto, entonces volverás con el bis jefe y te dirá que el templo está al norte.

Sal de Mizuho y ve al puerto más cercano, desde allí ve a un archipiélago en el norte y localiza una torre verde, cerca de ahí hay un puerto, cuando desembarques ve a esa torre que es el templo del trueno.

\*\*\*\* Temple Of Lightning \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Lightning Bird: enemigo que ataca desde el aire.
- Thunder Sword: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo.
- Gold Slime: enemigo que ataca mayormente cuerpo a cuerpo.
- Lamia: enemigo que ataca lanzando besos además de hacer conjuros.
- Gold Skeleton: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo con su espada.

Al entrar avanza y verás que hay objetos que hacen descargas, evítalas y luego verás tres caminos, ve hacia la derecha y luego hacia arriba para encontrar un mecanismo, levanta el pararrayos y luego ve por el camino central y pisa el panel, lo que hará que el pararrayos de la otra cosa absorba el trueno en lugar de que lo haga la central y te dañe, ve hacia enfrente y quita el pararrayos, entonces regresa a la de la derecha y quítaselo también, pero ve a la de la izquierda (izquierda desde el centro) y ponle el pararrayos; vuelve al camino central y pisa el panel para hacer que el rayo se refleje en un pequeño disparo eléctrico que empujará un bloque, dándote paso.

Ve hacia la izquierda y luego hacia arriba, entonces continúa por ese camino para llegar a un aparato del Sorcerer's Ring que esta vez te permite hacer rayos eléctricos; estrena esta habilidad en la parte noreste en donde hay bloques azules, con el Sorcerer's Ring podrás quitarlos para llegar a un cofre con una Silver Guard. Ahora ve por el camino central y sigue por las escaleras para llegar a otra área.

Allí justo al norte verás un bloque azul, quítalo pero antes de continuar sube por las escaleras de las laterales hasta llegar al centro en donde encontrarás otro bloque, quítalo pero habrá otros dos más que no puedes destruir; entonces baja y pasa por la abertura que recién abriste.

Una vez allí ve hacia la izquierda y verás un bloque, pero si lo quitas se te aparecerá un enemigo. En seguida ve por las escaleras que llevan hacia arriba y entra en la abertura; entonces te encontrarás en un cuarto oscuro, si te caes de la plataforma saldrás en la explanada azul (debajo de donde está la Seal bloqueada por bloques [o0]), ve por allí hasta llegar arriba. Aquí puedes ver que hay una abertura abajo, ve por allí y verás un corredor, sigue a la

derecha para ver al final un aparato de pararrayos, antes de activarlo puedes notar la presencia de un bloque azul en el aire con un cofre sobre de él, quítalo y luego activa el pararrayos para caer y poder tomar del cofre una Ex Gem Lvl 3. En la siguiente haz lo mismo y encontrarás un Dual Helm, pero para la próxima hay dos en cada extremo, el de la izquierda lo obtendrás un poco después, pero el de la derecha lo puedes abrir y tiene un Thunder Scepter (Raine), luego ve y activa el pararrayos de la izquierda, pero curiosamente no habrá nada sospechoso.

Entonces ve hacia la derecha y encontrarás una abertura, ve por allí para llegar a un cuarto oscuro, sube hasta llegar a ver un cruce ve caminos en donde el camino hacia la izquierda lleva hacia unas escaleras y el de la derecha a un cofre que tiene una Spirit Bottle, ya teniendo esto yo recomiendo tirarse. Entonces al salir ve hacia el norte y regresarás de nuevo a ese cuarto (nota que enfrente hay un Save Point que abres con una Memory Gem), entonces ve de nuevo a las escaleras, pero antes de subir nota que en el piso hay dos rayas que te indican que cerca hay unas escaleras que llevan abajo, camina hacia el noreste y llegarás a las escaleras, entonces baja y quita el pararrayos, para después ir a la derecha, subir la rampa y encontrar un aparato que cambia la función del Sorcerer's Ring, lo único que cambia es el color del rayo, que te permite quitar bloques amarillos.

Ahora regresa a la zona primera (en donde están todos los rayos) y ve hacia el suroeste para encontrar los bloques amarillos, quítalos y continúa para encontrar en el cofre un Shining Star (Genis); después ve a la zona siguiente (la azul) y quita el bloque de la Seal, además en la parte oeste hay un bloque cubriendo una entrada, quítalo pero nada más. Desde la misma Seal ve hacia el este y ve hasta arriba del cuarto oscuro para llegar a un palco, allí puedes apreciar un bloque amarillo, quítalo y caerá un aparato de pararrayos, vuelve a la zona oscura y déjate caer.

Entonces ve a la zona norte y después ve a la derecha para llegar al aparato que recién cayó, activa el pararrayos y luego al oeste, sube por las escaleras (enfrente de la abertura está el cofre con una Ex Gem Lvl 2) y en la zona oscura sube para llegar a la siguiente zona. Una vez allí ve hasta el otro lado y entra por la abertura, desde allí baja cuidadosamente para llegar de nuevo a un corredor que lleva a un aparato de pararrayos, quítalo y regresa al cuarto oscuro, sube hasta la abertura y pasa por allí.

Ahora puedes ver que en esa parte oeste, un poco al norte de la salida del puente hay un aparato, el cual ha sido energizado gracias a que cambiaste los rayos de lugar, antes de hacer eso puedes ver que arriba hay unos bloques amarillos resguardando unos tubos; ve hacia allá subiendo las escaleras y pues podrás suponer lo que va a pasar. Ahora lo que se necesita es que desde el primero par de bloques subas dos pisos y quites los bloques que se encuentran casi al centro, sube de nuevo y quita los bloques a la misma altura, entonces regresa hasta el mecanismo en la planta baja y actívalo para ver que la energía pasa por las columnas desviándose por los tubos, afortunadamente la tercer columna queda libre para que cuando llegue hasta arriba choque con la roca y ésta caiga para romper el puente. En seguida ver por el puente y baja por las rampas hasta ver una abertura en el sur, ve por allí y sigue hasta encontrar otro aparato el cual cambia el color del rayo a rojo.

Antes de ir a la Seal es bueno ir primero por los tesoros; en la zona primero en el sureste están los bloques rojos, quítalos y ve hacia el sur para encontrar otra Ex Gem Lvl 3; en la zona siguiente, desde la Seal (no quites el bloque rojo de ahí todavía) ve hacia el oeste, sube y llegarás a ver un par de bloques, quítalos para revelar un cofre que tiene unas Power Greaves (Regal), entonces ve al Save Point más cercano (que sería en la zona que tiene agua) y quita el pararrayos de la derecha; después ve a la Seal, quita el bloque y

activa el pararrayos para hacer aparecer a Volt, después de la charla y locura de Volt habrá batalla.

\* Volt.

HP: 24000.

TP: 240.

Def: 180.

Atk: 950.

- Elemento: trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Strike: varios truenos van hacia quien esté enfrente de Volt.

\* Master Field: en cierta zona del campo hace un gran círculo en el cual caen gran cantidad de rayos.

\* Spark Wave: crea una bola magnética en cierta zona del escenario.

\* Thunder Blade: convoca una espada que cae en el suelo y electrifica a quien esté en su rango de ataque.

\* Cardinal Strike: varios rayos caen cerca de Volt.

- Estrategia: este jefe puede ser algo duro si no tienes buena preparación y si no usas muy bien la cabeza también. El equipo que recomiendo en esta batalla es algo diferente al que he venido recomendando siempre el cual es: Lloyd, Sheena, Raine y Genis; la razón por la cual cambio a Zelos por Genis es porque Raine ya debería saber la técnica Ray, entonces con esa técnica y Tidal Wave, Ground Dasher de Genis puedes hacer un Special Unison Attack que hace demasiados golpes, además de que puedes causarle a Volt cerca de 10000 de daño. Entonces en la pelea puedes notar que a Volt no lo noqueas tan fácil y puede bajarte bastante energía haciendo sus ataque básico que es Strike; entonces si piensas Psi Tempest te ayudaría a colocarte detrás de él y alguna técnica nueva como Tempest Beast o Beast Sword Rain sería de gran ayuda para así noquear a Volt, además de mandarlo a volar. Ten siempre bien vigilados a tus compañeros para curarlos si es necesario (en especial con el ataque Master Field vaya que Guardian no cubre muy bien).

- Premio: Emerald Ring.

- EXP: 3580.

- Gald: 2800.

Entonces, tendrás la oportunidad de formar un pacto con él, entonces verás que aparece Undine quien te dice que la unión entre dos mundos ha sido dañada vaya que las dos fuerzas opuestas de mana fueron dañadas al despertar a los Summon Spirits al mismo tiempo en ambos mundos, entonces la mana entre ambos mundos fue eliminada, así que en un futuro eso conllevará a los mundos a separarse. Al terminar Sheena obtendrá Corrine's Bell, las técnicas T. Seal: Lightning y Summon: Lightning además de Sardonyx, la gema eléctrica y el título Summoner.

Ahora trata de salir del templo y casi en la entrada te encontrarás con Orochi, quien te dice que la señal del guardian que Sheena puso a los Rheairds viene bajo el agua en el sureste, en la zona helada y según él debe ser la entrada a la base de los Renegades.

@@@ 7.16 - Recuperando los Rheairds.

Ve al puerto y con la nave dirígete al sureste para llegar a un gran archipiélago, allí puedes apreciar que el camino entre las pequeñas islas es mínimo, por lo que tienes que averiguar el lugar exacto para entrar; exactamente en el lado sureste, si te pegas a las islas puedes ver que el puerto está más adelante, así que ve hacia allá y desembarca, para luego entrar a la base.

\*\*\*\* Tethe'alla Base \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Foot Soldier: enemigo que ataca con su espada.
- Evil Warrior: enemigo que ataca con su lanza y con su cuerpo.
- Raybit: enemigo que ataca a distancia.

Al entrar verás una escena en donde Orochi te dice por donde entrar, él te llevará adentro y te dirá las instrucciones de infiltración: sólo hay 1 puerta para ir a los Rheairds que es en la parte más profunda del complejo, pero se deben introducir unos códigos para que se pueda abrir una puerta y así escapar; hay tres códigos que los tienen 3 diferentes Desians, si tienes problemas no olvides consultar a Orochi.

Ahora puedes ver que estás en un cuarto pequeño con un Save Point en el noreste y un Refresher al suroeste, en el cual hay Miracle Gels (combinan Lemon Gels y Pineapple Gels), también encontrarás un aparato que cambia la función del Sorcerer's Ring a un tiro de energía, como en la otra base. Ahora ve por la puerta de abajo y luego entra por la puerta de la izquierda, de ahí ve hacia enfrente hasta ver un bloque azul y un láser, al verlo dirígete hacia arriba y llegarás a otro cuarto. Allí toma el camino de la izquierda y entra por la puerta, allí encontrarás a un Desian de color azul, elimínalo y obtendrás un código; cerca de allí hay un cofre con una Ex Gem Lvl 3.

Sal del cuarto y regresa al cruce, ve hacia el sur hasta encontrarte en el cuarto del láser, jala el bloque hacia la pantalla y colócalo enfrente del láser que te tapaba el camino al oeste, sigue hacia allá, entra en la 1° puerta y encontrarás un cofre con una Ex Gem Lvl 2, sal y ve a la otra en donde encontrarás otro cofre con la Card of Ice.

Regresa al cuarto grande (después de salir con Orochi) y ve hacia la derecha, avanza hasta encontrar el láser, el cual debes bloquear de la misma manera que la vez pasada, sigue hacia enfrente hasta encontrar una puerta, ve por allí y encontrarás a un Desian y te dará otro código. Regresa al láser y cámbialo de nuevo de lugar para poder ir hacia el norte; en esa nueva zona puedes ver que hacia el noreste hay un cofre con un Silver Circlet, entonces toma el bloque azul que está abajo y empújalo hacia el oeste para cubrir el láser, antes de seguir empujando cambia de lado y jálalo hacia el oeste, luego empújalo al norte y cubre el láser, pero no te preocupes por él, sigue y verás una puerta pegada a la pared izquierda, entra por allí.

Ahora verás de nuevo un cuarto con láser, cambia el bloque de manera que puedas ir hacia el oeste, pasa la puerta y llegarás a un gran cuarto, allí está el otro Desian que tiene el tercer y último código; cerca de allí hay unas pequeñas escaleras que te permiten darle con el Sorcerer's Ring exactamente a un aparato que activa el elevador, presiona el botón y verás que sube el bloque junto con la plataforma, entonces si quieres los cofres que hay aquí debes regresar al cuarto del primer Desian, pero en lugar de meterte exactamente a donde se encontraba, seguir hacia el norte, allí habrá un enemigo que tiene la Memory Gem y al final encontrarás el bloque, jálalo y empújalo por la única abertura que hay para hacer que el aparato que genera los láseres sea destruido. Ahora vuelve al cuarto donde estaba el 3° Desian con código, allí ve a los cofres y obtén un Dragon Tooth (Lloyd) y una Lightning Sword (Zelos).

Regresa al cuarto anterior y coloca el bloque de tal manera que puedas ir hacia el norte y llegues a la zona siguiente. Una vez allí encontrarás un Save Point, luego mira que tienes dos bloques, el que está más al oeste empújalo hacia la izquierda y luego al norte, de tal manera que quede enfrente de un bloque que se encuentra entre dos espacios; el otro lo debes colocar en uno de esos dos espacios, exactamente el de la izquierda, hecho esto sube las escaleras y antes de subir las siguientes puedes notar una rampa en la parte derecha del piso, ve por allí y colócate sobre el último bloque, entonces si

los colocaste bien puedes encender el interruptor con el Sorcerer's Ring mientras ves hacia el sureste.

Ahora toma uno de esos dos bloques que moviste y colócalo en el cuadro que sirve como elevador, colócalo en la esquina superior derecha del cuadro y luego levántalo, ya que esté arriba sólo empújalo para que quede exactamente al lado del interruptor; baja de nuevo y ve por las escaleras hasta llegar a la parte más alta, sigue hasta ver unas escaleras, baja por allí y luego ve hacia la izquierda para encontrar el bloque, jálalo hacia el este hasta que toque pared, luego mándalo hacia abajo (NO SI ANTES HABER IDO A TOMAR EL COFRE DE ALLÍ QUE TIENE UN SILVER MAIL), súbete en él y activa el aparato de enfrente con el Sorcerer's Ring, lo que activará el elevador que está justo debajo de ese aparato.

Vuelve a la planta baja y el otro bloque que metiste en el espacio, sácalo y llévalo al elevador del este (el recién activado) y colócalo en donde sea, luego sube y empuja el bloque directamente al espacio que está al norte (el pegado a la pared); en seguida regresa al elevador y ve hacia el oeste y llegarás a ver un aparato, energízalo pero antes de bajar el elevador ve hacia el norte para un cofre que tiene un Beam Shield (Zelos), después baja el elevador y empuja el bloque para que puedas alcanzar el cofre que tiene otra Ex Gem Lvl 3. Para conseguir el cofre de arriba me temo que tienes que salir del cuarto y volver a entrar para ver ambos bloques en su posición inicial, colócalos en el elevador de la derecha y luego sube, empuja un bloque enfrente del cofre que contiene una Tomahawk Lance y el otro en el espacio pegado a la pared; antes de ir por el transporte de enfrente regresa a grabar, ya que lo hayas hecho sube.

Entonces verás la puerta de la que hablaba Orochi, debes poner los tres códigos que te dieron; en las veces que he jugado me han tocado dos tipos diferentes de códigos, los cuales fueron (están en orden de aparición):

1° set:

- \* THE LIFE OF
- \* THE STAR IS
- \* THE WHISPERING OF THE GIANT TREE

2° set:

- \* THE LIFE OF
- \* MANA IS
- \* THE FOUNDATION OF THE WORLD

PD: yo creo que existen más y no lo dudo, quien descubra nuevos códigos por favor reportarlos para hacer la guía más completa ;)

Ya que hayas puesto correctamente los códigos y en orden, como debe ser, ve por la puerta y encontrarás los Rheairds, pero Yuan te estará esperando junto con Botta, pero no te dejarán llevarte los Rheairds tan fácilmente, por lo que habrá una pelea de dos contra cuatro.

\* Botta & Yuan.

HP: 12000 (Botta), 16000 (Yuan).

TP: 580 (Botta), 652 (Yuan).

Def: 205 (Botta), 215 (Yuan).

Atk: 780 (Botta), 900 (Yuan).

- Elemento: tierra (Botta), trueno (Yuan).

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Indignation: un círculo de energía aparece en cierta área del campo, quien se encuentre en ese círculo después de un tiempo recibirá una descarga que le

baja impresionantemente la vida.

\* Thunder Blade: una espada cae en cierta área y luego hace una descarga eléctrica.

\* Thunder Explosion: Yuan salta y cae, provocando que rayos le sigan.

\* Stalagmite: varias rocas atacan a un personaje desde abajo.

\* Rock Breaker: Botta usa su espada para chocarla en el suelo y provocar una ola.

\* Ground Dasher: aparecen grietas en el suelo que dañan a personajes cercanos.

- Estrategia: pues esta pelea puede parecer dura pero en realidad no lo es tanto, mi recomendación es tener a Genis, Raine, Lloyd y el otro personaje queda a decisión tuya; por diferencia de HP el primero a quien debes atacar es a Botta. La recomendación para atacar a Botta es ponerse a sus espaldas ya que sus ataques sonde frente y con su espada, por lo que ataques por la espalda son su débil; para Yuan lo mismo, pero es un poco más fuerte con sus ataques, especialmente si usa Indignation, en el que deberías llamar o curar a los personajes que corren el riesgo de morir allí. Para el Unison Attack lo puedes usar tanto para Botta como a Yuan, para mí es igual, aunque es mejor si se lo aplicas a Yuan; en ese Unison Attack para eso metimos a Genis y a Raine para que hagan Prism Stars, realmente es de los mejores Unison Attacks que existen.

- Premio: Ex Gem Lvl 4.

- EXP: 1680 (Botta), 4890 (Yuan).

- Gald: 2800 (Botta), 3150 (Yuan).

Al eliminarlos verás que sucede un terremoto, lo cual aprovechan Lloyd y el grupo para llevarse los Rheairds; el control de éstos es semejante al del bote, sólo que puedes moverte hacia los lados con el C Stick al igual que avanzar, pero para girar es igual con el Stick normal y L + R. Ya que tienes los Rheairds puedes ir a investigar acerca de Colette.

@@@ 7.17 - Rescate de la elegida.

Antes que nada si gastaste mucho en la pelea contra Botta y Yuan te recomiendo que vayas a alguna ciudad a comprar ítems porque para algunos la siguiente pelea es dura. Desde la base de Tethe'alla ve hacia el sur girando un poco hacia el este para llegar a un isla en donde se ven varias rocas, desde allí voltea al noreste y verás unas nubes, allí es donde se encuentra Colette.

Allí encontrarás a Colette en una trampa, entonces verás a Rodyle, quien por cobarde de nuevo huye, pero te deja con sus mascotas que tanto aprecia para pelear contigo, prepárate, esta pelea es buena.

\* Winged Dragon + Baby Dragon (x2).

HP: 18000 (Winged D), 12000 (Babys).

TP: 400 (Winged D), 800 (Babys).

Def: 86 (Winged D), 68 (Babys).

Atk: 1400 (Winged D), 1030 (Babys).

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Nest Crack: ataque parecido a Ground Dasher, deja la marca de una grieta en el suelo que te daña si estás cerca de la grieta.

\* Vortex: (nombre inventado) crea un remolino desde el piso.

\* Wing: (nombre inventado) el enemigo ataca con sus alas.

- Estrategia: pues para empezar, ten en cuenta que en esta pelea olvídate del Unison Attack a menos de que lo uses en contra de los bebés dragón (cosa que no recomiendo mucho), ya que si lo usas contra el dragón grande, terminarás gastando la barra en su totalidad; entonces, mi recomendación para la batalla es Lloyd, Raine, Zelos y Regal, porque también tiene habilidades curativas por si no lo habías notado. Bueno, en la pelea de lo primero de lo que te debes encargar es de los bebés dragón pero alejándote del centro, ya que siempre que

el dragón grande se cambie de lugar hará su ataque Nest Crack. Ya que hayas eliminado a los bebés, seguirás con el dragón grande, ten en cuenta que para Zelos y Raine, los ataques que requieren un Spell (Photon, Ray, Cyclone, Thunder Blade, etc.) no te sirven de nada vaya que lo que atacan son el cuello pero el punto débil es la cabeza.

- Premio: Flare Cape, Venom.
- EXP: 2450 (Winged D), 1250 (Babys).
- Gald: 1200 (Winged D), 500 (Babys).

Al terminar verás otra escena en donde Presea salva a Colette que está emitiendo mana desde su cuerpo, pero al rescatarla la misma mana hace que esa plataforma en el cielo vaya a derrumbarse, pero con los Rheairds nadie saldrá herido. Entonces aparecerás en un bosque y allí se habla acerca de hacer un pacto con el Summon Spirit of Earth, Gnome, quien debe estar cerca de allí.

@@@ 7.18 - Pacto con Gnome.

Si te das cuenta, estás justo afuera del templo en donde se encuentra Gnome, así que ve hacia allá.

\*\*\*\* Temple of Earth \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Giant Snail: enemigo que rueda hacia los enemigos, ataca cuerpo a cuerpo.
- Clay Golem: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo y rompe defensas fácilmente.
- Earth Element: enemigo que hace conjuros de tipo tierra.
- Cave Worm: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo.
- Neviros: enemigo que ataca desde el aire.
- Dragon: enemigo que ataca con sus garras y cola.

Al entrar verás inmediatamente el aparato para el Sorcerer's Ring, el cual haced un pequeño sismo esta vez, así que para ello ve hacia enfrente hasta encontrar unas rocas, quítalas con la habilidad del Sorcerer's Ring, luego prosigue y llegarás a ver a un enano, quien no te dejará pasar a menos de que su hermano regrese (por eso la poción al enano en la Toize Valley Mine).

Continúa y llegarás a un cruce de caminos, ve por el de abajo y continúa hasta la siguiente zona, pasa el puente de madera y llegarás a un cofre que tiene una Mythril Circlet; regresa al cruce y ve hacia arriba para llegar a otro cruce, pero el camino de abajo está bloqueado, así que usa el Sorcerer's Ring para hacer que el camino se empareje. Continúa por ese camino y llegarás a otro cruce, ve por abajo y encontrarás un pilar débil con una caja arriba, usa el Sorcerer's Ring para que caiga la caja, la cual tiene una Mythril Guard; regresa al camino principal y sigue hacia arriba para ver una entrada, así que ve por allí.

