

Vagrant Story FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Hex Flux

Updated to vFinal on Dec 10, 2003

=====

GUÍA DE VAGRANT STORY

Por Antonio A. Chigo "Hex Flux"
E-mail: hexflux@hotmail.com

Versión FINAL DIC/2003
Para formato PSone

El contenido de esta guía fue desarrollado en su totalidad por mí, Antonio Arcos Chigo (Hex Flux) excepto la información que se indica. Así mismo, declaro que las marcas e información que se mencionan, y en las que me basé para hacer este trabajo pertenecen a sus respectivos dueños.

ADVERTENCIA LEGAL

Este documento es un trabajo intelectual única y exclusivamente de mi propiedad Antonio Arcos Chigo (Hex Flux) y esta protegido por las leyes de derechos de autor. Como titular de esta guía cedo su contenido solo para tu uso personal y privado quedando prohibida su reproducción total o parcial con fines de lucro o sin mi autorización explícita, ya sea en revistas, libros, guías, videos, CD's, VCD's, DVD's, sitios web, o cualesquiera otros medios de reproducción, sean impresos, electrónicos o de otro tipo. Recuerda, este es mi trabajo y me costó mucho esfuerzo y dedicación terminarlo, así que, respétalo y evítate problemas.

Estas Advertido.

Así mismo, esta guía ha sido cedida a los siguientes sitios web:

www.gamefaqs.com

www.ign.com

www.laguia2000.com

www.neoseeker.com

Son bienvenidas propuestas de otros sitios web que quieran esta guía, mándenme un mail y tengan la seguridad que será atendido.

Esta guía es (c) 2001, 2002, 2003 Antonio Arcos Chigo (Hex Flux)

Vagrant Story es (c) 2000 Squaresoft

=====

ÍNDICE DE CONTENIDOS

=====

- 1.- Introducción
- 2.- Mi Propio Análisis
- 3.- Leá Monde
- 4.- La Historia
- 5.- Los Personajes
- 6.- Consejos Generales Para el Primer Juego
- 7.- Guía de Vagrant Story
- 8.- Listo para el siguiente Juego
- 9.- Grimoires, Magias, Hechizos y Encantamientos
 - Warlock
 - Shaman
 - Enchanter
 - Sorcerer

- Teleportation
- 10.- Armas, Afinidades, Elementos y Equipo
 - Afinidades
 - Los Elementos
 - Equipo
- 11.- Consiguiendo Armas y Equipo
 - Ensamblando Armas
 - Las Empuñaduras
 - Gemas Mágicas
- 12.- Phantom Points y Damage Points
- 13.- Metalurgia
 - Materiales
 - Combinaciones
 - Tablas de Combinaciones
- 14.- Los Mejores Objetos
- 15.- Información y Batalla
- 16.- Habilidades de Batalla
 - Habilidades de Cadena
 - Habilidades de Defensa
 - Uso correcto de las Habilidades
- 17.- Break Arts
- 18.- El Riesgo
- 19.- Miscelánea
- 20.- Lista de llaves
- 21.- Los Atributos
- 22.- Las Trampas
- 23.- Status Anormales
- 24.- El Contenedor
- 25.- El Mapa
- 26.- Los Muñecos de Entrenamiento
- 27.- Evoluciona o Muere
- 28.- Estatus de Batalla
 - Los Títulos
 - Niveles de Riskbreaker
- 29.- El guión del juego
- 30.- Armas Y Accesorios Especiales
 - Rhomphaia
 - Excalibur
 - Hand of Light
 - Marlene's Ring
- 31.- Otros Secretos
 - Gana Fácilmente
 - Enemigos Amistosos
 - Armas de Damasco
- 32.- Preguntas más Frecuentes (FAQ)
- 33.- Bestiario
- 34.- Lee esto si quieres hacer una guía
- 35.- Notas Finales
- 36.- Revisión Histórica de esta Guía
- 37.- Créditos y Agradecimientos

=====

1.-INTRODUCCIÓN

=====

Según reza el refrán "...todo lo que comienza tiene que acabar" y bueno, esta guía no podría ser la excepción, durante poco más de dos años ha estado cambiando, evolucionando, llegando al nivel en el que ahora puede definirse como una de las más completas guías del mejor juego de todos los tiempo, creo que ya lo había mencionado antes, pero ya era tiempo que presumiera.

Pero esto no fue solo por presunción, a lo largo de todo este tiempo y gracias a ustedes queridos lectores, este trabajo llegó más lejos de lo que hubiese soñado, gran parte de la información que ahora estas leyendo, ni siquiera la conocía cuando escribía las primeras versiones de este documento, así que quisiera desde aquí, hacer un reconocimiento a todas las personas que directa o indirectamente han colaborado en esta guía, y como menciono en los créditos, ustedes saben quienes son. Mil disculpas a los que cuyos nombres no aparecen, pero salen de sobra los pretextos que pueda dar. Ok, no habrá más actualizaciones, pero como siempre, extendiendo una invitación a los que tengan dudas, comentarios y demás a que me escriban. Para los demás, tengan por seguro que sabran de mi si es que llega a aparecer Vagrant Story 2... Hasta entonces.

Sinceramente, Antonio A. Chigo "Hex Flux"

=====

2.-MI PROPIO ANÁLISIS

=====

Todos sabemos que Squaresoft ha dedicado su existencia entera para hacer los mejores juegos en el competido mercado de los RPG's y salvo la competencia de su antiguo rival, Enix; podríamos decir que no tienen igual. Muchos opinan que Final Fantasy Tactics marcó el pináculo de la excelencia y que sería muy difícil de superar incluso por su franquicia más importante Final Fantasy, sin embargo, casi todos los integrantes del equipo que le dio vida a FFT regresaron para crear uno de los mejores juegos que se haya visto en cualquier sistema: Vagrant Story.

La historia de Vagrant nos narra las aventuras y desventuras de Ashley Riot, un Riskbreaker (Algo así como un comando especial) al que se le ha encomendado la misión de detener al malvado Sydney Losstarot, un hechicero que pretende obtener un poder inimaginable en la mítica ciudad de Leá Monde, hasta aquí puedes decir "que quemado está el tema" pues si, pero no, la historia esta llena de sorpresas, traiciones y mentiras, varios elementos que hicieron famoso a FFT, y después de haber visto la introducción, solo habrás visto la punta del iceberg; la trama es bastante envolvente, pero también algo compleja, y en la que conforme avanzas, la clásica división estereotipada entre buenos y malos se hace más estrecha que en otros RPG's; Por lo que si no pones atención puedes llegar a perder el hilo dramático.

Como en FFT, la trama de Vagrant Story está llena de sorpresas, confabulaciones y traiciones, en la que los buenos, a veces no llegan a ser lo suficientemente buenos y los, en un principio malos, al final no son tan malos.

Gráficos 10/10

Quien iba a decir que el PSone alcanzaría tales estándares en cuanto a diseño, efectos de luz, y sobre todo en animación, no hace falta más que ver las animaciones faciales de los personajes, en las que no solo esta el movimiento de ojos y boca, sino todo un conjunto de expresiones faciales que hacen a los personajes más creíbles y acentúan los momentos dramáticos de la historia. Los escenarios están bellamente decorados, prácticamente puedes asegurar que Leá Monde (La ciudad donde se desarrolla el juego) existe, con sus enormes sótanos, oscuros pasajes de techos abovedados, la enorme catedral, el bosque y las decenas de estancias que componen los enormes escenarios hacen un conjunto impresionante de variedad y belleza gráfica que ni siquiera títulos como Tomb Raider o el mismísimo Metal Gear han alcanzado. Por si fuera poco están los efectos, luz, sombras, fuego, humo, impresionantes destellos y explosiones que lucen sorprendentemente bien para un PSone, además están los enemigos, desde lobos y murciélagos, pasando por soldados y caballeros hasta impresionantes criaturas mitológicas, todos

perfectamente animados, solo hace falta ver al impresionante minotauro para darse cuenta de la magnitud de los monstruos que te esperan y del cuidado que pusieron los programadores para dar variedad al juego. En pocas palabras podría decir que el apartado gráfico es casi perfecto, pero si lo quieres ver perfecto, no tienes más que poner tu Vagrant Story en un Play Station 2, en modo de suavizado de texturas, de esta forma se le da una nueva dimensión al juego, prácticamente sin pixeles, y dejando mucho muy atrás a muchos títulos de 64 bits.

MÚSICA 10/10

Cualquier cosa que diga sobre la banda sonora del juego es poca, y pretender resumir su magnificencia en unas cuantas líneas, sería un insulto de mi parte, tan solo mencionar que es obra de Hitoshi Sakimoto, necesito decir más, increíble, impresionante, perfecta, cualquier calificativo se queda corto, simplemente escucha, y déjate llevar por los épicos acordes de una de las mejores bandas sonoras que hayan acompañado a juego alguno; para los fans es imprescindible el soundtrack.

SONIDO 10/10

Todo es perfecto en el aspecto sonoro, pisadas, gritos, gruñidos, golpes; incluso el sonido más insignificante como el abrir de una puerta o de un cofre es perfectamente creíble, mención aparte de los sonidos de los enemigos, las bestias, el golpe de las espadas y el sobresaliente sonido ambiental lleno de vida, y que nunca de hará sentir solo en los escenarios. Quizás la única queja que tengan, los ya de plano muy exigentes, sea la falta de voces en los diálogos, que se muestran en forma de globos, que le da un aspecto de comic al juego.

FACTOR DIVERSIÓN 10/10

Créeme si te digo esto, la diversión está garantizada con Vagrant, la constante adquisición de distintas habilidades, magias, armas y el crecimiento de Ashley que se va fortaleciendo con cada batalla, hará que estés fácilmente unas 30 ó 40 horas solo en la primera vez que juegues, pero si tomamos en cuenta que el juego guarda tus niveles de salud, magia, fuerza, etc. Así como armas y algunos objetos para comenzar un nuevo juego, prácticamente como hayas terminado el primero, estamos hablando de un título con posibilidades inmensas y que te mantendrá ocupado por muchas, muchas horas si es que tienes la suficiente paciencia para entenderlo.

EN CONCLUSIÓN

El PSone fue una consola que dejo muy altos los estándares de los videojuegos, incluso más altos que los del NES y SNES, muchos se harán el cuestionamiento de cual fue el mejor juego producido para esta consola, algunos dirán Metal Gear, Gran Turismo o Tomb Raider; otros Final Fantasy, Resident Evil o Chrono Cross, pero si me preguntan a mí, muy por encima de estos títulos tan emblemáticos, estará la que a mi gusto es la obra maestra de Squaresoft, Vagrant Story, como la estrella más brillante del universo no solo de las consolas de 32 bits, sino como uno de los más firmes contendientes a ser el mejor videojuego creado en la historia, por lo menos hasta el momento, o hasta que aparezca Vagrant Story 2. Para expresarlo con una sola palabra: PERFECTO.

Calificación Total: 10/10

=====

3.-LEÁ MONDE

=====

Según cuentan las leyendas, la antigua ciudad de Lea Mondé no siempre fue la ciudad desolada e inhóspita que es ahora, hubo un tiempo en que fue la más importante de todo el reino de Valendia, su influencia militar,

política y religiosa se dejaba sentir en toda la región. Sin embargo, hace poco más de 20 años, un sacerdote llamado Müllenkamp ascendió al poder, y hurgando en los conocimientos arcanos cuidadosamente guardados durante siglos por sus antecesores, obtuvo un poder mágico inimaginable, que fue incapaz de controlarlo, finalmente lo destruyó a él y a la ciudad entera con un gran terremoto que acabó con su vida y la de sus más de 5000 habitantes. A la fecha, la antigua ciudad de Leá Monde sigue siendo tan emblemática como la fue en su pasado, se dice que las fuerzas de la oscuridad liberadas por Müllenkamp han tomado posesión de toda la ciudad, afectando con su influencia maligna aún a las criaturas que habitan cerca de sus bosques, y que seres de otro mundo merodean en lo más profundo de sus entrañas.

=====
4.-HISTORIA
=====

Hoy, a 20 años de la caída de Leá Monde y el régimen de Müllenkamp, los seguidores de su culto, liderados por su sacerdote Sydney Losstarot han atacado la mansión del Duque Bardorba, tomando como rehenes a su familia y a su hijo menor y exigiendo la abdicación del Cardenal y la liberación de prisioneros seguidores de su culto.

Este es el pretexto perfecto para que el Clero intervenga en forma de la guardia personal del mismo Cardenal, la Orden de los Crimson Blade (Las Cuchillas Carmesí) o Caballeros de la Cruz, integrada por miembros del ejercito y del Clero al servicio de la Iglesia, liderados por Romeo Guidenstern y un grupo de militares y clérigos con una sola misión: Destruir el culto Müllenkamp a cualquier precio. Para evitar una confrontación con el Clero, los mandos supremos del ejercito de los VKP (Valendia Knights of the Peace) han decidido enviar a un solo hombre, un Riskbreaker llamado Ashley Riot, apoyado por una agente llamada Callo Merlose, para investigar lo que trama Sydney y detenerlo. Sin embargo, el Duque Aldus Bardorba, quien no se encontraba en la mansión durante el asalto, tiene sus propios planes y a convenido los servicios de otro Riskbreaker, Jan Resencrantz para sus propios intereses: Salvar a su hijo menor Joshua.

Así, ambos bandos los VKP's y los Crimson Blade han salido en persecución de Sydney y su culto quien se ha refugiado en la antigua ciudad de Leá Monde, llevando secuestrado a Joshua Bardorba, el hijo menor del Duque. Ahora Ashley debe combatir con los peligros que le esperan en las ruinas de la mítica ciudad y contra Guildenstern y sus hombres quienes lo creen un traidor, para averiguar los planes de Sydney, salvar a Joshua y a Merlose quien a caído prisionera y donde averiguará más de su propio pasado; más de los que él creía saber.

=====
5.-LOS PERSONAJES
=====

ASHLEY RIOT

Pertenece al ejercito de Valendia Knights of the Peace (VKP) formando parte de un grupo selecto de soldados conocidos como Riskbreakers. Durante mucho tiempo á Ashley se le consideró como el mejor soldado de la Guardia Real, al grado de nombrársele comandante de dicho grupo, pero un incidente que involucró la muerte de su esposa e hijo lo hizo poner en peligro sus futuras asignaciones. Esto ocasionó que los VKP's "trataran" a Ashley con una extraña forma de hipnosis, con lo que se convenció que los enemigos del reino de Valendia habían conspirado para asesinar a su familia, después de lo cual fue reclutado como Riskbreaker, sin embargo al parecer, este es un recuerdo implantado en su mente y a ciencia cierta no se sabe cuales fueron las circunstancias que rodearon la muerte de su esposa e hijo.

SYDNEY LOSSTAROT

Último sacerdote del culto Mülemkamp. Sus verdaderas intenciones se desconocen, él y sus seguidores atacaron la mansión del Duque Aldus Bardorba, asesinando a su familia y secuestrando a su hijo menor. Poco se sabe de Sydney, él y su lugarteniente John Hardin huyeron a la antigua ciudad de Leá Monde mientras hablaban de un misterioso "Legado".

ROMEO GULDENSTERN

Líder de la Orden de los Crimson Blade o Caballeros de la Cruz, guardia personal del Cardenal. Tiene una única misión: la eliminación del culto Müllenkamp a cualquier precio, todo por el bien de la Iglesia. Guildenstern cuanta con el apoyo de militares al servicio de la Iglesia así como de miembros del Clero versados en artes mágicas. Comparte el liderazgo de los Crimson Blade con Lady Samantha, quien además es su pareja.

CALLO MERLOSE

Integrante de los VKP's, es una agente encubierta quien investigaba una supuesta relación entre el Duque Bardorba y el culto Mülenkamp cuando Sydney atacó la mansión. En todo momento a mantenido informado al Parlamento de Valendia quienes enviaron a Ashley para investigar lo sucedido. Acompaña a Ashley hasta Leá Monde donde cae prisionera de Sydney y Hardin.

JOHN HARDIN

Además de ser el segundo en el culto Müllenkamp es gran amigo de Sydney, durante su estadía en Leá Monde se encarga de cuidar al cautivo hijo del Duque Bardorba y custodiar a Merlose, así como de complicar lo más posible el avance los Crimson Blade.

LADY NEESA y SIR TIGER

Ambos comandantes de los Crimson Blade, al igual que Guildenstern repudian a los seguidores del culto Mülenkamp y creen a Ashley un traidor. Ambos guerreros extremadamente poderosos, orgullosos de pertenecer a la Orden de los Caballeros de la Cruz.

PADRE DUANE y PADRE GRISSOM

Pese a pertenecer al Clero tienen experiencia en el combate y ambos poseen conocimientos mágicos propios de su fe y son capaces de invocar poderosos hechizos. Sin embargo, Grissom también conoce artes de magia negra aunque no los sabe controlar muy bien, a la postre, eso le costará más que su vida.

JAN ROSENCRANTZ

Al igual que Ashley él también es un Riskbreaker, enviado por el mismo Duque Bardorba para averiguar que es lo que busca Sydney en Leá Monde y recatar a su hijo, sin embargo, él tiene sus propios planes.

ALDUS BYRON BARDORBA

El Duque Bardorba pertenece a una de las familias más ricas e influyentes de Valendia, de él se sospecha que financia en secreto el culto Müllenkamp, pero después del asalto a su mansión su honorabilidad a quedado fuera de toda duda. Debido a que el parlamento a decidido enviar a un solo hombre (Ashley) en busca de Sydney para evitar una confrontación con el Clero, el Duque a convenido los servicios de otro Riskbreaker, Jan Rosencrantz, para sus propios intereses.

JOSHUA CARRINE BARDORBA

El hijo menor del Duque, formaba parte del grupo de rehenes retenidos en

la mansión Bardorba. Es llevado por Hardin a Leá Monde por ordenes de Sydney desconociéndose las causas que motivaron su abducción.

