

Suikogaiden Vol. 2 (Import) FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated to vFinal on Jul 31, 2006

```
 /___/ | | | | | | | | / / /___ \ /___ | | | | | | \ |___| | \ | | |
 / /___ | | | | | | | | / | | | | | | |___ | | | | | | \ |___ | | \ | |
 \___ \ | | | | | | | | \ | | | | | | | | | 0 | | | | | | | | | | \ | |
 ___ \ \ |___ | | | | | | | | \ \ \___ | | | | | | | | | | / | | | | \
 \___ / |___ | | | | | | | | \ \ \___ / \___ / | | | | | | | | | | \___
```

```
 |_____|
 |      |
 |      |
 |      |
 |      |
 |      |
 |_____|
```

```
*****
          Genso Suiko Gaiden
          FAQ/Walkthrough
Escrtito por DANado (Lucas Dantas)
          Detonado encontrado em
          www.detonapoint.tk-host.com
          e-mail: lucasbaderna@gmail.com
          Iniciado em 01 de Agosto de 2006
*****
```

DETONADO

- Capítulo 1
 - O Prêmio
- Capítulo 2
 - Em Caleria
- Capítulo 3
 - O Dragão Selvagem
- Capítulo 4
 - A Verdade Final

PERGUNTAS FREQUENTES

```
*****
          *
          *   C O M E N T Á R I O S   D O   A U T O R   *
          *
*****
```

01/08/2006

- INÍCIO DO DETONADO
- Adicionado o Capítulo 1: O Prêmio
- Adicionado o Capítulo 2: Em Caleria
- Adicionado o Capítulo 3: O Dragão Selvagem
- Adicionado o Capítulo 4: A Verdade Final
- FIM DO DETONADO

Bem o segundo Suiko Gaiden foi terminado. Tentei ser mais detalhista desta vez. Espero que tenham gostado. Não deixem de baixar as fotos no link abaixo. Se você não entendeu bem a história desse game, aconselho que jogue (ou veja o detonado com história) do Suiko Gaiden 1 e do Suikoden 2.

Lucas Dantas

```
*****
*                                     *
*   D E T O N A D O   *
*                                     *
*****
```

O jogo Suikogaiden é todo dividido em capítulos, o que facilitará a sua manipulação do detonado. Para poder facilitar o detonado, eu coloquei algumas imagens. Para baixá-las, acesse o link:

http://d.turboupload.com/d/831682/Suiko_gaiden_-_Fotos.rar.html

Eu tentarei me focar na história, uma vez que o jogo é em japonês e seria complicado explicar o sistema de jogo, além disso, é a história o ponto principal deste.

```
*****
*                                     *
*           CAPÍTULO 1           *
*                                     *
*           O Prêmio           *
*                                     *
*                                     *
*****
```

```
*****
***  FOTOS A
*****
```

Já faz 3 meses desde o fim da Guerra de Unificação de Dunan. Nash já está caminhando por Grassland há 2 meses e, como está ficando sem comida, decide parar num vilarejo próximo: Milleteo. Ao chegar, Nash é recebido por uma bela mulher. Ela comenta sobre um festival, que irá acontecer esta noite no vilarejo. Ao adentrar no vilarejo, o jovem viajante percebe os primeiros sinais do festival. Um grupo de artistas de circo chegou à cidade. Como é de costume, a jovem atiradora de facas, Eilie pede a participação da platéia em um dos seus números. O escolhido dessa vez foi Nash. A garota coloca algumas frutas sobre a cabeça dele e começa a

atirar facas, acertando as frutas. Camus e Mickotov também estão na cidade. Ao que parece, eles estão recrutando novos soldados para integrarem o novo exército de Matilda e assim limpar a honra dos Cavaleiros de Matilda. Após o número, Nina vai mostrar a cidade para Nash. Pouco depois, Eilie encontra velhos conhecidos. Os três irmãos agora formam o Trio Lampdragon e trabalham para Gustav, regente de Tinto. Eles falam que estão perseguindo um grupo de ladrões assassinos. Ao que parece, eles estão vindo a esse vilarejo, por isso, eles precisam retirar as pessoas dali. Logo, os bandidos atacam o vilarejo, mas Camus, Miklotov e o Trio Lampdragon dão conta do recado. Agora poderemos ajudar os Cavaleiros de Matilda ou o Trio Lampdragon.