En esta parte ve por el puente de madera y llegarás a ver a otro enano (antes de hablar con él ve por el camino de arriba en donde encuentras un cofre con Bellebane), éste te pide algo picante para comer, entonces Regal dirá que cuando fueron a casa de Altessa olía a Curry; tienes que salir del templo e ir a la casa de Altessa, en donde Tabatha te enseñará a cocinar Curry. Vuelve con el enano y te preguntarán quien va a cocinar (escoge a quien quieras) con lo cual quitarás al enano del camino, pero más adelante te encontrarás con otro, quien te esperará al final del pasaje.

Entonces verás que hay 3 bloques de madera, cada vez que uses el Sorcerer's Ring se va a destruir el bloque en el que estés parado, pero hay varias combinaciones de bloques en los cuales puedes obtener varios tesoros de los cofres; por la complejidad del asunto, sólo mencionaré los tesoros disponibles: Ghost Shell, Ex Gem Lvl 1, Ex Gem Lvl 3, Ancient Rod (Raine), Bardiche (Presea), Ex Gem Lvl 2. Ahora, ya que estés abajo habla con el enano

que está en el norte y verás que es el mismo que te encontraste en Toize Valley Mine, quien te dejará usar el pasaje secreto de los enanos (en este piso pero más atrás, hay un dragón que te da mucha experiencia).

Al salir encontrarás a otro enano esperando, el cual te pide que lo acompañes hasta el otro lado, pero protegiendo de que ningún enemigo lo toque; acepta y tendrás que seguir el mismo camino que el enano y cubriéndolo como prometiste y espera hasta que llegue a la zona siguiente, entonces ve hacia allá. Una vez allí encontrarás al enano en el puente de madera, como podrás suponer tendrás que derribarlo pero no puedes tú solo, así que a la cuenta de tres debes hacer el ataque del Sorcerer's Ring a la par del salto del enano para así derrumbar el puente y poder llegar a la Seal (tienes que repetirlo como 3 veces bien hecho). Ahora, antes de ir a la Seal ve hacia el sur para encontrar un cofre, el cual tiene un Mythril Bracelet, entonces regresa y ve a la Seal para enfrentar a Gnome.

\* Gnome.

HP: 28000.

TP: 682.

Def: 255.

Atk: 1100.

- Elemento: tierra.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Stalagmite: varias rocas salen debajo de cierto personaje.

\* Ground Dasher: una grieta aparece en cierta parte y daña a todos quienes se encuentren en su rango de ataque.

\* Stone Blast: levanta pequeñas rocas bajo un personaje.

- Estrategia: Gnome es muy sencillo, es el Summon Spirit más raro vaya que parece mujer pero habla como hombre (o0); mi recomendación para esta pelea de nueva cuenta tiene a Genis y Raine, los demás quedan al gusto. Gnome siempre ataca con su pala, por lo que la defensa es útil; no tiene una defensa específica aún cuando su opuesto es Sylph, el espíritu del viento. Ataca con combos usando Sword Rain que es mi preferido para empezar un combo y seguirle con algo más fuerte, como Lightning Tiger que me viene gustando mucho para poco TP buen daño. A la hora del Unison Attack Genis y Raine hacen el Prism Stars para hacer más daño y vencer a Gnome en menos tiempo y recibir más EXP, Gald y Grade.

- Premio: Holy Symbol.

- EXP: 5890.

- Gald: 4280.

Terminando con él Regal comentará que escuchó el espíritu Celsius se encuentra cerca de Flanoir, que se encuentra en la zona helada (por donde está la base de Tethe'alla; Sheena recibirá las técnicas T. Seal: Earth, Summon: Earth y la gema Ruby.

@@@ 7.19 - Pacto con Celsius.

Al salir del templo ve hacia la parte noreste del mapa, por la base de Tethe'alla y llega a campo abierto de nieve. Antes de entrar a la ciudad Flanoir ponte a batallar (especialmente enfócate en los Penguinist) y trata de obtener 3 Penguinist Quill que las recibes muchas veces de premio por matar a los Penguinist. Cuando tengas tres de esas, ve a Flanoir.

\*\*\*\* Flanoir \*\*\*\*

Una vez aquí avanza hasta la división de caminos, ve hacia la derecha y continúa hasta ver a n tipo, habla con él y verás que quiere una flor llamada Celsius Tear, la cual puede congelar todo lo que toca; pero para poder tomarla necesitas unos Penguinist Gloves; regresa a la división y ve hacia el norte

para llegar a otra zona.

Ahora ve hacia el este y encuentra unas escaleras, súbelas y entra en la tienda del norte, allí podrás comprar brazaletes y demás con la vendedora de la derecha, recomiendo que compres unos Heal Bracelets y una Black Onyx o una Moonstone; después habla con el viejo de aquí, quien te hará los Penguinist Gloves con las 3 Penguinist Quills que se supone debiste haber conseguido antes de entrar a Flanoir, si no las tienes puedes ir a campo abierto o al Temple of Ice y así obtener los Penguinist Gloves.

Sal de Flanoir y ve en dirección al sureste, para llegar al templo de hielo.

\*\*\*\* Temple of Ice \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Penguinist: enemigo que ataca tanto de lejos como de cerca.
- Ice Element:
- Feather Magic: enemigo que ataca desde el aire.
- Ice Spider: araña de hielo que ataca cuerpo a cuerpo.
- Lobo: grande enemigo que ataca cuerpo a cuerpo.
- Ice Warrior: enemigo que cuenta con una espada y hace ataques poderosos pero pocas veces ataca a distancia.
- Bigfoot: enemigo que ataca con su lengua.

Al entrar avanza un poco y gira a la derecha, ve hacia allá y encontrarás dos cofres en los cuales hay un Defenser (Lloyd) y una Ancient Robe, después de eso ve hacia el norte y encontrarás una abertura, ve por allí. Inmediatamente nota el aparato del Sorcerer's Ring, esta vez es un tiro con el poder de congelar varias cosas; ve hacia el sur y sube la rampa para ver un cofre, el cual tiene un Ice Coffin (Zelos), sigue hacia la derecha para encontrar otro con un Mythril Gauntlet. Sigue hacia arriba hasta llegar a una división de caminos, ve por la rampa de la izquierda y sigue hasta ver una abertura, a la izquierda de ésta hay un cofre con una Mythril Armor, luego ve por la abertura.

Al salir ve hacia el sur hasta llegar a un espacio en el que verás gotas caer, usa el Sorcerer's Ring para congelar una gota y convertirla en bloque, lo que te permitirá continuar hasta ver otra cueva, entra allí para obtener la Celsius Tear, además de que hay un cofre con una Ex Gem Lvl 2. Regresa a la cueva anterior y ve hacia el este, cruza el puente de hielo, pasa por el pequeño camino y verás una rampa pegada a la pared, sube por allí y llegarás a ver otro lugar en donde caen gotas, usa el Sorcerer's Ring para crear un bloque, el cual debes tirar en el camino estrecho para formar un puente y llegar a la parte más alta, allí verás que enfocan a ciertas rocas, RECUERDA HACIA QUÉ POSICIÓN VE CADA ROCA.

Regresa y baja por la rampa, sigue hacia el sur y encontrarás de nuevo gotas, crea un bloque y colócalo en el agua para así poder pasar y llegar a la toma de agua, allí con ayuda de la Celsius Tear podrás congelar toda el agua. Ahora tienes otra tarea, que es cruzar para llegar a la Seal, lo malo es que si entras en el hielo no puedes parar ni girar hasta chocar con un objeto o algo.

Para esto, primero hay que colocarse en el primer carril que encuentres de ahí, luego sigue estos pasos:

1. Arriba.
2. Izquierda.
3. Arriba.
4. Derecha.
5. Abajo.
6. Izquierda.

Con ello llegarás a tierra firme en la cual hay un cofre que tiene Rosemary, después colócate en el carril de hasta abajo y sigue así:

7. Derecha.
8. Arriba.
9. Izquierda.
10. Abajo.
11. Derecha.
12. Arriba
13. Derecha.

Ahora sólo camina hacia arriba y llegarás a tierra firme de nuevo y del cofre toma una Ex Gem Lvl 3, ahora sigue hacia arriba y verás unos totems, esos los tienes que colocare de la misma manera en la cual las piedras estaban mirando cuando estabas en la colina; en mi caso me tocó así.

| Cabeza | Miraba hacia... |

Norte: izquierda.

Oeste: derecha.

Sur: derecha.

Este: abajo.

Al hacerlo bien se abrirá la puerta del norte, ve hacia allá y encontrarás la Seal, en donde Celsius te espera.

\* Celsius & Fenrir.

HP: 18000 (Celsius), 12000 (Fenrir).

TP: 600 (Celsius), 300 (Fenrir).

Def: 205 (Celsius), 185 (Fenrir).

Atk: 1020 (Celsius), 860 (Fenrir).

- Elemento: agua, hielo.

- Debilidad: fuego, trueno (ése sólo Fenrir).

- Ataques:

\* Beast: un ataque poderoso que te aleja.

\* Swallow Dance: una serie de patadas en el aire.

\* Ice Spear: varias espinas heladas salen del suelo a rodear a Celsius.

\* Frost Blow: (nombre inventado) Fenrir usa su aliento helado para congelarte e inmovilizarte por un momento.

- Estrategia: esta pelea puede ser un poco dura si no te aplicas, los ataques de fuego son extremadamente útiles, así como las armas fusionadas con ese elemento. Mi grupo recomendado tiene una variante: Lloyd, Raine y Sheena y la variante puede ser Genis o Zelos. Si escoges a Genis puedes preparar el Unison Attack Prism Stars pero si escoges a Zelos pues entonces Fiery Beast es buena elección. Como siempre, el enemigo de menor HP es el primero a matar, por lo que Fenrir es mi candidato a morir primero, pero puedes también hacer que un grupo se enfoque en Fenrir y otro en Celsius (para eso sirve el menú Strategy). El ataque más peligroso de todos es Ice Spear, a pesar de que baja gran cantidad de energía, te deja inconsciente por uno o dos segundos, lo cual te hace perder valioso tiempo.

- Premio: Spirit Symbol, Blue Quartz.

- EXP: 5120 (Celsius), 2600 (Fenrir).

- Gald: 5800 (Celsius), 1380 (Fenrir).

Al terminar recibirás la gema Sapphire y los ataques para Sheena T. Seal: Ice y Summon: Ice. Al tratar de salir del templo, verás un video en donde se

muestra una especie de tormenta en el cielo y Presea menciona la dirección de Ozette, algo ha de haber pasado por allá, así que ve a investigar. Al llegar allá verás a la ciudad en fuego, sólo hay un sobreviviente y al parecer está inconsciente, después de llevárselo de la zona en llamas hablarán con él (de nombre Mithos, mmm), después llegará Altessa.

Terminando la escena ve a su casa, allí habla con él en donde te contará que trabajaba para Cruxis; después entra a su casa y habla con él para una larga historia. Luego pasarás la noche y al amanecer te dirán que Raine ha desaparecido porque vieron un Rheaird partir hacia el sur, así que tendrás que ir a buscarla.

@@@ 7.20 - En busca de Raine.

Al salir de la casa de Altessa ve hacia el sureste, más o menos en la gran isla, allí puedes ver una ciudad con un gran edificio, esa es Altamira.

\*\*\*\* Altamira \*\*\*\*

Una vez allí ve hacia enfrente hasta encontrarte un posible camino hacia la derecha, allí habrá un hombre viejo con un saco naranja, si te le acercas confundirá a Presea con una tal Alicia, lo cual sorprenderá a Presea de conocer a Alicia, quien es sus hermana, el hombre le dirá a Presea que Alicia murió hace un tiempo, entonces te dará Employee ID para que puedas ir a la tumba de Alicia que se encuentra en la parte alta de la Lezaren Company.

Ahora ve hacia la dirección opuesta desde tu posición y llegarás a un elevador, baja y habla con el tipo del bote, dile que quieres ir a la Lezaren Company; allí ve hacia el elevador, ve al último piso y allí busca la tumba de Alicia en el centro. Verás que hay una Exsphere en la tumba, entonces verás la imagen de Alicia quien te pide que busques a su maestro Bryant antes de que desaparezca.

Entonces baja al primer piso y verás a dos tipos hablar de la Otherworldly Gate que según abrirá esa noche, después hablarás con ellos y te dirán que ese sitio se encuentra al este de allí, cruzando el mar y lo distinguen varias rocas en ese lugar (si seguiste esta guía después de obtener los Rheairds, recordarás este sitio), así que sal hacia allá.

\*\*\*\* Otherworldly Gate \*\*\*\*

Al llegar allí verás que es de noche y que Raine se encuentra allí, ella te dice que ese lugar fue en donde los abandonaron a ella y a Genis, después de su historia llegarás a ver a Kuchinawa, quien se ha aliado con el papa quejándose de la muerte de sus padres cuando Sheena falló en hacer un pacto con Volt. En eso, tendrás que pelear [Commander Knight, 2 Cardinal Knights] y al terminar con ellos verás a Sheena entregarse a Kuchinawa, pero verás que el mito del polo que conecta a Tethe'alla y Sylvarant es cierto y se abrirá la puerta que los llevará a Sylvarant.

Entonces verás otra escena, al terminar ve hacia Palmacosta.

\*\*\*\* Palmacosta \*\*\*\*

Allá ve al edificio de gobierno donde se encuentra Neil (recuerda que él es el nuevo gobernador tras la muerte de Dorr), habla con él y acordará cuidar a Mithos, pero te dirá que el rancho de Palmacosta se ha encontrado activo aún cuando fue destruido hace mucho y te dirá que están construyendo algo en la corteza oceánica vaya que atacan a quienes pasan entre Izoold y Palmacosta; Mithos le dará a Genis una flauta para que lleve siempre el recuerdo.

En seguida sal de Palmacosta y ve hacia el rancho.

Una vez allí encontrarás a Botta, quien esta vez no está para pelear sino para proponerte una unión de fuerzas vaya que las circunstancias han cambiado, entonces Botta y Yuan acordarán que les ayudes a infiltrar el rancho de Rodyle, cuando estés listo habla con Botta para que te lleve al rancho de Rodyle (si tienes curiosidad de saber por donde queda, en la parte sur del océano central.

Al entrar al rancho lo que te pide Botta es que no destruyas el rancho vaya que se necesita cambiar el reactor además de que el cañón de mana también es necesario para disparar mana a la gran semilla para así revivir al gran árbol de Kharlan.

\*\*\*\* Rodyle's Ranch \*\*\*\*

Enemigos encontrados aquí:

- Whipman: enemigo que ataca con su látigo.
- Spearman: enemigo que al atacar con su lanza produce un trueno.
- Bowman: enemigo que ataca tanto cuerpo a cuerpo como con su ballesta.
- Evil Sorcerer: enemigo que hace conjuros.
- Evil Jelly: enemigo que ataca de cerca con sus tentáculos.
- Giant Slug: enemigo que ataca con su cuerpo.
- Sea Horror: enemigo que ataca con su cuerpo y cola.

Una vez adentro ve hacia delante hasta llegar a otra zona en donde puedes ver tres caminos, ve por el del centro para llegar a otra zona en donde encontrarás unos paneles con luces en ellos; esta parte suele ser un poco confusa pero para eso está la guía, para ayudarte en esas partes difíciles; en este tipo de "laberintos" cada vez que pases un panel se prenderá y los que están prendidos se apagarán (sólo si los pisas) y para poder continuar necesitas que todos los paneles queden prendidos. Entonces, el primero es uno en forma de ocho, es muy sencillo, ve así:

(Empezando desde el primer punto prendido)

1. Abajo.
2. Derecha.
3. Arriba (hasta pared).
4. Izquierda.
5. Abajo.
6. Derecha.

Al hacer esto bajará una plataforma, continúa al este y cruza mediante el pequeño puente que bajó, prosigue y encontrarás otro laberinto, esta vez en una especie de cruz hecha de ochos, algo más difícil.

1. Abajo.
2. Derecha (hasta el cruce).
3. Abajo.
4. Derecha.
5. Arriba (hasta el cruce).
6. Derecha.
7. Arriba.
8. Izquierda (hasta el cruce).
9. Abajo (hasta el cruce).
10. Izquierda (hasta el cruce).
11. Arriba (hasta pared).
12. Derecha.
13. Abajo (hasta cruce).
14. Izquierda (hasta activar el último panel).

Ya con esto bajarás de nuevo un puente, ve hacia el este y sigue hasta entrar en la abertura, allí verás el aparato para el Sorcerer's Ring, el cual produce un sonido muy raro; en seguida sube por el elevador y sal de allí para llegar a la torre. Aquí pues si vas a la parte trasera puedes ver que están los cautivos, además de que hay ciertos interruptores en las paredes; activa todos los interruptores para así liberar a los cautivos y hacer que los Desians lleguen desde arriba, dándote oportunidad de seguir subiendo. Antes de salir de allí puedes ver unos cofres, los tesoros que hay allí son: Stone Charm, Holy Staff y Vajra.

Ahora sube de nuevo el elevador y sal para llegar a un lugar mucho más laberíntico que en otros sitios, primero llama el transporte usando el Sorcerer's Ring y te montarás en él, entonces nota que hay dos luces en el carro, esas luces te indican en un cruce que dirección tomar, eso afectará en tu trayectoria, para cambiar de luz sólo usa el Sorcerer's Ring; lo malo en esta parte es que no puedes pausar (incluso tuve que grabar esto para poder hacerlo más tranquilamente) así que recomiendo que leas primero y que vayas siguiendo con la vista rápidamente para así no perder el camino.

Al igual que en la parte anterior, voy a indicar hacia qué dirección ir:

=== Primer piso ===

1. Arriba (ignora el cruce).
2. Derecha.
3. Abajo.
4. Derecha.
5. Arriba.
6. Derecha (hasta el segundo cruce).
7. Arriba.

=== Segundo piso ===

8. Izquierda.
9. Abajo (cruce).
10. Derecha.
11. Abajo.
12. Derecha.
13. Abajo.
14. Izquierda (hasta el segundo cruce).
15. Abajo (hasta el primer cruce).
16. Izquierda (hasta el primer cruce).
17. Arriba.

=== Tercer piso ===

18. Abajo.
19. Izquierda.
20. Abajo.
21. Derecha.
22. Abajo.
23. Derecha.
24. Arriba.
25. Izquierda.
26. Abajo.
27. Izquierda.
28. Abajo

=== Cuarto piso ===

29. Abajo (hasta el cruce).
30. Izquierda.
31. Arriba (hasta el 1° cruce).
32. Derecha (hasta el segundo cruce).
33. Arriba.

=== Quinto piso ===

34. Arriba.
35. izquierda.
36. Abajo.
37. Derecha.
38. Abajo.
39. Derecha.
40. Arriba.
41. Derecha.
42. Abajo.
43. Izquierda (hasta pared).
44. Arriba.

Después de tanto giro habrás terminado esta sección, entra en la abertura y sal por la derecha para llegar a otro sitio pesadilla (ese Rodyle planeó bien su rancho). Primero ve hacia enfrente hasta encontrar un transporte blanco, usa el Sorcerer's Ring para cambiarlo de color (sólo se puede hacer con los blancos) y ponlo rojo para ir arriba y luego de allí ve al fondo a un cofre que tiene una Ex Gem Lvl 2. Ahora hazla azul y te llevará hasta el piso superior, pero como verás para abrir la puerta necesitas quitar los tres seguros.

Primero ve por el rojo, baja las escaleras hasta un cofre que tiene un Revive Ring, sigue bajando y al fondo encontrarás otro que tiene unas Mythril Greaves (Regal). Ahora sube y toma el transporte azul, desde tu posición ve hasta arriba para llegar a un seguro, quítalo y regresa al transporte blanco, sigue bajando hasta encontrar un cofre que tiene una Mythril Axe (Presea), luego ve por el transporte azul del este.

Aquí baja para ver dos cofres en los cuales hay una Ex Gem Lvl 4 y Minazuki, en seguida ve por el transporte rojo del oeste; continúa bajando y hasta el fondo encontrarás otro cofre con una Holy Cloak, ve por el transporte verde del este y sigue hasta otro que es azul. Aquí verás un transporte blanco, hazlo rojo para pasar a la zona del lado derecha y encontrar el segundo seguro, regresa y ve por el azul para llegar de nuevo al principio, luego colorea verde el transporte e irás a la zona de la derecha, en donde encontrarás un cofre con Saffron.

Regresa por el transporte verde y coloréalo azul para regresar, en el blanco de ahí también ponlo azul y regresa hasta el siguiente blanco, ponlo rojo e irás hacia un cofre que tiene una Ex Gem Lvl 1. Regresa y pon el transporte verde para regresar a la zona de arriba, ve hacia arriba hasta llegar a otro transporte blanco, ponlo verde e irás a la zona de la izquierda, sigue hasta ver un cofre que tiene una Ex Gem Lvl 3; prosigue y te encontrarás con el último seguro, quítalo y ahora podrás ir por la puerta de hasta arriba, aunque yo todavía tengo cofres que mencionar. Regresa por el transporte verde y ponlo el blanco en azul para ir a otro cofre con una Ex Gem Lvl 2, ahora regresa al transporte y ponlo rojo para ir arriba.

En el siguiente transporte blanco solo puedes usar el azul, sigue hasta el siguiente blanco y pon el rojo, el cual te lleva a otro cofre que tiene una Ex Gem Lvl 3, con esto ya termino con los tesoros. Ahora regresa al transporte blanco y usa el color verde para ir hasta arriba, allí graba y ve por la

puerta, sube y sal por la abertura para encontrarte con Rodyle, después de su plástica se fusionará con el Cruxis Crystal que tiene y se volverá un monstruo, es tiempo de pelear.

\* Rodyle.

HP: 35000.

TP: 500.

Def: 210.

Atk: 1350.

- Elemento: tierra.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Stalagmite: rocas salen debajo de ti elevándote.

\* Grave: rocas van hacia ti golpeándote con mucha fuerza.

\* Slash: (nombre inventado) golpe con su garra.

\* Stomp: (nombre inventado) golpea en dirección hacia el suelo.

\* Gravity Well: (no dice el nombre pero sabes por la técnica d Genis) crea un pozo magnético que te daña tanto con electricidad como con el terremoto que se hace.

\* Annihilation Force: carga un disparo de luz que luego lo usa para alejar a quien esté cerca de él.