=====

6.-CONSEJOS GENERALES PARA EL PRIMER JUEGO

=====

La primera vez que juegas Vagrant Story siempre es la más difícil, así que usa esta guía como referencia de todo lo que te espera en el juego. Cuando encuentres muñecos de entrenamiento, úsalos para practicar combos y para subir afinidades de enemigos y elementos, estas son más fáciles de subir si usas golpes sencillos en lugar de combos, los muñecos de entrenamiento se regeneran si sales de la estancia donde estén y regresas después.

Todas las locaciones del juego están representadas en tres dimensiones, usa constantemente la vista en primera persona, con el botón de select o con el Stick izquierdo para revisar perfectamente cada cuarto. En esta guía te estoy dando información cuarto por cuarto, muchas veces no indico las direcciones que debes seguir, así que para evitar perderte revisa el mapa constantemente, cada cuarto tiene un nombre y casi todos están mencionados en esta guía, así que no debe significar un problema muy grande ubicarte en esta guía. Para tener mejor acceso a la información te recomiendo imprimas este documento. Procura usar los objetos únicamente en batallas contra jefes o cuando veas muy comprometida tu vida, ya que al principio son difíciles de conseguir, no los uses para recuperar vida después de una batalla, en lugar de eso enfunda tus armas, de esta forma recuperarás vida y magia. No dejes que suba tu Riesgo, la principal razón de muerte en Vagrant Story son los hechizos de objetivos múltiples o los golpes críticos recibidos con un riesgo muy alto.

Las batallas contra grupos de varios enemigos por lo general resultan bastante pesadas, en especial al principio del juego, usa las Habilidades de Batalla como Paralysis Pulse, Numbing Claw, Dulling Impac y Snake Venom como las más efectivas. Mientras un enemigo está paralizado no podrá atacarte; si has logrado invocar Silence en un enemigo no uses otra magia sobre él o nulificarás el primero. El principal problema al usar estas habilidades es un incremento considerable del Riesgo, sin embargo si has logrado paralizar a un enemigo o silenciar a un mago puedes guardar tu arma y esperar a que disminuya tu Riesgo.

Los combos dan la oportunidad de hacer ataques continuos sin obtener respuesta del enemigo pero hacen subir el riesgo demasiado rápido, usa combos cortos contra enemigos normales y solo alárgalos si estas estás haciendo un daño considerable. Los combos con Heavy Shot y Temper son los mejores contra enemigos normales. Contra los jefes la táctica cambia ya que a ellos es más difícil hacerles daño, los combos con Heavy Shot y Raging Ache son la mejor opción ya que comienzan dañando poco, pero conforme alargas el combo harás mayor daño. Tampoco olvides usar el menú corto presionando el botón L2, bastante útil en batallas donde el uso de habilidades, objetos, magias y Break Arts es constante.

Los acertijos de cubos así como el Evolve or Die pueden desactivarse moviendo a Off el indicador de Puzzle Mode en el menú de opciones, pero algunos de los acertijos seguirán activos.

Usa las tablas de combinaciones para llevar siempre el mejor equipo posible así como las mejores armas, incluso si al crear una nueva arma o armadura mejor, las estadísticas de afinidades ven un resultado negativo te verás beneficiado con un mejor ataque y mejor defensa.

Los Puntos de Salvar son algo escasos, pero por lo general siempre encontrarás uno antes de alguna batalla decisiva, (Salvo en los niveles de Iron Maiden), así que procura salvar cada vez que te encuentres uno, recuerda que también puedes salvar en los contenedores.

Para resetear el juego presiona simultáneamente L1+L2+R1+R2+Start+Select. Muchas veces, te encontrarás con grupos de enemigos fuertes y a los que

aparentemente no se les puede hacer daño, sin embargo si usas magias de afinidad (Enchanter) será más fácil conectar golpes, lo mismo ocurre con los distintos tipos de armas, pero sobre todo en el primer juego hay enemigos que simplemente son demasiado fuertes, en estos casos, es mejor huir a arriesgar a que te eliminen, ya cuando obtengas un mejor nivel podrás regresar y tomar venganza.

=====

7.-GUIA DE VAGRANT STORY

=====

"El cuerpo es el recipiente del alma. Una marioneta que se doblega bajo la tiranía del alma. Y he aquí que el cuerpo no es eterno, ya que debe alimentarse de la carne de otros, para evitar volver al polvo del que procede. Es por eso que el alma debe engañar, despreciar y asesinar a los hombres."

A.J. Durai

WINE CELLAR (La Bodega de Vinos)

Comienzas el juego en Entrance of Darkness (La Entrada a las Tinieblas), sigue a Worker's Breakroom (Sala de Descanso de los Trabajadores) donde encontrarás un Punto de Salvar y un cofre con: Tovarish (B), Buker (W), Leather Glove (L); en el siguiente cuarto Hall of Struggle (Salón del Conflicto) encontrarás al primer enemigo Bat x1 (Beast) HP 40/MP 0, derrótalo y coloca una caja sobre la otra para pasar a Smokebarret Stair (Escalera al Cañón de Humo) y luego a Wine Guild Hall (Salón de la asociación Vinícola) derrota a Sackhelm (Human) HP 146/MP15 y Godwin (Human) HP 163/MP 10, otro Punto de Salvar y el primer Contenedor. Wine Magnate's Chambers (Cámara de Vino de Magnate) Bat x1, Silver Wolf x1 (Beast) HP 70/ MP 0, ten cuidado con la trampa al final de la escalera; Fine Vitage Vault, Crimson Blade x2 (Human). Destruye una caja para trepar y poder pasar. Chamber of Fear (La Cámara del Terror) Bat x2 Silver Wolf x1 dirígete a la izquierda; The Reckoning Room (Cuarto de Juicios) Bat x1 Silver Wolf x2 debes derrotar a los enemigos para poder salir, pero antes revisa el cofre con Seventh Heaven (B), Reinforcer Glove (L), Vera Root x3, Cure Root x3, regresa al cuarto anterior y sigue. A Laborer's Thirst (La Sed del Trabajador) Bat x1, Silver Wolf x1, The Rich Drown in Wine (El Rico Ahogado en Vino) Bat x1, Silver Wolf x1, destruye una de las cajas y lleva otra al pie de la plataforma, sube y activa la palanca para abrir la puerta. Room of Rotten Grapes (Cuarto de Uvas Podridas) Bat x2, repite la técnica anterior para llegar a la puerta hacia Blackmarket of Wines (Mercado Negro de Vinos) Cofre con Cure Potion, Cure Bulb x3, Punto de Salvar, salva el juego antes de entrar a: The Gallows (La Orca)

Jefe: MINOTAUR (Clase: Beast) HP 275/MP 5

Ataque Especial: Giga Rush (Af Phys)

Estrategia: Utiliza el arma que hallas estado usando contra los Bats y Silver Wolf y mantente golpeándolo a la cabeza si es que la alcanzas, sino, las piernas son un buen blanco, cúrate con items cuando sea necesario.

Obtienes: Chamomile Sigil, Grimoire Guerir (Heal), Grimoire Debile (Degenerator).

Después del corto reclama las Habilidades de Cadena Heavy Shot, Gain Life y Temper, también Habilidades de Defensa Ward, Reflect Damage y Impac Guard. Revisa el cofre: Pepta Shield (W), Vera Bulb x3, Yggdrasil Tear x15; ahora regresa a Smokebarret Stair y usa el Chamomile Sigil para seguir avanzando.

Room of Cheap Red Wine (Cuarto del Vino Tinto Barato) Mandel (Undead) HP 145/MP 15,

* * * T I P * * *

Una excelente estrategia para futuros enfrentamientos contra No Muertos, es atacarlos con objetos o hechizos curativos que les restarán el equivalente a su vida.

* * * * *

Sigue a Room of Cheap White Wine (Cuarto del Vino Blanco Barato) Zombie (Undead) HP 120/MP 10, Zombie Fighter (Undead) HP 135/MP 15, Ghoul (Undead) HP120/MP10, Obtienes Cure Bulb x3, el siguiente cuarto es The Greedy One's Den (Guarida del Codicioso) Silver Wolf x2 sigue hacia: The Hero's Winehall (Bodega del Vino del Héroe)

Jefe: DULLAHAN (Clase: Evil) HP180/MP 30

Ataques: Degenerate, Drain Heart.

Estrategia: La armadura puede ser bastante resistente a los ataques, sin embargo hay un punto débil en su abdomen. También es débil a los ataques físicos en su pecho.

Obtienes: Elixir of Mages, Grimoire Lux (Spirit Surge)

Revisa el cofre para obtener Rusty Nail (B), Braveheart, Cure Bulb x3.

Ahora tienes el paso libre hacia:

CATACUMBS (Las Catacumbas)

Hall of Sworn Revange (Salón de la Venganza Jurada) Encontrarás un Punto de Salvar y un Contenedor. The Last Blessing (La Última Bendición) Bat x1, Hellhound (Beast) HP 110/MP 0, Ataque Especial: Fire Breath (Af Fire)ten especial cuidado con el ataque especial de estos monstruos, sigue a The Weeping Corridor (El Corredor de los Lamentos) Hellbound x1, Skeleton (Undead) HP 113/MP 14, Persecution Hall (Salón de la Persecución) Bat x1, Skeleton x2, usa una de las cajas de la derecha para subir al hueco de la izquierda. Rodent-Ridden Chamber (Cámara de los Roedores Acosados) Skeleton x1, Encima las cajas, sube al desnivel y luego toma la caja de arriba para subir hasta el cofre con Pink Squirrel (I), Locus, Mana Root x3, Cure Bulb x3. Shrine to the Martyrs (Sepulcro para los Mártires) Hellbound, Skeleton sigue a la derecha The Lamenting Mother (Lamento de una Madre) Ghost (Phantom) HP 75/MP 130 Ataques: Solid Shock, Degenerate, Mind Blast, debes derrotarlo antes que acabe el tiempo ya que si no lo consigues no podrás abrir la puerta del cuarto anterior, si no logras derrotarlo dentro del tiempo establecido sal del cuarto y vuelve a entrar para enfrentarlo nuevamente, usa las habilidades en Cadena y al vencerlo obtienes Cure Bulb, Elixir of King; Revisa el cofre con Shandy Gaff (B), Knuckles (B), Elixir of Queens. Regresa al cuarto anterior y podrás seguir a Hall of Dying Hope (Salón de la Esperanza Moribunda) Zombie Knigth x2 encima las cajas y ve a la izquierda; Bandits' Hideout (Escondite de los bandidos) Hellbound x1, Bat x1 y Ghost x1, Rompe la caja del rincón, empuja el bloque de piedra y sube, empuja la caja y podrás abrir el cofre Soul Kiss (S), Targe, (B) Knuckles (B), Bear Mask (L) Haeralis, Spirit Orson x3 y Eye of Argon x3. The Bloody Hallway (El Vestíbulo Sangriento) Empuja el bloque de piedra hacia donde están las cajas y úsalo como escalón para pasar dos cajas y poder subir. Fait Overcome Fear (La Fe Supera al Miedo) Skeleton x1, Zombie Knight x1, sigue a The Withered Spring (La Fuente Marchita) Zombie Knight x1, Ghoul x1 y Punto de Salvar, a la izquierda esta la entrada al Taller Work of Art (Trabajo de Arte) donde puedes combinar Madera (W), Piel (L) y Bronce (B). Repent O ye Sinners (Arrepiéntanse Pecadores) Bat x1, Mummy (Undead) HP 90/MP 5 sigue a la derecha, Reaper's Victims (Las Víctimas del Segador) Bat x1, Zombie Knight x1. The Last Stab of Hope (La Última Punzada de Esperanza) Skeleton x2, quita el seguro que va a The Lamenting Mother. Hallway of Heros (Vestíbulo de Héroe) Zombie Knight x2 sigue a

The Beast's Domain (El Dominio de las Bestias) Lizardman x2 (Dragon) HP 240/MP 25 Obtienes Glaive (B), Spear (I), Curias (L) y el Lily Sigil para abrir la puerta de Withered Spring hacia:

SANCTUM (El Santuario)

Prisioners' Niche (Nicho del Prisionero) Bat x2, forma una línea con tres cajas de madera y coloca encima dos cajas portátiles, sube a la primera línea y encima una caja portátil sobre otra para formar una pila más alta y poder pasar. Corridor of the Clerics (Corredor de los Clérigos) Skeleton x2, ve por la puerta de enfrente de donde saliste. Priest Confinement (Confinamiento de Sacerdotes) Bat x5, ve a la izquierda y salta hacia el hueco de arriba; Alchemists' Laboratory (Laboratorio del Alquimista) Skeleton Knight x2 (Undead) HP 160/MP30 Poison Slime (Beast) HP 75/MP 0 Ataque Especial: Poison Sneeze, Cofre con Boson Cleaver (B), Dragonite, Grimoire Halte (Fixate) The Academy Corridor (Corredor de la Academia) Skeketon x2, sigue hacia la puerta de enfrente Teology Classroom (Salón de Teología) Skeleton x1, Ghost x1, sal y ve a la derecha a Shrine of the Martyrs (Santuario de los Martires) Skeleton Knight, Hellbound ve a la izquierda por Hallowed Hope, Bat x1, Poison Slime x1 para llegar hasta:

Hall of Sacrilege (Salón del Sacrilegio)

Jefe: GOLEM (Clase: Evil) HP 240/MP 15

Ataque Especial: Granite Punch

Estrategia: Usa Degenerater para reducir la fuerza de sus ataques y si puedes aprovecha su lentitud para mantenerte detrás de él, de esta forma no podrá atacarte, usa Habilidades de Cadena y no permitas que tu Riesgo (Risk) suba arriba de 45 o 55.

Obtienes: Cure Bulb, Elixir of Dragoons, Grimoire Ameliorer (Prostasia). Regresa hasta Advent Ground (Tierra de Advenimiento) Bat x1, Lizardman x1 y cruza por Passage of the Refugees (Paso de los Refugiados) Bat x1, Poison Slime x1, Lizardman x1, para llegar al Contenedor y al Punto de Salvar (Salva) antes de ir a:

The Cleansing Chantry (La Liturgia Purificadora)

Jefe: DRAGON (Clase: Dragon) HP 480/MP 0

Ataque Especial: Tail Attack (Af Phys) y Termal Breath (Af Fire)

Estrategia: Inmediatamente que tomes el control de Ashley acércate rápidamente al Dragón y mantente junto a él para evitar su Termal Breath, esta técnica debes emplearla cuando te enfrentes con cualquier otro Dragón, El Tail Attack puede disminuirse con Impac Guard, o usarse en su contra con Reflect Damage, cuando el Dragon lo ejecute, dará dos pasos, hará un pase de cola sobre ti y la azotará en el mismo sentido. Mantente golpeándolo a la cabeza, donde su defensa es un poco menor, su cuello es débil contra armas punzantes y no dejes que suba mucho tu Riesgo (Risk)

Obtienes: Cure Bulb x3, Elixir of Sages, Grimoire Analyse.

Ahora solo sigue por Stairway to the Light (Escalera Hacia la Luz) para salir a:

TOWN CENTER WEST (Centro Del Pueblo: Parte Oeste)

Rue Vermillon: Hay un muy útil Punto de Salvar y una puerta cerrada con la Crimson Key, para obtenerla dirígete hacia la derecha a:

Tircolas Flow (Caudal Tircolas)

Jefe: PADRE DUANE, Crimson Blade (Clase: Human)

HP ???/MP ??? (Aproximadamente 250/100)

Ataque Especial: Explosion Lvl

Obtienes: Magnolia Fraw (S), Wizard Robe (L), Grimeire Domolir (Explosion), Grimoire Cleft (Unlock) y Crimson Key.

BEJART Crimson Blade (Clase: Human) HP190/MP55

Obtienes: Guisarme (B), Mana Root x3, Cure Root x3

SARJIK Crimson Blade (Clase: Human) HP 180/MP 70

Obtienes: Rapier (I), Mana Root x3, Cure Root x3

Estrategia: Elimina a Bejart y Sarjik primero, no deben causarte muchos problemas, después céntrate en Duane, utiliza combos largos para dañarlo un poco más, cuando tu riesgo aumente disminúyelo con Items Vera, no dejes que use su ataque Explosion cuando tengas un riesgo alto o te eliminara.

Sigue por Rue Mal Fallde y The Rene Coastroad (Camino Costero Rene) desde ahí puedes ascender al Taller Magic Hammer (Martillo Mágico) donde puedes combinar Bronce (B) y Hierro (I). Regresa a Rue Vermillon y usa la Crimson Key para abrir a:

CITY WALLS WEST (Los Muros de la Ciudad: Parte Oeste)

Esta sección es bastante fácil solo sigue por Students of Death (Estudiantes de la Muerte), The Gambled Hall (El Salón de las Apuestas) Zombie Knight x2 y Where the Master Fell (Donde cayó el Amo) así llegarás a:

ABANDONED MINES B1 (Minas abandonadas Nivel 1)

* * * T I P * * *

En el primer cuarto Dreamers' Entrance (Entrada de los Soñadores) obtendrás 3 Vera Root cuando derrotas a los tres Stirge (Beast) HP90/MP0, Ataque Especial: Blood Suck, es recomendable salir a City Walls West y volver a entrar a Dreamers' Entrance ya que vuelven a salir los Stirge y puedes obtener otros 3 Vera Root, manténte así hasta que tengas bastantes Vera Root (40 por lo menos) ya que serán muy útiles con los jefes de este nivel y los que sigan.

* * * * *

The Crossing (El Cruce) Hellbound x1, Punto de Salvar y tres posibles caminos, ve a la derecha a Miner's Resting Hall (Salón de Descanso del Minero) Goblin x2 (Human) HP 220/MP 25, Mimic (Beast) HP 120/MP 0, utiliza el hechizo Unlock para abrir el Cofre con Stinger (B), Quad Shield (B), Ring Mail (B), Ring Leggings (B) White Queen, Grimoire Visible (Eureka) Cure Vulb x5. Ahora avanza a The King Suicide (El Rey Suicida) Stirge x1, Goblin x2 y llega hasta:

The Battle's Beginning (El Principio de la Batalla)

Jefe: WYVERN (Clase: Dragon) HP 340/MP 0

Ataque Especial: Fire Breath (Af Fire)

Estrategia: Este engendro es casi tan duro como el primer dragón al que enfrentaste, mantente cerca para evitar su Breath y usa items Vera para reducir tu riesgo.