Cavaleiros de Matilda: Fotos A - 07, A - 08, A - 09, A - 10, A - 11. Camus e Miklotov são bem fortes e têm vários cavaleiros ao seu lado. Ao final, um grupo maior de soldados aparece e tenta atacar os três, mas cai na armadilha dos soldados e são derrotados. Depois da batalha ganha, uma grande explosão acontece.

Trio Lampdragon: Fotos A - 12, A - 13, A - 14, A - 15, A - 16, A - 17, A - 18 A batalha contra os bandidos agora será na raça, pois serão apenas 4 contra um verdadeiro exército. No entanto, não desista. As habilidades de luta dos três irmãos são muito boas. Enquanto lutam, Nash percebe que alguns bandidos adentram as casas para matar os aldeões, então ele vai ajuda-los. Ao final da luta, uma explosão acontece.

*** FOTOS B

Após a luta, o grupo percebe o que está acontecendo. O líder dos bandidos usou o poder de uma runa para criar a explosão. O grupo se auto-nomina "Portadores das Chamas." Nash diz que seria impossível, uma vez que os Portadores das Chamas desapareceram há mais de 50 anos. Nash conta que há 60 anos havia um grupo de rebeldes que lutavam contra Harmonia. Esse grupo assaltou o Vale de Cristal (Crystal Valley) e roubou a True Fire Rune. No entanto, tanto a runa como o grupo desapareceram. Vendo que Nash não acreditou nele, o chefe usa uma das mais poderosas magias de fogo. Nash lança uma carta mágica para tentar proteger Camus, que estava ajudando Maki, mas ela é inútil, visto o enorme poder da runa do chefe. O vilarejo finalmente é destruído e as mulheres e crianças são levadas.

*** FOTOS C

Maki e Camus são salvos devido à magia desferida por Nash de último momento. Maki cuida de Camus e um pouco da história dos dois é contada. Ela conta que ela e Camus se conheceram quando ele era criança. Os pais dela dois eram comerciantes e, chegando no vilarejo de Milleteo, eles se conheceram e pouco depois Camus entrou para o exército do Cavaleiros de Matilda, uma vez que os Cavaleiros de Kemaro ainda não estavam bem organizados. Falando com os visitantes do vilarejo, ela ficou sabendo que Camus tinha deixado os Cavaleiros de Matilda para se unir à Aliança para a Reunificação de Dunan, liderada por Riou. Camus diz que veio ao vilarejo com o objetivo de recrutar pessoas para fazerem parte dos novos Cavaleiros de Matilda, mas o chefe do vilarejo de Milleteo não está feliz em transformar os poucos homens que ainda restaram em soldados.

Depois, Nash tem uma conversa particular com o chefe da aldeia. Ele explica

que, após a morte do rei de Matilda, Gorudo, o reino do norte passou a ser governado por uma aliança de nobres, que estão mais preocupados no que vão vestir do que nas pessoas que lhes pagam os pesados impostos. No meio de tanta miséria, muitos optam pela vida fácil e tornam-se ladrões. Assim, vários ataques têm acontecido aos vilarejos das redondezas. Gijimu conta, ainda, que, por causa da amizade que tinha com Maki, Camus sempre tinha um cuidado especial com o vilarejo de Milleteo. Assim, o chefe decide ajudar a recrutar os soldados. Com várias pessoas nos ajudando, é hora do contra-ataque.