- Estrategia: Rodyle es sencillo, pero a la vez sus garras son lo que ponen el peligro. Sus técnicas ya son repetidas, especialmente por los enemigos que enfrentaste en la Tower of Salvation (Kratos, Remiel, Yggdrasil). Lo que más me mantiene al tanto de los ataques de Rodyle es Gravity Well, ya que no lo carga mucho vaya que siempre lo saca de volada además de que es de elemento tierra y no le puedo hacer Grave Blade vaya que no le baja tanto.

- Premio: ninguno.

- EXP: 6240.

- Gald: 5800.

Al terminar con él verás que se queja de que Pronyma lo ha engañado, pero no quiere irse sólo, sino que activará el sistema de auto destrucción (aparte de que está inundando el lugar, que desgraciado). En eso, llegará Botta para desactivar el sistema mientras te aseguras en un domo, en donde no llegará el agua. Después de la escena verás de nuevo los dragones a los que enfrentaste en el nido del dragón, tendrás que batallar a unos [3 Baby Dragons], al eliminarlos verás que son demasiados y entonces Genis usará la flauta de Mithos, con la cual saldrán unos ataques de luz provenientes de un ave, luego llegará Mithos y se irán. En el viaje de regreso Mithos dirá lo que pasó y habrá suposiciones de cómo es que Aska, un Summon Spirit llegó a ayudar.

Al terminar estarás en Palmacosta hablando con Neil, después de la escena trata de salir de Palmacosta y te dirán si quieres ir a Sylvarant Base, acepta. Entonces llegarás con Yuan y le contarás todo lo que pasó, después de eso Yuan te dirá que puedes ahora viajar entre mundos usando las bases (Sylvarant Base y Tethe'alla Base) y pasando por el punto azul puedes ir entre mundos, al terminar de hablar con Yuan irás inmediatamente a la casa de Altessa. Una vez allí Mithos mencionará que Presea vengue a su hermana, entonces le contarán a Regal, quien dice saber quien puede ser el asesino, así que llévalo a Altamira.

\*\*\*\* Altamira \*\*\*\*

Una vez aquí Regal te preguntará en donde supieron de Alicia (en la terraza), así que ve a la Lezaren Company y verás que los guardias han sido noqueados y te dirán que Vharley entró a la compañía, ve a la terraza y encontrarás a Vharley hablando con el otro tipo viejito, después verás un largo video. Terminando ya podrás salir de noche en Altamira y lo haces reservando un cuarto en el hotel y accediendo a ir de noche.

Ahora lo que toca es hacer más pactos con los Summon Spirits.

@@@ 7.22 - Los últimos pactos.

Bueno, como verás quedan 4 pactos por hacer, 3 en Sylvarant y uno en Tethe'alla, como estás en Tethe'alla recomiendo ir allá (además porque es el más largo porque es el único en el que tienes que pasar un templo completo). Con los Rheairds ve hacia la parte sur del continente oeste (como el templo de tierra pero en el sur) y encontrarás un edificio en las montañas, deja los Rheairds cerca y entra en la cueva.

\*\*\*\* Temple of Darkness \*\*\*\*

Al entrar verás que realmente es el templo de la oscuridad vaya que no se ve casi nada, Sheena sugiere la academia imperial de investigación en Meltokio, así que ve hacia allá.

\*\*\*\* Meltokio \*\*\*\*

Ya en la academia el tipo accederá a darte la lámpara azul, la cual niega el efecto de la oscuridad, pero dirá alguien que es la culpa del grupo que Kate haya sido arrestada, quien será ejecutada por ayudar a escapar a criminales; entonces dirán que hay un pasaje desde el centro de preparación del coliseo hacia las celdas de los criminales, entonces ve al Coliseo y en la entrada para que puedan participar necesitas pagar 10000 gald, después de ello manda a alguien a pelear [2 Duelist, 1 Sorceress], terminando la pelea ve por la puerta de la derecha y allí abre la puerta para ver una escena en donde rescatas a Kate, entonces te pedirá que la lledes a Ozette e irás hacia allá, allí dejarás a Kate y volverás a la academia en donde recibirás la lámpara azul, con la cual podrás ver en el templo, regresa allá.

\*\*\*\* Temple of Darkness \*\*\*\*

Enemigos encontrados aquí:

- Manticore: enemigo que ataca cuerpo a cuerpo.
- Pharaoh Knight: enemigo que ataca con su espada.
- Coffinmaster: enemigo que ataca con los que sale del sarcófago en su espalda.
- Druid: enemigo que hace conjuros.

La verdad es que odio este templo tanto como el rancho de Rodyle, es de los peores lugares en los que puedes estar. Una vez adentro ve hacia abajo, luego hacia el oeste y continúa hasta topar con pared, por allí busca un cofre que tiene una Ex Gem Lvl 2, luego regresa y continúa hacia el sur hasta entrar plenamente en el templo.

Una vez aquí ve hacia la derecha, pasa la luz y verás una especie gelatinosa, la cual es un pedazo del Summon Spirit, así que para poder pelear con él tienes que tener todos los fragmentos del Summon Spirit, lo malo es que son totalmente estúpidos y tienes que andarlos arreando; también por obvias razones odian la luz, así que cada vez que te topes con lámparas de luz, los fragmentos se pararán. Ahora ve hacia la derecha y luego baja hasta encontrar una especie de abertura (un agujero gris-azul), al ir por allí encontrarás al aparato del Sorcerer's Ring que hace un disparo de oscuridad, con lo que negarás el efecto de las lámparas además de activar ciertos bloques. El bloque que tienes justo enfrente de ti debes jalarlo, para lo cual el que está cerca de la entrada se irá hacia la pared, con lo que verás cómo es el funcionamiento del templo.

Regresa a la entrada y apaga la lámpara, toma el Summon Spirit y haz que te siga (cuando tiene el punto de color azul es que te sigue, si está rosa es que está inmóvil) y ve al bloque, empújalo hasta la pared y ahora regresa de nuevo a la parte oeste y ve por el agujero, desde aquí ve hasta abajo (bajo una

rampa hay un cofre que tiene un Headband) y luego verás una rampa, ve allí continúa hasta ver otra que lleva arriba, luego ve a la izquierda y por donde está la lámpara ve hacia el sur, luego hacia la derecha y luego arriba para encontrar el fragmento más alejado de todos, ahora regresa hasta el Save Point (una gran área, en donde ha varias rampas), allí puedes dejar los fragmentos sin que regresen a su lugar original, allí se quedarán hasta que los necesites.

Ahora regresa con el primer fragmento y sigue hacia el oeste, apaga la lámpara a la izquierda del bloque y de allí continúa hasta ver dos rampas, baja y encontrarás otros fragmento, luego activa el bloque de la derecha y empújalo para hacer caer otro bloque, en seguida activa el del centro y jálalo para quitar otro del camino; sube las rampas y por donde está la lámpara verás otra rampa, baja por allí y ve como si fueras camino al fragmento alejado, allí verás el bloque que calló, colócalo en un espacio cerca de allí para hacer que el fragmento llegue a tierra firme, así que ve por él. Cerca de allí puedes ver otro bloque, actívalo y empújalo hacia la pared, entonces ve hacia el este, pasa la lámpara y por allí hay un cofre que tiene una Ex Gem Lvl 3, si ves arriba un puente, entonces no te preocupes; en seguida ve a la zona en donde dejaste el fragmento anterior (en el Save Point) y deja a los demás y regresa por la rampa que se encuentra a la derecha y que lleva hacia abajo.

Desde aquí sube hasta donde se encontraba el primer fragmento, pero ve hacia el sur y encontrarás el puente que te lleva al último fragmento y más abajo hay un cofre con un Shadow Dancer (Genis), al tomar el fragmento llévalo hacia enfrente y si sales lo encontrarás allí, cerca del enemigo calavera, así que ve por el agujero de la derecha y baja hasta el agujero intermedio (donde está el aparato del Sorcerer's Ring) y jala de nuevo el bloque (obviamente lo tienes que activar) para así poder hacer de nuevo el recorrido hasta donde están los demás fragmentos.

Ya con los 5 puedes ir a la Seal, la cual está muy lejos, para llegar a ella debes tomar la rampa que está en la esquina noreste del punto de reunión de fragmentos, baja y pasa a la siguiente zona; recuerda, si enfrentas a algún enemigo los fragmentos quedarán en donde estaban cuando entraste a pelea, ninguno se regresa al principio (sería un dolor de cabeza), así que si vas a pelear con un enemigo procura tener a los fragmentos cerca.

Ahora baja y luego ve a la derecha hasta llegar a un entronque, sigue hacia la derecha hasta llegar a un entronque, aquí verás 4 caminos; el de abajo lleva hacia un cofre con una Ex Gem Lvl 2, el de la derecha a una Ex Gem Lvl 4 también en un cofre. Ahora sigue hacia el norte y desde aquí sigue bajando hasta llegar a un Save Point. En seguida toma el camino de la izquierda y sigue hasta llegar a la Seal. Al unirse los fragmentos se tornarán en el Summon Spirit, quien no usa muchas palabras (eso me agrada de él además de su aspecto).

\* Shadow.

HP: 30000.

TP: 800.

Def: 232.

Atk: 1520.

- Elemento: oscuridad.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Dark Sphere: encierra al personaje en un círculo de oscuridad.

\* Bloody Lance: en cierta área del campo salen lanzas a quien este en el área de impacto, todas de oscuridad.

\* Dark Shower: el enemigo se coloca enfrente de un personaje y lo ataca con sus garras varias veces, al estilo Sword Rain.

- Estrategia: este enemigo pues es sencillo después de todo, los ataques de luz son sumamente buenos contra él, para ello mi party recomendada de nuevo es Lloyd, Sheena, Raine y Genis. Para el Unison Attack de nuevo mi recomendación es Prism Stars, aunque los que tengan Photon son buenos también. A la hora de pelear, al igual que con el Sword Dancer manda a Raine hacer Photon a cada rato, también con Sheena puedes usar Demon Seal que es como combinación de Serpent Seal con Force Seal y Pyre Seal. Con lo que más cuidado debes tener es con Bloody Lance, aunque se puede evadir fácilmente.

- Premio: Dark Seal.

- EXP: 6320.

- Gald: 4500.

Al hacer el pacto Sheena recibirá Amethyst, T. Seal: Darkness y Summon: Darkness, a mi en lo personal me gusta mucho la técnica anterior. Has terminado los pactos en Tethe'alla, tocan los de Sylvarant que son extremadamente cortos y muy sencillos. Para regresar a Sylvarant ve a la Tethe'alla Base y usa el portal.

Ya en Sylvarant tienes dos opciones, yo prefiero ir primero a la Seal of Fire que está mucho más cerca.

\*\*\*\* Triet Ruins \*\*\*\*

Lo único que tienes que hacer aquí es ir a la Seal, en donde encontrarás al Summon Spirit, Efreet, alguien bastante malo para pelear pero con buena apariencia.

\* Efreet.

HP: 30000.

TP: 850.

Def: 35.

Atk: 500.

- Elemento: fuego (absorbe ataques de fuego).

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Explosion: en cierto lugar donde aparezca el punto rojo caerá un poder que creará una explosión de fuego.

\* Eruption: en cierto lugar varias olas se elevarán del suelo.

\* Flames of Destruction: Efreet te agarra y te conecta golpes mediante un poder.

\* Raging Mist: en cierta zona crea un oasis de fuego.

\* Burst Fall: golpea el suelo creando una ola de fuego.

- Estrategia: este enemigo es muy sencillo, cualquier party es bien recibida, el enemigo como verás tiene bien poquita defensa al igual que ataque, así que no debe ser mucho problema, aunque cuando te toma para hacer el ataque Flames of Destruction puedes salir mal herido, pero no hay mucho riesgo al enfrentarse a este enemigo.

- Premio: Attack Symbol.

- EXP: 2430.

- Gald: 945.

Terminando de hacer el pacto recibirás las técnicas S. Seal: Fire y Summon: Fire además de la gema Garnet. Si has hecho el ataque Rising Falcon con Lloyd al menos 200 veces, con esta gema podrás hacer la técnica secreta Rising Phoenix que es ligeramente mejor que Rising Falcon. Ahora el siguiente pacto se encuentra en la Seal of Wind.

\*\*\*\* Balacruf Mausoleum \*\*\*\*

Aquí también sólo debes dirigirte hacia la Seal, pero si te fijas no es igual, vaya que esta es una pelea de 4 contra 3, algo más justo y más bueno (en dificultades altas).

\* Sephie, Yutis, Fairess.

HP: 13000 (Sephie), 12000 (Yutis), 10000 (Fairess).

TP: 150 (Sephie), 120 (Yutis), 450 (Fairess).

Def: 81 (Sephie), 76 (Yutis), 84 (Fairess).

Atk: 713 (Sephie), 699 (Yutis), 738 (Fairess).

- Elemento: viento.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Air Thrust: espadas de aire se crean en cierta área.

\* Rising Wind: crea un tornado que eleva al personaje dañándolo.

\* Wind Blade: pequeñas espadas de aire en cierta zona.

- Estrategia: al igual que Efreet, estas tres no tienen ni mucha defensa ni mucho poder, por lo que se puede tener ofensiva completa, en especial para poder llegar a tener mucha más experiencia, además de mucho gald y bastante grade (eso depende de lo bien que peleaste). No hay recomendación alguna, ataca libremente, en esta no hay muchas restricciones.

- Premio: Saffron, Sage, Savory.

- EXP: 880 (Sephie), 770 (Yutis), 690 (Fairess).

- Gald: 320 (Sephie), 290 (Yutis), 285 (Fairess).

Como siempre, Sheena recibirás las técnicas S. Seal: Wind, Summon: Wind y la gema Opal, además de que si ya completaste todos los pactos anteriores, recibirás el título Elemental Summoner para Sheena.

El siguiente pacto es con Luna, pero si recuerdas, cuando liberaste la Seal en la Tower of Mana, si recuerdas salió un Summon Spirit (Luna), quien te dijo que no formaría ningún pacto a menos de que Aska esté con ella. Primero que nada, necesitas saber algo del espíritu, apara ello un zoologiota te puede ayudar, su nombre es Nova y se encuentra merodeando entre continentes; frecuentemente lo encuentras cerca de Palmacosta.

\*\*\*\* Nova's Caravan \*\*\*\*

Una vez allí habla con el tipo, luego con sus hijas y recibirás una semilla del árbol Linkite, el cual sólo puede ser alcanzado con Rheairds para pasar las montañas.

Sal de allí y ve hacia el continente oeste, más o menos por donde está Ossa Trail, por allí debes encontrar una zona totalmente rodeada de montañas, allí encontrarás una pequeña raíz, entra allí.

\*\*\*\* Linkite Tree \*\*\*\*

Una vez aquí acércate al árbol y examínalo, al hacerlo verás que está muerto, pero que lo puedes revivir teniendo ciertas cosas: necesitas la Linkite Nut, un pedazo de Exsphere, algo que mejore el suelo y una flauta para llamar a Aska. Para conseguir el pedazo de Exsphere tienes que ir a la casa de Dirk y hablar con él, quien te dará bastantes cosas, entre ellas el pedazo que necesitas. Regresa al árbol pero tendrás que recibir más información de Nova, el cual esta vez se encuentra cerca de Hakonesia Peak. Después de hablar con él regresa al árbol y con los requisitos (la flauta de Mithos será reparada) revivirás el árbol y llamarás a Aska, a quien le pides el pacto pero te dice que no lo hará a menos de que Luna esté a su lado, así que irá a la Seal con ella; ahora ya puedes ir a hacer el pacto con Luna y Aska (además de que antes no podías porque como eran 2 te decían que primero debías aumentar tu poder).

En seguida ve a la torre de Mana (en la parte norte del mundo).

\*\*\*\* Tower of Mana \*\*\*\*

Una vez aquí ve a la Seal para encontrarte con Luna, para que luego llegue Aska y pelees.

\* Aska y Luna.

HP: 19650 (Aska), 18000 (Luna).

TP: 600 (Aska), 720 (Luna).

Def: 245 (Aska), 292 (Luna).

Atk: 1120 (Aska), 1120 (Luna).

- Elemento: luz (Aska absorbe ataques de luz).

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Photon: encierra a un personaje en un aura de luz.

\* Limited Ray: cae parte de un rayo.

\* Ray: varios rayos caen en cierta zona.

\* Sunrise -: (nombre incompleto) Aska carga un tiro y dispara, cambia la fuerza con la que va dependiendo la carga y a veces explosión.

- Estrategia: claramente por algo decían que esta debía ser la última pelea de los Summon Spirits, sólo nota el ataque de ambos además Aska no es muy vulnerable a muchos elementos excepto a oscuridad a la que no es fuerte. En esta pelea si Raine tiene el Holy Staff quítaselo porque siempre pasa de que quiere atacar a Aska y en vez de dañarlo, lo cura; así mismo procura que Raine siempre esté curando, haciendo Barriers o esas cosas ya que sus tres posibles ataques (dos para empezar, luego 3 heredando techs) son de luz. De nuevo como grupo recomiendo a Genis, Raine, Lloyd y Sheena, aunque puedes variar a Genis por Zelos si necesitas a alguien más que te esté curando. Ya en batalla, el que más peligro causa es Aska porque siempre ataca cuerpo a cuerpo y a mí me pasa que siempre es a Raine. También cuidate de los rayos de Luna, vaya que muchas veces te finta de un Ray para hacer un Limited Ray que es una versión corta del anterior.

- Premio: Moonstone, Rare Pellets.

- EXP: 3480 (Aska), 3250 (Luna).

- Gald: 2800 (Aska), 4800 (Luna).

Entonces verás un video tipo anime en el cual las ramas de la gran semilla se vuelven fuera de control y destruyen todo lo que encuentran a su paso, terrenos, bosques, Palmacosta y todo se reúne en la Tower of Salvation.

Entonces verás otra escena en donde hay una conversación acerca de los efectos ocurridos y la posible solución, pero desafortunadamente hay un rancho que sigue operacional, el rancho de Iselia, así que tendrás que ir a atacar allá (tenemos a Kratos temporalmente ^^ quien consigue el título Traitor).

@@@ 7.23 - El rancho de Iselia.

· Enemigos encontrados aquí:

- Whip Master: enemigo que ataca con su látigo.

- Bowman: enemigo que ataca con su ballesta y con sus puños.

- Spearman: enemigo que ataca con su lanza.

- Foot Soldier: enemigo que ataca con su espada.

- Evil Sorcerer: enemigo que hace conjuros.

- Raybit: enemigo que ataca a distancia.

Una vez aquí, después de la escena en la que Kratos abre la puerta ve hacia adentro y baja por las escaleras, adentro verás un Save Point, a un enemigo y el aparato del Sorcerer's Ring que produce la luz de maná. Sigue y verás que hay una luz roja, no dejes que te toque, de lo contrario perderás vida; en seguida llegarás a ver otra escena en donde se platica de la situación, como verás en este rancho también tienes que dividir en 2 grupos, mi recomendación es:

Equipo 1: Reactor Team.

Lloyd.

Kratos.

Raine.

Colette.

Equipo 2: Rescue Team.

Genis.

Zelos.

Presea.

Regal.

Curiosamente, al terminar seguirán ambos equipos juntos, primero ilumina esas bolas azules con la luz de maná y sigue por se camino evadiendo las luces hasta llegar a la puerta, crúzala y verás a Chocolat, después de esa corta escena pelearás contra unos Desians [Evil Sorcerer, Spearman, 2 Whip Master]. Ahora baja las escaleras y ve hacia la derecha y sal por la puerta, allí avanza hasta ver un cofre, ábrelo y toma la Rune Robe, luego sube por las escaleras y llegarás a un entronque, toma el camino de la izquierda y encontrarás una puerta, ábrela activando las luces con maná y sigue hacia enfrente para ver tres cofres los cuales tienen Aqua Greaves, Rune Shield y Rune Mail.

Regresa al entronque y ve hacia el norte, allí llegarás a ver otra puerta, ábrela y avanza para ver otros tres cofres, en los cuales hay Rune Gauntlet, Hairpin y Rune Guard. Regresa al entronque y ve hacia la derecha para ver otro entronque, ve hacia abajo y pasa las luces para llegar a otra puerta, ábrela y toma de los cofres Rune Circlet y Rune Cloak. Ve al entronque anterior y sigue hacia arriba, luego gira a la derecha y ve hacia abajo para encontrar una puerta y un Save Point.

Ve por la puertas y verás un cofre (War Hammer - Presea) además de ver que hay una esfera para usar la luz de maná (el enemigo de allí tiene la Memory Gem), actívala y podrás subir, sigue hacia enfrente y llegarás a dos cofres en los cuales hay Ether Sword (Zelos) y Rune Staff (Raine). Ahora ve hacia la izquierda y sigue así hasta encontrar otros tres cofres en los cuales hay Solar Spinner (Colette), Cor Leonis (Genis) y Muramasa (Lloyd).

Ahora regresa al Save Point (al de la Memory Gem) y sigue hacia arriba, abre la puerta y verás un transporte, ve por allí y llegarás a ver a Forcystus, el líder del rancho.

\* Forcystus, 2 Exbones.

HP: 20000 (Forcystus), 6000 (Exbone).

TP: 400 (Forcystus), 320 (Exbone).

Def: 300 (Forcystus), 250 (Exbone).

Atk: 1200 (Forcystus), 1000 (Exbone).

- Elemento: viento.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Wind Blade: pequeñas espadas de viento son creadas en el campo.

\* Air Blade: un láser de tipo viento.

\* Air Thrust: grandes espadas de viento.

\* Air Shot: (nombre inventado) el enemigo lanza 3 disparos de viento.

\* Cyclone: crea un gran torbellino en una zona del campo.

- Estrategia: este enemigo es realmente sencillo, lo primero en este tipo de batallas es deshacerte de los enemigos adicionales, lo cual puede resultar molesto si no se hace primero. Todos los conjuros hechos realmente son fáciles de esquivar, excepto Air Blade que por ser un láser de gran magnitud sólo te deja con la opción del ataque de guardia, aunque resulta ser bueno aún cuando no sea para ese ataque. En el Unison Attack, ya que no está Genis puedes hacer el Fiery Beast con Eruption de Kratos y Beast de Lloyd.

- Premio: Faerie Ring.

- EXP: 7100 (Forcystus), 0 (Exbone).

- Gald: 5800 (Forcystus), 0 (Exbone).