Obtienes: Hyacinth Sigil, Cure Tonic, Grimoire Ignifuge (Pyroguard).

Sigue tu camino hacia What Lies Ahead? (¿Que Hay Más Allá?) Goblin Leader (Human) HP 260/MP 60, Ataques: Degenerate, Poison Mist, Heal; Goblin x1.

Ahora llegas a The Earthquaker's Mark (La Marca del Terremoto) Stirge x3, antes de usar el Hyacinth Sigil ve a la parte más alta del cuarto y entra a Coal Mine Storage (Almacén de Mina de Carbón) Goblin x2, Goblin Leader x1, en el cofre hay Ring Steeve (B), Chain Coft (B), Undine Jasper, Fern Sigil, ahora regresa y usa el Hyacinth Sigil hacia The Passion of Lovers (La Pasión de los Amantes) apresúrate a llegar a The Hall of Hope (El Salón de la Esperanza) antes de que acabe el tiempo. The Dark Tunnel (El Túnel Oscuro) Goblin Leader x1, Goblin x2, Punto de Salvar, revisa el cuarto al este Rust in Peace (Oxidado en Paz) Mimic x1, Goblin x1, Goblin Leader x1, cofre con Chain Steeve (B), Salamander Ring, Manabreak, Elixir

of Sages, Grimoire Undine (Frost Fusion) Ahora salva el juego antes de ir al cuarto del sur:

The Smeltry

Jefe: FIRE ELEMENTAL (Clase: Phantom) HP 320/MP 140

Ataques: Fire Ball (Af Fire) Flame Sphere (Af Fire)

Estrategia: Esta es una batalla algo difícil ya que a estas alturas del juego todavía no tienes un arma lo bastante fuerte contra fantasmas, usa Frost Fusion para hacer más daño, equípate con el Salamander Ring, incrusta Undine Jasper en el arma y no dejes que tu Riego suba cuando el enemigo use Flame Sphere.

Obtienes: Grimoire Flame (Flame Sphere), Elixir of Queens, Mana Tonic. Ahora sigue tu camino por Clash of Hyaeneas, hacia Greed Knows No Bounds (La Codicia no Conoce Fronteras), luego a Live Long and Prosper (Larga Vida y Prosperidad) aquí usa el Fern Sigil para seguir a, Pray to the Mineral Gods (Reza a los Dioses del Mineral) Stirge x3 y prepárate al llegar al siguiente cuarto:

Traitor's Parting (Despedida del Traidor)

Jefe: OGRE (Clase: Beast) HP 540/MP 35

Estrategia: Aunque el Ogro es muy rápido y fuerte el arma que haz estado usando contra las bestias debe ser capaz de acabar con él, si no es así debes regresar y pelear contra más enemigos de Clase Beast para subir su afinidad. Si golpeas al enemigo en el cuerpo será más fácil derrotarlo.

Obtener: Cure Bulb x3, Elixir of Kings, Grimoire Rempart (Terra Guard).

Sigue por Escapeway (Escapatoria) para salir a lo que resta de Town Center West.

REGRESO A: TOWN CENTER WEST

Rue Bouquet: Hay un Punto de Salvar, sigue a la derecha, Glacialdra Kirk Ruins, puerta sellada con Rood Inverse, sigue a Rue Sant Da Alsa, después del corto donde ves a Sydney aquí aparecerán dos Crimson Blade, uno de ellos saltará desde arriba, podrás subir hacia arriba por las piedras a Dinas Walk para salir a Villeport Way, desde ahí puedes ir a Undercity West.

Antes de ir a Undercity West, es recomendable que vayas al taller Magic Hammer a reparar tus armas y guardar objetos en el contenedor.

UNDERCITY WEST (Ciudad Subterránea: Parte Oeste)

Sigue por The Bread Peddler's Way hacia Way of the Mother Lode: Ghast x1, Zombie Knight x1, sigue a la derecha a Sewer of Raveneous Rats (Cloaca de Ratas Voraces) Skeleton x2, Zombie Mage (Undead) HP 135/MP 80 hay una puerta cerrada con la Silver Key, regresa y ve a:

Underdark Fishmarker (Mercado Subterráneo de Pescado)

Jefe: GIANT CRAB (Clase: Beast) HP 420/MP 0

Ataque Especial: Tidal Rush (Af Phys) Aqua Bubble (Af Water)

Estrategia: Este monstruo es débil contra las armas punzantes en su boca, y debido a su coraza es fuerte contra las armas contundentes, así como ligeramente débil hacia el fuego.

Obtienes: Cure Bulb x3, Elixir of Queens, Grimoire Sylphe (Luft Fusion).

The Sunless Way (El Camino sin Sol) Punto de Salvar y puerta cerrada con Iron Key, ve a la derecha Remembering Days of Yore (Recordando Viejos Tiempos) Ghast x1, Zombie Knight x1, Zombie Mage x1, sigue a Where the Hunter Climbed (Donde escala el Cazador) y sales a:

SNOWFLY FOREST (El Bosque Nevado)

El Bosque es un laberinto bastante complejo, los monstruos que habitan ahí son fuertes así que procura seguir el camino que sigue: Desde The Faerie Circle mantente siempre hacia el sur, The Hunt Begins (Comienza la Cacería), Which Way Home (Que Camino va a Casa) Basilisk x2 (Beast) HP 120/MP 0 Ataque Especial: Acid Breath (Af Earth) The Birds and the Bees (Los Pájaros y las Abejas) Basilisk x1, Traces of the Beast (El Rastro de la Bestia) Basilisk x2, Golden Egg Way (Camino de los Huevos de Oro), The Yellow Wood (El Bosque Amarillo) Basilisk x1, Ichtious (Beast) HP 95/MP 0 (Beast) Ataque Especial: Spiral Shell.

* * * T I P * * *

Procura eliminar a todos los Ichtious que puedas ya que ellos te dan los Faerie Wing muy útiles más adelante, procura obtener por lo menos 5 Faerie Wings para no sufrir mucho más adelante y tener que regresar aquí.

* * * * *

Aquí ya no podrás seguir avanzando así que ve al oeste y llegarás a Trace of the Beast, de ahí al oeste, Fluttering Hope (Esperanza Revoloteante) Basilisk x2, y al sur para entrar a:

Return to the Land (Regreso a la Tierra)

Jefe: EARTH DRAGON (Clase: Dragón) HP 510/MP 0

Ataque Especial: Tail Attack, Acid Breath

Estrategia: Esta es otra batalla un tanto pesada ya que es bastante difícil dañar al dragón, o de plano le restas muy poca vida con tus ataques, para remediar un poco esto usa Luft Fusion, mantente cerca del dragón para evitar su Acid Breath, golpéalo a la cabeza y no dejes que suba mucho tu Riesgo.

Obtienes: Bronze Key, Grimoire Parabrise (Aero Guard) Vera Potion.

Regresa por donde llegaste y luego al norte una estancia y al este dos más para llegar a Yellow Wood (El Bosque Amarillo) donde se habrá despejado el camino al sur. Where Soft Rains Fell (Donde la Suave Lluvia Cae) Fire Elemental x1, Forest River (Río del Bosque) Basilisk x1, Zombie Knight x2, Punto de Salvar, Contenedor y Cofre con Knuckle Guard, Circle Shield (H), Chain Mail (I), Sylphid Ring, Nightkiller, Acolyte's Nostrum x3, Grimoire Agilite (Invigorate). Ahora dirígete a la salida donde estaban los Zombie Knights para seguir a Lamenting to the Moon (Lamentándose a la Luna) Basilisk x2, ve al norte, Running with the Wolves (Corriendo con los Lobos) al este, You Are the Prey (Eres la Presa) Ichnious x2 al norte, The Secret Path (El Sendero Secreto) Basilisk x1, Ichnious x1, desde aquí, solo sigue el camino al norte hacia:

Hewn From Nature (Extraído de la Naturaleza)

Jefes: PADRE GRISSON, Crimson Blade (Clase: Human)

HP ???/MP ??? (Aproximadamente 350/100)

Ataque Especial: Thunderburst Lv2,

Obtienes: Shillelagh (H), Swan Song, Grimoire Annuler (Magic Ward)

Grimoire Gnome (Soil Fusion).

DARK CRUSADER (Clase: Evil) HP 380/MP 80

Ataque Especial: Drain Heart

Obtienes: Angel Wing (H), Grimoire Deteriorer (Tarnish), Elixir of Queens.

También estará en la batalla

SYDNEY LOSSTAROT (Clase: Human) HP ???/MP ???

Estrategia: Esta vez, Sydney luchará de tu lado, así que al comenzar la batalla acércatele para que invoque Prostasia sobre ti. Enfrenta primero a Grisson, con todos los Crimson Blades que has derrotado no debe ser muy difícil; usa Degenerate en el Dark Crusader, él es algo más difícil, ya que invoca Prostasia sobre sí y sobre Grisson, pero aunque no lledes un arma muy alta contra Maldad (Evil) no será un enemigo extremadamente difícil. Es posible derrotar a Sydney en esta batalla, pero es mejor mantenerlo de aliado ya que invoca Prostasia sobre ti y mantiene dividida la atención de los enemigos, además, siempre puedes usarlo como escudo

humano y de vez en cuando llega a atacar a los enemigos.

Al terminar la batalla revisa el cofre con Corpse Reviver (I), Circle Shield (B), Demonia, Vera Tonic x3 y Cure Bulb x3. Sigue a The Wood Gate (La Puerta del Bosque) Punto de Salvar y puerta a:

CITY WALLS SOUTH (Los Muros de la Ciudad: Parte Sur)

The Weeping Boy (El Niño Llorón) Lizardman x2, Swords for the Land (Espadas para la Tierra) Lizardman x2, Blood Lizard (Dragon) HP 250/MP 0, In Wait of the Foe (En Espera del Enemigo), la puerta de la izquierda conduce a Town Center West, pero sigue derecho, Where Weary Riders Rest (Donde los Jinetes Cansados Reposan) Lizardman x3, Boy's Training Room (Cuarto de Entrenamiento de los Niños) Lizardman x2, Blood Lizard x1, ahora llegas a:

THE KEEP (La Fortaleza)

The Soldier's Beding (El Lecho del Soldado), ve a la derecha The Cage (La Jaula) para visitar brevemente Iron Maiden B1 (La Doncella de Hierro B1) The Coudron (El Caldero) Gargoyle x2 HP 120/MP 0 (Evil) Ataque Especial: Numbing Hook, Wraith (Phantom) HP 120/MP 140 Ataque Especial: Reaper Scythe, Mind Blast, Silence, Poltergeist, Explosion Lv2. Obtienes Grimoire Exsorcer, Mandrake Sigil, Spirit Orison x3, Vera Bulb x3. Regresa a The Keep y sigue por el camino que queda. Las puertas de A Storm of Arrows (Una Tormenta de Flechas) Urge the Boy On (Urgencia de la Entrada del Niño) A Taste of the Spoil (Una Probada del Botín) y Wiping Blood from Blades (Limpiando Sangre de las Espadas) necesitan llaves especiales que encontrarás en Iron Maiden B1 y B2. Sigue hasta el patio The Warrior's Rest (El Descanso del Guerrero) Cofre cerrado con llave, Punto para Salvar (salva), antes de seguir ve al Taller Keane's Crafts (Las Artes de Kaene), en él puedes combinar Bronce (B), Hierro (I) y Hagane (H). Ahora sigue hacia la puerta del muro más grande, por donde salió Guildenstern para enfrentar a:

Jefe: JAN ROSENCRANTZ Riskbreaker (Clase: Human)

HP ???/MP ??? (Aproximadamente 400/100)

Ataques Especiales: Break Arts Rending Gale, Vile Scar.

Estrategia: No podrás matar a este tipo pero cederá cuando lo hayas lastimado bastante, la pelea contra él no es muy constante y aunque no lo afectan las Habilidades de Cadena después de combos largos a veces haces mella en él. No uses magias ni Break Arts ya que Jan es inmune a ellas, después de una pelea algo fastidiosa lograrás derrotarlo.

Ahora tienes paso libre a:

TOWN CENTER SOUTH (Centro del Pueblo: Parte Sur)

Forcas Rise, Crimson Blade x2, y tres posibles caminos: a la izquierda está Valdiman Gates, con un Punto de Salvar y una puerta que regresa a City Walls South a la estancia Boy's Training Room. Ahora, el objetivo es llegar a Bandits Hollow en Abandoned Mines B2. Desde Forcas Rise puedes tomar cualquiera de los dos caminos siguientes, si no quieres muchas complicaciones, toma el primero:

--- CAMINO 1 ---

* * * T I P * * *

Este camino es algo más fácil

* * * * *

En Forcas Rise ve a la derecha a Rue Aliano, Crimson Blade x3, usa el

Mandrake Sigil para The House Khazabas (La Casa de Khazabas), cofre con Eye of Argon x20, Grimoire Muet (Silence), luego pasa por Zobel Walk (Camino Zobel) y Rue Volnac, Crimson Blade x2, en esta última estancia esta la entrada a:

CITY WALLS EAST (Los Muros de la Ciudad: Parte Este)

Train and Grow Strong (Entrena y Crece Fuerte) encontraras una puerta sellada con Rood Inverse, The Squire's Gathering: Dark Skeleton (Undead) HP 154/MP 27, Zombie Mage x1, The Invaders are Found (Los Invasores son Encontrados) Dark Skeleton x2 y una puerta a Rue Volnac, The Dreams Weavers: Dark Skeleton x1, Zombie Mage x2, The Coronated Savage: Gargoyle x3 (Evil) HP120/MP 0 Ataque Especial: Numbin Hook, sigue avanzando y llegarás:

UNDER CITY WEST (La Ciudad Subterránea: Parte Oeste)

Fear of the Fall (Miedo a la Caída)

Jefe: DARK ELEMENTAL (Clase: Phantom) HP 383/MP 136

Ataques: Dark Chant (Af Dark) Meteor Lv1 (Af Dark)

Estrategia: De todos los fantasmas elementales este es el más poderoso, su hechizo Meteor es bastante dañino, si has conseguido un arma de plata (S) incrustale gemas Demonia, como siempre mantén bajo tu Riesgo y usa Prostasia para subir tu defensa.

Obtienes: Cattleya Sigil, Grimoire Meteore.

Después de derrotar a Dark Elemental sigue a Sinner's Corner (El Rincón de los Pecadores) Dark Eye (Phantom) HP 95/MP 84, Skeleton x1, Dark Skeleton x1 y Punto de Salvar, desde ahí dirígete al oeste. The Children's Hideout (El Escondite de los Niños) Gargoyle x2, Dark Eye x1, Cofre con Sweet Death (S) Footman's Mace (H), Steel Bolt, Spike Shield (I), Sallet (H), Undine Bracelet, Speedster, Grimoire Dissiper (Dispel). Regresa al cuarto anterior y ve al norte a Nameles Dark Oblivion (Innombrable Olvido Oscuro) Dark Skeleton x1, Dark Eye x1 y puerta sellada con Silver Key, ahora ve por el camino que queda Hope Obstructed (Esperanza Obstruida) Gargoyle x2 y la salida a Abandoned Mines B2, solo sigue por Work, Then Die (Trabaja, Entonces Muere) y llegarás a tu destino.

--- CAMINO 2 ---

* * * T I P * * *

Este camino es más difícil que el anterior

* * * * *

Desde Forcas Rise ve al norte, tendrás que subir por una escaleras y saltar a una terraza donde se ve una entrada, por ahí Rue Faltes llegas a Rue Morgue, Crimson Blade x2 ahí esta la salida a:

ABANDONED MINES B2 (Minas abandonadas Nivel 2)

Baja por Corridor of Shade (Corredor de Sombra) a Revelation Shaft (Revelación Repentina) ahí empuja la caja de enfrente hacia abajo y párate sobre ella, destruye una caja móvil y lleva la otra a la orilla frente a la piedra flotante, toma la otra caja portátil y encímalas para formar una pila más alta y desde ahí saltar. Gambler's Passage (Pasaje del Jugador) Orc x2 (Human) HP 238/MP 20 desde ahí, sigue a: The Miner's End (El Final de la Mina)

Jefe: AIR ELEMENTAL (Clase: Phantom) HP 381/MP 160

Ataques: Lightning Bolt y Thunderburst L1 (Af Air)

Estrategia: No permitas que suba mucho tu riesgo, mantén el contacto a las secciones donde más hagas daño y si tienes buenas posibilidades usa alguna magia o Break Art.

Obtienes: Grimoire Foudre (Thunderburst), Mana Bolb x1. Sigue hacia Treaty Room (Sala del Tratado) Slime x2 (Beast) HP 60/MP 0 Ataque Especial Acid Sneeze (Af Earth), Poison Slime x1 y un Punto Para Salvar.

A continuación debes recorrer un tramo considerable de camino compuesto de varias estancias, casi todas con enemigos, tienes un tiempo límite de dos minutos, así que mejor sigue el camino como indico a continuación:

Way of the Lost Childrens (Camino de los Niños Perdidos) Orc x2, Orc Leader (Human) HP 218/MP 109, sigue al este a Desire's Passage (Pasaje del Deseo) Slime x2 sigue al este, Senses Lost (Sentidos Perdidos) Orc x1, Orc Leader x1 sigue al norte Crossing of Blood (Cruce de Sangre) Orc x2, Orc Leader x1 sigue al este, Fool's Gold Fool's Loss (Oro de Tontos, Perdida de Tontos) salta desde arriba hacia la salida norte y ten mucho cuidado cuando llegues al siguiente cuarto:

Tomb of the Reborn (Tumba del Renacer)

Jefe: EARTH ELEMENTAL (Clase: Phantom) HP 377/MP 161

Ataques: Gaea Strike y Vulcan Lancer (Af Earth)

Estrategia: Este es el escollo importante en esta sección, si no derrotas a este jefe antes de que acabe la cuenta y con unos quince segundos de sobra, tendrás que comenzar otra vez desde el principio, así que mucho cuidado.