*** FOTOS D

Volte ao quarto onde está Camus e uma cena terá início. Maki está chateada Porque Miklotov não confia nela. Além do mais, os dois querem ter uma conversa de homem. Mesmo sabendo que os dois querem conversar um pouco a sós, entre no quarto. Miklotov não se incomoda com Nash e permite que ele escute a conversa deles. Miklotov lembra como conheceu Camus. Quando os dois se viram, estranharam-se como verdadeiros rivais. Miklotov era considerado um dos mais rigorosos soldados de toda Matilda e pegava no pé de Camus sempre que podia. Camus, no entanto, não desistia fácil, pois precisava provar para si mesmo que era um excelente cavaleiro, para assim poder voltar ao seu vilarejo e para a sua grande amiga, Maki. Depois de muitas disputas e duelos, os dois finalmente aceitaram a amizade e tornaram-se grandes amigos.

*** FOTOS E

Saia da casa e dê uma volta pelo vilarejo para encontrar Eilie. Então, um pouco da história das duas garotas... Desde pequenas Eilie e Nina sempre gostaram de fazer truques. Uma vez que eram filhas de artistas de circo, não tiveram muita dificuldade em assimilar os truques. No entanto, as duas garotas não tinham muitos amigos, pois naquela época havia um grande preconceito em cima dos artistas de circo. Diziam que os chefes do circo seqüestravam crianças para treina-las na arte do circo. Assim, Eilie e Nina não podiam aproximar-se das demais crianças sem que os seus pais pensassem que elas fossem seqüestradas e que seus seqüestradores estavam por perto. Nina aprendeu a ler cartas com a sua mãe e Eilie aprendeu com o pai como atirar facas. Certo dia, os pais das garotas foram atacados e mortos por bandidos. Assim, as duas garotas tiveram que se virar para sobreviverem sozinhas. As duas faziam as suas performances nas praças e vários vi-nham apreciar, principalmente as crianças. No entanto, o preconceito na cidade ainda era grande e as duas tiveram problemas no começo. Elas precisavam sair dali e irem a outra cidade, mas não tinham dinheiro para isso. Pouco depois, um circo apareceu na cidade. Enquanto espionavam o circo, elas conheceram Bolgan, o filho do chefe do circo. Ele também era artista e trabalhava como o cuspidor de fogo. Logo elas descobriram que Bolgan tinha sido seqüestrado pelo chefe do circo. Então, a história tinha em si algum fundamento. Rina e Eilie começaram a planejar uma fuga com Bolgan. No entanto, o jovem cuspidor de fogo disse que o seu chefe não era ruim e que ele não havia seqüestrado Bolgan, mas comprado aos pais dele. Bolgan disse que está trabalhando e que está recebendo dinheiro. Quando ele juntar todo o dinheiro que precisa, ele comprará a sua liberdade e será livre. Quando isso acontecer, ele voltará a essa cidade para encontrar-se com as garotas e os três saírem em busca de aventuras. Sete anos depois, Bolgan estava de volta.

*** FOTOS F

O contra-ataque começa. Antes de saírem, Maki dá uma adaga que pertenceu ao seu pai a Camus. Ela diz que a adaga é o seu maior tesouro e que Camus tenha cuidado com ela. Os bandidos atacam o vilarejo novamente, mas dessa vez encontram uma bela surpresa. Os aldeões estão com armas e irão lutar para defenderem as suas casas e suas famílias. O chefe dos bandidos se autodenomina Campeão das Chamas. Seria o homem que salvou Grassland há 50 anos atrás? Gijimu está tendo problemas com os bandidos, então George Prime aparece. Ele estava na cidade comprando presentes para a sua esposa quando foi incomodado por alguns bandidos. A batalha segue desigual, uma vez que os poderes do chefe do vilarejo são muito poderosos. Então, a adaga que Maki deu para Camus começa a brilhar. Camus a arremessa para o alto e esta anula os poderes da runa dos bandidos. Sem os poderes da sua runa, o chefe torna-se indefeso. Então, Camus e Miklotov usam uma técnica que aprenderam no quartel e os dois juntos derrotam o bandido. Após a luta, Camus está curioso em saber quem é o homem por detrás da máscara. Ao fazer isso, Camus e Miklotov têm uma grande surpresa, pois trata-se de Krant, um dos mais poderosos cavaleiros de Rockaxe. A runa que ele estava usando era apenas a Rage Rune e não a True Fire Rune, como os aldeões pensavam. Depois de tudo esclarecido, Nash parte em direção a Caleria.