Al terminar con él, Colette con su suerte desactivará las máquinas y con ello se parará el reactor, entonces puedes salir del rancho sin ningún problema, pero justo en la entrada verás de nuevo a Forcystus, quien le lanza un ataque a Colette para lo cual le provoca cierto mal en el brazo, pero su hora de morir le llega ya. Después mandarás el mensaje a Sheena para que dispare la maná de los Summon Spirits de Tethe'alla para así impedir que la gran semilla vuelva a crecer. Terminando la escena, pasarás al disco 2. (Por fin)

=== Disco 2===

@@@ 7.24 - La enfermedad de Martel.

\*\*\*\* Iselia \*\*\*\*

Ya en Iselia verás una conversación con Phaidra, al terminar sal y ve al oeste para ver una bola de gente, en donde verás una discusión del alcalde con Lloyd y Genis (nota que Raine sale corriendo), ahora ve a buscar a Raine a su casa que se encuentra al suroeste de allí, habla con ella y después ve hacia la salida, donde verás a Colette con Kratos diciendo que va a escoltarla a la casa de Dirk vaya que ellos saben mucho de los Cruxis Crystals.

\*\*\*\* Dirk's House \*\*\*\*

Una vez aquí ve a hablar con Dirk, después de eso Kratos saldrá de la casa y te dirá que busques los datos de la antigua guerra de Kharlan, al irse llegará Sheena; ahora sube las escaleras y sal a la terraza para hablar con Colette, después de las escenas recobrarás control.

Sal de la casa de Dirk y ve con Altessa en Tethe'alla.

\*\*\*\* Altessa's House \*\*\*\*

Una vez aquí ve a hablar con Altessa, en esa escena escucharás acerca de la enfermedad crónica... que le ocurre a 1 entre 1 millón de personas y que es por el rechazo del cuerpo sobre el cristal, así que hay que consultar los datos de la antigua guerra como dijo Kratos. Así que ve a Sybak.

\*\*\*\* Sybak \*\*\*\*

Aquí ve a la librería, allí verás una escena en donde se habla acerca del unicornio de Lake Umacy y exactamente lo que dice Kratos es cierto (recuerda las palabras del unicornio - "Tienes la misma enfermedad de Martel"); entonces Mithos menciona que la familia real ha compilado gran cantidad de materiales acerca de Mithos y la guerra, entonces hacia Meltokio.

\*\*\*\* Meltokio \*\*\*\*

Avanza como siempre por el desagüe, pero esta vez en la parte final encontrarás a Vharley negociando con otra persona, quien dice que el rey morirá en un mes aproximadamente para que no se perciba el envenenamiento, pero la vida de Vharley termina en ese momento, además de que se percibe la complicad del papa.

Ahora ve a la ciudad y hacia la Iglesia, allí puedes apreciar una puerta en la parte noroeste, allí verás al papa que confiesa sus pecados xD, luego se escapará y llegarás adentro del castillo, en donde verás otra escena en donde hacen pasar a Colette por la resurrección de Spiritua, con lo cual recibirá el título Spiritua Reborn. Entonces irás con su majestad y lo curarás, después te dirá que los documentos se encuentran en el segundo piso; sal del cuarto del rey y ve por la derecha, baja las escaleras y entra en la puerta que está en ese piso, allí está la librería.

Verás que todo mundo busca y busca pero sin resultado, pero Colette con su

suerte de siempre encontrará el libro por accidente, allí se dice que para prevenir la enfermedad se necesita un fragmento de mana y circón, para fusionarlas con las técnicas de Boltzman y así hacer una Rune Crest junto con una Hoja de hierba de maná. Circón lo puedes encontrar en la Lezareno Company, la hoja en Heimdall (el pueblo de elfos, necesitas permiso del rey) y el fragmento en la base enemiga en Derris Kharlan, así que eso es último.

Primero ve al vestíbulo del castillo y habla con la princesa, al terminar eso te dará el permiso del rey para entrar a Heimdall; luego hacia Altamira (puedes salir de Meltokio sin necesidad de ir por el pasaje secreto).

\*\*\*\* Altamira \*\*\*\*

Una vez aquí ve a la Lezareno Company y ve a la oficina del presidente, habla con George, quien te dice que los archivos de minería se encuentran en el cuarto izquierdo del segundo piso, ve allá y verás que se lee cierto material, pero Kuchinawa interfiere robándose el documento, después de eso acordarán una pelea entre Sheena y Kuchinawa al estilo de Mizuho en la isla de la decisión; entonces te dirá Regal que el último embarco de circón fue hacia Sybak, en la academia imperial de investigación.

\*\*\*\* Sybak \*\*\*\*

Ve a la academia y te encontrarás con un tipo que no quiere morir sólo por oponerse al elegido, él te dice donde está el circón, así que ve por la puerta de la izquierda y entra en el primer cuarto, allí verás un cofre que tiene el circón.

Ahora tienes la posibilidad de ir a la pelea en Mizuho contra Kuchinawa, puedes evitarla si gustas, no es obligatoria; si no quieres pelear, ve hacia el Ymir Forest que rodea el pueblo de Heimdall, el bosque se encuentra al sur de la Tower of Salvation (justo donde se ve una gran pieza azul en el mapa sobre el continente sur).

== Antes de entrar a Mizuho graba en campo abierto ya que si no lo haces no podrás grabar y si pierdes contra Kuchinawa no habrá posibilidad de volver a retomar la pelea para conseguir el ítem ==

\*\*\*\* Mizuho \*\*\*\*

Al entrar Orochi te dirá que Tiga está furioso, irás a hablar con él y se dirá que Lloyd sea el mirador de la batalla, cuando estés listo habla con Orochi para ir a la isla y así encontrarte con Kuchinawa, con quien pelearás (ten en cuenta que es una pelea sin ítems como en el coliseo). Antes de entrar a pelea es recomendable que a Sheena le coloques en los espacios extras del inventario el Warrior Symbol y Black Onyx (ese lo venden en Flanoir).

- NOTA: no importa si pierdes.

\* Kuchinawa.

HP: 10000.

TP: 60.

Def: 125.

Atk: 800.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Raiden: después de lanzarte una daga cae un rayo sobre la daga.

\* Fire Stomp: (nombre inventado) después de hacer un ataque aéreo cae y provoca una ola de fuego.

\* Card Throw: (nombre inventado) ataca lanzando cartas.

\* Fire Ball: (nombre inventado) lanza tres cartas incendiarias.

- Estrategia: enfrentar a Kuchinawa de frente es mero suicidio vaya que

siempre está atacando de cualquier modo, la mejor forma de matarlo es atacarlo por la espalda y hacerle los mismos combos de Sheena (espero que hayas visto bien en las peleas) y así lo acabarás en un 2 por 3. Aunque no se vea muy fuerte Kuchinawa, su agilidad es lo que lo caracteriza, por eso siempre hay que tratar de mantenerse a su espalda, ya que hay probabilidad de que llegue darse la vuelta pero muy pocas veces toca ver esto. También, siempre que haga su ataque Raiden trata de huir de donde cae la daga que te aviente, ya que el rayo como cae de arriba rompe defensa, excepto usando la técnica de guardia. Para ponerse a su espalda es mejor alejarse primero, luego correr hacia él y justo cuando vaya a atacar salta para así quedar detrás de él, es mejor que hacerlo mientras ataca vaya que siempre te va a parar (bueno, la mayoría de las veces).

- Premio: Asura (arma de Sheena).
- EXP: 4800.
- Gald: 2860.

Si lo venciste entonces bajarás a Kuchinawa de su nube, te dará Corrine's Bell, si él te venció de todos modos te dará Corrine's Bell, pero seguirá pensando todavía sobre lo que le hiciste al pueblo. Si lo venciste verás que se querrá quitar la vida y te presentarán dos opciones, ambas son similares pero una refuerza los lazos de amistad entre Sheena y Lloyd, la cual es pararlo.

Ahora sí camino hacia el Ymir Forest.

\*\*\*\* Ymir Forest \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Boar: enemigo grande que emitiste.
- Baby Boar: enemigo pequeño que también embiste.
- Storm Claw: enemigo que ataca desde el aire.
- Killer Bee: enemigo que ataca lanzando agujones.
- Orcrot: enemigo que ataca con sus raíces y frutas.
- Dodo: enemigo que ataca con su pico con punta de hacha.
- Armaboar: enemigo que embiste pero reduce el daño recibido por su armadura.

Una vez aquí adentro verás el aparato del Sorcerer's Ring justo al lado del árbol en el fondo, ve hacia allá y verás que esta vez hace una especie de sonido raro; para ver qué hace exactamente ponte encima del resto del árbol (donde está la flor rosa) y usa el anillo, con lo que verás a un enemigo correr directamente al árbol (nota que la flor rosa de la izquierda está como en un sembradío).

Ahora ve hacia el sur y toma el camino hacia la izquierda, luego ve hacia arriba y ve que te puedes subir al árbol a través de esa raíz, al estar arriba continúa hacia la derecha hasta pasar a otra zona. En seguida sigue hasta llegar a un entronque en la raíz del árbol, ve hacia la izquierda, luego un poco al sur y luego continúa a la derecha, prosigue por ese camino y llega a otro árbol, trepa por él y ve hacia el sur; en el círculo voltea y sigue hacia la izquierda para después llegar a un Save Point (detrás del árbol está un Maid's Hairbrand), así que ve al norte a hablar con el niño que tiene un problema, necesita encontrar Ymir Fruit para su madre quien está enferma, así que para pasar les encargará encontrar esta fruta.

Regresa a la zona circular en donde te desviaste, entonces ve a la derecha y baja (nota el gran pez) y pasa a la otra zona; allá sube por la raíz y encontrarás otra rama por la cual puedes bajar, ignórala y sigue hacia el sur para llegar a otra, entonces ve al sur y luego voltea a la izquierda, sigue y llegarás a un múltiple entronque, pasa por el camino de abajo que lleva a otra zona al oeste, allí verás una flor en la base, ponte al lado de la flor y usa el anillo para hacer que un enemigo vaya y choque directamente contra la roca

y la deje con grietas. Regresa a la zona anterior y ve hacia el este hasta llegar a un árbol, en donde el personaje te dirá que ve algo azul, así que usa el anillo al lado de la planta para hacer que caiga una semilla azul (por ahí hay un cofre con una Crystal Shell [Regal]; te preguntarán qué hacer con una semilla, si recuerdas en la entrada había una flor en un sembradío, así que allí puedes cultivar esa semilla.

Ahora ve hacia el oeste y luego pasa a la zona sur, continúa hasta llegar a un entronque en donde puedes ver en el norte un árbol y una base, en el sur hay otra base pero ésta es la que tiene una flor, úsala y verás al enemigo ir a chocar contra el cofre, quien lo aflojará y lo podrás abrir para así conseguir una Solar Guard. Ahora ve hacia el norte y toma el primer camino hacia la izquierda y de allí puedes llegar directamente al sembradío. Allí verás que la flor azul germinará junto con las otras en las hojas sobre el agua. Ve hacia allá y usa el anillo cerca de la planta, en donde verás a un pescado hacer una trayectoria, y serás informado de que otras flores están apareciendo en las zonas posteriores.

Ahora ve al Save Point, pero ve a la parte del sur, en donde hay una hoja y una flor, si usas el anillo allí un pez te mandará un cofre desde lejos con una White Seed, vuelve al sembradío y planta la semilla; entonces verás que en una rama de la parte este geminará una planta blanca, ve hacia allá y párate sobre la rama, entonces usa el anillo y un ave que te llevará otra rama en donde hay una caja, tirla y verás que se completará el camino, entonces usa otra vez el anillo y regresarás a la rama.

Ahora ve al oeste y encontrarás otra rama, la cual te lleva a una zona sin nada excepto un enemigo, que a fuerzas son los Armaboars. Regresa a la rama y sigue hacia el norte camino al Save Point, pero en lugar de ir allá desvíate para seguir hacia el este; prosigue tu camino hasta encontrar otra rama con una flor blanca, ve allá y usa el anillo, ya que estés en el otro lugar ve hacia el este y verás una flor rosa, párate en la base y usa el anillo, con lo cual llegará el enemigo que romperá la roca.

Regresa a la rama y sigue hacia la derecha, baja por el segundo árbol y sigue hacia la derecha para llegar a otra base con una flor, usa el anillo y al chocar el enemigo con el árbol verás caer la Ymir Fruit, pero no hay forma de alcanzarla, aunque un compañero marino te puede ayudar. Ve hacia el oeste y continúa hasta llegar a un entronque en donde se ve otra planta que nunca habíamos usado, usa el anillo en la base y verás que cuando es golpeado el árbol caerá un gusano, el cual atraerá la atención del depredador cercano y lo mantendrá ocupado; rápidamente ve hacia el sur y luego al este y localiza la hoja y la flor azul, usa el anillo y verás que saldrá el pescado, quien irá llevando la fruta y si no te tardaste mucho, el depredador seguirá ocupado con lo que el pescado continuará hasta abandonar el recorrido, pero la fruta sigue en el mismo lugar.

Ahora regresa al camino en donde se encuentra el bloque de madera, allí en la parte oeste hay otra base con una flor que tampoco habíamos usado, llama al enemigo que tirará varios gusanos, lo que hará que la fruta vaya un poco hacia el sur; regresa al entronque que lleva hacia el árbol que tenía la semilla azul y ve hacia la izquierda, sigue y verás que hay también una hoja con una flor azul, usa el anillo y verás que el pez se llevará la fruta a la zona en el oeste, así que sigue a la izquierda y ve por el camino de arriba. Allí verás que el pescado se queda quieto mientras que ves al depredador moviéndose, debajo de ti hay una hoja con una flor, debes usar el anillo justo cuando el depredador no esté cubriendo el camino que lleva hacia el sur, de lo contrario el pez se espantará y tendrás que repetir esto.

Ahora ve hacia la zona inicial y ve a la primera hoja que te subiste ubicada

en la parte oeste, allí usa el anillo para ver que el pez ya entrega la fruta en otra hoja, así que ve a la isla central y con ayuda de la hoja detrás del árbol puedes conseguir la Ymir Fruit. Ahora regresa con el niño y al entregarle la fruta te dará una Metal Sphere, luego continúa y llegarás a Heimdall.

\*\*\*\* Heimdall \*\*\*\*

Una vez aquí, verás a Kratos, después de la charla con él verás a los guardias de Heimdall, quien te dice que ningún semi elfo puede pasar, así que Genis y Raine quedarán fuera por estos momentos. Entonces ve hacia el norte hasta llegar al último edificio (el cual es el hotel) y ve hacia la izquierda, una vez allí ve hacia el norte (no donde está el guardia, al otro lado) y entra en la cabaña, allí adentro habla con el viejo, quien te dice que ese tipo de plantas crece en una zona al sureste de allí llamada Latheon Gorge, para poder entrar necesitas mostrarle al vigilante el báculo del viejo, el cual recibirás. Ahora sal de Heimdall y ve hacia campo abierto (puedes hacer salto rápido).

Ahora ve a las montañas del sureste y llegarás a ver allí un camino hacia las montañas, allí es Latheon Gorge.

\*\*\*\* Latheon Gorge \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Sheldra: enemigo que ataca de cerca.
- Sea Dragon: enemigo que ataca con su cola y puede paralizar.
- Poison Lily: enemigo que ataca con su polen venenoso.
- Deathseeker: enemigo que ataca con su aguijón.
- Spiked Snail: enemigo que ataca rodando hacia los demás.
- Crush Turtoise: enemigo que ataca tanto de frente como de lejos.

Ya adentro ve hacia enfrente y encontrarás una flor muerta y del otro lado una totalmente saludable. Después de esa escena sigue hacia el norte y encontrarás un cofre con una Ex Gem Lvl 4, en seguida ve hacia el sur, luego ve un poco a la derecha y hacia abajo encontrarás otro camino hacia el sur que te lleva a un aparato del Sorcerer's Ring que esta vez te encierra en una burbuja; sigue hacia la derecha y llegarás a ver un cofre que tiene Rare Pellets. Ahora sube por la rampa y verás la planta activa, antes de que sople usa la burbuja para la hora en que te llegue el vientote empuje hasta la planta muerta.

Ahora ve hacia la rampa que lleva al norte, sigue por allí para llegar a un árbol con Kirima, un ingrediente fácil de conseguir en enemigos cerca del área de Palmacosta y Hakonesia Peak en Sylvarant. Toma todas las Kirima que puedas y regresa con la planta muerta, examínala y verás que Presea hablará de alimentar a la planta, entonces dale Kirima y la planta volverá a la vida, así que usa su viento para llegar al otro lado y así continuar a la zona siguiente.

Ahora ve hacia la derecha hasta topar con pared, allí verás un cofre cercano con una Ex Gem Lvl 3, en seguida regresa y sube por la rampa y verás otro cofre cercano, ábrelo y toma otra Ex Gem Lvl 3. Ahora sigue hacia el sureste y usa la rampa (para quienes están juntando ya las Devil's Arms, cerca de allí bajando una rampa en el oeste se encuentra un cofre que tiene el arma Diablos) que te lleva a un árbol con Kirima y un poco más al norte se encuentra otra planta, aliméntala y verás que el aire que emana esta planta con la anterior pasan al mismo tiempo, pero no hay problema, eso es lo que queremos.

Regresa a la planta anterior y usa la burbuja con lo cual te desviarás hacia el noroeste y con eso llegarás a tierra firme, continúa tu camino para ver otro árbol con otra especie de fruta, esta vez se llama Amango, pero no se sabe lo que hacen habrá que averiguarlo después; toma todas las que puedas,

luego ve hacia la derecha y sube por la rampa. Ahora sigue hacia enfrente y voltea a la izquierda para encontrar un cofre con una Ex Gem Lvl 4, allí también verás una planta muerta, dale Kirima y la revivirás (su viento va hacia arriba) y a la otra (que se ve poderosa) dale Amango para debilitarla.

Ahora ve a la derecha donde verás dos plantas, una está muerta, dale Kirima y la otra úsala para llegar al otro lado, allí verás dos plantas, una grande y otra pequeña, usa la pequeña para alcanzar el camino, allí puedes ver un cofre en el noroeste, ve hacia él y toma las Flare Greaves (Regal), ahora sigue hacia el este y encontrarás de nuevo un cofre, este tiene Toroid (Colette), entonces sube y verás una planta muerta, dale Kirima y verás que su viento va a hacia arriba, por lo que no podrás continuar. Entonces ve hacia el sur con la planta de abajo y te llevará a la súper planta, úsala y llegarás a otra zona.

Ahora puedes ver una flor enfrente de ti, úsala para llegar al otro lado en donde verás a dos plantas, en la de la derecha una Amango y usa la de la izquierda para ir al sur, allí dale Kirima a la de la derecha y Amango a la primera que viste en el lugar. Ahora regresa a la única planta (naranja) que está activa y úsala para llegar al otro lado, allí sigue hasta ver otra planta muerta, dale Kirima y luego sigue a la derecha y usa esa planta para que con ayuda de la que reviviste puedas subir y llegar a otra zona.

Una vez aquí usa la planta que se encuentra allí para ir al oeste, luego ve y colócate enfrente de la planta potente, la cual te llevará hasta el otro lado, allí usa la planta y con ayuda de la que reviviste hace tiempo podrás llegar a otra plataforma, allí usa Kirima en la planta y deja que la otra te arrastre hacia el oeste, allí usa Kirima en la planta y entra en la cueva.

Allí adentro puedes apreciar un cofre, el cual es falso, pero si derrotas al enemigo ese recibirás un Elixir después de matarlo; entonces sube por la rampa y ve por la rampa de la derecha, sube lo más alto posible y encontrarás un cofre que tiene Draupnir, ahora baja dos rampas y sigue hacia la izquierda hasta llegar a ver otra rampa que te lleva a otro árbol de Kirima, así que sigue hacia la izquierda hasta salir.

Entonces verás una flor muerta, usa Kirima para revivirla y haz que te lleve hacia el este para llegar a la súper planta, haz que te lleve hasta el otro lado y si activaste una planta antes de entrar a la cueva te ayudará para subir y llegar a otra plataforma, allí apóyate de la planta para subir y así ver otra planta muerta (dale Kirima si quieres, no es necesario) entonces usa la rampa de la parte derecha.

En seguida sigue tu camino hasta encontrarte con una planta, dale Kirima y cruza el puente para ver otra planta, también dale Kirima y regresa a la planta de la derecha, usa su viento y verás que después de todo el rollo caerás en una roca, la cual derribarás deteniendo cierta porción del agua en la cascada, para lo cual caerás en el puente. Ahora sigue hacia la izquierda y encontrarás una casa, entra allí y habla con la persona de allí para que te abra el camino hacia la hierba que necesitas.

Entonces ve por allí (al sureste de allí hay un cofre con una Battle Pick para Presea) y verás una planta allí, entonces verás la cueva (si no hiciste que cayera la roca hace rato entonces ni trates de pasar porque te vas a caer y tienes que repetir todo), así que usa la planta y llega a la cueva (usa el Save Point si conseguiste la Memory Gem en la cueva anterior. Al entrar puedes ver la planta deseada, pero casualmente hay un enemigo protegiéndola, así que hay que matarlo.

\* Plantix.

HP: 36000.

TP: 250.

Def: 310.

Atk: 1300.

- Elemento: tierra.

- Debilidad: fuego.

- Ataques:

\* Tentacle: saca un tentáculo de la tierra.

\* Beetle Rush: varios insectos van hacia ti.

\* Fruit Launch: (nombre inventado) el enemigo lanza frutas que caen sobre ti.

\* Root Hit: (nombre inventado) el enemigo da un medio giro para pegarte con sus raíces.

- Estrategia: este enemigo es muy sencillo, primero que nada equipale al personaje que controlas la gema Garnet para así hacerle más daño, trata de tener a Zelos y a Genis en tu grupo para que siempre estén haciendo ataques como Eruption o Explosion (Genis) o Flame Lance, aunque no es tan buena. Creo que el Unison Attack no es de mucha utilidad, pero cuando se trata de conseguir más grade es buena opción, en especial usando Prism Stars.

- Premio: Blue Sephira.

- EXP: 7500.

- Gald: 1250.

Al terminar con el enemigo recibirás obtendrás la planta, en seguida verás un skit y después te encontrarás fuera de la casa del anciano (o anciana), entra a hablar con él, quien te contará la historia del héroe Mithos (0o que interesantes detalles). Entonces, al salir de su casa verás los detalles de cómo llegar a Derris Kharlan, necesitas un Cruxis Crystal (el de Zelos) el cual lo tiene su hermana Seles, quien se encuentra al sureste de la mina.