Obtienes: Grimoire Gaea (Gaea Strike)

Avanza rápidamente pues la cuenta no se ha detenido. The Lunatics Veins (Veta del Lunático) Slime x2, Poison Slime x1, tras superar esta estancia llegarás a tu destino:

DESPUÉS DE CUALQUIERA DE LOS DOS CAMINOS ESTE SERÁ TU DESTINO

Sea cual fuere el camino que hayas elegido llegarás a Bandits' Hollow (El Agujero de los Bandidos) Blood Lizard x1, Imp x2 (Evil) HP 148/MP 70

Ataque Especial: Stun Cloud, puerta cerrada con Iron Key y un Punto de Salvar, úsalo antes de avanzar a:

Dinning in Darkness (Cenando en las Tinieblas)

Jefe: SKY DRAGON HP 669/MP 0

Ataque Especial: Thunder Breath y Tail Attack

Estrategia: Si tienes alguna magia o Break Art de afinidad tierra úsala solo si tienes buenas posibilidades de causarle daño, Recuerda mantenerte cerca del dragón para evitar su ataque Breath.

Obtienes: Tearose Sigil, Grimoire Demance (Drain Mind), Elixir of Queens.

Avanza por Subtellurian Horrors (Horrores Subterráneos) a una pequeña sección de Undercity West: The Crumbling Market (Mercado en Ruinas), Dullahan x1 y Punto de Salvar, pasa por Tears From Empty Sockets (Lagrimas de Ojos Vacíos) Dark Skeleton x1 para salir a:

TOWN CENTER EAST (Centro del Pueblo: Parte Este)

Rue Lejour, Punto de Salvar y la entrada a City Walls North, no entres mejor sigue hacia Kesch Bridge (Puente Kesch) Crimson Blade x3, Punto de Salvar junto a la salida de City Walls North, cruza el puente hacia Rue Crimnade, Crimson Blade x3, desde ahí puedes ascender al Taller Junction Point (Punto de Unión) con el Cattleya Sigil que obtuviste si derrotaste al Dark Elemental en Fear of the Fall en Undercity West, ahí puedes combinar Madera (W), Piel (L), Bronce (B), Hierro (I) y Hagane (H), sigue por Rue Fisserano, Crimson Blade x1, desde ahí asciendes a otro taller, Metal Works (Trabajos de Metal) donde puedes cambiar Plata (S) y Damasco (D), sube y ve por Shasras Hill Park (Parque del Monte Shasras) Crimson

Blade x2 y puerta que puedes abrir con la Bronze Key.

UNDERCITY EAST (Ciudad Subterránea: Parte Este)

Hall of the New Word (Salón del Nuevo Mundo) Quicksilver x2 (Evil) HP 116/MP 71 Ataque: Silence, estos enemigos no llegan a ser muy duros pero al aliarse con otros más fuertes (como los Lich) llegan a ser bastante pesados en especial por su Hechizo Silence que te impide usar magias, para prevenir que esto suceda usa Magic Ward para evitar por lo menos un ataque mágico. Ahora sigue a:

Place of Free Words (Lugar de las Palabras Libres)

Mini Jefe: HARPY (Clase: Beast) HP 207/MP 156

Ataques Especiales: Blasphemous Howl, Banish y Devitalize,

Estrategia: Este pajarraco no es muy difícil de matar, Es bastante estúpida y débil contra el elemento Light, su ataque Devitalize es similar al Degenerate, solo cuídate de Banish, aunque es bastante raro que llegue a usar este hechizo.

Obtienes: Grimoire Intensite (Herakles), Angealic Paeon x5, Cure Tonuc.

Sigue a Bazaar of the Bizarre (Bazar de lo Bizarro)

Mini Jefe: LICH (Clase: Evil) HP 119/MP 105

Estrategia: Este enemigo es débil contra los ataques físicos, sin embargo, puede ser bastante peligroso pues cuenta con poderosos hechizos de blancos múltiples como Meteor y Radial Surge, aunque al final no resista muchos golpes. Ten presente que el Lich tiende a teleportarse hacia distintos lugares del cuarto donde estás, recuerda que si estas cerca de él, no podrá usar sus magias de blancos múltiples.

Obtienes: Summoner Baton (I), Ageles's Chain, Eulalia Sigil, Mana Tonic, Elixir of Mages y la magia de Teleportation (Teletransportación). Sigue hacia Noble Gold and Silk (Oro y Seda Noble) Quicksilver x2, sigue a la derecha a Weapons Not Allowed (Armas no Permitidas) Quicksilver x2, Lich x1, cofre con Mojito (B), Stone Bullet, Titan Ring, Grimoire Naugeux (Psychodrain) y Iron Key. A Knight Sell His Sword (Un Caballero Vende su Espada) Harpy x1, Quicksilver x1, hacia la salida norte puedes llegar a City Walls North pero ve por el otro lado a:

Gemsword Blackmarket (Mercado Negro Gemsword)

Jefe: NIGHTSTALKER (Clase: Evil) HP 261/MP 109

Ataque: Tarnish.

Estrategia: Este enemigo es inmune a las Habilidades en Cadena, así que olvídate de usar combos. Usa Tarnish y Degenerate e inmediatamente Silence, de esa forma no podrá hacer uso de sus magias, usa golpes sencillos y cuida tu vida porque su espada es muy dañina.

Obtienes: Melissa Sigil, Grimoire Eclairer (Enlighten), Angelic Paeon x1.

Sigue a The Pirate's Son (El Hijo del Pirata) Harpy x1, Quicksilver x1, sigue a Sale of the Sword (Venta de la Espada) Quicksilver x2, Lich x1, cofre con Ahispies, Pushpaka, Grimoire Tardif (Leadbones), Stock Sigil. Ahora ve por la salida norte de A Knight Sell his Sword a:

CITY WALLS NORTH (Los Muros de la Ciudad: Parte Norte)

Traces of Invesion Past (Rastros de una Invasión Pasada) Dark Elemental x1, From Squire to Knight (De Escudero a Caballero) Blood Lizard x2 y puerta hacia Town Center East, sigue derecho a Be for Battle Prepared (Estar Preparado a la Batalla) Blood Lizard x3, Destruction and Rebirth (Destrucción y Renacer) Dark Elemental x1, tienes 30 segundos para derrotarlo, From Boy to Hero (De niño a Héroe) Puerta Cerrada con Clematis Sigil. Ahora el siguiente paso es conseguir el Clematis Sigil, con la habilidad de teletransportarte ve a la estancia The Sunless Way en Undercity West, dirígete a Remembering Days of Yore y abre a Larder for a

Lean Winter (Despensa para un Crudo Invierno) Lich x1, Dark Skeleton x2, cofre con Balin's Revange (H), Vembrace (H), Elixir of Sages, Alchemist's Reagent x5 y Clematis Sigil. Ahora regresa a la estancia From Boy to Hero de City Walls North y usa el Clematis Sigil para abrir a A Welcome Invasion (Una Invasión Bienvenida) Dark Elemental x1, después de derrotarlo tienes el paso libre a:

UNDERCITY EAST (Parte II) (Ciudad Subterránea: Parte Este) Parte II

Baja por The Greengrocer's Stair (La Escalera del Verdulero) hacia Where Black Waters Ran (Donde las Aguas Negras Corren) Lich x1, Quicksilver x2, sigue por Arms Against Invaders (Armas contra los Invasores) Harpy x1, hacia Catspaw Blacmarket, Quicksilver x2, Lich x1, usa Eureka para ver las trampas, la de la derecha desactiva la que está frente al cofre con Round Shield (H), Grimoire Paralysis (Stun Cloud), Aster Sigil. Cuando Regreses por The Greengorcer's Stair te encontrarás con los Comandantes Tieger y Neesa, la batalla se librará en:

Where Black Waters Ran

Jefes: Sir TIEGER Crimson Blade (Clase: Human)

HP ???/MP??? (Aproximadamente 400/???)

Ataques Especiales: Break Arts Iron Ripper, Bear Claw

Lady NEESA Crimson Blade (Clase: Human)

HP ???/MP ??? (Aproximadamente 400/???)

Ataques Especiales: Break Arts Bonecrusher y Quickshot.

Estrategia: Para ganar esta batalla debes infringir a Neesa y Tieger 400 puntos de daño a uno u 800 entre los dos, pero como es más fácil derrotar a uno que a los dos juntos, centra tus ataques al enemigo al que infligas mayor daño. Esta batalla resulta bastante pesada ya que los ataques combinados de Tieger y Nessa suelen ser bastante coordinados, mientras uno usa una magia sobre ti el otro usa algún ataque físico o Break Art, pero no desfallezcas, tras dañarlos lo suficiente ambos se marcharán, pero antes verás un corto donde aparece un viejo conocido.

Busca un Punto de Salvar para ir nuevamente a Sunless Way y usa la Iron Key para abrir a:

LIMESTONE QUARRY (Cantera de Piedra Caliza)

Baja por Dark Abhors Light (Oscuridad evita la Luz) hacia:

Dream of the Holy Land (Sueño de la Tierra Santa)

Jefe: WATER ELEMENTAL (Clase: Phantom) HP 399/MP 145

Ataques: Aqua Blast y Avalanche Lv1 (Af Water)

Estrategia: Usa Spark Fusion para dañar más al enemigo y si hay buen nivel de daño, usa alguna magia o Break Art de afinidad fuego. Como siempre, mantén tu riesgo bajo y no tendrás demasiados problemas para derrotarlo.

Obtienes: Grimoire Avalence, Elixir of Sages, Acolyte's Nostrum.

Usa el Aster Sigil y avanza a The Ore Road (El Camino del Mineral) donde hay un Punto de Salvar, desde ahí toma a la izquierda, The Air Stirs (El Aire Revuelto) Gremlin x2 (Evil) HP 191/MP 89, fuertes contra las armas afiladas, débiles contra Water, sigue hacia Bonds of Friendship (Lazos de Amistad) Air Elemental x1, cofre con Matador (H), Cranequin (I), Side Ring, Brigadine (H), Rondanche (H), Lionhead, Snowfly Draught x5, Grimoire Benir (Blessing). Tu decides si sigues este camino o investigas el otro, los dos tienen casi la misma cantidad de enemigos y dificultad, de todas formas ambos llevan a The Dreamer's Climb (La Ascensión del Soñador) salta a la plataforma de en medio y encima dos bloques azules, desde ahí salta y usa el Eulalia Sigil para entrar a Sinner's Sustenance, Wraith x1, The Timely Dew of Sep (El Oportuno Rocío del Sueño) Gremlin

x2, puerta cerrada con Gold Key, sigue por la izquierda, The Auction Block (El Cuadro de Subastas) Punto de Salvar y puerta cerrada con Silver Key, salva el juego y ve a The Laborer's Bonfire (La Hoguera de los Trabajadores) Encima los dos bloques azules y salta hacia la plataforma de abajo, rompe tres cajas, trepa a la pila y salta al lado opuesto a Stone and Sulphurous Fire (Piedra y Fuego Sulphuroso) Earth Elemental x1, cofre con White Lady (H), Balbriggan (B), Power Palm, Kite Shield (H), Talos Feldspar, Acolyte's Nostrum x3, Grimoire Egout (Drain Heart), regresa al cuarto anterior, sube a la salida más elevada y usa el Melissa Sigil para abrir a:

Torture Without End (Tortura sin Fin)

Jefe: OGRE LORD (Clase: Beast) HP 563/MP 108

Ataque Especial: Tornado (Af Air)

Estrategia: Usa Tarnish y Lead Bones para disminuir su agilidad y el poder de sus ataques, y Silence para evitar que te ataque con magias, puedes dañarlo un poco más si usas Spark Fusion y cuidate de los ataques de su espada ya que restan bastante vida.

Obtienes: Schiavona (I), Ageles's Chain, Elixir of Queens, Mana Tonic x3, Cure Potion.

Sigue tu camino hacia Way Down (Camino hacia Abajo) Punto de Salvar, sigue a la izquierda, Excavate Hollow (Agujero de Excavación) Water Elemental x1, cofre con Angel Face (H), Elephant, Casserole Shield (H), Missaglia (I), Banded Anklet, Elixir of Queens, Grimoire Flamme (Flame Sphere). Parting Egrets (Triste Despedida) Wraith x1, Dust Shall Eaten the Days (El Polvo se Comerá los Días) para saltar puedes intentar destruir las cajas con una ballesta o usar un Faerie Wing, aunque es algo difícil no es imposible hacer este salto, ahora prepárate al entrar a:

Hall of the Wage-Paying (Sala de la Paga de Salario)

Jefe: SNOW DRAGON (Clase: Dragón) HP 720/MP 0

Ataque Especial: Frost Breath (Af Water) Tail Attack

Estrategia: Puesto que todos los dragones tienen cierta debilidad contra el fuego la de este es aún mayor, no creo que esta bestia en especial te ocasione muchos problemas.

Obtienes: Grimoire Barrer (Aqua Guard), Panacea, Elixir of Queens.

Sigue hacia Tunnel of the Heartless (Túnel de los Crueles) Aquí hay un acertijo de cubos para resolverlo empuja la caja azul de enfrente de donde sales hacia la pared y luego la otra caja azul en sentido contrario para que ambas queden encimadas; ahora empuja el bloque numérico de la izquierda hacia abajo, luego el otro bloque numérico encima de la caja móvil hacia la derecha para que quede encima del bloque anterior, ahora empuja el bloque hacia abajo, luego la caja de madera a la derecha, baja el bloque con "1" (uno) y empuja desde ahí la caja hacia delante y luego llévala al hueco, desde ahí podrás saltar hacia la puerta.

* * * T I P * * *

Si no entendiste lo anterior o no quieres complicarte la existencia usa un Faerie Wing y podrás cruzar sin mayores complicaciones.

* * * * *

TEMPLE OF KILTIA (Templo de Kiltia)

The Dark Coast (La Costa Oscura) Salta por la izquierda hacia lo más alto para sortear el abismo, si quieres usa un Faerie Wing y llegarás al Punto de Salvar y a un útil Contenedor, ahora sigue a:

Hall of Prayer (Salón de la Oración)

Mini Jefe: LAST CRUSADER (Clase: Evil) HP 480/MP 239

Estrategia: Usa rápidamente Degenerate, Tarnish y Silence, de esta forma habrás anulado o disminuido la mayor parte de sus ataques, sin embargo, procura acabar con él antes pase el efecto de los status negativos.

Obtienes: Agrida's Balm, Grimoire Purifier (Clearence), Alchemist Regeant

x3. Sigue por la derecha a Those Who Drink the Dark (Quienes Beben la Oscuridad) Otro acertijo de bloques: Rompe la caja de la derecha en el rincón, metete al hueco que quedó y empuja la otra caja hacia fuera para que quede en el hueco junto a las dos cajas encimadas. Baja y empuja la caja de arriba de las dos que están encimadas sobre la caja que empujaste antes y luego empújala un par de veces hacia el abismo junto a la caja de arriba. Ahora de las dos cajas que están abajo destruye la que esta pegada a la izquierda y empuja la otra a la derecha, esta servirá de escalón. Empuja una de las cajas de la parte superior sobre la caja "Escalón" hasta que caiga a su mismo nivel, empuja la caja "escalón" a la izquierda para que la puedas volver a empujarla a la derecha, empuja cinco veces la caja que bajaste en dirección a la puerta situada en lo alto. Empuja una vez más la caja "Escalón" a la derecha y baja la caja que queda en la parte superior como la hiciste antes, síguela empujando hasta que quede junto a la otra. Ahora empuja la caja de arriba que no has movido en dirección a la puerta situada arriba, luego empújala sobre las cajas que bajaste de manera que puedas empujarla al fondo y usarla para llegar a la parte alta y poder entrar a:

The Chapel of Meschaunce (La Capilla de Meschaunce)

Mini Jefe: MINOTAUR LORD (Clase: Beast) HP 527/MP 0

Ataque Especial: Giga Rush (Af Phys)

Estrategia: Esta bestia es débil contra Light y prácticamente tiene el mismo patrón de ataque que el primer minotauro, pero ahora tienes mejor nivel que al principio, así que no será un problema.

Obtienes: Titan's Ring, Elixir of Queens, Alchemist's Regeant x3.

No olvides revisar el cofre con Frost Maiden (H), Sonic Bullet, Ghost Hound, Cure Potion x2, Mana Potion x2 y Silver Key.

Regresa al cuarto anterior y con la ayuda de la Silver Key puedes ir a una pequeña sección de Limestone Quarry; Ants Prepare for Winter (Hormigas preparándose para el Invierno), Where the Serpent Hunt (Donde Caza la Sepiente) Gremlin x2, sigue a la derecha, Drowned in Fleeting Joy (Ahogado en Gran Gozo) Dark Elemental x1, cofre con Falarica Bolt, Plate Glove, Elixir of Mages, Mana Potion x5. Ahora, regresa a Hall of Prayer y sigue el camino de la izquierda.

The Resentful Ones (Los Resentidos) Acertijo de cubos: Empuja el bloque numérico dos veces al norte y luego al oeste, y el otro bloque numérico, junto al bloque azul, al este y al sur, ahora empuja el bloque azul al este, al norte y al este para que quede frente a las cajas encimadas, empuja la caja de arriba sobre el bloque azul y desde ahí salta hacia el muro. La segunda parte no es tan difícil, usa el bloque numérico como contenedor del trayecto de los bloques azules, estos debes moverlos junto a las cajas encimadas de manera que puedas mover la caja superior lo mas cerca posible de la puerta de arriba. Those Who Fear the Light (Los que Temen a la Luz) Gremlin x2, Air Elemental x1, ahora prepárate para entrar al siguiente cuarto:

Chamber of Reason (La Cámara de la Razón)

Jefe: KALI (Clase: Human) HP 500/MP 500

Ataque Especial: Heaven's Tear

Estrategia: Este enemigo tiene múltiples afinidades en cada uno de los puntos en los que puede ser atacado por lo que los hechizos de blancos múltiples no son muy efectivos, mantén el combate físico hacia los puntos más vulnerables, ten cuidado ya que algunos de sus ataques especiales pueden dejarte sin magia. Tras derrotarla sigue a Exit to City Center (Salida al Centro de la Ciudad) y así llegarás a:

REGRESO A: TOWN CENTER EAST

Plateria Lumitar, Punto de Salvar, desde aquí puedes ascender a The Great Cathedral, la parte final del juego pero mejor cruza el río y ve por

Gharnes Walk, Evil Dummy y cofre cerrado con Llave, sigue a The House Gilgitte (La Casa de Gilgite), cofre con Ribsplitter (H), Dragon Head, Faerie Wing x5, Audietia.