* * * * *
* CAPÍTULO 2 *
* * * * *
* Em Caleria *
* * * * *

*** FOTOS A

Depois de muito andar, Nash finalmente chega a Caleria, a cidade dos mercenários, território de Harmonia. Logo na entrada, Nash encontra-se com Lena, comandante da Guarda Real e sua ex-namorada. Em algum lugar de Harmonia, dois homens conversam quando são interrompidos por um soldado, que vem avisar que Lena encontrou Nash. Ao chegarmos em Caleria, um grupo de soldados vem prender Nash. Lena leva Nash para encontrar-se com Parge, o primeiro comandante da Guarda Real. Ele diz que Nash foi considerado um traidor e que deverá ser condenado à morte. Lena ficará irritada com isso, pois lhe foi ordenado que capturasse Nash, mas não lhes disseram que era para que ele fosse executado. Mesmo assim, ela não pode fazer nada agora, então Nash é levado à prisão.

*** FOTOS B

A noite, Lena vem falar com Nash na prisão. Você pode ficar chateada com ela ou entendeu que ela apenas estava fazendo o seu trabalho. Ficar chateado com ela: Fotos B - 02, B - 03, B - 04. Nash começa a falar rude com Lena. Chateada, ela soca o rosto de Nash e diz que ela veio tirá-lo dali, mas já que foi grosso com ela, que saia dali sozinho. Entender a situação dela: Fotos B - 05, B - 06, B - 07. Ela fica comovida por Nash entender a situação dela e lhe dá um beijo. Após isso, ela retira algo do cabelo e usa para soltar o velho amor. O guarda está dormindo, o que facilita Nash sair da prisão. Ao sair, ele segue alguns guardas que estão carregando uma caixa com tomates. Seguindo-s, Nash chega à cozinha. Lá ele conhece a cozinheira, que deixa ele passar por lá até chegar ao seu antigo quarto, 116. Lá, ele encontra uma garota chamada Aisha. Ela diz que, depois que Nash foi embora, esse quarto tornou-se o quarto dela e que as coisas dele devem ter sido removidas e colocadas no quarto de Parge. Vamos até lá. Chegando lá, Parge está dormindo. As armas não estão aqui, então devem ter sido colocadas no armory. Chegando lá, Nash encontra Wan. Os dois lutam bravamente e Nash acaba ganhando o briga. Com seu orgulho manchado, Wan permite que Nash recupere as suas coisas e deixe Caleria. No outro dia, Nash e Lena se despedem.

* * * * *
* CAPÍTULO 3 *
* * * * *
* O Dragão Selvagem *
* * * * *

*** FOTOS A

Nash está a poucos quilômetros do Vale de Cristal, quando percebe algo estranho. Dependendo da quantidade de SPs que você tiver, o herói seguirá por caminhos diferentes. Primeiro, vou colocar caso você não tenha a quantidade de SPs necessários (10). Se possui os 10 SPs, pule para Fotos D.

Nash vai ver o que está fazendo o barulho e vê um pequeno dragão branco. O pequeno fica assustado e ataca Nash. O jovem espião de Harmonia consegue escapar do pequeno e pega-o nos braços. Futch aparece e não gosta de ver Bright, o seu dragão, nas mãos de Nash. Futch pensa que Nash estava querendo comer Bright. Logo depois, Humphrey aparece e chama Futch. Nash finalmente chega ao Vale de Cristal, onde ele mata a fome com um grande jantar. Depois de comer, ele sai e encontra-se com Futch e seu dragão. O garoto desculpa-se pelo que aconteceu mais cedo e logo começam a conversar.