Sal de ahí y ve hacia la Toize Valley Mine, entonces ve al sureste y verás una especie de casa, allí es donde se encuentra Seles.

\*\*\*\* SE Abbey \*\*\*\*

Una vez aquí entra en el edificio, luego sube las escaleras y encontrarás a Seles, después de que te da el Cruxis Crystal y termina la plática, sal de allí y ve a la Tower of Salvation, que se encuentra al sur de Mizuho, deja los Rheiards afuera de la torre y graba también para que no digas que no te lo advertí.

== Desde ahora las peleas en el coliseo en Meltokio ya están abiertas ==

\*\*\*\* Tower of Salvation \*\*\*\*

Una vez allí dentro avanza hasta llegar a la puerta, la cual se abrirá con el Cruxis Crystal de Zelos, ve por allí hasta llegar al transporte, y del otro lado verás que llegaste al mismo lugar donde enfrentaste a Remiel, entonces llegará Kratos y te dirá que ambos mundos se conectan en ese lugar, por eso es el mismo, después de la charla, pelearás de nuevo con Kratos, esta vez no hay de que puedes perder la batalla.

\* Kratos Aurion.

HP: 25000.

TP: 980.

Def: 400.

Atk: 1200.

- Elemento: luz, trueno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Judgement: varios rayos caen del cielo.

\* S. Lightning Blade: después de la estocada sigue un rayo.

\* Fierce Demon Fang: una pequeña ola poderosa.

- \* Lightning Blade: después de la estocada sigue un rayo.
- \* Eruption: crea una erupción debajo de unos personajes.
- \* Double Demon Fang: doble ola creada por su espada.
- \* Demon Spear: te golpea con una ola y te levanta con un ataque remolino.
- \* Demon Fang: una pequeña ola.
- Estrategia: esta vez Kratos se ve más imponente y lo es por su ataque Judgement que baja mucha energía, ve ahí en fuera los demás ataques los has visto antes ya sea con Kratos o con Zelos; para esta pelea ten a Lloyd, Genis, Raine y Zelos, la clásica para no dudar ni un momentito. Ahora, en batalla recuerda que Kratos siempre está tratando de usar Lightning Blade o Super Lightning Blade, por lo que te recomiendo que siempre le llegues por la espalda, de nuevo empieza con ataques sencillos como Sword Rain, Demon Fang y así empieza haciendo combos para después uses el Unison Attack, en el que la recomendación de nuevo es Prism Stars, ah que buen Unison Attack. De ahí en fuera, la pelea es totalmente idéntica a la anterior en este mismo lugar.
- Premio: Ex Gem Lvl 4, Energy Tablets.
- EXP: 7600.
- Gald: 4800.

Al terminar verás llegar a ángeles, los cuales te escoltarán hacia su base, en donde pretenden usar a Colette de nuevo como el nuevo cuerpo de Martel, después de la conversación verás el increíble poder de Regal con sus manos, pero como prometió no usar sus manos como instrumentos de la muerte otra no podrás usarlas (sigh).

@@@ 7.25 - La ciudad de los ángeles.

Ahora que tengas control usa el transporte para llegar al otro lado, luego ve hacia la izquierda y párate en el transporte, pero estará bloqueado del otro lado, por lo que Colette volará hacia el destino, allí empuja un bloque a la izquierda y el otro jálalo a la izquierda para desbloquear el transporte, entonces ve por allí.

\*\*\*\* Welgaia \*\*\*\*

- Enemigos encontrados aquí:
- Cybit: enemigo que ataca a distancia con disparos.
- Murder: enemigo que ataca con múltiples disparos.
- Hammer Knuckle: enemigo que ataca con los martillos en sus extremidades.
- Perfect Murder: versión mejorada del Murder.

Ahora verás que todos en la ciudad son ángeles, así que habrá que fingir ser los prisioneros de Colette. Entonces ve al edificio en la parte oeste, allí habla con el guardia y le pedirás un fragmento de mana, pero Kratos también pedirá uno (por holograma) y con ello aprovecharán para decir que vienen de parte de Kratos.

== Para quienes están colectando las Devil's Arms, hay que salir de ese edificio y entrar al del norte, luego entrar en el cuarto más a la izquierda. Si no se toma en esta ocasión, luego se podrá vaya que regresarás a este lugar ==

En seguida sal de ese edificio y ve hacia el noroeste, pasa a la otra zona y verás una escena en la que se habla de un transporte, trata de llegar allá, pero habrá un ángel resguardando el lugar por lo que les pedirá una identificación otra vez; en seguida ve hacia el sur y luego al este hasta llegar a otra zona. Una vez allí avanza y verás dos caminos, toma el de arriba y ve hasta el fondo donde hay una máquina morada, examínala para obtener acceso a información muy valiosa; al terminar regresa al entronque y ve por el camino de abajo, entonces usa el transporte de abajo el cual te lleva a otro transporte, trata de llegar a él para ver un video en el que se dan cuenta de

engañaste al guardia.

Entonces te encontrarás en una especie de guarida, la parte más aburrida del juego además de que está muy laberíntica, afortunadamente no hay jefe para que siga molestando. Primero ve hacia el suroeste y verás un Save Point, continúa para llegar a un entronque, entonces sigue hacia enfrente para encontrar una cajita pegada al vidrio de la parte inferior, en el cual hay una Ex Gem Lvl 3, después sigue hacia enfrente hasta dar la vuelta, continúa y baja las escaleras.

Sigue caminando hasta llegar a un área espaciosa en donde hay una puerta pegada a la pared de la derecha, ve por allí y descubrirás un área sin gravedad, lo malo de esta área es que no puedes parar hasta encontrarte con un obstáculo (mira a Zelos volar xD). Entonces te encontrarás en una especie de laberinto (muy parecida la situación a la del templo del hielo), aquí debes de ir en estas direcciones:

1. Derecha.
2. Abajo.
3. Izquierda.
4. Arriba.
5. Izquierda.
6. Arriba.
7. Izquierda.
8. Abajo.
9. Izquierda.
10. Arriba.
11. Izquierda.
12. Abajo.
13. Derecha.
14. Abajo.
15. Derecha.
16. Abajo.
17. Derecha.
18. Arriba.
19. Derecha.

Una vez hecho esto estarás en la otra entrada, allí avanza y verás un aparato con una gema roja, examínalo y después de las alarmitas se quitarán los seguros rojos (nota que el aparato se puso verde), antes de salir en el cristal inferior hay una caja que tiene una Ex Gem Lvl 4. Ahora regresa a la habitación gravitacional y ve en las siguientes direcciones:

1. Izquierda.
2. Abajo.
3. Izquierda.
4. Abajo.
5. Izquierda.

Regresarás a la sala del principio, entonces ve hacia el sur y continúa hasta llegar a una caja que tiene una Rare Guard, entonces regresa y ve hacia el norte para ir a otra parte. En seguida sigue hasta llegar a la zona espaciosa, allí ve hacia el camino del norte (identifícalo porque al tocar pared hay una abertura en la derecha), entonces sigue hacia la izquierda y ve a la zona siguiente.

Una vez aquí fíjate en los caminos hacia abajo, el primero que veas te lleva a una caja que tiene un Nagazuki y la de la izquierda una Laser Blade (Zelos), luego ve hacia el norte y encontrarás el seguro para las barreras azules; sal de esa zona y ve por la abertura en la pared que se encuentra justo al este de

tu posición, una vez allí avanza y cuando veas el elevador gira hacia el sur, allí gira a la derecha y continúa por allí hasta ver una caja en la cual hay una Holy Robe, de allí sigue al sur y luego a la izquierda para pasar a otra área.

Aquí avanza y ve por el primer camino que lleva al norte, allí encontrarás un callejón sin salida pero en el que hay un cofre con una Dragon Fang (Regal), luego regresa y sigue hacia la izquierda para encontrar otra caja con una Ex Gem Lvl 3, de allí ve hacia el norte. Fíjate que habrás dado una vuelta en círculo, pero fue para coleccionar ítems (una buena causa), en seguida ve de nuevo a la sala gravitacional y ve hacia las direcciones siguientes:

1. Derecha.
2. Abajo.
3. Izquierda.
4. Arriba.
5. Izquierda.
6. Arriba.
7. Izquierda.
8. Abajo.
9. Izquierda.
10. Arriba.
11. Izquierda.
12. Abajo.
13. Izquierda.
14. Abajo.
15. Derecha.
16. Arriba.
17. Derecha.

== Segundo piso ==

18. Abajo.
19. Derecha
20. Arriba.
21. Izquierda.
22. Arriba.
23. Derecha.
24. Arriba.
25. Derecha.
26. Abajo.
27. Derecha.
28. Abajo.
29. Derecha.
30. Arriba.
31. Izquierda.
32. Arriba.

Entonces llegarás a otra salida, continúa por allí hasta llegar a un entronque, ve hacia la derecha y llegarás a un callejón sin salida en donde hay un cofre con Energy Tablets, regresa al entronque y ve hacia el sur, sigue y entra por el túnel para llegar de nuevo a la habitación sin gravedad, en seguida ve hacia:

1. Arriba.
2. Izquierda.
3. Abajo.
4. Derecha.
5. Abajo.
6. Derecha.

7. Abajo.
8. Derecha.
9. Arriba.
10. Izquierda.
11. Abajo.

== Primer piso ==

12. Izquierda.

== Sótano ==

13. Izquierda.
14. Arriba.
15. Derecha.
16. Arriba.
17. Derecha.
18. Abajo.
19. Derecha.
20. Abajo.
21. Izquierda.
22. Abajo.
23. Izquierda.
24. Arriba.
25. Izquierda.
26. Abajo.
27. Izquierda.
28. Arriba.
29. Derecha.
30. Abajo.
31. Derecha.
32. Arriba.
33. Derecha.

Una vez aquí sigue hacia enfrente hasta llegar a ver una luz azul, examínala y obtendrás la llave del elevador, ahora regresa a la sala y ve así (no se te olvide el cofre con un Holy Circlet):

1. Izquierda.
2. Abajo.
3. Derecha.
4. Abajo.
5. Izquierda.
6. Arriba.
7. Izquierda.
8. Arriba.
9. Izquierda.
10. Abajo.
11. Derecha.

== Primer Piso ==

12. Derecha.
13. Arriba.
14. Izquierda.

Desde aquí puedes ir al elevador (recuerda que mencioné la puerta del elevador en el viaje circular xD) y usa la llave en el panel negro a la izquierda de la puerta (allí juntito), después entra en el elevador y dile que baje, después sal de allí y continúa hasta el área grande, ve hacia arriba y luego hacia la

izquierda, sigue hasta el área siguiente, en donde encontrarás un transporte, úsalo. En seguida llegarás de nuevo a la Tower of Salvation, entonces verás una escena y al terminar habrá batalla.

\* Yggdrasill.

HP: 40000.

TP: 3000.

Def: 350.

Atk: 1800.

- Elemento: luz.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

\* Ray: crea rayos en cierta parte del campo.

\* Outburst: golpea el suelo creando una gran ola.

\* Thunder Arrow: un triángulo que produce electricidad alrededor de un personaje.

- Estrategia: de nuevo una pelea sin sentido, aquí lo que tienes que hacer es resistir, pero después de un tiempo saldrás de batalla (no sé si en realidad puedas perder).

- Premio: -.

- EXP: -.

- Gald: -.

Al terminar, Colette se debilitará y pasará otra escena en donde se ve a Yggdrasill salvar a Genis del ataque de Pronyma, después de eso ve que tira algo, la flauta de Mithos, que ahora se sabe quien es en realidad ese Mithos / Yggdrasill. Ahora sal de la Tower of Salvation para ir inmediatamente a la casa de Altessa.

\*\*\*\* Altessa's House \*\*\*\*

Una vez aquí ve con Altessa, una vez aquí verás una larga escena, pon mucha atención que hay detalles bien interesantes; después de toda la larga escena, habrá una pequeña pelea [2 Angel Swordian, Angel Commander]. Al terminar habla con Yuan, luego con Raine y luego con Tabatha; después será de día y Raine dirá que se necesita de un doctor para curar mejor a Altessa, por lo que tendrás que ir a Flanoir.

== Antes de entrar graba, aquí habrá una decisión realmente importante ==

@@@ 7.26 - Espía y traidor.

\*\*\*\* Flanoir \*\*\*\*

Al entrar verás que Zelos se habrá desaparecido como veces anteriores, ve hacia enfrente y luego a la derecha (para los que ya tienen todas las Devil's Arms hasta ahora, hablen con Abyssion para que les diga quien tiene la última, él te esperará en la Seal del templo de la oscuridad, ve con él más o menos en el nivel 75) y sigue hasta ver la cola de personas que esperan ver al doctor, ignora la cola y ve a hablar con el doctor, Lloyd se quedará allí en Flanoir en el hotelcito.

== Empiezan las decisiones importantes ==

Entonces verás que llega Colette y te pregunta que si quieres ir a dar un paseo:

"Sure": para dar una vuelta con ella, al final de la conversación recibes una pata de conejo, que incrementa tu suerte si te la pones (Snow Hare); termina el asunto.

"I'm Sorry": negarás la invitación de Colette, pasarás a lo siguiente.

Entonces Lloyd se pondrá a ver la ventana hasta lo llaman:

"Go outside": irás a ver quien te llama, allí verás a Kratos y después de la conversación Noishe te entregará Kratos Locket; termina el asunto.

"I have a bad feeling": no verás quien te llama, te quedarás dentro (pasa a la siguiente fase xD)

Después llegará Raine, quien pide un minuto de tu tiempo para hablar contigo:

"Sure": aceptarás e irás a platicar con Raine, termina el asunto.

"I'm Sorry": negarás y te quedarás sólo otra vez, pasa a lo siguiente.

Luego vendrá Sheena, quien te invita a salir a la nieve, en esa no te puedes negar.

El objetivo de las pláticas es reforzar los lazos de amistad entre los personajes, dependiendo del personaje a quien acompañes forjarás más amistad con él.

== El caso aquí es que cuando estés viendo a la ventana y te llame una voz (la de Kratos) salgas de allí para hablar con él, esto reforzará sus lazos de amistad; entonces casi al final del juego, en casa de Dirk al recibir la Material Blade Kratos se te unirá en lugar de Zelos. ==

\* NOTA: si Kratos no se te une es porque no tuviste una buena amistad con él. [Gracias Kratos del foro de FusionNintendo por proporcionarme esta información]

Después de las pláticas vendrá la escena en la que se platica de la última batalla. Al terminar tendrías que ir a la Tower of Salvation de nuevo.

\*\*\*\* Tower of Salvation \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Evil Orchid: planta boxeadora.
- Mocking Plant: enemigo capaz de envenenar, ataca tanto a distancia como de cerca.
- Bomb Plant: planta que alberga pequeños enemigos bomba.
- Bomb Seedling: enemigo que explota solo.
- Angel Swordian: ángeles que atacan con su espada.
- Angel Spearman: enemigo que ataca con su lanza.
- Angel Commander: enemigo que hace conjuros.

Una vez aquí adentro verás que ángeles están cubriendo la entrada, pero para ayudarte aparece Yuan quien te lleva a un camino secreto, allí encontrarás dos máquinas vendedoras de ítems y más adelante el transporte, te lleva adentro de la torre. En seguida verás a Zelos que llama a Colette al centro del cuarto, entonces ve la escena (creo que ahí tiene un error, creo que en lugar de Flanoir es Mizuho); aquí la pelea cambia dependiendo de la decisión que hayas tomado en Flanoir, si escogiste la escena de Colette, Sheena o Raine enfrentarás a unos ángeles [Gatekeeper, Angel Swordian (x2)]; si escogiste a Kratos enfrentarás a Zelos.

\* Zelos Wilder.

HP: 28000.

TP: 1200.

Def: 365.

Atk: 1150.

- Elemento: trueno, luz.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:
- \* Double Demon Fang: doble ola en dirección hacia un personaje.
- \* Fierce Demon Fang: una pequeña pero fuerte ola se crea alrededor de su espada.
- \* Victory Light Spear: te eleva con un ataque de remolino.
- \* Lightning Blade: estocada seguido de un rayo.
- \* Judgement: caen rayos de justicia desde el cielo.
- \* Light Spear Cannon: te eleva un poco y luego le sigue una estocada.
- Estrategia: pues Zelos es la copia de Kratos, tiene los mismos ataques y ataca de la misma manera. De nuevo la recomendación es colocarte detrás de él y empezar a atacar siempre y cuando no esté haciendo ataques como Victory Light Spear y esos. Piensa que estás peleando contra Kratos y lo vencerás rápido, no tiene tanto HP.
- Premio: Mystic Symbol.
- EXP: 9300.
- Gald: 9800.

Después de la pelea que hayas tenido habrá una escena, después de ella llegarás a un complejo. Ahora toma en cuenta que ya no puedes regresar, todos los transportes que tomes hacia zonas posteriores serán destruidos y por lo tanto no podrás regresar, así que asegúrate de revisar bien cada área.

Comienza avanzando hasta encontrar un entronque, sigue hacia enfrente y verás que una rama te bloquea el paso, usa el Sorcerer's Ring para quitarla y avanza hasta la abertura, del otro lado ve hacia la rampa y salta, pero hay mucho peso, por lo cual caerás, allí puedes apreciar un cofre que tiene una Diamond Shell (Regal), así que después sube por las escaleras que están pegadas a la pared del norte y vuelve a saltar en la rampa para inclinarla de nuevo, sólo que esta vez te quedarás en ella, avanza y llegarás al piso inferior del lado contrario, allí entra en la abertura.

Ahora ve hacia el sur y sigue por ese camino hasta encontrarte en un cruce de caminos, el que lleva hacia el noreste, tiene unas ramas, quítalas y ve hacia allá para encontrar unos cofres que tienen un Hanuman's Staff, una Ogre Ax y un Southern Cross. Regresa al cruce y ve hacia el camino que lleva al oeste, sigue por allí quitando las ramas que se te pongan enfrente hasta llegar a unas escaleras, súbelas. Entonces arriba encontrarás de nuevo otras escaleras y abajo otro camino, ve hacia abajo y encontrarás un switch, el cual abrirá la puerta que te lleva de regreso a la zona inicial donde está el Save Point, al abrirla ve por las escaleras que te llevan arriba.

Una vez arriba continúa hasta toparte con una rama, quítala y prosigue hasta llegar a un pareda grande, allí ve hacia el sur y encontrarás un cofre con una Heavenly Robe, luego ve hacia el noreste hasta ver unas ramas bloqueando un camino, quítalas y sigue para ver un cofre que contiene unas Energy Tablets, sigue hacia el este hasta toparte con pared, luego ve hacia arriba, quita la rama del camino y sigue hasta llegar a unos cofres que tienen una Star Mail y una Ex Gem Lvl 4. Ahora regresa yendo hacia el sur para encontrar otro camino, sigue por allí hasta llegar a otro lugar. Ahora verás la gran roca de la cual se hablaba para poder llegar a la parte superior del lado opuesto, ve hacia el sur y te encontrarás un cofre que tiene una Phoenix Cloak, después usa el Sorcerer's Ring para quitar las ramas que sujetan a la piedra, con lo cual caerá sobre la rampa.

Ahora tienes que regresar hacia ese lugar pero en el piso inferior, si recuerdas el switch que abrió una puerta, puedes usar ese para ahorrarte tiempo para llegar a ese cuarto; una vez en el cuarto de la rampa ve a la planta baja y desde ahí sube, la rampa se igualará con el peso de los demás y

quedarás en el piso intermedio, salta al otro lado y ve al cofre del norte que tiene una Star Guard, luego sube las escaleras y ve por el transporte; en seguida baja las escaleras y verás una escena y habrá una pelea [2 Angel Swordian]; después viene otra escena, pierdes a un personaje.

Ahora verás que el transporte está junto a ti, antes de ir por ahí ve hacia el norte para encontrar un cofre con una Ex Gem Lvl 3, en el mismo lugar pero en la parte sur habrá un Shaman Dress y un Refresher en la parte oeste de esa misma parte, luego ve por el transporte. Entonces aparecerás en la parte alta de unas escaleras de caracol, baja hasta la planta baja en donde verás otra escena, pierdes a otro personaje.

Después de la escena, avanza hasta llegar a una pared, gira a la derecha y avanza dos espacios para que atrás de las ruinas encuentres un cofre con un Star Helm, sigue hacia la derecha para encontrar otro Save Point, desde allí sigue hacia el sur y al toparse con pared gira a la izquierda y ve hacia allá, sigue hasta encontrarte con pared y voltea hacia la derecha y ve hacia el norte, continúa y en el lugar donde se encuentra el enemigo ve hacia la derecha, después de allí avanza y luego ve hacia el sur para encontrar el transporte en el mero centro, luego avanza hacia la máquina y verás otra escena, habrá pelea intermedia [2 Evil Orchid], luego se pierde otro personaje.

Al retomar control avanza hasta topar con pared, luego vira a la derecha y en el segundo bloque encontrarás un entronque, si vas hacia el este llegarás después de todo el transcurso a un Save Point, yendo al sur encontrarás un cofre detrás de las ruinas el cual alberga un Star Shield, sigue hacia el oeste y luego ve al sur para llegar al siguiente transporte, una vez allí avanza hasta encontrar una puerta cerrada, pero como Presea es pequeña puede entrar en un agujero cercano, después de la escena pierdes a otro personaje (por lógica se sabe quien es).

Ahora avanza hasta toparse con unas ruinas, luego ve hacia el este y llegarás a ver a un ángel, en ese mismo bloque detrás de unas ruinas hay un cofre con un Star Circlet, en seguida ve al norte, pasa el Save Point y al toparse con pared ve hacia la izquierda, continúa hacia allá y cuando te encuentres con un ángel ve hacia el sur para encontrar otro cofre con una Ex Gem Lvl 3; ahora ve hacia el norte y luego hacia el este hasta encontrar el transporte, antes de usarlo ve hacia el sur y continúa por allí hasta topar con pared, ve hacia el oeste y encontrarás un cofre con un Star Gauntlet, ahora sí puedes tomar el transporte. En la otra parte encontrarás un corredor con ángeles, sigue hasta el entronque, allí toma la izquierda y llegarás a un cofre que tiene una Ex Gem Lvl 2 y del otro lado encontrarás un Star Bracelet. Ahora regresa y ve hacia el norte para ver otra escena, se pierde otro personaje (se sabe quien es también por lógica).