* * * T I P * * *

Ya que hayas llegado hasta la estancia con el muñeco de Evil, ya debes tener acceso a los demás muñecos de entrenamiento en las salas que menciono más adelante, revisa el índice de contenidos. Esto es importante porque para este momento es muy buena idea hacer mayor experiencia de elementos y enemigos para tus armas. Ya falta poco para el final.

* * * * *

Antes de ir a The Great Cathedral, y ya que tienes la Silver Key, puedes teletransportarte a The Dark Túnel, sigue por Everwant Passage a Minning Regrets donde hay un cofre con White Cargo (D), Polaris, Mana Potion x3. Ahora teletransportate a The Warrior Rest en The Keep, ve hasta The Soldier's Beding, es hora de ir a:

IRON MAIDEN B1 (La Doncella de Hierro: Nivel 1)

* * * T I P * * *

Antes que nada es justo mencionar que en todo Iron Maiden B1 (B2 y B3) no hay ni un solo Punto de Salvar, así que considera esto antes de bajar.

* * * * *

The Cauldrom (El Caldero) usa el Tearose Sigil y abre a The Wooden Horse (El Caballo de Madera) baja a Staruation, Wraith x1, Mummy x2, obtendrás el Kalmia Sigil, Grimoire Venin (Poison Mist), Chamkmaq (H), Shamshir (H), Vera Bulb x6. The Breast Ripper (El Seno del Cegador), registra por los lados a The Branks Dark Skeleton x1, Shadow x1 (Phantom) HP 164/MP 262, cofre cerrado con llave; ve a The Wheel (El Pozo) Dark Skeleton x1, Shadow x1, cofre con Bull Shot (H), Baselard (H), Djinn Amber, Valens. The Pear (La Pera) Salta hacia la izquierda donde están los bloques numéricos, The Judas Cradle (La Cuna de Judas) Dark Skeleton x1, Shadow x1, cofre con Sonora (H), Bullova (H), Ifrit Carnelian, Prudens. Sal y sigue tu camino al otro lado a The Whirligig, Dark Skeleton x2, sigue a: Spanish Tickler (Cosquilleo Español)

Mini Jefe: WYVERN KNIGHT (Clase: Dragon) HP 526/MP 0

Ataque Especial: Fire Breath

Estrategia: Este engendro es algo más resistente que el primer Wyvern que enfrentaste antes, sin embargo mantiene algunas de sus debilidades, no te alejes de él para evitar su ataque Breath, si te es especialmente difícil dañarlo usa Herakles para subir tu fuerza.

Obtienes Elixir of Dragoons, Elixir of Queens, Chest Key.

Ahora con la llave de los cofres puedes abrir cofres cerrados, el más próximo esta en The Branks, algunas estancias atrás. Heretic's Fork (El Tenedor del Hereje) Dark Skeleton x1, usa Eureka para revelar las trampas de esta estancia; The Chair of Spike (La Silla de Espinas) Dark Skeleton x1, Wraith x1. Bleeding (Sangrando) Dark Skeleton x1, cuidado con las trampas. Bootikens, para regresar por aquí debes encimar los dos bloques azules del nivel medio a la derecha formando una pila más alta y desde ahí salta con un Faerie Wing hacia arriba, sigue a:

Burial (Entierro)

Jefe: IRON GOLEM (Clase: Evil) HP 420/MP 0

Ataque Especial: Granite Punch

Estrategia: Este Golem es débil contra Air, a estas alturas del juego no debe ser un contrincante muy duro, ya que no se diferencia mucho del Golem normal, aunque eso sí, aguanta un poco más, así que usa la misma estrategia.

Obtienes: Colombine Sigil, Elixir of Dragoons.

Burning (Ardiendo) Lleva una de las cajas de madera a la orilla al frente de la piedra flotante y salta desde ahí. Cleansing the Soul (Limpiando el

Alma) Dark Skeleton x1, Wraith x1, The Drucking Stool (El Taburete para Beber) Dark Skeleton x1, Shadow x1, cofre con Red Viking (H), Pole Axe (H), Marid Aquamarine, Virtus. Sigue por The Garotte a Hanging (Aferrándose) Dark Skeleton x1, Wraith x1, Puerta cerrada con Steel Key. Hasta aquí puedes llegar en tu primer juego por Iron Maiden, ahora regresa todo el camino hasta The Keep, necesitarás algunos Faerie Wing para realizar algunos saltos.

* * * T I P * * *

Para regresar todo el camino de Iron Maiden B1 a the Keep, los principales obstáculos con los que te topas en el regreso están en tres estancias en particular. A continuación están las soluciones de los acertijos de cubos en esas estancias; pero MUCHA ATENCIÓN, si no llevas por lo menos tres objetos Faerie Wing, no podrás realizar los saltos necesarios para sortear ciertos obstáculos, por lo que lo siento pero tendrás que resetear el juego.

* * * * *

--- Estancia: Bootikens ---

Colócate en el hueco que está entre los bloques magnéticos y toma el bloque del oeste y colócalo sobre el bloque azul del sur, toma el otro bloque que esta al oeste y colócalo en el hueco donde estabas y ahora párate sobre él; desde ahí toma el bloque que pusiste al sur y simplemente muévete al lado y colócalo donde estabas parado para formar una pila más alta, sube a ella, usa un Faerie Wing y salta a la saliente para llegar hasta arriba.

--- Estancia: The Pear ---

Empiezas del lado oeste junto a las cajas de madera. Primero, rompe la caja de hasta arriba y luego la que estaba debajo de ella, entra al hueco y empuja la caja de junto de la entrada una vez al norte y luego desde el sur en dirección al abisma hasta que quede a la orilla. Sube a la caja y desde ahí salta para alcanzar la piedra flotante y el otro lado. Ahora empuja los bloque numéricos con "1" (uno) para desaparecerlos y el bloque con "3" (tres) dos veces al oeste, sube al bloque, usa un Faerie Wing y salta para alcanzar la saliente de arriba hacia la salida.

--- Estancia: Wooden Horse ---

Empuja el bloque de piedra tres veces a la derecha y luego al fondo junto al otro, párate sobre ellos y desde ahí empuja el bloque de la orilla de arriba a la izquierda, ahora sube a este bloque y toma la caja móvil y colócala en el nivel superior, ahora solo trepa por la caja móvil hacia arriba.

Ya con la Chest Key puedes ir a Blackmarket of Wines en Wine Cellar y usar el Stock Sigil para regresar a:

The Gallows

Mini Jefe: Minotaur Zombie (Clase: Undead) HP 679/MP 0

Ataque Especial: Giga Rush

Estrategia: La única diferencia con otros minotauros es que tiene más vida, además de tener las mismas debilidades de los No Murtos (Undead)

Obtienes: Rune Earrings, Cure Bulb x3, Elixir of Queens. Revisa el cofre con Circle Shield (D), Cure Potion x3, Vera Potion x1.

Recuerda que todavía quedan algunos cofres cerrados con llave así que deberás buscarlos.

Prepárate para la parte más difícil del juego hasta ahora, dirígete a Platería Lumitar y entra a:

THE GREAT CATHEDRAL (La Gran Catedral)

Los Jefes que hay aquí son en su mayoría, versiones mejorados de los fantasmas Elementales, con más vida y mayor nivel de ataque, pero tu ya

debes tener mayor fortaleza, así que no te preocupes demasiado y combate contra ellos como lo hiciste con sus versiones menos poderosas. Si aún así te cuesta mucho trabajo enfrentarlos, es recomendable mejorar tus armas en los talleres y hacer experiencia con los muñecos de entrenamiento.

--- Sección B1 ---

Into Holy Battle (En la Batalla Sagrada) aquí hay una piedra flotante inactiva baja a Struggle for the Soul (Lucha por el Alma) Usa Eureka para localizar un muy útil panel de curación, luego ve por la puerta de la derecha a:

Truth And Lies (Verdades y Mentiras)

Jefe: IFRIT (Clase: Phantom) HP 498/MP 182

Ataques: Fire Ball, Flame Sphere

Obtienes: Elixir of Queens y Grimoire Flamme.

Ahora ve a la izquierda a:

Sanity and Madness (Cordura y Locura)

Jefe: IRON CRAB (Clase: Beast) HP 372/MP 0

Ataque especial: Tidal Rush

Estrategia: Este cangrejo es débil contra Fire, y fuerte contra armas contundentes, sigue la misma estrategia que con el primero y podrás derrotarlo sin mayores problemas.

Obtienes: Valens, Elixir of Queens y activas la Piedra Flotante en Into Holly Battle.

Ahora regresa hasta Strugge for the Soul algunas estancias atrás y salta al otro lado del río para entrar a:

Order and Chaos (Orden y Caos)

Jefe: MARID (Clase: Phantom) HP 498/MP 182

Ataques: Aqua Blast y Avalanche

Obtienes: Elixir of Queens, Grimoire Avalanche.

Regresa a donde derrotaste a Ifrit y sigue por la derecha a The Victor's Laurels (Los Laureles de la Victoria) donde se ha activado una piedra flotante cuando derrotaste a Marid, sube a:

--- Sección L1 ---

Cracket Pleasures (Placeres Decadentes) Por el momento no subas a la piedra flotante sigue por Hieratic Recollection a:

The Flayed Confessional

Jefe: DJINN (Clase: Phantom) HP 502/MP 179

Ataques: Thunderburst y Lightning Bolt

Obtienes: Elixir of Queens y Grimoire Foudre

Rompe la caja del rincón y empuja dos veces la otra para abrir el cofre con Fluted Armor (H), Fluted Glove (H), Vera Potion x3, Saint's Nostrum, regresa a Craket Pleasures y sube a:

--- Sección L2 ---

Free from Base Desires (Libre a Base de Deseos) Si miras hacia arriba verás una piedra flotante, por el momento sigue por la puerta a Abasement from Above (Humillación desde Arriba) debes saltar a la derecha y seguir hacia:

The Hall of Brokens Vows (El Salón de las Promesas Rotas)

Mini Jefe: FLAME DRAGON (Clase. Dragon) HP 751/MP 0

Ataques Especiales: Searing Breath y Tail Attack

Obtienes: Calla Sigil, Sorcerer's Regeant

A la izquierda hay una puerta cerrada con Acacia Sigil así que sigue por la derecha. Light and Dark Wage War (Guerra entre Luz y Oscuridad) usa un Faerie Wing para llegar al otro lado después salta a la izquierda y activa la palanca, ahora cruza la puerta a A Arrow into Darkness (Una Flecha en la Oscuridad) empuja el bloque de la derecha una vez hacia el frente y luego a la izquierda, empuja el otro dos veces al frente, a la izquierda, al frente, a la izquierda y al cofre con Fluted Leggings (H),

Fluted Glove (H), Eye of Argon x5, Cure Potion. Ahora ve hacia abajo a Where Darkness Spreads (Donde la Oscuridad se Extiende) este acertijo no es muy complejo, la idea es hacer un puente hacia el cofre, usa las cajas de madera para guiar la trayectoria de los bloques azules y asegúrate que las cajas de madera queden en la parte de encima del puente para poder empujarlas hacia el cofre con Oval Shield (H), Burgonet (H), Mana Bulb x5, Elixir of Queens. Regresa a The Hall Of Broken Vows y ve por la salida oeste a He Screams for Mercy (El Suplica Misericordia) salta a la izquierda, The Acolyte's Weakness (Acólitos de la Debilidad) baja a Monk's Leap (El Salto del Monje), Zombie Knight x2, Lich, derrótalos y obtén Ghost Hound, Laurel Sigil, Elixir of Queens, Grimoire Demolir. Regresa a He Screams for Mercy y dirígete a la puerta norte a Maelstrom of Malice (Tempestad de Malicia), Skeleton x2, Lord Lich (Evil) HP 282/MP 320 débil a los ataques físicos, ataques Radial Surge Lv3 y Curse. Regresa a Abasement from Above a la salida sur, The Convent Room (La Sala del Convento) desde ahí baja a Into Holy Battle y dirígete a donde derrotaste a Marid, ahora avanza a An Offering of Souls (Una Ofrenda de Almas) y sube a Sin and Punishment (Pecado y Penitencia) Punto de Salvar, Contenedor y puerta a The Poisoned Chapel (La Capilla Envenenada) cruza el abismo sobre la piedra flotante que se activo cuando derrotaste a Djinn y usa el Laurel Sigil para entrar a:

A Light in the Dark (Una Luz en la Oscuridad)

Jefe: ARCH DRAGON (Clase: Dragon) HP 789/MP 0

Ataques Especiales: Divine Breath y Tail Attack

Estrategia: Este dragón es débil contra Dark, y eso es bastante raro, pero debes tener cuidado ya que su ataque de Breath puede dejarte sin MP, así que mantente cerca de él para evitarlo.

Obtienes: Acacia Sigil y Acolyte's Nostrum.

Ahora ve a Free from Base Desires y usa la piedra flotante de arriba para llegar a The Wine-Lecher's Fall para seguir a The Heretics' Story (Historia del Hereje) debes usar el hechizo Fixate para pasar, y usa el Calla Sigil para entrar a:

Hope of the Idealist (Esperanza del Idealista)

Jefe: DAO (Clase: Phantom) HP 496/MP 179

Ataques: Vulcan Lance y Gaea Strike

Obtienes: Palm Sigil, Elixir Of Queens, Grimoire Gaea.

Ahora Ve a The Hall of Broken Vows y usa el Acacia Sigil a The Molodies of Madness (Melodias de Locura) Mueve los bloques azules y pasa sobre ellos la caja de madera, empújala lo más cerca posible del borde para llegar a la puerta y usar el Palm Sigil para entrar a:

What Ails Yuo, Kills You

Jefe: NIGHTMARE (Clase: Phantom) HP 501/MP 179

Ataques: Dark Chant y Meteor

Estrategia: Siendo un enemigo más fuerte que los otros fantasmas esta pelea se torna algo pesada ya que es muy difícil dañar a Nightmare, solo no dejes que suba mucho tu Riesgo y eventualmente acabarás con él.

Obtienes: Grimoire Meteore y Elixir of Dragoons

Ahora toma la piedra flotante a Despair of the Fallen (La Desesperación de los Caídos) desde ahí llegas a la parte más alta de Heretics' Story para cruzar al otro lado usa la piedra flotante que se activó cuando derrotaste a Lich Lord en Maelstrom of Malice, una vez del otro lado la puerta se abrirá si activaste la palanca en Light and Dark Wage War. Pasa por Where the Souls Rots (Donde las Almas se Pudren) usa la piedra flotante y sube a:

THE ATRIUM (El Atrio)

Hay un Punto de Salvar y unas escaleras que te conducirán al encuentro con el Jefe Final del Juego, antes de subir asegúrate de llevar el mejor

equipo posible, así como bastantes objetos para recuperar vida y magia en grandes cantidades y reducir Riesgo, es buena idea ir a un taller desde aquí para remodelar tus armas y armaduras, así como para repararlas, también asegúrate de haber utilizado todos los Elixirs y los Grimoires y de haber reclamado la Habilidad de Defensa Demonscale ya que será vital para sobrevivir a ciertos ataques.

Si ya has hecho todo lo anterior, salva el juego y prepárate para una batalla muy dura.

* * * T I P * * *

Antes de tomar las escaleras usa Herakles, Prostasia, Magic Ward y algún objeto que recupere magia, y entonces sube.

* * * * *

THE PALING

Jefe Final: ROMEO GULDENSTERN (Clase: Dark) (Primera Parte)

HP ???/MP ??? (Aproximadamente 500/???)

Ataques: Tarnish, Dispel, Stun Cloud.

Ataque Especial: Last Ascencion.

Estrategia:

Guildenstern se mueve bastante rápido y puede quedar fuera del alcance de tus armas muy fácilmente, procura no usar ballestas ni ninguna otra arma que utilice dos manos ya que necesitarás la protección extra que brinda el escudo y más si a este le has equipado alguna gema con afinidad Dark. Si tienes buenas posibilidades de hacer daño usa alguna Break Art e inmediatamente recupera la vida perdida; si mantienes activa Magic Ward, Guildenstern se mantendrá usando Dispel o Tarnish solo procura que la batalla no se prolongue por demasiado tiempo de lo contrario usará Last Ascencion que es una especie de Break Art que ejecuta con la espada que empuña, si no logras hacerle mucho daño usa combos más o menos largos pero no dejes que tu Riesgo suba arriba de 40 ó 50, cuando esto suceda bájalo a cero inmediatamente.

No te confíes cuando hayas conectado el ultimo golpe, aún sigue:

Jefe Final: ROMEO GULDENSTERN "THE DARK" (Clase: Dark) (Segunda Parte)

HP ???/MP ??? (Aproximadamente (700/???)

Ataques: Degenerate, Psichodrain, Acid Frow (Af Earth), Fire Storm (Af Fire), Thunderbolt (Af Air), Gravity (Af Earth), Judgment (Af Light), Apocalypse (Af Dark).

Ataque Especial: Bloody Sin (Af Dark)

Estrategia:

Tendrás que librar la batalla en un circulo suspendido en el aire mientras The Dark se mantiene a distancia, solo se acercará para usar algún hechizo de Blancos Múltiples, mantén siempre activa Magic Ward, y solo después de que Guldenstern haya atacado se mantendrá por unos momentos en la orilla al alcance de tus armas, esta es la oportunidad de atacarlo con combos tan largos como puedas, cuando se aleje, baja tu riesgo a cero e invoca Prostasia y/o Herakles seguidas de Magic Ward e inmediatamente después recupera magia. Mantén siempre tu vida al máximo y tu Riesgo en cero. Si tienes buenas posibilidades de emplear alguna magia o Break Art úsala.