Futch fala que veio ao vale de Cristal em busca de dragões. Nash pergunta porque ele quer outra, já que tem Bright. No entanto, Futch não tem certeza se Bright pode substituir Black, o seu antigo dragão. Humphrey aparece e pergunta se Futch já está pronto para partir. Futch não entende, pois pensava que iriam ficar no vilarejo por essa noite. Humphrey, no entanto, diz que o chefe do vilarejo mandou que eles deixassem o local, pois os aldeões estão com medo

de Bright. O pequeno dragão começa a ficar agitado com alguma coisa. É então que um enorme dragão aparece e ataca o vilarejo. Os aldeões começam a atirar flechas para atacar o dragão. Futch, no entanto, diz para que as pessoas não ataquem o dragão, pois isso só o deixará ainda mais agitado. No entanto, esse não é um dragão comum. Se não for feita alguma coisa imediatamente, várias pessoas morrerão. Nash e Humphrey partem para o ataque. A coisa ficaria pior se não aparecesse Oulan para ajudar. Nash e Humphrey ficam surpresos com a força da mulher. Nash, Futch e Humphrey entram no INN para se protegerem do ataque do dragão e deixam Oulan cuidando do grandalhão. É então que os aldeões começam a querer matar Bright, com medo de que ele torne-se tão grande e perigoso quanto o dragão que acabou de atacar o vilarejo. Futch, claro, não permite que isso aconteça. É então que Sheena aparece e diz que a INNKeeper foi levada pelo dragão.

*** FOTOS B

Oulan começa a recrutar os aldeões para resgatarem a vítima. Futch continua a dizer que matar o dragão não é a melhor escolha, mas os aldeões nem Oulan lhe dão bola. Você pode ficar do lado de Futch ou do lado de Oular.

Encontrando uma forma de salvar a INNKeeper sem matar o dragão: Foto B - 02. Futch e Humphrey sobem para o quarto e planejam uma forma de fazer o dragão se acalmar. Futch diz que um dragão normalmente não age por conta própria. Se ele atacou o vilarejo é porque está confuso. Provavelmente o seu cavaleiro deve ter morrido e ele ficou vagando sem rumo. Humphrey lembra que esse pode ser o dragão que Futch sempre esteve procurando. Futch, então, olha para Bright e volta a olhar a lua.

Ficar com Oulan e Sheena decidindo o plano para matar o dragão: Foto B -03. Oulan comenta que a pele desse dragão é revestido por uma grossa camada de pele, por isso, ataques físicos não vão adiantar. Será preciso tentar algo mais poderoso, como uma runa.

*** FOTOS c

Uma cena com Lena e Yullie tem início. Elas comentam sobre Nash, de como ele conseguiu crescer ao vir trabalhar em Harmonia. A conversa é interrompida pela chegada de alguém definitivamente inesperado.

A cena agora volta para os heróis. Eles chegaram à toca do dragão e vão atacá-lo com tudo o que têm. Humphrey e Oulan são os únicos que conseguem fazer grandes danos ao dragão. Isso faz com que o dragão fique furioso e lance uma rajada de fogo enorme contra o grupo. Sheena usa o poder da sua Mother Earth Rune para parar o ataque. A batalha segue equilibrada, quando esferas de energia aparecem do nada e sugam os personagens da caverna. Futch, então começa a ficar sério e ataca no intuito de matar mesmo o dragão, que já estava ferido pelos ataques de Futch e Humphrey. Quando Nash ia desferir o ataque final, eis que Bright. Nós podemos esperar e ver o que Bright quer com o dragão ou não.

Matando o dragão: Fotos C - 10, C - 11. O ataque com a lança torna-se inútil, então, Nash usa o poder da Gross Fluss. Com o poder da espada sagrada, o dragão não resiste e cai morto. Antes de usar a espada, no entanto, Nash diz para que Futch deixe a caverna, pois ele acabaria matando-o também. Após a morte do dragão, Nash e Futch seguem caminhos separados.

Esperando e vendo o que Bright quer: Fotos C - 12, fotos C - 13, Fotos C 14, Fotos C - 15. Bright e começa a conversar com o dragão. Pouco depois, as esferas de energia tornam-se maiores e mais nítidas. Elas são, na verdade, um portal para outra dimensão. Futch diz que esse lugar é o "Mundo de Asas e Escamas", lar dos dragões. Futch diz que o dragão estava à procura de um cavaleiro dragão que pudesse acompanhá-lo. Bright falou apenas que se não encontrasse um treinador, ele poderia voltar ao mundo dos dragões, onde é o lugar original dele. Então, é o que ele faz. Depois da cena, novas esferas aparecem e as pessoas retornam à caverna. Futch diz que isso só aconteceu porque o poder da True Dragon Rune está cada vez mais fraco... Tudo resolvido, Futch e Nash seguem caminhos separados.