Ahora ve hacia el norte y en el segundo bloque llegarás a ver camino hacia el este, ve hacia allá y continúa hasta llegar a ver un cofre que contiene una Spirit Bottle, en seguida regresa hacia el oeste y cuando te encuentres con la pared sigue hacia el norte para encontrar un Save Point, desde allí ve hacia el este y encontrarás el transporte, tómalo. Ahora camina hacia el puente y verás otra escena, y al final, Lloyd recibirá un flechazo; casualmente un objeto le salvará la vida, esto tiene que ver con quien platicaste en Flanoir, no sé que te salve en el caso de haber hablado con Raine y con Sheena, pero con Colette el Snow Hare te salva y con Kratos te salva el Kratos Locket. Ahora sube las escaleras y verás otro Save Point, más enfrente verás un arma en la pared, esta arma también depende del personaje con quien hayas hablado en Flanoir, de nuevo no sé qué haya en el caso de Sheena o Raine, pero con Colette sale una pequeña daga y con Kratos una gran espada, pero no la tomarás (al menos eso es lo que recuerdo de Colette).

Luego llegarás al cuarto en donde se encuentra Yggdrasill utilizando a Colette para revivir a su hermana Martel, luego llegarán tus amigos de nuevo, aquí puede o no estar Zelos (no estará si hablaste con Kratos en Flanoir), pero de cualquier modo vendrá una batalla para acabar con Pronyma.

\* Pronyma, Idun (x2).

HP: 32000 (Pr), 11000 (Id).

TP: 850 (Pr), 0 (Id).

Def: 350 (Pr), 220 (Id).

Atk: 1720 (Pr), 1150 (Id).

- Elemento: oscuridad (Pr).

- Debilidad: luz (Pr).

- Ataques:

\* Spread: crea una columna de agua bajo cierto personaje.

\* Agarazium: crea una columna de energía bajo cierto personaje.

\* Leonazium: ataque parecido a Beast.

\* Dark Sphere: encierra a un personaje en una esfera de oscuridad.

\* Acid Rain: baja la defensa de todos los personajes.

- Estrategia: Pronyma no ha cambiado mucho desde la pelea en Fooji Mountains, sólo que ahora tiene acompañantes, los cuales son algo molestos por su guadaña. Como es usual, es recomendable deshacerte de esos enemigos primero, además de que con sus guadañas te quitan tiempo de ataque porque te mandan lejos con un ataque, por eso trato de acercarme y hacer que abaniquen y así poder entrarles a los combos. Para atacar a Pronyma no hay mucho problema, preferiblemente atácala por detrás.

- Premio: Red Savory, Black Quartz.

- EXP: 7000 (Pr), 1200 (Id).

- Gald: 4800 (Pr), 1200 (Id).

La vida de Pronyma termina en ese momento, Yggdrasill la ignora por la obsesión que tiene con su hermana, después de la escena de Martel (Cool, Kratos se está poniendo de tu lado) por fin vendrá la verdadera batalla con Yggdrasill, esta vez no hay escapatoria.

\* Yggdrasill.

HP: 40000.

TP: 3000.

- Elemento: luz.

- Debilidad: oscuridad.

- Ataques:

\* Holy Lance: en cierta parte del campo caen lanzas.

\* Death Eater: una imitación pequeña de Judgement.

\* Ray: crea unos rayos en cierta zona.

\* Judgement: caen rayos de justicia del cielo.

\* Prism Sword: en cierta área empiezan a caer espadas.

\* Outburst: golpe al suelo que provoca una gran ola.

\* Ground Dasher: crea una grieta en el suelo y daña a quien esté cerca.

- Estrategia: pues Yggdrasill ya debe estar bien cuidado vaya que ya van tres veces (incluyendo ésta) que lo enfrentas, así que ya debes saber su estilo y su forma de atacar. A este enemigo es requerimiento que lo ataques de espalda, no hay que exponerse al Death Eater (que si lo hace enfrente de ti te daña, eso es de ley) ni a un Outburst, esos como fastidian ya que tienen el mismo rango de ataca que un Explosion de Genis. Para la pelea puedes tener equipada la gema Amethyst, con la cual le harías el doble de daño a Yggdrasill, pero también es buena Ruby para hacer la Grave Blade (sólo si tienes Fierce Demon Fang y lo has usado 200 veces). Prácticamente no necesita mucha explicación.

- Premio: Ex Gem Lvl 4, Energy Tablets.

- EXP: 8320.

- Gald: 4800.

Mithos como buen villano cobarde huirá a Derris Kharlan, entonces Kratos se volverá a ir, quien te esperará en la Seal.

@@@ 7.27 - Pacto con Origin.

Como dijo Lloyd, prefiere ir a Heimdall, así que ve hacia allá.

== Ahora es un buen momento para enfrentar al tercer y último Sword Dancer, su localización es Iselia Forest del lado de la casa de Dirk, es decir, que si entras a Iselia Forest saliendo de casa de Dirk encontrarás al Sword Dancer justo enfrente. Para esta pelea recomiendo altamente tener un ítem "All-Divide" que se puede encontrar destruyendo a un FAKE o matando al Sandworm (ver la sección de cuevas opcionales y buscar por Devil's Arms) ==

\* Sword Dancer.

HP: 99999.

TP: 8888.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: luz.

- Ataques:

\* Ground Dasher: aparece una grieta en el suelo que daña a quien esté cerca.

\* Soul Infusion: (no estoy seguro pero creo que es) incrementa defensa del enemigo.

\* Indignation: crea un círculo en cierta zona del campo en donde cae un poderoso rayo.

\* Death Spiral: el enemigo con sus espadas gira en espiral causando gran daño.

\* Cross Slice: usa un ataque en el que cruza las espadas.

\* Spark Wave: crea una bola eléctrica en el campo.

- Estrategia: pues la estrategia sigue siendo la misma que en veces pasadas, sólo que ahora el Indignation es la carta fuerte del enemigo, para que eso no te perjudique mucho usa el All-Divide que divide a la mitad todo el daño que recibas, lo que disminuye la posibilidad de que tus amigos mueran en batalla. Como siempre los ataques de luz son altamente recomendados, puedes equipar también la gema Topaz a alguien para que le haga más daño. En la alineación a fuerzas deben estar Lloyd y Raine, los otros son al gusto, yo recomiendo poner a Colette en el tercero y el último queda a completa decisión tuya dependiendo de tus decisiones en Flanoir (por eso dije que eran realmente importantes). La técnica Photon la recomiendo mucho, aunque para el Unison Attack de nuevo prefiero tener Prism Star si es que pusiste a Genis, aunque cualquier otra que tenga Photon también es recomendable. En batalla como siempre tú debes ser el frente mientras los demás atacan desde lejos; si pusiste a Sheena en el grupo, cuando esté en un Over Limit pues aprovecha para convocar a Luna (Summon: Light) y así hacer un Judgement, mucho mejor que su Demon Seal.

- Premio: ninguno.

- EXP: 10000 aprox.

- Gald: 6000 aprox.

Cuando termines esta batalla obtendrás la Kusanagi Blade para Lloyd, merecida recompensa, la más fuerte hasta este momento.

\*\*\*\* Heimdall \*\*\*\*

Al llegar a Heimdall te estará esperando el viejo, quien te dice que su visitante ya ha entrado en el Torent Forest donde Origin duerme, entonces por esa única ocasión Genis y Raine estarán permitidos a pasar a Heimdall para ir con Lloyd para pelear con Kratos, pero para que se pueda pelear mejor Colette recomienda un pequeño descanso hasta el día siguiente, que es el día para enfrentar a Kratos; entonces, cuando estés listo para dormir ve al hotel y habla con Colette para decirle que ya estás listo para descansar y así te abra el paso hacia el hotel.

Al día siguiente sal del hotel y ve hacia el oeste, allí encontrarás al viejo, quien te dice que para ir al Torent Forest debes hablar con el vigía que se encuentra al norte, habla con él para después ir al laberíntico Torent Forest.

\*\*\*\* Torent Forest \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Bellpepper Head: enemigo que lanza pimientos a los personajes.
- Airaune: enemigo que ataca de frente y a distancia.
- Man-eater: enemigo que ataca aventando calaveras.
- Carnivorous Plant: planta gigante que avienta insectos y ataca de frente.
- Torent: enemigo que ataca con frutas.
- Cutlass: enemigo que ataca de frente.
- Gold Dragon: enemigo que ataca de frente, con su cola y lanza fuego.

Este bosque es aún más laberíntico que el Gaoracchia Forest, así que hay que mantener el ojo bien abierto ya que hay un patrón que te dice el camino a seguir; este patrón se trata de un zorro que se va escondiendo entre árboles (pequeños y con un agujero), ese zorro te va guiando por las zonas a las que debes ir, por lo que después de investigar la zona es conveniente encontrar al zorro.

Bueno primero avanza hasta ver al zorro del que ando hablando, quien se esconderá en el árbol (todos son de ese tipo), ve hacia él y usa el Sorcerer's Ring para hacer que el zorro salga y vaya al este, ahora ve hacia el oeste y llegarás a un entronque, ve hacia la izquierda y en el siguiente entronque toma la izquierda para ir directamente a un cofre que contiene un Stardust (Colette); ahora regresa al tronco y sigue al este hasta un entronque, sigue por el camino inferior y te encontrarás de nuevo en un cruce, ve hacia la derecha para encontrar una Crystal Dagger (por si tienes a Zelos). Ahora ve por el camino donde se fue el zorro y pasarás a otra zona (si te habías salido sólo tienes que volver a espantarlo desde el árbol).

Una vez aquí verás inmediatamente el árbol a tu izquierda, al usar el anillo verás al zorro ir de nuevo al este; ahora avanza y toma la izquierda y sigue para ver un cofre en la parte norte, el cual tiene un Acalanatha (Sheena), ahora ve hacia el este, en el cruce gira a la derecha y continúa hasta ver un cofre en la parte norte, ve hacia él y toma la Angel's Tear (Lloyd), ahora sigue hacia el este hasta encontrar al zorro, que pasará a la zona siguiente.

Ya allí avanza hasta llegar a un entronque, ve hacia arriba y luego toma el camino de la derecha, luego ve un poco al norte y sigue hacia la derecha (para ubicarnos en esta partecita en la que debes andar hay un dragón), desde allí sigue a la derecha, vuelve a ir un poco al norte para entrar en el último camino en donde se encuentra el árbol y el zorro dentro de él, entonces verás que el zorro se va hacia el oeste. Camina de regreso hacia el oeste, baja y ve hacia la izquierda para luego ir hacia el norte, en donde verá al zorro escapar a la zona siguiente.

Ahora avanza hasta llegar a una división en Y, ve por el camino de la izquierda y llegarás a ver tres caminos, el de abajo lleva a un cofre con un Mana Protector y el de arriba lleva a otro cofre con una Ex Gem Lvl 4, el de la izquierda simplemente te lleva a un lugar indeseado. Regresa a la división y ve por el camino de la derecha, sigue avanzando y luego ve por el camino de la derecha, allí continúa y al llegar a la desviación hacia el norte, ve hacia allá para encontrar un cofre con una Ex Gem Lvl 3, entonces sigue hacia el este hasta encontrar un Save Point (la Memory Gem estaba en la zona anterior). Ahora ve por el camino que sigue al este (por donde está la cascada) y sigue para encontrar otro cofre con una Ex Gem Lvl 4.

Regresa al Save Point y ve hacia el sur, sigue por ese camino hasta llegar a una división, ve por el camino de la derecha y sigue todo para llegar detrás de la cascada en donde hay dos cofres, en los cuales encuentras un Shield Ring y una Warlock Garb,, vuelve a la división para luego ir hacia abajo, continúa y verás el árbol con el zorro que va al este, pasa a la siguiente zona.

Una vez aquí sigue hacia enfrente hasta llegar a un entronque, luego ve hacia arriba y toma el segundo camino a la derecha que encuentres (casi al final) y allí verás de nuevo el árbol, llama al zorro quien correrá a la siguiente zona, en donde te encuentras a Kratos; verás que el arreglo de la pelea queda sólo entre Kratos y Lloyd, por lo que te encontrarás en una pelea de uno contra uno.

\* Kratos Aurion.

HP: 12000.

TP: 1400.

Def: 320.

Atk: 1050.

- Elemento: trueno, luz.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Lightning Blade: estocada seguida de trueno.

\* Grave: una piedra te golpea y varias le siguen.

\* S. Lightning Blade: estocada seguida de trueno, más fuerte que la otra.

\* Fierce Demon Fang: pequeña pero poderosa ola.

\* Demon Fang: simple ola de espada.

\* Thunder Blade: una espada cae del cielo provocando una ola eléctrica cerca de ella.

\* Double Demon Fang: doble ola simple.

\* Air Thrust: varias espadas de aire creadas alrededor de ti.

\* Demon Spear: combinación de Light Spear y Demon Fang.

- Estrategia: esta pelea con Kratos es muy sencilla, especialmente porque tiene 12000 de HP, esperando algo más o menos como 20000. Esta pelea es caracterizada por el gran uso de Lightning Blades, es el ataque preferido de Kratos, generalmente lo sigue mucho con Fierce Demon Fang; también cuando hace Grave procura correr inmediatamente para encontrar a Kratos desprevenido y así poder romperle su defensa y hacerle más daño. Entonces ataca con combos, ya sabes, lo de siempre y que sea efectivo, el Unison Attack lo olvidamos en esta pelea porque nada más es Lloyd y pues no tiene caso. No puedes perder esta pelea.

- Premio: Ninguno.

- EXP: 9990.

- Gald: 5520.

Pelea sencilla, después de eso Kratos liberará la Seal de Origin y para no morir Yuan le da un poco de su mana, entonces vendrá la escena de plática con Origin, después de eso viene la batalla del pacto.

\* Origin.

HP: 40000.

TP: 800.

Def: 350.

Atk: 1450.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Spiral Flare: un rayo de fuego va hacia los personajes.

\* Earth Bite: bajo cierto personaje salen olas que envuelven al personaje en tierra.

\* Rameesh: un triángulo que produce mucha energía dañando a quien se encuentre

cerca.

- Estrategia: esta pelea está mas decente que la de Kratos vaya que Origin tiene 40000, así que puedes disfrutar de una pelea decente. Esta batalla más que nada es para cubrirse de los ataques de Origin, especialmente Rameesh que es el más peligroso. Siempre que te lo encuentres de frente te va a atacar con sus 4 espadas (recuerda que tiene 4 manos, como el Sword Dancer), por lo que hay que poner defensa, también colócate a su espalda para romperle la defensa y empezar a hacer combos y preparar el Unison Attack (mi recomendación de nuevo es Prism Stars si tienes a Genis). Para el ataque Earth Bite, generalmente pasa que se lo hace a Raine, no vayas a cometer el mismo error que yo que por hacer un Psi Tempest me pasé y fui a dar al Earth Bite. Con esto es suficiente para matar al enemigo.

- Premio: Reflect Ring.

- EXP: 10240.

- Gald: 9870.

Al terminar con la batalla ganarás de nuevo la confianza de Origin, con quien formarás el nuevo pacto, para lo cual Sheena aprende la técnica Summon: Origin y la gema Diamond, justo entonces el Cruxis Crystal de Mithos tratará de apoderarse de Lloyd, pero es impedido por Colette, cuyo cuerpo es apoderado por Mithos y con ello destruirá la Tower of Salvation para que nadie pueda llegar de nuevo a Derris Kharlan. Pero el problema es peor, asteroides empezarán a caer en todo el mundo, destruyendo Heimdall y varias partes del terreno.

Ahora tendrás que ayudar a evacuar a los elfos que quedan en Heimdall, el primero se encuentra al oeste de tu posición, sobre unas rocas; después de él ve hacia el norte y en la casa habla con el viejo, quien también se irá; ahora ve al sur y después al este, pasa a la zona siguiente y luego ve hacia abajo para ver a dos elfos atrapados, ayúdales y con eso habrás evacuado a todos, entonces tú sal también. Entonces, al caer la Tower of Salvation verás que existe un planeta muy cercano, el cual es Derris-Kharlan, entonces se hablará de una posible forma de poder controlar la Eternal Sword, después sal de Heimdall; entonces

\*\*\*\* Dirk's House \*\*\*\*

Ve a hablar con Dirk, quien forjará el anillo del pacto; aquí la decisión que tomaste en Flanoir afectará. Si escogiste hablar con Kratos entonces él se te unirá de nuevo, además de tener el título Judgement y esa misma técnica; si escogiste cualquier otra pues no te pasará nada.

Luego Lloyd recibirá la espada de fuego que Kratos utiliza y Dirk le dará otra espada de hielo, con lo cual obtendrá la Material Blade. Ahora es tiempo de ponerle fin al asunto, ve a los restos de la Tower of Salvation en Tethe'alla.

\*\*\*\* Tower of Salvation \*\*\*\*

Una vez allí avanza hacia lo que era la entrada a la torre, sigue hasta encontrarte con la Eternal Sword, después de ver a Lloyd tomar la Eternal Sword recibirá el título Eternal Swordman, con lo que Lloyd ahora cuenta con el derecho de usar la espada, a quien le pide que los lleve a Derris-Kharlan.

@@@ 7.28 - Derris-Kharlan.

\*\*\*\* Derris-Kharlan \*\*\*\*

· Enemigos encontrados aquí:

- Phantasm: enemigos que atacan con sus puños.

- Death: enemigo con guadaña que puede hacer conjuros.

- Samael: enemigo que hace poderosos conjuros.

- Doom Guard: enemigos que atacan cuerpo a cuerpo.

- Phantom Knight: enemigo poderoso con gran defensa y ataca con su lanza.

- Dark Sword: ángel que ataca con sus espadas.
- Dark Archer: ángel que ataca con su arco a distancia.
- Dark Spear: ángel que ataca con su lanza.

Ahora te encuentras en Derris-Kharlan, no es definitiva tu estancia en este lugar, sino que puedes ir de nuevo a Tethe'alla por medio del transporte que se encuentra en tu punto de inicio. Primero ve por el camino de abajo que te lleva directamente a un cofre en el cual hay una Ex Gem Lvl 2, desde allí ve hacia arriba y continúa hasta llegar a otro cofre en el cual hay una Ex Gem Lvl 3; ahora ve hacia el sur y en el bloque que está allí ve hacia el este para llegar a otra zona.

Ahora ve hacia el norte para encontrar un cofre que contiene el Golden Helm, aquí vas a tener que hacer un largo recorrido si quieres todos los cofres porque no sólo porque son bastantes, sino porque el área es bastante extensa y habrá que caminar mucho. Primero ve por el camino de la derecha, sigue por allí hasta llegar al tercer bloque, desde allí ve hacia el norte hasta llegar a ver un cofre, ábrelo y toma una Ex Gem Lvl 3; ahora ve hacia la izquierda para llegar con los enemigos ángeles, después de toparte con la columna sigue hacia el norte, pasa dos bloques y llegarás a ver un cofre en la parte norte, ábrelo y toma una Ex Gem Lvl 4.

En seguida ve hacia la izquierda de nuevo y puedes apreciar un círculo verde, si te paras en él ya no podrás conseguir los tesoros que faltan porque te obligarán a ir a otra parte, así que si quieres seguir con los tesoros ve hacia el sur, de lo contrario párate en el bloque verde (pasa al párrafo con ==); bueno tal vez me equivoqué un poco, Kratos te dice que para desactivar ese escudo necesitas el Derris Emblem, así que cuando lo tengas puedes volver y así continuar hasta el transporte que te lleva de nuevo a Tethe'alla.

Yendo hacia el sur llegarás a ver un entronque, sigue hacia el sur hasta llegar a un callejón sin salida en donde está un cofre con otra Ex Gem Lvl 4, regresa al entronque y sigue hacia la izquierda, sigue así hasta llegar a otro entronque (aquí llegarías si hubieras tomado el camino de la izquierda desde el principio), continúa hacia el este hasta otro entronque, sigue hacia el norte y encontrarás el último cofre con un Magical Ribbon, ahora sí ve al círculo verde y párate en él.

== Al hacerlo ve que se trata de una trampa vaya que todos excepto Lloyd irán desapareciendo poco a poco, así que Lloyd de nuevo tendrá que buscar a Colette por sí solo, así que ve por el transporte, ahora avanza y verás a Colette, después de la escena Mithos se irá de su cuerpo y Colette estará de nuevo en tu grupo, luego ve por el transporte para volver a Welgaia.

\*\*\*\* Welgaia \*\*\*\*

Lo primero es ir al norte, luego a la derecha para pasar a la otra zona, allí toma el camino de abajo, baja por el segundo transporte y verás detrás del espejo a Raine, acércate y verás una escena algo larga, después recobrarás control tanto de Genis como Raine (recibes Mirror Shard). Ahora tienes una pelea opcional, puedes pelear ahora con un enemigo o simplemente ignorarlo, yo prefiero matarlo.

\* The Neglected.

HP: 20000.

TP: 500.

Def: 215.

Atk: 1950.

- Elemento: fuego, luz, hielo, oscuridad.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:

- \* Freeze Lancer: lanza pequeñas dagas de hielo hacia un personaje.
- \* Flame Lance: una lanza de fuego impacta en el suelo y causa una pequeña onda.
- \* Eruption: crea olas de fuego que se elevan bajo un personaje.
- Estrategia: pues el enemigo está sencillito vaya que no hace mucho daño, además tiene poquito HP para estas alturas, así que debe de ser fácil. Sus ataques pueden ser fácilmente interrumpidos con cualquier ataque de nivel 2 que se algo fuerte, como Psi Tempest, Hunting Beast o alguno de esos, no hay mucho reto en la pelea, de cualquier modo cuida a tus personajes.
- Premio: Defense Ring.
- EXP: 2800.
- Gald: 3200.

Ahora regresa a la zona anterior y ve hacia la zona en el oeste, al pasar a esa zona verás la escena entre Sheena y Zelos / Kratos (recibes Spider Figurine), ahora puedes ver un transporte a tu derecha, si lo tomas pelearás de nuevo contra un enemigo similar al anterior, de lo contrario puedes seguir por el transporte que está al sur (en donde aparecieron capturados en Welgaia por primera vez).

== Nota: ahora es buen momento para quien no consiguieron la Devil's Arm que se encuentra en la parte donde están los edificios, si no han empezado y quieren el reto más fuerte del juego sugiero que cuando consigan el Derris Emblem regresen a Tethe'alla y empiecen a recoger las Devil's Arms (consultar una parte de la última sección del Walkthrough) ==

- \* The Fugitive.
- HP: 20000.
- TP: 500.
- Def: 215.
- Atk: 1950.
- Elemento: agua, trueno, luz, oscuridad.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:
- \* Spark Wave: crea una bola de electricidad en el campo.
- \* Aqua Laser: lanza un láser de agua.
- Estrategia: usa las mismas técnicas que para el anterior, es la misma copia pero diferente xD.
- Premio: Magic Ring.
- EXP: 2800.
- Gald: 3200.