--- Ataque Especial: The Bloody Sin (El Pecado Sangriento) ---

Este Ataque Especial puede ser devastador si no sabes como contrarrestarlo, al ejecutarlo The Dark se elevará rápidamente sobre ti, cuando esto suceda tendrás un breve instante para prepararte, mantén presionado el botón L2 para ascender rápidamente a los menús, debes tener tu vida al máximo y el Riego en cero, invoca Herakles y Prostasia (Magic Ward tambien ayuda) para subir tu defensa y resistencia y prepárate para usar la Habilidad de Defensa Demonscale. Después de elevarse The Dark

pasará volando sobre ti, la cámara se alejará y hará una toma mientras ejecuta su ataque, luego se acercará y hará un zoom a la cara de Ashley, ese es el momento de usar Demonscale, si consigues presionar el botón a tiempo reducirás el daño del Bloody Sin a la mitad.

* * * T I P * * *

Este es un excelente tip que me envió Alejandro Ramón Peralta (Gracias), Después de mucho intentarlo, al fin me salió y puedo constatarlo como verdadero. Cuando "The Dark" esté ejecutando su Bloody Sin, exactamente cuando pasa sobre Ashley, usa una Break Art, o una magia para atacarlo, si lo haces correctamente, aunque solo le restes un punto de HP, cancelarás su ataque. Los ataques que uses para cancelar su Bloody Sin deben tener un rango muy amplio y solo tienes una fracción de segundo mientras "The Dark" pasa volando sobre ti, por lo que recomiendo que estén atento con el botón L2 para ascender a los menús rápidos.

* * * * *

Aún si no has logrado obtener todas las Habilidades de Batalla (Es bastante difícil conseguirlas en el primer juego) debes ser capaz de derrotar a Guildenstern, una vez que pasen los créditos finales del juego se te dará la oportunidad de salvar, después de esto aún queda el resto del 8 o 10% del mapa al que no tuviste acceso ya que obtener el 100% del mapa en el primer juego es imposible.

=====
8.- LISTO PARA EL SIGUIENTE JUEGO
=====

--- Cargando el Archivo Terminado ---

Si cargas el archivo recién acabado comenzarás el juego con el mismo nivel de HP, MP, STR, INT y AGL con el que hayas acabado así como todos los objetos que se hayan quedado en tu inventario y en el Contenedor, con excepción de los de Miscelánea, por eso es importante usar los grimoires y elixirs antes de derrotar al jefe final, pero lo mejor es que tendrás el Rood Inverse que es una especie de llave especial que te permite entrar a áreas antes inaccesibles con nuevos enemigos y la posibilidad de conseguir otras llaves y Sigils principalmente para ascender a Iron Maiden B2, donde se encuentran los jefes más difíciles del juego.

--- Teniendo el Rood Inverse ---

El Rood Inverse no es un objeto que tengas en tu inventario sino más bien una habilidad producto del tatuaje que aparece en la espalda de Ashley al final del juego.

Al comenzar de nuevo en el juego guardado podrás abrir ciertas puertas cerradas con la leyenda "Rood Inverse" la primera a la que tienes acceso está en Glacialdra Kirk Ruins situada en Town Center West, poco después de vencer al Ogro, desde ahí puedes llegar a Undercity West con el siguiente camino:

Path of the Greengrocer (Camino del Verdulero) Lich x1, sigue a Croosroad of Rest (Cruce de Descanso) Lich Lord x1, aquí hay una puerta cerrada con la Iron Key y otra que puedes abrir con Rood Inverse, Corner of the Wretched (Rincón de la Descgracia) Lich x1, Dark Skeleton x2, sigue a Beggis of the Moutharp, para seguir avanzando a la estancia siguiente necesitarás la Silver Key, hasta obtenerla, continúa tu camino normal.

En la estancia Train and Grow Strong de City Walls East encontrarás otra puerta cerrada con el Rood Inverse, esta te lleva a una pequeña sección de Leá Monde:

SNOW FOREST EAST (El Bosque Nevado: Parte Este)

Al entrar aquí el mapa será bloqueado, sin embargo no es nada complicado avanzar por aquí, comienzas en Steady the Boar - Spear (Sostén al Jabalí - Lanza) sigue a The Boar's Revenge (La Venganza del Jabalí) y llegarás al cuarto:

Nature's Womb (El Vientre de la Naturaleza)

Mini Jefe: DAMASCUS CRAB (Clase: Beast) HP 502/MP 0

Ataque Especial: Tidal Rush

Estrategia: Este es más resistente que los demás Cangrejos, aún tus mejores armas contra Bestias no le harán mucho daño, la batalla puede ser algo larga pero no imposible.

Obtienes: Platinum Key y Cure Tonic x3

No alvides revisar el cofre con Knight Shield (H), Djinn Amber, Acolyte's Nostrum x3. Para salir, regresa por el mismo camino por el que llegaste.

--- Obten La Gold Key (Llave de Oro) ---

Primero necesitas obtener la Iron Key y la Silver Key, con ellas ve a Cossroad of Rest en Undercity West, esta sección debiste abrirla antes desde Glacialdra Kirk Ruins (Lee más arriba). Con la Iron Key abre hacia:

ESCAPEWAY (Escapatoria)

Shelter from the Quake (Resguardo del Temblor) Quicksilver x3, desde aquí toma a la izquierda a Movement of Fear (Movimiento de Terror) Air Elemental x1, sigue a Facing your Illusion (Confrontando tu Ilusión) Quicksilver x2, The Darkness Drinks (Bebidas en las Tinieblas) Earth Elemental x1, desde aquí pasas a un par de estancias en Undercity West: sube por Where Flood Waters Ran (Donde Corren las Aguas de la Inundación) y llegarás al otro lado de The Crumbling Market, desde aquí puedes llegar al cofre con Ageles's Chain, Elixir of Queens, Valens y Gold Key. Ahora regresa todo el camino a Shelter from the Quake y abre a la derecha Buriel Alive (Enterrado Vivo) Fire Elemental x1 y cofre con White Rose (D), Grimoire Radius y Grimoire Meteore. Regresa al cuarto anterior y sigue por Fear an Loathing (Miedo a Aborrecer) aquí hay una pelea un poco pesada, debes derrotar a Ifrit y Marid juntos, sigue a Blood and the Beast (Sangre y la Bestia) Water Elemental x1, Where Body and Soul Part (Donde el Cuerpo y el Alma Parten) Quicksilver x3 y cofre con Bellini (S), Vera Bulb x5 y Elixir of Mages.

--- Teniendo la Gold Key ---

Ahora que tienes la Gold Key puedes abrir varias estancias, pero las más importantes son las siguientes:

- Ve a Corner of Prayer en Undercity West, desde ahí puedes abrir a Salvación for the Mother (Salvación por la Madre) Lich x1, Lich Lord x1, usa Eureka para revelar una trampa y sigue hacia el este a Bite the Master's Wounds (Muerde las Heridas del Amo) Death x2 (Evil) HP ???/MP ??? (Aproximadamente 350/???) Ten mucho cuidado con estos enemigos, son muy resistentes y usan hechizos como Thunderbolt, Firestorm o Gravity muy dañinos, además de ser imhunes a las magias, si puedes sigue derecho al Taller "Godhands" (Las Manos de Dios) este es el mejor taller de Leá Monde, en él puedes combinar todos los materiales.

- Al siguiente lugar al que debes ir es a Soldier's Bedding en The Keep, ahí puedes abrir a Stair to the Sinners (Escalera hacia los Pecadores) y entrar a:

FORGOTTEN PATHWAY (El Camino Olvidado)

Slaugther of the Innocent (Masacre del Inocente)

Mini Jefe: DAMASCUS GOLEM (Clase: Evil) HP 559/MP 0

Ataque Especial: Granite Punch

Sigue las mismas estrategias que con el Damascus Crab y obtendrás Cure Tonic x3. The Oracle Sin No More, Bloodlizard x2 aquí revisa los dos cuartos accesibles, a la derecha Awaiting Retribution (Aguardando Retribución) Bloodlizard x1, Imp x2 y cofre con Diadra's Earring, Ogmius, Elixir of Queens; hacia la izquierda esta The Fallen Knight (El Caballero Caído) Bloodlizard x1, Imp x2 y cofre con Kadesh Ring, Orlandu, Elixir of Queens y la Steel Key.

--- Teniendo la Steel Key y la Platinum Key ---

Ahora que tienes la Platinum Key y la Steel Key solo queda la parte más difícil de todo Leá Monde, Iron Maiden B2 y B3. En esta sección te enfrentarás a los enemigos más duros de todo el juego, así que piénsalo dos veces antes de ir ahí, y si te has decidido, procura llevar el mejor equipo posible y un nivel de HP con más de 400 y MP de mínimo 75, (recomiendo 100) Recuerda que en todo el camino a Iron Maiden B1, B2 y B3 no hay Puntos de Salvar.

Sigue todo el camino de Iron Maiden B1 como lo hiciste la primera vez hasta llegar a la estancia Hanging, ahí podrás abrir con la Steel Key a Impalment, baja y usa la Platinum Key para abrir a:

Knotting (Anudando)

Mini Jefe: WYVERN QUEEN (Clase: Dragon) HP 700/MP 0

Ataque Especial: Fire Breath

Estrategia: Esta alimaña, prácticamente no tiene debilidades, es muy difícil de dañar y sus ataques restan bastante vida, pero si crees que es muy difícil derrotarla, más vale que no sigas adelante, por lo menos hasta que tengas un mejor nivel. En mi experiencia personal, solo pude pasar todos los jefes de esta sección hasta mi tercer juego, pero en fin, si la derrotaste y quieres seguir...

Obtienes: Anemone Sigil y Elixir of Sages.

Ahora puedes entrar a:

IRON MAIDEN B2 (La Doncella de Hierro: Nivel 2)

El mapa de toda esta sección estará bloqueado, por lo que no podrás consultar la brujula ni los nombres de las estancias. Para guiarte mantén siempre la cámara a la espalda de Ashley y sigue todo el camino derecho sin tomar esquinas hasta que te indique, esto es muy importante, ya que perderte en estas estancias, significaría tener que pelear contra enemigos bastante fuertes mientras encuantras tu camino, así que sigue mis indicaciones. Otro consejo importante es siempre mantenerte atento de por cual dirección vienes y hacia cual vas, ya que durante las batallas con los jefes (en especial Death y Ogre Zombie) es bastante común estar corriendo por todo el cuarto evitando los ataques de los jefes y cambiando la posición de la cámara y después que acaba la batalla ya no sabes de donde vienes y a donde vas, así que mantente atento a esto.

* * * T I P * * *

Otro tip para ubicar mejor las estancias, es revisar la lista de enemigos que describo en cada cuarto, aún cuando no sepas el nombre de la estancia en específico, puedes identificarla por los enemigos que se encuentran en ella.

* * * * *

The Eunics' Lot, Shrieker x2 (Evil) HP 160/MP 150, sigue a:

Oreal by Fire

Mini Jefe: DARK DRAGON (Clase: Dragón) HP 840/MP 0

Ataque Especial: Poison Breath

Obtienes: Verbena Sigil y Elixir of Kings.

Sigue derecho por The Oven at Neisse hasta el siguiente cuarto:

Pressing (Presionando)

Mini Jefe: RAVANA (Clase: Human) HP 750/MP 750

Ataque Especial: Raven Eye

Obtienes: Schirra Sigil.

Sigue derecho por The Mind Burns (La Mente Ardiendo) Shrieker x3, The Rack (El Potro) Ogre x1 hasta el siguiente cuarto:

The Saw (La Sierra)

Mini Jefe: DRAGON ZOMBIE (Clase: Undead) HP 502/MP 0

Ataque Especial: Rot Breath

Obtienes: Marigold Sigil.

Manténte hacia el frente a The Cold's Bridle (La Brida Fria) Ogre x1, hasta la siguiente estancia:

The Shin - Vice

Jefes: OGRE ZOMBIE (Clase: Undead) HP 620/MP 122

DEATH (Clase: Evil) HP ???/MP ??? (Aproximadamente 350/???)

Ataques: Magias poderosísimas que utiliza Guildenstern

Estrategia:

Cuidado, esta es una batalla bastante difícil, estos dos combinan ambos, fuerza física y poderosísimos hechizos que pueden eliminarte en un dos por tres, Death también es inmuna a las magias y es de los pocos enemigos débiles hacia el elemento Dark; el Ogro es bastante resistente a los ataques físicos y muy rápido.

Obtienes: Azalea Sigil.

Sigue a The Spider (La Araña), manténte derecho hasta el siguiente cuarto

The Strappado: Lich Lord x1, en esta estancia ve por la salida de la izquierda a Tablillas Lich x1, en esta estancia sigue hacia el frente a Tormentum Insomnize, Ogre x1 y Ogre Lord x1, en esta estancia si te fijas en el mapa de la parte inferior derecha de la pantalla se ve una salida que destaca sobre las otras, que es la de enfrente, sal por ahí y llegarás a:

IRON MAIDEN B3 (La Doncella de Hierro: Nivel 3)

The Iron Maiden (La Doncella de Hierro)

Jefe: ASURA (Clase: Human) HP ???/MP ??? (Aproximadamente 999/???)

Ataques Especiales: Raven Eye, Heaven's Tear, Caesar's Thrust.

Estrategia:

Esta batalla puede compararse con la Guildenstern, Asura es más difícil que Ravana y Kali, tiende a invocar Degenerate y luego a usar alguno de sus movimientos especiales, pero también tiende a usar continuamente Surging Balm, que restablecerá su vida poco a poco, así que usa Leadbones para contrarestarlo. Ten mucho cuidado porque algunos de sus movimientos especiales pueden dejarte sin magia.

Obtienes: Tigertail Sigil y Cure Potion.

Sigue por la siguiente puerta a Judgement (Juicio) busca a la izquierda a Saint Elmo's Belt (El Cinturón de San Elmo) Lich Lord x1 y cofre con Hoplite Leggings (H), Hoplite Glove (H), Elixir of Queens y Elixir of Kings; a la derecha está Dunking the Witch, Lich Lord x1 y cofre con Hoplite Armor (H), Hoplite Glove (H), Elixir of Queens y Elixir of Kings. Ve por el cuarto anterior a la salida hacia The Keep.

Los Sigils que obtubiste en Iron Maiden B1, B2 y B3 sirven para abrir las puertas cerradas en The Keep, donde tandrás acceso a una especie de mini juego contra el cronómetro donde el objetivo es derrotar a los enemigos en el menor tiempo posible.

=====
9.-GRIMOIRES, MAGIAS, HECHIZOS Y ENCANTAMIENTOS
=====

Las magias en Vagrant Story deben aprenderse por medio de Grimoires,

estos son una especie de papiros que contienen conocimientos arcanos. Existe una gran variedad de estos Grimoires y pueden obtenerse ya sea derrotando a determinados enemigos o encontrándolos en algunos cofres de tesoros, también, es posible obtener algunos Grimoires raros tras derrotar a ciertos enemigos con los que se pueden aprender hechizos como Dark Chant, Fire Ball o Banish, estos últimos en especial y siendo raros, para poder conseguirlos, deberás derrotar continuamente a los enemigos que que menciono en la siguiente lista.

Existen 5 tipos distintos de magias en Vagrant Story, las denominadas Warlock, Shaman, Sorcerer, Encharter y Teleporter, cada una con distintos efectos y afinidades hacia algún elemento, para utilizarlas es necesario contar con Puntos de Magia (MP).

--- Warlock ---

Estas son magias de ataque y se usan para provocar daño el enemigo, se clasifican de dos formas, magias de daño a un solo objetivo o blanco (cabeza, brazos, piernas, etc.) y de daño a blancos múltiples, estas últimas usan un mayor número de puntos de magia (MP) pero son más poderosas. Para fortalecer más este tipo de magias se deben leer varios Grimoires de un mismo hechizo. Por ejemplo, para obtener el hechizo Avalanche se debe leer el Grimoire Avalanche, si vuelves a leer otro Grimoire Avalanche obtendrás Avalanche Lv 2, si lees otro obtienes Lv 3 y así sucesivamente, conforme subas los niveles el hechizo será más fuerte y tendrá un mayor rango pero también usará una mayor cantidad de MP.