*** FOTOS D

Se você tinha os pontos necessários para continuar por esse caminho, encontrará duas garotas e dois pets: Millie, Meg, Gadget e Bonaparte. Millie lhe mostra Bonaparte, o seu bichinho de estimação. Bonitinho, não? Do nada, algo cai sobre Nash. É Viki, uma bela e jovem maga que usa o poder do teletransporte. Ela diz que a última coisa que se lembra era de estar na festa de comemoração pela unificação de Dunan. Millie diz que isso foi há 3 meses. Onde ela estaria por todo esse tempo? Nash pede para ela teletransportá-lo para o Vale de Cristal, mas ao fazer isso, a bela feiticeira, acaba se confundindo e os manda para um lugar estranho.

Andando um pouco, logo eles descobrem onde vieram parar. Eles estão na fazenda de Tony. Ele aproveita para lhes apresentar a sua filha. Por aqui também está a irmã de Meg. Viki espirra e teletransporta-os para o quarto dela. Bem diferente, diga-se de passagem. Novo teletransporte. Dessa vez, eles foram parar em Gregminster.

*** FOTOS E

O grupo encontra-se com Valeria e Anita. Elas estão furiosas com Nash, pois da última vez que eles se viram, Nash fez com que elas ficassem horas e horas aturando uma à outra sem nenhum motivo aparente. O grupo encontra-se com Apple, que está indo ao Vale de Cristal. Ela está sendo protegida por Oulan e Sheena, pois o caminho é perigoso. Ao saberem que Nash é soldado de Harmonia, Sheena fica furiosa e tenta atacá-lo. No entanto, Millie a acalma. Nash é convidado a entrar em Gregminster. Ao fazer isso, presencia uma cena cheia de brilho (que piada infame...). Esmeralda, Milich, Simone e Vincent estão tomando chá calmamente. Novo teletransporte. Dessa vez, eles vão ao reino de Falena, onde nasceram Esmeralda e Killey. Eles estão caçando um tesouro agora e não querem ser incomodados. Saindo da caverna, o grupo encontra-se com Riou, Nanami e Jowy. Eles agora vivem tranquilamente na floresta. Agora eles estão indo à cidade mais próxima para vender o que acabaram de plantar. Jowy está preocupado com Jillia e volta à casa deles para ver se ela está bem.

Mais à frente descobrimos que TeMcDohl e Mizuki estão vivendo no anonimato junto com Riou e os demais. McDohl lembra o momento em que ele conheceu Ted, o seu melhor amigo e antigo portador da Soul Eater. Eles foram apresentados por Teo, pai de McDohl. Durante muito tempo, os dois treinaram juntos e, há pouco mais de 6 anos, ele faleceu, ao passar a Soul Eater para McDohl. Viki espirra mais uma vez e manda o grupo de volta para o seu quarto. Lá, eles encontram uma versão em miniatura de Viki. O grupo é pego por uma armadilha,

então Gadget transforma-se num robô enorme e Bonaparte aumenta várias vezes de tamanho. As paredes do quarto começam a encolher, então os dois empurram-na para tentar impedir que eles sejam achatados. É então que Abizaboah e a sua família aparecem e ajudam a empurrar a parede. Quando tudo parecia perdido, Viki usa as suas últimas forças para teletransportar os seus amigos de lá. Assim, eles escapam e partem para a próxima aventura.

```
*****
*                                     *
*           CAPÍTULO 4               *
*                                     *
*           A Verdade Final          *
*                                     *
*                                     *
*****
```

*** FOTOS A

Nash finalmente chega ao Vale de Cristal. Lena vem ao encontro de Nash. Ela fala que Zaj não morreu, como eles pensavam. Nash fala que isso não é novidade para ele, pois já havia visto-o em Greenhill. Ela diz que agora é considerada traidora de Harmonia e por isso está com pressa. Lena diz que Nash deve tomar cuidado com Zaj, pois ele deve estar à procura de vingança. Ela pede para conversar com Nash em um lugar reservado. Lena diz que está acontecendo uma guerra interna em Harmonia. Há várias décadas, o poder em Harmonia é dividido entre a política e o religião. Os seguidores da religião têm como líder o bispo Hikusaak e os seguidores da política visam mais o lado econômico e militar.