En la otra zona verás a Presea y a Regal, ve hacia ellos para ver su escena, después de eso ambos volverán y tendrás a tu grupo unido de nuevo (recibes Chipped Dagger), el último jefe opcional de esta zona espera en la sangre de Lloyd.

- \* The Judged.
- HP: 20000.
- TP: 500.
- Def: 215.
- Atk: 1950.
- Elemento: viento, tierra, luz, oscuridad.
- Debilidad: ninguna.
- Ataques:
- \* Air Thrust: crea espadas de aire en una zona.
- \* Stalagmite: levanta varias rocas debajo de un personaje.
- \* Grave: una roca golpea a un personaje seguida de otras rocas más.
- Estrategia: mismas estrategias para anteriores.
- Premio: Attack Ring.

- EXP: 2800.
- Gald: 3200.

Ahora regresa a la zona intermedia de Welgaia (donde apareciste con Lloyd y Colette) ve hacia allá, desde donde apareciste con Colette ve hacia el norte y recibirás Derris Emblem, ahora tienes la oportunidad de ir hacia el castillo de Mithos o regresar a Tethe'alla, yo recomiendo altamente regresar para cosas muy buenas.

== Tethe'alla ==

Lo primero que recomiendo es ir primero a Heimdall.

\*\*\*\* Heimdall \*\*\*\*

Una vez allí avanza, luego ve hacia el este y un poco hacia el sur para ver que un elfo se queja de Genis, después de la escena el maestro del elfo te enseñará Meteor Storm, la mejor técnica de Genis (sin ser secreta) y el título Mana Master.

Ahora puedes hacer un pacto con un Summon Spirit casi desconocido, el gran Maxwell, quien se encuentra en un lugar llamado Exire. Este lugar no está en tierra firme, sino que anda volando por todos los lados, para identificar siempre puedes ver que en Tethe'alla hay una isla que siempre cambia de posición, esa isla en el aire es Exire.

\*\*\*\* Exire \*\*\*\*

Para ir a donde se encuentra Maxwell debes encontrar una especie de capilla (a simple vista) y adentro hay un tipo con una banda roja en la cabeza (para identificar el sitio). Colócate frente a la puerta mientras estés fuera del edificio y nota que puedes rodear el edificio, al hacerlo saldrás a un camino largo que te lleva a una columna, en donde el requerimiento para pelear con Maxwell es tener equipadas las gemas de fuego, aire, agua y tierra; obviamente puedes dejar a los personajes que van a pelear sin estas gemas y que los demás las carguen (esa es la mejor trampa); al tenerlas puestas puedes enfrentar al último Summon Spirit, Maxwell.

\* Maxwell.

HP: 60000.

TP: 800.

Def: 370.

Atk: 1550.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Gravity Well: crea en una zona una onda eléctrica.

\* Meteor Storm: caen varios meteoros del cielo.

\* Thunder Arrow: crea un triángulo alrededor de algún personaje.

\* Raging Mist: crea una brisa de fuego en cierta área del campo.

\* Dreaded Wave: crea un terremoto en cierta área del campo.

- Estrategia: este Summon Spirit no es de mucho cuidar, aunque su ataque Meteor Storm es realmente un dolor de cabeza (pregúntale a Genis) vaya que te puede dar varios golpes consecutivos, además de baja una considerable cantidad de energía; en general hace todos los ataques de Genis, también se tele transporte a diferentes locaciones del escenario para así evadir algo de daño, en general es sencillo a excepción del ataque antes mencionado.

- Premio: Spirit Robe.

- EXP: 10800.

- Gald: 8250.

Al terminar con este viejo recibirás la gema Turquoise y la técnica Summon: Birth al igual que obtiene el título Master Summoner.

Mi siguiente recomendación es coleccionar las Devil's Arms para así enfrentar al enemigo supremo y más difícil del juego. Con las 9 Devil's Arms que son ve al templo de la oscuridad.

\*\*\*\* Temple of Darkness \*\*\*\*

Aquí ve hacia la Seal en donde se encuentra Abyssion, habla con él y verás que se hace la reencarnación de Nebilim y como no puedes dejar que reine la oscuridad, necesitas matarlo; prepárate, la batalla más difícil del juego al menos requiere un nivel más elevado a 70 al igual que un All-Divide, sin este preciado ítem la batalla sería una pesadilla, aunque un buen reto. Para esta batalla tienes dos opciones en tu alineación, una muy ofensiva y otra tanto ofensiva como defensiva. Para la ofensiva necesitas poner todos tus personajes a atacar a Abyssion cuerpo a cuerpo, como Lloyd, Kratos, Presea y Sheena, también puedes incluir a Regal o a Colette. En la defensiva debes mantener a Raine para que se encargue de la salud, Genis pues es muy bueno si es que consigue hacer un Indignation en un Over Limit para hacer la mejor técnica de Genis. También ten tus ítems llenos (al menos los de salud, si quieres botellas pues también cómpralas).

\* Abyssion.

HP: 120000 (00) [Es un buen].

TP: 8200.

Def: 425.

Atk: 2250.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques: infinidad de ataques, puede usar los ataques de cualquier personaje, incluso los secretos; en pocas palabras, todos (excepto Sheena).

- Estrategia: como dije, esta es la pelea más difícil del juego, no sólo porque el enemigo tiene mucha salud, sino por su gran variedad de ataques con la cual te puede poner buenos dolores de cabeza; lo primero a hacer en la pelea es usar el All-Divide, es lo mejor que puedes hacer vaya que reduce el daño hecho a la mitad (el que te hacen, no el que haces). Para atacar es el reto, vaya que generalmente ataca con técnicas de Lloyd / Kratos / Zelos y con las de Regal para cuando empieces a atacar desde el aire, por lo que primero acércate y ve qué técnica hace, si no puedes saltarla utiliza defensa y cuando termine de atacar empieza a contraatacar para así romper su defensa y empezar los combos; si cuentas con una party muy ofensiva, entonces puedes incrementar tus combos increíblemente hasta que ya no se pueda más, para lo que debes usar el Unison Attack. Dependiendo del grupo que hayas elegido será el Unison Attack que elijas, con la ofensiva puedes hacer algo como Fiery Beast o alguna de esas y con la defensiva, si tienes a Genis la clásica Prism Stars. Cuida las técnicas mágicas del personaje, puede hacer desde ataques sencillos como Fire Ball, pasando por Eruption, Explosion, Meteor Storm y la peor de todas, Indignation Judgement. Cuida muy bien a tu grupo, usa sabiamente ítems y así eliminar a Abyssion.

- Premio: Jet Boots, Hyper Gauntlet.

- EXP: 8000.

- Gald: 6800.

Cuando hayas eliminado a Abyssion desatarás el verdadero poder de las Devil's Arms; éste consiste en que cada enemigo que hayas matado con un personaje se queda grabado en tu récord, entonces cada arma sube su poder ligeramente por cada enemigo matado, así que entre más enemigos mates más fuertes se hacen tus armas (Lee la parte de Devil's Arms).

Ahora sí puedes regresar a Welgaia e ir al castillo de Mithos.

\*\*\*\* Vinheim \*\*\*\*

Nota que el tipo tiene un gran castillo, además de que el guardián de la puerta se ve algo mal por sus ojos. Aquí puedes ir directamente a matar al guardián de la puerta [1 Dark Dragon] o ir por los tesoros en este sitio; la verdad si conviene ir por los tesoros ya que puedes obtener un artefacto que te permite ir desde ese lugar (Vinheim) a la Tower of Salvation sin pasar por Derris-Kharlan ni Welgaia.

Para ir por los tesoros comienzo yendo hacia la derecha y pasa a la zona que sigue, allí no subas las escaleras y sigue hacia la derecha para encontrar un ángel, elimínalo para hacer que en la parte superior aparezca un cofre negro, sigue hacia la derecha y pasa a la zona siguiente, allí encontrarás un cofre que contiene unas Energy Tablets, regresa a la zona anterior, sube las escaleras y busca una abertura en la parte izquierda, ve por allí y llegarás al piso superior, aquí ve por la abertura al norte de donde te encuentras.

En seguida te encontrarás en unas escaleras de caracol demasiado largas, primero ve hacia la izquierda hasta llegar a un cofre con una Ex Gem Lvl 4, regresa yendo hacia la derecha hasta la abertura por donde entraste, luego sigue subiendo, pasa la primera abertura y continúa hasta la siguiente, entra y verás un cuarto en donde se haya un cofre que contiene una Spirit Bottle, sal de allí y sigue subiendo hasta llegar a la siguiente y última abertura, ve por allí.

Ahora te encontrarás en al parte más alta del castillo, ve hacia la izquierda y por donde está el ángel, detrás de la construcción se encuentra un cofre que contiene una Ninja Sword, sigue hacia la izquierda y en el mismo lugar pero del lado opuesto hay otro cofre con una Elemental Guard, sigue hacia la izquierda y ve por la abertura de allí. Ahora empieza a bajar por la izquierda y ve por la primera abertura, mata al ángel allí y aparecerá un cofre negro, ábrelo y obtendrás la Past Stone; regresa a las escaleras y sigue bajando, ve por la primera abertura y encontrarás un cofre con un Elixir, sigue bajando hasta llegar hasta la parte más baja en donde hay un cofre en el cual encuentras el Blue Shield.

Ahora ve por la segunda abertura desde donde te encuentras, al salir ve hacia el sur y ve a la zona del oeste, desde allí ve hasta el otro lado para encontrar un cuarto en donde hay un cofre con un Shield Ring; sal da allí y sube las escaleras, luego ve hacia el sur y encontrarás otras escaleras, ve hacia la izquierda y llegarás a otro cuarto y toma del cofre la Demon's Seal, ahora ve por el otro lado y llegarás a un corredor, sigue por allí hasta pasar del otro lado en donde encontrarás el cofre negro que contiene la Future Stone.

En seguida ve al piso principal y nota que en el lado izquierdo la Past Stone activa los paneles y brinda unos paneles y en el lado derecho la Future Stone hace lo mismo; si te poner a curiosear verás que cada vez que lleves un bloque al transporte serás llevado a una parte en lo más alto del castillo, allí habrá unos espacios en la parte inferior izquierda / derecha (dependiendo del transporte por el que se fue) en el cual se deben poner los bloques; los bloques se deben meter en el mismo orden en que dice las escrituras de la Past como la Future Stone.

Así que primero toma el bloque negro y ve por el transporte más cercano, luego colócalo en el camino que se encuentra en la parte inferior derecha; allí mismo debes poner el bloque azul (el oscuro) y el rojo en ese mismo orden, luego lleva el morado y colócalo en el espacio que se encuentra cruzando el recién hecho puente de bloques. Del otro lado debes hacer lo mismo, empieza con la amarilla, luego la verde, después la azul (la clarita) y al final la blanca en el espacio para así quitar la barrera y tomar del cofre la Sacred Stone, que te permite ir desde el transporte de allí de Vinheim a la Tower of

Salvation; además esta roca te sirve para una cuesta opcional.

En seguida mata al dragón guardián para recibir la Vinheim Key, después de ello ve por la puerta y verás una escena, al terminar tienes la opción de ir por el transporte, al hacerlo ya no hay marcha atrás, tienes que enfrentarte a Mithos de ley.

\* Mithos.

HP: 55000.

TP: 5000.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Holy Lance: varias lanzas salen desde un lugar.

\* Ground Dasher: se abre una grieta en el suelo dañando a quien se encuentre cerca.

\* Retribution: crea una ola que causa males a todo el grupo.

\* Judgement: caen rayos del cielo.

\* Rejection: crea una pequeña ola alrededor de si.

- Estrategia: este enemigo es fácil, siempre y cuando Raine esté en tu grupo, es lo más recomendable que puedes hacer, de lo contrario vas a tener que gastar gran cantidad de Miracle Bottles o Panacea Bottles para estar curando a tu grupo y eso no es cool. Esta pelea es muy similar a las de Yggdrasill, vaya que siempre va de lado a lado y hace sus ataques. No debe tomar mucho tiempo, tiene poco HP.

- Premio: ninguno.

- EXP:

- Gald:

\* Mithos 2.

HP: 60000.

TP: 1500.

- Elemento: luz, oscuridad.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Flame Lance: cae una lanza de fuego al campo.

\* Indignation: crea un círculo en el cual cae un gran trueno.

\* Spark Wave: crea una bola de electricidad en el campo.

- Estrategia: la verdad este enemigo no sé que ataques haga, sólo me dio tiempo de ver el Flame Lance y los demás ya que lo derroté en menos de 1 minuto, el punto aquí, como en las otras batallas en las que peleas contra los "miedos" es mantener el conteo de hits activo y así todo terminará.

- Premio: Ex Gem MAX.

- EXP: -.

- Gald: -.

Al terminar con el segundo Mithos, todo terminará. Ahora ve el final.

@@@ 7.29 - Cuestas opcionales.

Esta sección es para las cuestas opcionales que muchas veces dan increíbles premios, en realidad no es necesario cumplir con todas las cuestas, pero muchas de ellas pueden salir gustándote y/o beneficiándote. Comencemos.

Como requisito para todas las cuestas opcionales hay que tener a los 8 personajes, cada que te falta alguno (generalmente Colette) las cuestas opcionales se interrumpen y por eso no se puede continuar con ellas hasta que vuelvas a contar con los 8.

# 7.29.1 - Child Find en Altamira.

Para comenzar esta cuesta debes hablar primero con la señora que se encuentra enfrente del hotel, ella te dirá que sus hijas se perdieron en la ciudad, así que acepta buscarlos. Son 4 chicos, esta es su localización:

1°: en el 2F del hotel, habla con la niña generalmente con un hombre.

2°: en el Amusement Park, habla con la niña dos veces, regresa y habla con su mamá, luego vuelve con la niña y se irá.

3°: en la parte más lejana a la playa, muy solito.

4°: en la misma playa, cerca de la tienda, sólo se va si has encontrado a los demás.

Después ve y habla de nuevo con la mamá, quien te dice que ha dejado un paquete en el hotel, así que ve allí y habla con la recepcionista, entonces un hombre llegará y le presentará a Lloyd su traje, con lo que recibirá el título Beach Boy. En seguida te preguntarán que tu compañero te anda esperando pero no sabes quién es y habrá 7 opciones para escoger, dependiendo de qué opción escojas serán los personajes que recibirán su traje, el más atractivo es el de Sheena.

#### # 7.29.2 - El Sword Dancer.

Este es un enemigo totalmente opcional pero bastante fuerte. En total son 3 Sword Dancers y para ver al 2 y al 3 es preciso haber matado al 1 y al 2 respectivamente.

El primer Sword Dancer se encuentra en Ossa Trail, justo en la cueva de la que sale Sheena para pelear con el grupo. Al eliminarlo recibes como premio el Yata Mirror.

El segundo se encuentra en el Gaoracchia Forest, en la penúltima zona hasta el fondo; como premio recibes la Yasakani Jewel.

El tercero y último se encuentra en Iselia Forest, si no batallas con él antes de pelear con Kratos en el Torent Forest desaparecerá, se encuentra al entrar al bosque desde el lado de la casa de Dirk; le premio es una de las mejores espadas de Lloyd, Kusanagi Blade.

#### # 7.29.3 - Niflheim.

Para poder entrar a esta zona extremadamente larga y hartante debes contar con la Sacred Stone que consigues en Vinheim.

Primero ve a Sybak y en la librería nota un libro muy raro que contiene una Exsphere, después de eso ve a Heimdall y en la zona en donde se encuentra la casa del viejo hay un elfo cerca de la entrada a esa zona, él te dice que el libro tiene que ver con el inframundo, terminando regresa a Sybak. Examina el libro y escucharás la voz de Origin, entonces te explicarán la mecánica de Niflheim, y luego te preguntan si quieres entrar al libro, acepta.

Debo decir que esta es la zona más larga, laberíntica, y frustrante que hay en todo el juego, si ves hay un contador de dice Strats y otro que dice Floor. Son 16 pisos divididos en 3 Strata. (Partes), cada piso tiene cierto efecto además de que el fondo de la zona te indica la mecánica del lugar.

Primero, para sobrevivir en Niflheim debes mantener el contador que dice Soulfire activo, si alcanza 0 mueres; generalmente cada en cada piso pierdes 1

Soulfire en cada momento, pero hay otros que niegan este efecto. Para conseguir Soulfire debes activar ciertas antorchas que se encuentran en las zonas, esas antorchas se encargan de darte Soulfire además de que si las examinas te darán beneficios (aunque hay una que te baja a 1 HP con todos, en las primeras zonas), también puedes conseguir Soulfire eliminando enemigos, dependiendo del tiempo que demores en eliminarlos será el Soulfire que recibas, aunque también te pueden quitar Soulfire si te tardas mucho. Pero, cada vez que vas a activar una antorcha requieres de fuego y el Sorcerer's Ring también consume Soulfire, 10 exactamente, así que cuida ese aspecto.

También no se puede huir de batalla, toda batalla a la que entras debe ser completada.

En cuestión de los fondos, hay tres tipos de ellos:

- Azul claro: en estos escenarios debes encontrar el transporte, no importa los enemigos que mates (los cuales vuelven a aparecer).
- Azul oscuro: es la misma mecánica que el anterior, sólo que para revelar los caminos debes dispararle con el Sorcerer's Ring a ciertos mecanismos que revelan los caminos.
- Rojo: en este debes eliminar a todos los enemigos del piso para poder revelar el transporte y así continuar.

Como dije, en total son 16 pisos, los pisos más cortos son los 6, 11 y 16 vaya que es un simple círculo, en el cual cambias de Strat. Todos los mapas son generados AL AZAR, así que no me pregunten acerca del recorrido exacto, pero los posibles efectos en los pisos son los siguientes:

- \* TP +1% mientras te mueves.
- \* HP + 1% en movimiento.
- \* Salir del calabozo.
- \* Incrementar el radio de adquisición de ítems.
- \* Incrementar el Gald obtenido.
- \* Incrementar la EXP obtenida.
- \* La barra del Unison Attack está llena (al entrar a batalla).
- \* No hay pérdida de Soulfire en movimiento.
- \* HP -1% mientras te mueves.
- \* TP -1% en movimiento.
- \* Uso denegado de ítems en batalla.

Los siguientes los puedes escoger cuando te den la oportunidad:

- \* No usar el menú (recibes 50 Soulfire).
- \* Seleccionar a un personaje y pelear con él hasta el siguiente piso (recibes 120 Soulfire).
- \* Escoger personaje al azar en batalla (recibes 180 Soulfire).
- \* Escoger personaje al azar en batalla y negar el uso del menú (recibes 240 Soulfire).
- \* Sin efecto (no recibes Soulfire).

Aunque los niveles sean generados al azar, hay pisos que siguen siendo lo mismo. Cada 5 pisos (6, 11, 16) hay un círculo, ese círculo significa que cambias de Strata.

El piso 6 no ofrece nada, allí simplemente se tiene que ir directamente hacia el siguiente transporte.

El piso 11 hay una pelea con un semi jefe, no es tan fuerte [Hell Knight; HP:

88000, TP: 9800] que tira como premio el Force Ring.

El piso 16, el final, peleas contra Living Armor, un enemigo un tanto peligroso vaya que tiene el mismo HP que Abyssion [Living Armor; HP: 120000, TP: 0]. Este dato que tiene 0 TP indica que puede hacer técnicas sin tener que cargarlas, ese es de los puntos fuertes del jefe; terminando con él recibes las Persian Boots.

Al eliminarlo verás la antorcha la cual puedes o no encender con el Soulfire que lleves; si deseas encenderla para destruir el libro requieres alrededor de 900 Soulfire, nada fuera del otro mundo; si no destruye4s el libro, todo quedará igual para que puedas volver a entrar al libro y eliminar de nuevo a Hell Knight y a la Living Armor. El Force Ring lo vas a poder conseguir de nuevo, pero lo que son las Persian Boots esas no las puedes conseguir de nuevo.

#### # 7.29.4 - Las Devil's Arms.

Estas armas como menciono en la guía son armas malditas con el poder de la oscuridad (eso no quiere decir que lo tienen infusionado). Para poder empezar a coleccionar las Devil's Arms necesitas conseguir al menos una de las dos armas que no requieren tener la llave especial; estas armas son Evil Eye y Soul Eater.

##### ===== Evil Eye (Colette) =====

Para conseguir esta arma debes ir a la Toize Valley Mine y bajar justo al lugar en donde fue destruido el bloque ese que te perseguía y no te dejaba pasar, examina sus restos y conseguirás esta arma.

##### ===== Soul Eater (Kratos / Zelos) =====

Para conseguir esta arma debes ir a Triet, allí en Triet cerca del puesto de los Katz hay una persona que te cuenta acerca de una criatura peligrosa que se come a quienes viajaban por el desierto, en la zona posterior hay otra persona junto al perro, habla con ella también y con ello activarás el círculo en campo abierto que te permite conocer al enemigo.

Sal de Triet y ve hacia el noroeste, nota el campo azul, ve allí y en lugar de ver un Skit habrá una batalla contra el Sandworm, al eliminarlo recibirás el Soul Eater.

##### ===== Nebilim (Lloyd) =====

Ahora para recibir la llave que te permite abrir los cofres negros debes ir a Flanoir y hablar con la persona que está enfrente del edificio que siempre está cerrado; al hablar con el tipo de nombre Abyssion recibirás la llave Nebilim y el arma con el mismo nombre.

\*\*\* Las siguientes tienen como requisito tener la llave Nebilim \*\*\*

##### ===== Disaster (Genis) =====

[Requisito especial: Fafnir] Ve a Altamira y cuando ya puedas salir de noche ve al casino, no entres, sigue hacia el este y encontrarás a un chavo en el puente, él te da una Kendama por 1000 gald que resulta ser una Devil's Arm.

=====  
Fafnir (Zelos / Kratos)  
=====

En el Gaoracchia Forest, en la penúltima zona se encuentra el cofre negro, ábrelo.

=====  
Diablos (Presea)  
=====

En Latheon Gorge, en la segunda zona en la parte baja se encuentra el cofre negro.

=====  
Apocalypse (Regal)  
=====

En Welgaia, en el cuarto izquierdo del edificio que parece ser hotel [1F]; allí está el cofre. Si no lo obtuviste la primera vez en Welgaia, no te preocupes, regresas más tarde.