Nombre: Solid Shock

Grimoire: Zephyr

Ubicación: Derrota al Ghost en Lamenting Mother/Catacombs

Aff: Physical

MP Requerido 25

Blanco: Único

Nombre: Lightning Bolt

Grimoire: Tesla

Ubicación: Derrota al Dark Eye en Fear of the Fall/Undercity West

Aff: Air

MP Requerido: 23

Blanco: Único

Nombre: Fire Ball

Grimoire: Incendi

Ubicación: Derrota al Mage Zombie en Sewers of Ravenous Rats/Undercity West

Aff: Fire

MP Requerido: 25

Blanco: Único

Nombre: Vulcan Lance

Grimoire: Terra

Ubicación: Derrota al Dark Eye en Children's Hideout/Undercity West

Aff: Earth

MP Requerido: 25

Blanco: Único

Nombre: Aqua Blast

Grimoire: Glace

Ubicación: Derrota al Mage Zombie en Remmenbering Days of Yore/Undercity West

Aff: Water

MP Requerido: 25

Blanco: Único

Nombre: Spirit Surge

Grimoire: Lux

Ubicación: Derrota a Dullahan en Hero's Wine Hall/Wine Cellar

Aff: Light

MP Requerido: 28

Blanco: Único

Nombre: Dark Chant

Grimoire: Patir

Ubicación: Derrota al Dark Eye en Sinner's Corner/Undercity West

Aff: Dark

MP Requerido: 28

Blanco: Único

Nombre: Exorcism

Grimoire: Exsorcer

Ubicación: Derrota al Wraith en The Couldoun/Iron Maiden B1

Aff: Light

MP Requerido: 22

Blancos: Múltiples

Nombre: Banish

Grimoire: Banish

Ubicación: Derrota a Harpy en Arms Againts Invaders/Undercity East

Aff: Dark

MP Requerido: 25

Blancos: Múltiples

Nombre: Explosion

Grimoire: Demolir

Ubicación: -Derrota a Duane en Tircolas Flow/Town Center West

-Derrota al Lich en Monk's Leap/Great Cathedral L2

Aff: Physical

MP Requerido: Lv1:36, Lv2:44, Lv3:52, Lv4:60

Blancos: Múltiples

Nombre: Thunder Burst

Grimoire: Foudre

Ubicación: -Derrota a Air Elemental en The Miner's End/Abandoned Mines B1

-Derrota a Djinn en The Flayed Confessional/Great Cathedral L1

Aff: Air

MP Requerido: Lv1:36, Lv2:44, Lv3:52, Lv4:60

Blancos: Múltiples

Nombre: Flame Sphere

Grimoire: Flamme

Ubicación: -Derrota a Fire Elemental en The Smeltry/Abandoned Mines B1

-Derrota a Ifrit en Trues an Lies/The Great Cathedral L1

-Derrota a Ifrit en Fear of Loathing/Escapeway

Aff: Fire

MP Requerido: Lv1:36, Lv2:44, Lv3:52, Lv4:60

Blancos: Múltiples

Nombre: Gaea Strike

Grimoire: Gaea

Ubicación: -Derrota a Eath Elemental en Tomb of Reborn/Abandoned Mines B2

-Derrota a Dao en Hope of Idealist/Great Cathedral L3

Aff: Earth

MP Requerido: Lv1:36, Lv2:44, Lv3:52, Lv4:60

Blancos: Múltiples

Nombre: Avalanche

Grimoire: Avalanche

Ubicación: -Derrota a Water Elemental en Dream of the Holy Land/Abandoned Mines B2

-Derrota a Marid en Order and Chaos/Great Cathedral L1

-Derrota a Marid en Fear of Loating/Escapeway

Aff: Water

MP Requerido: Lv1:36, Lv2:44, Lv3:52, Lv4:60

Blancos: Múltiples

Nombre: Radial Surge

Grimoire: Radius

Ubicación: -Derrota a Lich Lord en Maelstrom of Malice/Great Cathedral L2

-En un cofre en Buried Alive/Escapeway

Aff: Light

MP Requerido: Lv1:38, Lv2:46, Lv3:54, Lv4:62

Blancos: Múltiples

Nombre: Meteor

Grimoire: Meteor

Ubicación: Derrota a Nightmare en Whats Ails You Kill You/Great Cathedral

Aff: Dark

MP Requerido: Lv1:36, Lv2:46, Lv3:54, Lv4:62

Blancos: Múltiples

Nombre: Drain Heart

Grimoire: Egout

Ubicación: En un cofre en Stone and Suphurous Fire/Limestone Quarry

Aff: Dark

MP Requerido: 12

Blanco: Único

Nombre: Drain Mind

Grimoire: Deamance

Ubicación: Derrota a Sky Dragon en Dinning in Darkness/Abandoned Mines B2

Aff: Dark

MP Requerido: 2

Blanco: Único

--- Shaman ---

Estas son magias para recuperar HP y eliminar status anormales, todas estas son de afinidad Light y tienen un solo blanco u objetivo.

Nombre: Heal

Grimoire: Guerir

Ubicación: Derrota al Minotauro en The Gallows/Wine Cellar

MP Requerido: 5

Efecto: Reestablece el HP

Nombre: Restoration

Grimoire: Mollesse

Ubicación: En un cofre en Hidden Resources/Abandoned Mines B2

MP Requerido: 30

Efecto: Cura Parálisis

Nombre: Antidoto

Grimoire: Antidote

Ubicación: Derrota al Lizardman en The Beast Domain/Catacombs

MP Requerido: 3

Efecto: Cura envenenamiento

Nombre: Blessing

Grimoire: Benir

Ubicación: En un cofre en Bonds of Friendship/Limestone Quarry

MP Requerido: 17

Efecto: Cura Curse

Nombre: Clearence

Grimoire: Purifier

Ubicación: Derrota al Last Crusade en Hall of Prayer/Temple of Kiltia

MP Requerido: 15

Efecto: Cura todos los status anormales (Excepto Curse)

Nombre: Surging Balm

Grimoire: Vie

Ubicación: En un cofre en Acolyte's Burial Vault/Abandoned Mines B2

MP Requerido: 20

Efecto: Reestablece el HP constantemente por cortos periodos de tiempo

--- Enchanter ---

Estas son magias de Afinidad y blanco único. Al usarlas el quipo o el arma de Ashley tendrá una mayor afinidad con alguno de los elementos lo cual se traduce en un mayor poder de ataque hacia un determinado tipo de enemigos, o una mejor defensa contra ciertos tipos de ataques, sin embargo esto también tiene su contraparte, ya que si por ejemplo Ashley usa Spark Fusion provocará más daño a enemigos con afinidad hacia Water, pero su equipo disminuirá temporalmente su afinidad con Water por lo que ataques con afinidad de este elemento serán más dañinos hacia él. Esto también funciona a la inversa, si usa Aqua Guard, Ashley tendrá mejor defensa contra ataques de afinidad Water pero su arma disminuirá su afinidad con Fire con lo que provocará menor daño hacia enemigos con afinidad hacia este elemento.

Nombre: Luft Fusion

Grimoire: Sylphe

Ubicación: Derrota a Giat Crab en Underdark Fishermark/Undercity West

Afinidad: Air

MP Requerido: 10

Efecto: Eleva la afinidad de un arma con el elemento Air

Nombre: Spark Fusion

Grimoire: Salamandre

Ubicación: En un cofre en Delusions of Happiness/Abandoned Mines B2

Afinidad: Fire

MP Requerido: 10

Efecto: Eleva la afinidad de un arma con el elemento Fire

Nombre: Soil Fusion

Grimoire: Gnome

Ubicación: Derrota a Grissom en Hewn from Nature/Snowfly Forest

Afinidad: Earth

MP Requerido: 10

Efecto: Eleva la afinidad de un arma con el elemento Earth

Nombre: Frost Fusion

Grimoire: Undine

Ubicación: En un cofre en Rust in Peace/Abandoned Mines B1

Afinidad: Water
MP Requerido: 10
Efecto: Eleva la afinidad de un arma con el elemento Water

Nombre: Aero Guard
Afinidad: Air
Grimoire: Parabrise
Ubicación: Derrota a Earth Dragon en Return to the Land/Snowfly Forest
MP Requerido: 9
Eleva la afinidad del equipo con el elemento Air

Nombre: Pyro Guard
Afinidad: Fire
Grimoire: Ignifugue
Ubicación: Derrota al Wyvern en The Battle's Begins/Abandoned Mines B1
MP Requerido: 9
Efecto: Eleva la afinidad del equipo con el elemento Fire

Nombre: Terra Guard
Afinidad: Earth
Grimoire: Rempart
Ubicación: Derrota a Ogre en Traitor's Parting/Abandoned Mines B1
MP Requerido: 9
Efecto: Eleva la afinidad del equipo con el elemento Earth

Nombre: Aqua Guard
Afinidad: Water
Grimoire: Barrer
Ubicación: Derrota a Snow Dragon en Hall of Wage Paying/Limestone Quarry
MP Requerido: 9
Efecto: Eleva la afinidad del equipo con el elemento Water

--- Sorcerer ---

Estas son Magias de apoyo y provocan ciertos status tanto benéficos para Ashley como anormales para los enemigos, estas magias no tienen afinidad y todas son del tipo de blanco u objetivo único.

Nombre: Herakles
Grimoire: Intensite
Ubicación: Derrota a Harpy en Place of Free Words/Undercity East
MP Requerido: 12
Efecto: Eleva temporalmente el atributo de fuerza (STR)

Nombre: Degenerate
Grimoire: Debile
Ubicación: Derrota al Minotauro en The Gallows/Wine Cellar
MP Requerido: 7
Efecto: Disminuye temporalmente el atributo de fuerza (STR)

Nombre: Enlighten
Grimoire: Eclairer
Ubicación: Derrota al Nightstalker en Gemsword Blacmarket/Undercity East
MP Requerido: 12
Efecto: Eleva temporalmente el atributo de inteligencia (INT)

Nombre: Psychodrain
Grimoire: Naugeux
Ubicación: En un cofre en Weapons Not Allowed/Undercity West
MP Requerido: 7
Efecto: Disminuye temporalmente el atributo de inteligencia (INT)

Nombre: Invigorate
Grimoire: Agilite
Ubicación: En un cofre en The Forest River/Snowfly Forest
MP Requerido: 12
Efecto: Eleva temporalmente el atributo de agilidad (AGL)

Nombre: Leadbones
Grimoire: Tardif
Ubicación: En un cofre en Sale of a Sword/Undercity East
MP Requerido: 7
Efecto: Disminuye temporalmente el atributo de agilidad (AGL)

Nombre: Prostasia
Grimoire: Ameliorer
Ubicación: Derrota al Gollem en Hall of Sacrilege/Sanctum
MP Requerido: 15
Efecto: Aumenta temporalmente la protección del equipo

Nombre: Tarnish
Grimoire: Deteriorer
Ubicación: Derrota al Dark Crusade en Hewn From Nature/Snowfly Forest
MP Requerido: 7
Efecto: Disminuye temporalmente la protección del equipo

Nombre: Silence
Grimoire: Muet
Ubicación: En un cofre en The House of Kazabas/Town Center South
MP Requerido: 7
Efecto: Nulifica la capacidad de usar magias

Nombre: Magic Ward
Grimoire: Annuler
Ubicación: Derrota a Grissom en Hewn From Nature/Snowfly Forest
MP Requerido: 21
Efecto: Nulifica el efecto de la siguiente magia de la que seas objeto

Nombre: Stun Cloud
Grimoire: Paralysie
Ubicación: En un cofre en Catspaw Blackmarket/Undercity East
MP Requerido: 7
Efecto: Provoca parálisis

Nombre: Poison Mist
Grimoire: Venin
Ubicación: Derrota al Wraith en Starvation/Iron Maiden B1
MP Requerido: 11
Efecto: Provoca envenenamiento

Nombre: Curse
Grimoire: Fleau
Ubicación: En un cofre en Companions of Arms/Limestone Quarry
MP Requerido: 17
Efecto: Disminuye todos los atributos (STR, INT, AGL)

Nombre: Fixate
Grimoire: Halte
Ubicación: En un cofre en The Alchemist's Laboratory/Sanctum
MP Requerido: 3
Efecto: Congela temporalmente las "piedras flotantes" de un cuarto

Nombre: Dispel
Grimoire: Dissiper
Ubicación: En un cofre en The Children's Hideout/Undercity West
MP Requerido: 10
Efecto: Nulifica el efecto de los hechizos

Nombre: Unlock
Grimoire: Clef
Ubicación: Derrota a Duane en Tircolas Flow/Town Center West
MP Requerido: 3
Efecto: Abre los cofres sellados con magia

Nombre: Eureka
Grimoire: Visible
Ubicación: En un cofre en Miner's Resting Hall/ Abandoned Mines B1
MP Requerido: 6
Efecto: Revela las trampas en un cuarto

Nombre: Analyze
Grimoire: Analyse
Ubicación: Derrota al Dragon en The Cleansing Chantry/Sanctum
MP Requerido: 5
Efecto: Muestra los parámetros de los enemigos (Después de usarlo entra a la pantalla de status presiona R1 ó L1)

--- Teletransportación ---

Esta magia sólo la consigues después de derrotar al Lich en Bazaar of the Bizarre/Under City West, para usarla debes estar en un punto de salvar y abrir el menú de magias, al elegir Teleportation aparecerá una lista con los puntos de salvar por los que hayas pasado, ir de un punto de salvar a otro te costará MP dependiendo de que tanta distancia haya entre uno y otro.

=====
10.-LAS ARMAS, AFINIDADES, ELEMENTOS Y EQUIPO
=====

Existen 9 tipos distintos de armas en Vagrant Story, las dagas, las espadas, las espadas grandes, las hachas y mazos, las grandes hachas, los bastones, los mazos pesados, las lanzas y las ballestas; además existe la posibilidad de atacar únicamente con las manos. Cada una de las armas tiene sus propias características como alcance, velocidad, peso y Riesgo. Las armas a su vez se dividen en tres categorías, las armas de tipo Afiladas (Edge), las de tipo Punzante (Piercing) y las armas Contundentes (Blunt) Los enemigos son más o menos vulnerables a cierto tipo de armas por lo que también se deben tomar en cuenta estas categorías además de las afinidades que desarrolla cada arma.

--- Afinidades ---

Las armas pueden tener dos tipos de afinidades las de Enemigos y las de Elemento, las primeras varían dependiendo a que tipo de enemigo se está atacando, si Ashley ataca constantemente a enemigos de clase Humano (Human) su arma tendrá un mejor desempeño contra esta clase de enemigos, pero no lo tendrá tanto contra enemigos de clase fantasma (Phantom) por lo que es mejor tener un arma distinta para cada clase de enemigo, y aunque llegue a resultar molesto, es mejor cambiar constantemente de arma ya que muchas veces aparecen distintas clases de enemigos en el mismo cuarto.

Los enemigos tienen distintas afinidades a elementos y es ahí donde aparece la afinidad de Elemento en un arma, si Ashley ataca

constantemente a enemigos de clase Bestia (Beast) y estos tienen debilidad con el elemento Aire (Air) su arma será más fuerte contra Bestias y tendrá una afinidad al elemento Tierra (Earth), sin embargo, enemigos de la misma clase pueden tener afinidades a distintos elementos, de ahí que sea mejor tener un arma para cada clase de enemigos ya que esta se irá haciendo más fuerte contra los elementos de esa clase de enemigos, sin embargo, el elemento afín con los enemigos con quienes más se halla tenido encuentros será el elemento dominante del arma.

Para elevar más rápidamente las afinidades de elementos y enemigos en un arma, no uses combos al atacar, sino golpes sencillos, de esta forma las afinidades de tu arma subirán más rápidamente.

Por mucho que se derrotan a enemigos de distintas clases y con elementos distintos no es posible obtener un arma que tenga afinidad con todos los enemigos y/o todos los elementos ya que estos se contraponen entre sí.

--- Elementos ---

Existen siete elementos distintos los cuales no son compatibles entre sí, estos elementos se oponen de la siguiente manera

Fuego (Fire) < > Agua (Water)

Aire (Air) < > Tierra (Earth)

Luz (Light) < > Oscuridad (Dark)

Físico (Physical)

Lo físico se refiere al uso de la fuerza (STR) y este se no contrapone a ninguno de los demás elementos.

Si un arma tiene mucha afinidad con el fuego su afinidad con el agua será mínima y viceversa.

--- Equipo ---

Además del arma, Ashley puede traer consigo un Equipo que consta de escudo, armadura, guantes, botas y accesorios, al igual que las armas este Equipo desarrolla afinidades hacia Elementos, Categorías de armas, y Clases de enemigos dependiendo de la frecuencia con la que sea atacado y el tipo de ataque. Pero no solo los ataques desarrollan estas afinidades, sino también magias como Heal desarrollan afinidad hacia Light al usarlas constantemente.

===== 11.-CONSIGUIENDO ARMAS Y EQUIPO =====

Ashley comienza el juego con un equipo muy básico, pero conforme avanza en el juego se pueden conseguir más armas y equipo de cuatro formas, la primera es derrotando a los enemigos, después de ciertas batallas algunos enemigos dejarán parte de su propio equipo el cual puede ser reclamado; la segunda es encontrándolo en los distintos Cofres de Tesoros que hay en muchos de las locaciones de la ciudad de Leá Monde, la tercera forma es ensamblando armas y empuñaduras para conseguir un arma nueva y la cuarta forma de conseguir armas y equipo es a través de la metalurgia.

--- Ensamblando Armas ---

Para Ensamblar un arma se necesita una Hoja (Blade) y una Empuñadura (Grip) estas pueden conseguirse derrotando enemigos, en cofres de tesoros o Desarmando armas que ya se tengan. Las Hojas (Blade) no solo se refieren a cuchillas de Espadas o Dagas, sino también a cabezas de Mazos, arcos de Ballestas, puntas para Lanzas, etc. El ensamblado de armas solo puede hacerse en los Talleres (Workshops) y no importa si en ese taller no se tenga los materiales para combinar una hoja en particular. Para ensamblar un arma ve al menú Items, luego a Set Up y a Assemble Weapon, elige una Hoja y si tienes la Empuñadura correspondiente se te mostrará en el momento, una vez seleccionando la empuñadura elige la opción OK en el menú y si la empuñadura tiene espacio para Gemas Mágicas se mostrará

en pantalla y se te dará la oportunidad de incrustar alguna gema, si no, pasaras a la pantalla de nombrar el arma para terminar el proceso.

--- Las empuñaduras (Grip) ---

Las Empuñaduras además de servir para sostener el arma, son las que determinan la Clase del arma, si esta será de clase Cortante (Edge), Punzante (Piercing) o Contundente (Blunt), estos valores se pueden ver en la pantalla de status en el menú de items por lo que a la hora de ensamblar armas es mejor hacerlo con Empuñaduras que tengan un mayor valor en la clase de arma. Por ejemplo, si la hoja de una espada es de clase punzante, debes elegir una empuñadura que tenga como mayor valor Piercing para que tu arma en cuestión tenga un mejor desempeño. Otro aspecto importante de las Empuñaduras es su capacidad de incrustarseles Gemas ya que con ellas se puede obtener un arma más poderosa, pero muchas veces a una Empuñadura que tenga espacio hasta para tres Gemas por lo general tendrá un valor y un alcance menor y habrá Empuñaduras que tengan buen alcance y un valor más alto pero a las que solo se les podrá incrustar una o dos gemas.