Nash procura uma forma de entrar no Vale de Cristal sem ser percebido, no entanto, Lena fala que já pensou nisso. Ela fez um acordo com a família Latkje. Por muito tempo, a família Latkje apoiou a política ao invés da religião, como eles poderiam agora, no momento em que a política precisa de mais apoio, apoiar Hikusaak? Após a conversa, Lena une-se a Nash em sua caminhada.

*** FOTOS B

Enquanto caminham, os dois encontram uma garota chamada Stella. Ela está a procura de Nash para entregar-lhe uma carta. Após fazer a entrega, ela diz que já pode mata-lo, então ela coloca uns ganchos para fora da manga e ataca Nash com eles. Após a luta, Stella é derrotada e fala que foi enviada por Hikusaak. Como pode? Sarasai, o chefe de Nash, é subordinado de Hikusaak! Seria uma traição do seu próprio líder? Para resolver isso, Nash decide ir à base da facção religiosa de Harmonia.

Chegando lá, eles encontram-se com Sarasai. Chegando lá, Sarasai explica a Situação. A facção religiosa está sendo ajudada pela Guilda dos Atiradores. Depois que Zaj começou a ser o conselheiro de Hikusaak, a política da facção religiosa começou a se alterar. Sarasai diz que a cabeça de Nash é procurada por Hikusaak e que por isso não poderá ajudá-lo, mas pede um último favor a

Lena e Nash. Ele pede que os dois sigam ao templo localizado no subúrbio do Vale de Cristal. Eles não entendem o porquê, mas decidem ir assim mesmo.

*** FOTOS C

Lena e Nash entram no antigo templo. No topo de uma das torres, eles encontram Zaj. O velho rival de Nash o encara como se estivesse esperando há anos por esse encontro. Nash deixa Lena e corre ao encontro de Zaj. No caminho, no entanto, há alguns subordinados de Zaj; integrantes da Guilda de Atiradores, mas meros aprendizes. No caminho, um ex-professor de Nash, Dodo. O jovem espião derrota todos facilmente. A única coisa que passa pela cabeça de Nash é encontrar-se mais uma vez com o assassino dos seus pais. Nash finalmente chega ao topo do templo. Lá, Zaj espera por ele com a sua Talgrund, uma arma especial que acompanha uma espada. A luta começa e vários tiros e espadadas são desferidos por ambos. No meio da luta, um flashback tem início. Nela vemos a continuação daquela cena em que Lena e Yullie estavam conversando. A pessoa inesperada era Zaj; e, por incrível que pareça, Yullie ainda é apaixonada por Zaj. A batalha continua e Zaj começa a fazer um jogo sentimental para tirar a concentração de Nash. Ele começa a dizer que Yullie sempre foi apaixonada por ele, até mesmo quando pensou que ele havia matado os pais dela. Nash fica confuso e se atrapalha na luta. Zaj aproveita-se disso e desfere um ataque poderoso com a sua espada. Nash cai de um precipício e está sem reação. Então, ele atira no ombro de Nash.

Uma cena com Lena e Yullie tem início. Yullie está num quarto dado por Sarasai. Lena fala que Nash será morto por Zaj se ela não fizer alguma coisa. Yullie diz que sabe, desde o começo, que Zaj não a amava, mas mesmo assim aceitou viver com ele, pois o amava com todas as suas forças. Lena diz que se Yullie aparecer na frente dos dois, a batalha poderá tomar outro rumo, mas Yullie não quer ir. Ela diz para Lena levar algo para Nash. A cena volta para a luta de Nash e Zaj. Aquele está ferido, mas encontra forças para continuar ao ver Domingez com o broche da sua irmã. Antes de desferir o golpe final contra Nash, Zaj conta um pouco da sua história.