=====  
Gates of Hell (Sheena)  
=====

Lo primero es completar el templo de tierra, luego ir a la casa de Altesa y en la parte oeste hablar con el enano, cuando se vaya regresa al templo; ve por el camino en donde se encuentra el dragón (usando el camino secreto de los enanos) y continúa hasta llegar a un pequeño camino que te lleva al cofre que tiene la Devil's Arm.

=====  
Heart of Chaos (Raine)  
=====

Ya que tengas todas las Devil's Arms anteriores, ve y habla con Abyssion en Flanoir, quien te dice estar esperando en la Seal del templo de la oscuridad para sellar las armas; después de esto ve con Koton en Hakonesia Peak y habla con él para recibir la última Devil's Arm.

Ya teniendo las 9 armas, ve a la Seal y entrega las armas a Abyssion, quien usa el Necromicon para revivir el alma maldita de Lord Nebilim, entonces tienes que enfrentar al enemigo más difícil del juego.

\* Abyssion.

HP: 120000 (00) [Es un buen].

TP: 8200.

Def: 425.

Atk: 2250.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques: infinidad de ataques, puede usar los ataques de cualquier personaje, incluso los secretos; en pocas palabras, todos (excepto Sheena).

- Estrategia: como dije, esta es la pelea más difícil del juego, no sólo porque el enemigo tiene mucha salud, sino por su gran variedad de ataques con la cual te puede poner buenos dolores de cabeza; lo primero a hacer en la pelea es usar el All-Divide, es lo mejor que puedes hacer vaya que reduce el daño hecho a la mitad (el que te hacen, no el que haces). Para atacar es el reto, vaya que generalmente ataca con técnicas de Lloyd / Kratos / Zelos y con las de Regal para cuando empiezas a atacar desde el aire, por lo que primero acércate y ve qué técnica hace, si no puedes saltarla utiliza defensa y cuando termine de atacar empieza a contraatacar para así romper su defensa y empezar

los combos; si cuentas con una party muy ofensiva, entonces puedes incrementar tus combos increíblemente hasta que ya no se pueda más, para lo que debes usar el Unison Attack. Dependiendo del grupo que hayas elegido será el Unison Attack que elijas, con la ofensiva puedes hacer algo como Fiery Beast o alguna de esas y con la defensiva, si tienes a Genis la clásica Prism Stars. Cuida las técnicas mágicas del personaje, puede hacer desde ataques sencillos como Fire Ball, pasando por Eruption, Explosion, Meteor Storm y la peor de todas, Indignation Judgement. Cuida muy bien a tu grupo, usa sabiamente ítems y así eliminar a Abyssion.

- Premio: Jet Boots, Hyper Gauntlet.
- EXP: 8000.
- Gald: 6800.

Ahora habrás desatado el verdadero poder de las Devil's Arm's (esto aplica para todos). Al equipar una Devil's Arm el personaje bajará sus stats, pero por cada enemigo que mata el personaje equipado con una Devil's Arm el poder del arma incrementa en 1. La mejor forma de mantener esto en pie si se juega por segunda vez es heredar al final del juego la Battle Strategy (10 Grade) y al obtener de nuevo las Devil's Arms, se va a tener un enorme poder si es que se pelea para obtener demasiada experiencia, en especial con Lloyd que se frecuenta como personaje primario.

#### # 7.29.5 - El coliseo.

El coliseo en Meltokio está abierto ya en las partes finales del juego. Aquí en el coliseo las batallas niegan el uso de ítems, por lo que no puedes escapar, usar ítem y equipar o quitarte algún objeto equipado; pero aunque no puedas utilizar ítems puedes cocinar, la mejor receta para usar aquí es el MISO STEW que recupera gran parte de HP y TP.

Tienes varias opciones para pelear, una es en grupo y otra es individual.

##### \* Modo individual:

- Básico: cuota de 5000 gald.
- Intermedio: cuota de 10000 gald.
- Avanzado: cuota de 30000 gald.

##### \* Modo grupal (3 personajes):

- Básico: cuota de 15000 gald.
- Avanzando: cuota de 40000 gald.

En el modo individual puedes mandar a cualquier personaje a pelear, obviamente al personaje que mandes pues es el personaje que controlas; en la grupal tienes que mandar a batalla a los primeros tres personajes de tu grupo.

Ahora un listado de los enemigos enfrentados por batalla.

== Modo individual ==

##### \* Básico: 3 batallas.

- Rogue.
- Duelist.
- Heavy Armor.

· Premio: 12000 gald y set de medicina.

##### \* Intermedio: 4 batallas.

- Boxer Iris.
- Coffinmaster.
- Feather Magic.

- Sasquatch.

· Premio: 26000 gald y set de restauración.

\* Avanzando: 5 batallas.

- Dragon Rider, Velocidragon.

- Crush Turtoise.

- Drake.

- Ice Warrior.

- Dragon Knight.

· Premio: 40000 y set de recuperación.

Con Zelos, en el modo avanzado después de terminar la batalla final tendrás que pelear con tu hermana, Seles; si le ganas obtienes Last Fencer y Elemental Circlet.

== Modo grupal ==

\* Básico: 5 batallas.

- 2 Rogue, Sorceress, Ranger.

- 2 Duelist, Ranger, Sorceress.

- 2 Super Star, Seahorse, Kraaken.

- 2 Specter, 2 Grim Reaper.

- Coffinmaster, 3 Pharaoh Knight.

· Premio: 20000 y set medicinal.

\* Avanzando:

- 2 Druid, Beast Ogre.

- 2 Boar, 3 Baby Boar.

- 2 Feather Magic, 2 Red Mantis.

- 2 Evil Teddy, Cutalss.

- Dragon Knight, 2 Druid.

· Premio: 50000 y set de recuperación.

- (Batalla extra): Garr, Farah Oersted, Meredy. Premios obtenidos: Kronoa Symbol, Star Cloak, Mumbane.

Cada que juegas en modo individual cada personaje puede obtener varios premios, los cuales vienen listados a continuación (todos se obtienen al terminar el modo avanzado):

== Para recibir las armas necesitas haber visto la escena después de pasar la puerta que defiende el dragón en Vinheim ==

| Título recibido | Arma recibida |

Kratos: Conqueror | Excalibur |

Presea: Deadly Flower | Bahamut's Tear |

Raine: Gladiator Queen | Crystal Rod |

Zelos: Grand Champion | Excalibur |

Regal: King of the Coliseum | Kaiser Greaves |

Sheena: Rose of Battle | Divine Judgement |

Colette: Super Girl | Angel's Halo |

Lloyd: Sword of Swords | Valkyrie Saber |

Genis: Ultimate Kid | Final Player |

# 7.29.6 - Princess Guard.

Necesitas tener a Zelos aquí. Una vez que hayas hablado con el viejo en Latheon Gorge y que hayas obtenido la hierba puedes hacer esta cuesta.

Ve a la casa de Zelos en Meltokio y habla con el mayordomo, entonces un soldado llegará y le dirá a Zelos que necesita de su asistencia y rápido; el rey te dirá que la princesa Hilda ha sido secuestrada por el papa y sólo la devolverá si Zelos se presenta en el puente de Tethe'alla.

Ve al puente y encuentra al papa y a la princesa, pero inmediatamente Zelos reconoce que la princesa que se encuentra frente a él es falsa, inmediatamente ve al Gaoracchia Forest yendo por la entrada del lado de Mizuho, allí te encontrarás con el papa y te enfrentarás a 3 Papal Knights.

== Ahora debes haber completado la escena del doctor en Flanoir para la segunda parte ==

Ve a la casa de Zelos en Meltokio y habla con el mayordomo, quien te dice que habrá una fiesta en el castillo y que están los trajes para todos excepto para Lloyd, así que ve al castillo en donde Lloyd obtiene el título Nobleman; al igual que en la cuesta Child Find te dirán que hay un personaje esperando dentro y te sacarán la lista completa de los personajes, dependiendo del que escojas serán los personajes a quien también verás en su atuendo formal.

# 7.29.7 - Meteor Storm.

Para conseguir esta excepcional técnica de Genis debes tener ya el Derris Emblem, luego regresa a Heimdall y habla con un elfo que se queja de los semi elfos, después del video su maestro te enseñará la técnica Meteor Storm.

# 7.28.8 - Maxwell.

Maxwell es el último Summon Spirit requerido para obtener el título Master Summoner para Sheena, éste se encuentra en una ciudad llamada Exire. Para localizar Exire se debe ver el mapa de Tethe'alla, siempre hay una isla que vuela en todo el contienen (siempre arriba del mar), así que con los Rheairds localízala.

Una vez allí localiza un edificio que parece capilla (adentro hay alguien con una franja roja en la cabeza), pero en lugar de entrar rodea el edificio y saldrás a un camino secreto, sigue por allí y llegarás a una columna; para enfrentar a Maxwell necesitas tener equipadas las gemas de tierra (Ruby), agua (Aquamarine), viento (Opal) y fuego (Garnet), aunque no sea en tus personajes principales. Cuando esto pase, y examines la columna, pelearás.

\* Maxwell.

HP: 60000.

TP: 800.

Def: 370.

Atk: 1550.

- Elemento: ninguno.

- Debilidad: ninguna.

- Ataques:

\* Gravity Well: crea en una zona una onda eléctrica.

\* Meteor Storm: caen varios meteoros del cielo.

\* Thunder Arrow: crea un triángulo alrededor de algún personaje.

\* Raging Mist: crea una brisa de fuego en cierta área del campo.

\* Dreaded Wave: crea un terremoto en cierta área del campo.

- Estrategia: este Summon Spirit no es de mucho cuidar, aunque su ataque Meteor Storm es realmente un dolor de cabeza (pregúntale a Genis) vaya que te

puede dar varios golpes consecutivos, además de baja una considerable cantidad de energía; en general hace todos los ataques de Genis, también se teletransporte a diferentes locaciones del escenario para así evadir algo de daño, en general es sencillo a excepción del ataque antes mencionado.

- Premio: Spirit Robe.

- EXP: 10800.

- Gald: 8250.

#### # 7.29.9 - Luin.

Como recuerdas, Luin fue destruida por los Desians del rancho de Asgard, cuando vuelvas a este lugar encontrarás a Pietro en la entrada, él te dice que va a reconstruir Luin a como dé lugar, pero no cuenta con suficientes recursos y pues te pide que le dones algo para que Luin pueda mejorar.

El total que le tienes que dar a Pietro para que sea reconstruida Luin es de 458 500 gald, los cuales tienes que ir pagando en abonos, de lo contrario se van a consumir tu dinero sin hacer mucho progreso.

1. 5000
2. 12,000
3. 21,500
4. 15,000
5. 20,000
6. 25,000
7. 35,000
8. 40,000
9. 45,000
10. 50,000
11. 75,000
12. 100,000
13. 5000
14. 5000
15. 5000

#### # 7.29.10 - Arma Dynast (Regal).

Para obtener esta arma que es la mejor de Regal (sin contar la Devil's Arm) debes ir al castillo en Meltokio, al entrar ve hacia la izquierda y ve por las escaleras que bajan hacia la prisión, allí verás una conversación entre un preso y Regal, luego te pedirá que lo lledes a Hot Spring, acepta.

Sal de Meltokio y ve hacia el norte y en la isla que se encuentra después del continente está Hot Spring; allí ve hacia el lado en donde se encuentra el agua y habla con el viejo Levin, habla con él.

Al terminar tienes la tarea de estar sobre nivel 80 y tener todas tus técnicas aprendidas (no tienen que ser tanto las S como las T, sólo las que se puedan, que no te falte ninguna por conseguir) y haber visto la escena detrás de la puerta en Vinheim que protege el dragón; después de tener esto habla de nuevo con Levin y te dará el arma Dynast, la mejor para Regal (sin contar la Devil's Arm).

#### # 7.29.11 - Arma Gaia Cleaver (Presea).

Para esta ara debes ir a Ozette (entrando del lado de Altessa), allí verás a una persona parada enfrente de la tumba del padre de Presea, habla con él para que se presente Ralph, un amigo cercano al padre de Presea.

Al terminar también tienes la tarea de estar sobre nivel 80, tener todas las

técnicas aprendidas (no tienen que ser tanto las S como las T, sólo las que se puedan, que no te falte ninguna por conseguir) y haber visto la escena detrás de la puerta en Vinheim que protege el dragón; después sal de Ozette y vuelve a entrar, habla con Ralph y te dará la Gaia Cleaver, un arma del padre de Presea y la mejor en su tipo (sin contar la Devil's Arm).

# 7.29.12 - Arma (Genis). - Gracias a magar07.

Para obtener esta arma sólo hay que acabar el juego Blue Light/Red Light en el puente de Tethe'alla.

== Con esto doy por acabado el Walkthrough ==

-----

## 8. Trajes.

Los trajes son vestimentas alternas para los personajes (como el traje blanco de Kratos). Para obtener los trajes se requiere hacer algo previamente, aquí se menciona cómo. Para equipar un traje se requiere usar cierto título, si ese título se quita también el traje se quitará.

- \* Fair Lady [Colette]: completa la cuesta opcional "Princess Guard".
- \* Maid Costume [Colette]: habla con las dos chicas en el castillo de Meltokio.
- \* Mermaid Costume [Colette]: completa la cuesta "Child Find" en Altamira.
- \* Easter Sunday [Genis]: completa la cuesta "Princess Guard".
- \* Beach Boy [Genis]: completa la cuesta "Child Find" en Altamira.
- \* Katz Katz Katz [Genis]: completa la cuesta "Katz Katz Katz".
- \* Judgement [Kratos]: en Flanoir cuando tienes que buscar un doctor para Altessa, te quedarás ahí, entonces Colette te dirá si quieres ir a dar un paseo, dile que no y afortunadamente escucharás que Kratos te llama, si no es así niega las invitaciones hasta que salga esta voz de Kratos, sal a ver y luego platicarás con él. Entonces, al final del juego, en casa de Dirk, Kratos se te unirá.
- \* Beach Boy [Lloyd]: completa la cuesta "Child Find" en Altamira.
- \* Nobleman [Lloyd]: completa la cuesta "Princess Guard".
- \* Pirate [Lloyd]: acepta la cuesta de Aifread.
- \* Klonoa [Presea]: habla con George en Altamira.
- \* Little Madam [Presea]: completa la cuesta "Princess Guard".
- \* Maiden [Raine]: camina hacia la tarima de viento en Asgard.
- \* Successor [Sheena]: habla con el abuelo de Sheena en el templo de Volt.
- \* You Look Great [Sheena]: completa la cuesta "Princess Guard".
- \* Queen Of The Beach [Sheena]: completa la cuesta "Child Find" en Altamira.
- \* Masked [Zelos]: simplemente camina a la casa de Zelos.

-----

## 9. Secretos.

== Como dije, aquí está la famosa Tech Glitch; ésta te sirve para obtener técnicas tanto de tipo S como de tipo T sin tener que haber heredado técnicas al iniciar un nuevo juego (aunque también eso cuenta, para hacerla es preciso hacer lo siguiente [explicación con Genis]:

Digamos que quieres obtener Spark Wave pero tienes ya Thunder Blade e Indignation aprendidas, así que lo que tienes que hacer es lo siguiente.

1. Tener a Genis en el lado T, pero casi en el centro para que cambie a tipo S.
2. Pon a un personaje que no sea Genis en el primer espacio de tu grupo, que no sea el que siempre usas y en los atajos coloca la técnica Thunder Blade.
3. Cambia el personaje a quien le pusiste la técnica Thunder Blade y pasa a Genis al lado S; olvida Thunder Blade y aprende Spark Wave.
4. Regresa a Genis al lado T, aquí graba.
5. Pon el personaje que tiene en sus atajos la Thunder Blade de Genis en el primer espacio de tu grupo, NO TE FIJES EN LA LISTA DE TÉCNICAS DEL PERSONAJE.
6. Entra en una batalla, preferiblemente en una en modo difícil (por longitud) y usa la Thunder Blade de Genis (00 todavía la tiene) hasta que aprenda de nuevo Indignation; si no la aprendió en batalla pues la técnica desaparecerá del atajo y habrá que repetir todo desde el paso 5.

\*\* Si heredas tus técnicas al final del juego, las técnicas que aprendes también se heredan \*\*

== Al terminar el juego, grabar y cargar ése mismo puedes comprar cosas dependiendo de tu Grade, cada una tiene su precio:

- \* EX Skills: hereda las EX Skills equipadas.
- \* EX Gems: hereda las EX Gems que tengas.
- \* Affection: hereda la relación que tienen los personajes.
- \* Increase Tension: empieza el juego con un alto nivel de tensión entre los personajes.
- \* Play Time: hereda el tiempo que hayas jugado.
- \* Memory Circles: hereda los Save Points abiertos con Memory Gems.
- \* 30 Items: posee hasta 30 piezas de cada ítem.
- \* Gald: hereda tu gald.
- \* Recipes: hereda tus recetas.
- \* Cooking Ability: hereda la habilidad para cocinar.
- \* Titles: hereda los títulos que tienes.
- \* Figurines: Hereda el libro de Figurines.
- \* Monster List: hereda tu lista de monstruos.
- \* Collector's Book: hereda la información contenida en este libro.
- \* World Map: hereda la información del mundo.
- \* Mini Game: hereda tus datos de los mini juegos.
- \* Battle Info: hereda los valores de batallas y combos. (Recomendado para amantes de las Devil's Arms)
- \* Tech: hereda todas las techs que tengas. (\*)
- \* Tech Usage: hereda el número de veces que usaste las Techs.
- \* Max HP: comienza con el número máximo de HP para todos incrementado en 500.
- \* Min HP: comienza con HP mínimo.
- \* Combos: coloca el valor de la EXP obtenida a 1 e incrementa el bonus de combo.
- \* 1/2 EXP: la experiencia obtenida es dividida a la mitad.
- \* 2x EXP: la experiencia ganada es doblada.

- \* 10x EXP: ganas 10 veces más EXP que antes.
- \* Grade: hereda tu grade.

(\*) Heredando estos datos te hereda las técnicas que tengas, tanto las S como las T; si tienes las S puedes conseguir las T y viceversa.

== Dificultad Mania: completa el juego.

== Game Record: completa el juego.

---

## 10. Información Legal.

© Copyright 2005 Juan Carlos García.

Está totalmente prohibida la reproducción de esta guía y cualquier otra de mis producciones sin previa autorización, esta guía es sólo para uso privado. Si se desea colocar esta guía en algún sitio web o cualquier medio publicitario se debe tener aprobación de mi parte; el uso de este trabajo en cualquier sitio web (incluyendo foros) o medio publicitario sin autorización es clara violación de copyright.

Todas las marcas, nombres y copyrights en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

Esta guía sólo podrá ser vista en estos sitios: FusionNintendo, JuancaFAQ's, GameFAQ's e IGN. Cualquier web que desee disponer de esta guía sólo debe solicitar mi autorización. Cualquiera que desee ver todos los sitios que oficialmente pueden tener algún trabajo mío, puede consultar la lista en la página principal de mi sitio web: <http://juancafaqs.byethost17.com/>

---

## 11. Créditos.

Esta guía fue hecha al mismo tiempo que jugaba, pueden haber pocos errores pero ninguno es de gran magnitud. Cualquiera que encuentre errores por favor comuníquelos conmigo.

Agradezco a las siguientes personas que ayudaron a la realización de esta guía:

- \* Kratos (foro FN) por haberme ayudado con datos para volver a tener a Kratos casi al final del juego.
- \* Toda la gente que posteó sus Cheats en GameFAQ's.
- \* Darthmarth por su increíble guía acerca de las técnicas.
- \* Suicidal Lemmings por su completa guía acerca de cocinar.
- \* Dreamwalker / r\_mage por la guía completa de los Unison Attacks.
- \* StarCross por la lista de técnicas de fácil navegación.
- \* MysticWeirdo por haberme mencionado los requerimientos para abrir los cofres negros.
- \* Ket Shi por su estupenda guía acerca de las Devil's Arms.
- \* magar07 por notar la obtención del arma final de Genis.
- \* Rogelio Paredes por notar el camino inverso antes de Izoold.
- \* CjayC, quien creó GameFAQ's, que me inspiró para hacer guías.
- \* Toda la gente que me brinda su apoyo para así yo pueda seguir escribiendo guías.

== Pronto estaré publicando los FAQ's de los siguientes juegos:

- \* Mega Man 9 (mejor conocido como Mega Man & Bass).
- \* Mega Man X7.

- \* Mega Man Battle Network 3 (Blue/White) [próximo].
- \* Mega Man Battle Network 5 (Protoman/Colonel).
- \* Mega Man Zero 4.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver.
- \* Legacy of Kain: Soul Reaver 2.
- \* Legacy of Kain Defiance.
- \* Resident Evil Outbreak File #2.
- \* Pikmin 2.

¡Recuerda! No seas Menso, aunque no lo seas si compras juegos piratas te vas a volver Menso. Por eso di NO a la piratería.

---

## 12. Información de contacto.

Antes de establecer comunicación conmigo sugiero que lean este pequeño apartado para que tanto ustedes como yo nos ahorremos algo de tiempo.

=====  
| Esenciales |  
=====

- \* Al escribir procuren utilizar un lenguaje claro y conciso, eviten el uso de modismos y jergas. De esta manera podremos comunicarnos más eficientemente.
- \* Antes de hacer cualquier pregunta, consultar el apartado FAQ (preguntas frecuentes); si no viene su pregunta en este apartado, siéntanse libres de preguntar.
- \* Cualquier comentario es bienvenido, sea: corrección, sugerencia, crítica (si llegan a escribir alguna, traten de hacerla lo más objetiva posible; esperen una respuesta si escriben una), felicitación, petición, opinión u otra. También pueden reportar algún fragmento de la guía que no esté claro. Si lo consideran necesario también pueden avisar de errores ortográficos o de coherencia.

=====  
| Correos |  
=====

- \* Para cualquier duda del juego procuren colocar en el título del mensaje el nombre del juego.
- \* Pueden pedir que empiece a hacer una guía de las encontradas en mi lista de espera (consultar arriba o en mi sitio web).
- \* Si se desea publicar esta u otra guía, favor de hacer la petición antes de publicar la guía, de lo contrario me veré obligado a proceder a otras medidas. Requiero información del solicitante y del sitio para mantener al tanto de actualizaciones.
- \* Se pueden hacer solicitudes para afiliación a mi pequeño sitio web.

Saludos a los lectores:  
Hasta el próximo FAQ ;)