Zaj não nasceu em Harmonia, por isso nunca poderia chegar a ser um membro da primeira classe. Ele trabalhou para a família de Nash por alguns anos. Aos 13 anos, ele entrou para a Guilda de Atiradores, onde fez vários progressos. No entanto, para se tornar um membro permanente e da alta cúpula da guilda, havia um último teste. O instrutor ordenava ao aluno para matar os seus próprios pais. Zaj não conseguiu cumprir ostestes, então, se quisesse ser um cidadão de primeira classe, só lhe restava casar com algum nobre. Foi então que ele lembrou que a caçula da família de Latkje, Yullie, era apaixonada por ele. Assim, ele jogou todo o seu charme e conseguiu conquista-la. Ao casar-se com Ela, finalmente pode adquirir o título de cidadão de Harmonia.

A cena retorna para a luta dos dois. Nash agora leva a pior. Zaj está prestes a desferir o golpe de misericórdia em Nash, mas este não está com medo. O que ele estaria pensando? Em um movimento rápido, Nash pega de volta a sua arma e a finca no peito de Zaj. Os dois se encaram por alguns minutos, então Zaj cai aos pés de Nash.

*** FOTOS D

Lena aparece e vê uma expressão de fracasso no rosto de Nash. Ao ser perguntado sobre o porquê de estar triste, uma vez que os seus pais foram vingados

Nash mostra o broche de Yullie vazio. Ele diz que a sua irmã usava esse broche para guardar a foto das pessoas que ela mais amava. No entanto, ao receber o broche de Domingez, Nash viu que ele estava vazio. Lena tenta convencer Nash a ir ver a sua irmã, mas ele diz que o Vale de Cristal não é mais a sua casa. Antes de sair, Nash diz para Lena não se mexer, então ele lança a sua adaga numa sombra. Lene vira-se para ver o que Nash acertou, mas ao virar-se novamente, Nash havia desaparecido.

```
*****
*                                     *
*   P E R G U N T A S   F R E Q U E N T E S   *
*                                     *
*****
```

Para ajudar no decorrer do jogo, resolvi criar uma seção com as perguntas mais frequentes. Dê uma olhada. Pode ser que a sua dúvida esteja aqui.

| COMO EU FAÇO PARA SALVAR O JOGO? |

| Em qualquer momento do jogo em que a caixa de diálogos estiver aberta, a- |
| pertando o notão Select, uma caixa de opções irá aparecer. A primeira op- |
| ção é para salvar, a segunda é para dar load, a terceira determina a ve- |
| locidade de aparição do texto e a quarta habilita ou desabilita a vibra- |
| ção. |

| O QUE SÃO AQUELES QUADRADOS AO LADO DA CAIXA DE TEXTO? |

| Eles são os SP (Story Points). À medida em que vai escolhendo o destino |
| do seu personagem, esses quadrados vão sendo preenchidos. O preenchimen- |
| to desses quadrados determina o próximo passo a ser seguido. Algumas ce- |
| nas precisam de um determinado número de SPs para serem ativadas. |

| HÁ ALGUMA OPÇÃO SECRETA? |

| Sim. Ao terminar o jogo pela primeira vez, você habilitará a opção Speci- |
| al. Essa opção permite que você veja todos os artworks que apareceram no |
| jogo. Para habilitar todos, será preciso terminar várias vezes e ver to- |
| dos os personagens. Será uma missão difícil. Nem mesmo eu consegui todos |
| eles, mas esteja à vontade para tentar. |

| HÁ UMA VERSÃO DO JOGO EM INGLÊS? |

| Infelizmente não. Os games no estilo história pura não vendem muito no Ocidente. Pesquisando sobre o Suikoden na internet fiquei sabendo sobre um anime com as principais cenas do game. Infelizmente eu nunca assisti. Se o encontrarem, me mandem o site, valeu?

| QUANTO DE ESPAÇO ESSE JOGO COME NO MEU MEMORY CARD?

| Como todo jogo de Suikoden, 2 blocos.