--- Gemas Mágicas ---

Existen ciertas empuñaduras que tienen espacio para colocar Gemas (Gems), estas tienen distintos efectos en el arma, como la de elevar la afinidad con cierto tipo de enemigo o con cierto elemento, sin embargo estas Gemas también tienen ciertas desventajas, por ejemplo la Dao Moonstone cuenta con una afinidad hacia la Tierra de +30, pero disminuirá en igual cantidad la afinidad con el elemento Aire, esto también funciona con los tipos de enemigos y debe de tomarse en cuenta a la hora de incrustar una Gema en armas y escudos.

Las Gemas Mágicas no son exclusivas de las Armas sino que también pueden colocarse en los escudos siempre que estos tengan espacio para ellas, las Gemas en escudos funcionan a la inversa que en las armas, por ejemplo, la Doa Moonstone dará una mayor protección contra el elemento Tierra pero una mayor vulnerabilidad hacia el Aire, por lo que deben tomarse las mismas consideraciones que con las Gemas en las Armas.

Aunque muchas de las gemas pueden colocarse indistintamente en Armas o Escudos, existen algunas que solo podrán colocarse en Armas y no tendrán efecto alguno al colocarse en Escudos y a la inversa.

No es necesario estar en un Taller para colocar Gemas en Armas o Escudos y pueden irse intercambiando según convenga. Si quieres retirar definitivamente una gema del arma en cuartición, selecciona incrustar gema, luego escoge la gema que quieras retirar, y cuando estes en la lista de gemas que tienes en tu inventario, selecciona la misma gema, de esta forma la retirarás del arma.

=====
12.-DAMAGE POINTS Y PHANTOM POINTS
=====

Al revisar un arma o un escudo se puede ver un marcador con las siglas DP (Damage Points) y PP (Phantom Points) los primeros representan que tan poderosa es un arma, cuando la barra de DP esta llena significa que el arma en cuestión ocasionará más daño, por el contrario si esta barra está muy baja o vacía esa arma no producirá tanto daño. Los DP se van desgastando conforme se van realizando los ataques, pero al ir derrotando enemigos se irán acumulando PP, estos sirven para reparar tanto armas como escudos, solo puede repararse todo el quipo en un Taller (Workshop) con el comando Repair en el menú Item/Set Up, por lo que es recomendable reparar constantemente el equipo para estar en mejores condiciones para el combate.

Los escudos obtienen PP al recibir los ataques de los enemigos, los PP acumulados en las armas y los escudos se utilizan para reparar todo el

equipo con el comando Repair, pero estos solo lo reparan de manera proporcional a los puntos acumulados en batalla.

=====

13.-METALURGIA

=====

Esta es el arte de combinar distintos tipos de armas, escudos y armaduras para obtener una mejor, estas combinaciones sólo pueden hacerse en uno de los seis Talleres (Workshops), que existen en Leá Monde pero no en todos estos pueden combinarse todos los materiales ya que algunos no cuentan con las herramientas para combinar metales raros como la Plata y el Damasco.

Taller / Ubicación / Materiales Combinables

Work of Art-----Catacumbs-----W, L, B,

Magic Hammer-----Town Center West---B, I

Keane's Crafts-----The Keep-----B, I, H

Junction Point-----Town Center East---W, L, B, I, H

Metal Works-----Town Center East---S, D,

Godhands-----Under City West----W, L, B, I, H, S, D

A este último solo tienes acceso después de terminar el juego por primera vez.

--- Materiales ---

El equipo y las armas pueden estar hechos de distintos materiales:

Piel (Leather) (L)...Material bastante ordinario y con muy poco nivel de protección

Madera (Wood) (W)...Solo se usa en los escudos y al igual que la piel es de muy baja categoría

Bronce (B).....Es el metal de más baja categoría con un nivel de afinidad casi nulo para enemigos y elementos.

Hierro (Iron) (I)...También de baja categoría aunque con más resistencia que el Bronce

Hagane (H).....Es el metal más común y abundante, ofrece un buen nivel de protección y una rápida afinidad tanto para enemigos como para elementos,

Plata (Silver) (S)...Es algo escasa pero las armas hechas con este Material tienen gran afinidad contra No Muertos y Fantasmas, además sus armaduras elevan el atributo INT.

Damasco (D).....Es el material más fuerte del juego pero también el más escaso, solo enemigos muy fuertes portan un arma o equipo de Damasco, pero también pueden encontrarse en algunos cofres pero por lo general en donde solo se asciende con ciertos objetos raros como la Llave de Plata o la de Oro. Aunque un equipo de Damasco baja los atributos de INT y AGL ofrece bastante protección y sube el atributo STR.

--- Combinaciones ---

Para combinar las distintas armas, escudos y armaduras es necesario estar en un taller, y que en este se puedan combinar los materiales de que estén hechas estas, para combinar las armas se debe ir al menú de Items, luego a Set Up y por último Combine, al entrar a este sub menú, aparecerán tres opciones, la de combinar armas, escudos o armaduras, al elegir cualquier opción se nos indicará que debemos seleccionar los componentes a combinar, la Combinación Primaria y la Combinación Secundaria. Una vez elegidos los elementos a combinar aparecerá el resultado, en la parte inferior y superior de las combinaciones, con él nos daremos una idea de que características tendrá el objeto que vayamos a crear, si es lo que esperamos, solo selecciona OK y el nuevo objeto

será creado. Antes de seleccionar OK asegúrate de que el objeto que será creado es el que esperabas ya que al combinar dos objetos ya no se podrán separar.

Existen distintos objetos que pueden ser creados, pero para obtener los mejores se necesita tiempo y paciencia así como contar con una buena dotación de objetos para combinar.

* * * T I P * * *

Usa las siguientes tablas para guiarte en el complejo arte de crear nuevos objetos, y principalmente, úsalas para llevar siempre el mejor equipo posible.

* * * * *

--- Tablas de Combinaciones ---

CASCOS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Chain Coif-----	Bone Helm-----	Spangenhelm
Spangenhelm-----	Chain Coif-----	Cabasset
Cabasset-----	Spangenhelm-----	Sallet
Sallet-----	Barbut-----	Basinet
Basinet-----	Barbut-----	Armet
Armet-----	Basinet-----	Close Helm
Close Helm-----	Basinet-----	Burgonet
Burgonet-----	Close Helm-----	Hoplite Helm
Hoplite Helm-----	Hoplite Helm-----	Jazeraint Helm
Jazeraint Helm-----	Jazeraint Helm-----	Dread Helm

ARMADURAS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Banded Mail-----	Curias-----	Ring Mail
Ring Mail-----	Banded Mail-----	Chain Mail
Chain Mail-----	Ring Mail-----	Breastplate
Breastplate-----	Chain Mail-----	Segmentata
Segmentata-----	Breastplate-----	Scale Armor
Scale Armor-----	Breastplate-----	Brigadine
Brigadine-----	Breastplate-----	Plate Mail
Plate Mail-----	Brigadine-----	Fluted Armor
Fluted Armor-----	Plate Mail-----	Hoplite Mail
Hoplite Mail-----	Hoplite Mail-----	Jazeraint Armor
Jazeraint Armor-----	Jazeraint Armor-----	Dread Armor

GUANTES

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Reinforced Glove---	Knucles-----	Ring Sleeve
Knucles-----	Ring Sleeve-----	Chain Sleeve
Ring Sleeve-----	Chain Sleeve-----	Gauntlet
Gauntlet-----	Vambrace-----	Plate Glove
Vambrace-----	Plate Glove-----	Rondanche
Rondanche-----	Plate Glove-----	Tilt Glove
Tilt Glove-----	Tilt Glove-----	Freiturnier
Freiturnier-----	Rondanche-----	Fluted Glove
Fluted Glove-----	Freiturnier-----	Hoptile Glove
Hoplite Glove-----	Hoplite Glove-----	Jazeraint Glove
Jazeraint Glove-----	Jazeraint Glove-----	Dread Glove

BOTAS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Fusskampf-----	Poleyn-----	Jambeau
Poleyn-----	Chain Leggings----	Jambeau
Jambeau-----	Chain Leggings----	Missaglia

Jambeau-----Poleyn-----Missaglia
 Missaglia-----Poleyn-----Plate Leggings
 Plate Leggings----Missaglia-----Fluted Leggings
 Fluted Leggings----Plate Leggings----Hoptile Leggings
 Hoptile L.-----Hoptile L.-----Jazeraint L.
 Jazeraint L.-----Jazeraint L.-----Dread Leggings

ESCUDOS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Targe-----	Bucker-----	Pelta Shield
Pelta Shiel-----	Targe-----	Quad Shield
Quad Shield-----	Targe-----	Circle Shield
Circle Shield-----	Quad Shield-----	Tower Shield
Tower Shield-----	Quad Shield-----	Spiked Shield
Spiked Shield-----	Circle shield-----	Round Shield
Round Shield-----	Tower Shield-----	Kite shield
Round Shield-----	Spiked Shield-----	Kite shield
Kite Shield-----	Round Shield-----	Casserole Shield
Casserole Shield---	Kite Shield-----	Heater Shield
Heater Shield-----	Casserole Shield--	Oval Shield
Oval Shield-----	Heater Shield-----	Knight Shield
Knight Shield-----	Oval Shield-----	Hoptile Shield
Hoplile Shield-----	Hoptile Shield-----	Jazeraint Shield
Jazeraint Shield---	Jazeraint Shield--	Dread Shield

DAGAS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Dirk-----	Scramasax-----	Throwing Knife
Throwing Knife-----	Scramasax-----	Kudi
Kudi-----	Throwing Knife-----	Cinquedea
Cinquedea-----	Kudi-----	Kris
Kris-----	Cindequea-----	Hatchet
Hatchet-----	Kris-----	Khukuri
Khukuri-----	Hatchet-----	Baselard
Baselard-----	Baselard-----	Stiletto
Stiletto-----	Stiletto-----	Jamadhar

ESPADAS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Rapier-----	Spatha-----	Short Sword
Firangi-----	Short Sword-----	Shamshir
Shamshir-----	Firangi-----	Falchion
Falchion-----	Shamshir-----	Shotel
Shotel-----	Falchion-----	Kora
Kora-----	Kora-----	Koplesh
Koplesh-----	Koplesh-----	Wakizashi

HACHAS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Francisca-----	Battle Axe-----	Tobarzin
Tobarzin-----	Francisca-----	Chamkaq
Chamkaq-----	Tobarzin-----	Tobar
Tobar-----	Tobar-----	Bullova
Bullova-----	Bullova-----	Crescent

MAZOS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Ball Mace-----	Spiked Club-----	Footman'a Mace
Footman' Mace-----	Ball Mace-----	Morning Star
Morning Star-----	Footman' Mace-----	War Hammer

War Hammer-----War Hammer-----Bec of Corbin
Bec of Corbin-----Bec of Corbin-----War Maul

GRAN ESPADA

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Katana-----	Broad Sword-----	Excecutioner
Excecutioner-----	Katana-----	Claymore
Claymore-----	Excecuciones-----	Schiavona
Shiavona-----	Claynore-----	Bastard Sword
Bastard Sword-----	Bastard Sword-----	Nodachi
Nodachi-----	Nodachi-----	Rune Blade

GRAN HACHA

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Sabre Halbred-----	Large Cresebt-----	Balbriggan
Balbriggan-----	Sabre Halbred-----	Double Blade
Double Blade-----	Double Blade-----	Halberd

MAZO PESADO

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Footman' Mace-----	Sabre Mace-----	Gloomwing
Gloomwing-----	Footman' Mace-----	Mjolnir
Mjolnir-----	Mjolnir-----	Griever
Griever-----	Griever-----	Destroyer

BASTONES

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Summoner's Baton---	Clergy Rod-----	Shaminic Staff
Shaminic Staff-----	Summoner's Baton--	Bishop's Crosier
Bishop's Crosier---	Bishop's Crosier--	Sage's Cane

LANZAS

Combinación 1	Combinación 2	Resultado
Scorpion-----	Glaive-----	Corsesca
Corsesca-----	Scorpion-----	Trident
Trident-----	Corsesca-----	Awl Pike
Awl Pike-----	Trident-----	Boar Spear
Boar Spear-----	Trident-----	Fauchard
Fauchard-----	Boar Spear-----	Voulge
Voulge-----	Fauchard-----	Pole Axe
Pole Axe-----	Pole Axe-----	Bardysh
Bardysh-----	Bardysh-----	Brandestoc

BALLESTAS

Combinación 1	Combianción 2	Resultado
Target Bow-----	Gastraph Bow-----	Light Cossbow
Light Ceossbow-----	Target Bow-----	Wildlass
Wildlass-----	Target Bow-----	Cranequin
Cranequin-----	Wildlass-----	Lug Crossbow
Lug Crossbow-----	Lug Crossbow-----	Siege Bow
Siege Bow-----	Siege Bow-----	Arbalest

Si se combinan dos materiales distintos por lo general prevalecerá el de más baja categoría, si se combina el Hagane (H) y el Damasco (D) el resultado será un objeto de Hagane pero con más valor que el Hagane puro. Hay veces que puede prevalecer el mejor material, sin embargo, si se combina Hagane y Damasco y el resultado es un objeto de Damasco, este Damasco tendrá una menor fuerza y resistencia que el Damasco puro. Al combinarse cierto materiales es posible obtener un material superior, por ejemplo si se combina Hierro (I) y Hagane (H) es posible obtener Plata

(S), pero la plata obtenida de esta forma será de menor valor que la Plata Pura.

El material más común que se puede encontrar es el Hagane (H) y es posible obtener las mejores armas y el mejor equipo con este material, pero también es posible obtenerlo de Damasco, no obstante, este es muy escaso y en el caso de las armaduras y ciertas armas, es muy difícil de obtener, pero los beneficios de un equipo de Damasco radican en un mayor valor de defensa para el escudo y el equipo y mayor ataque para las armas.

También es posible obtener el arma que quieras en Damasco si tienes por lo menos una Holy Win, combina esta con el arma que quieras para obtenerla en damasco. Sus afinidades casi no serán afectadas pero su nivel de DP subirá arriba de 200 puntos, lo malo es que sus niveles de PP bajarán considerablemente, pero es una forma algo más fácil para obtener armas en damasco. Desgraciadamente la otra arma especial, la Hand Of Light que obtienes de los minotauros, solo puede conseguirse en Hierro y Hagane, y aunque se combine con la Holy Win, no podrás obtenerla en damasco.

=====
14.- LOS MEJORES OBJETOS
=====

Obviamente, los mejores objetos son los que se pueden obtener del mejor metal, es decir, de damasco, este metal en especial es extremadamente difícil de conseguir, además de mantener puro. La siguiente, es una lista de cuartos y estancias donde podrás encontrar una gran variedad de objetos de damasco, depende de ti el que los combines para poder conseguir mejores objetos a partir de estos.

WINE CELLAR

-The Gallows

Circle Shield en un cofre (Necesitas el Stock Sigil y la Chest Key)

ABANDONED MINAS B1

-Mining Regrets

Voulge en un cofre (Necesitas la Silver Key)

ABANDONED MINS B2

-Delusions of Happiness

Kris en un cofre (Necesitas la Iron Key)

TEMPLE OF KILTIA

-Those Who Fear the Light

Shotel de un Gremlin

LIMESTONE QUARRY

-Where the Serpent Hunts

Lug Crossbow de un Gremlin (Necesitas la Silver Key)

-Atone for Eternity

Lug Crossbow de un Gremlin

-Companions in Arms (Necesitas la Gold Key)

Plate Mail, Close Helm, Caserole Shield, Executioner de un cofre.

ESCAPEWAY

-Burried Alive

Bec of Corbin de un cofre (Necesitas la Gold Key)

FORGOTTEN PATHWAY

-The Oracle Sin no More

Chamkaq de un Bloodlizard

Fauchard de un Bloodlizard

-Awaiting Retribution

Chamkaq de un Bloodlizard

-The Fallen Knight

Fauchard de un Bloodlizard

IRON MIDEN B2

-Eunic's Lot

Kris de un Shrieker

-The Mind Burns

Kris de un Shrieker

-The Spider

Kris de un Shrieker

-Tongue Slicer

Kris de un Shrieker

-Lead Splinter

Kris de un Shrieker

UNDERCITY WEST

-The Body Fragile Yields

Summoner's Batton de un Lich Lord

-Salvation for the Mother

Freiturner de un Lich

-Bite the Master's Wonds

Shammanic Staff, Freiturner, Poleyn, Rondanche, Armet, Brigadine de los dos Death que aparecen ahí.

Para poder obtener los objetos mencionados de los enemigos, es necesario pelear constantemente contra ellos, de manera similar a obtener la espada Excalibur, claro, que estos objetos no son tan difícil de obtener como dicha espada, pero aún así, puedes estar peleando bastante contra estos enemigos y aún así solo conseguir muy pocos objetos. Tambien es posible obtener el Bishop's Crosier y la Bastard Sword de Death y Ogre Zombie respectivamente en el séptimo escenario de Time Attack. Algo más, estas no son todas las estancias en las que puedes encontrar objetos de Damasco, todavía hay algunas más, así que sigue buscando.

Ya eh dicho que estoy en contra de combinar distintos metales para obtener los de damasco, por ejemplo, mezclar plata y damasco, ya que el damasco obtenido de esa forma es de menor calidad que el damasco puro, esa es una de las razones por las que todavía no obtengo todas las armas y las mejores armaduras en damasco, pero las que poseo, son de damasco puro, y suben más la defensa y el atributo STR que las de combinaciones con otros metales, pero depende de la paciencia de cada quien.

=====

15.-INFORMACIÓN Y BATALLA

=====

Una vez que Ashley encuentre a un enemigo podrá pelear contra él, al presionar el botón Circulo, Ashley desenfundará sus armas, al presionar una segunda vez el botón Circulo aparecerá una esfera a su alrededor indicándole el rango del arma que sostenga, si el enemigo esta dentro del rango de esta esfera aparecerá cierta información en pantalla. A los costados de la pantalla aparecerán las partes del cuerpo del enemigo que pueden ser atacadas (brazos, piernas, cabeza, etc,) en la parte inferior aparecerá la cantidad de HP que puede restársele al enemigo con ese ataque y junto un porcentaje que indica la posibilidad de que ese ataque sea efectivo, si el porcentaje es muy alto mayor será la posibilidad de hacer daño al enemigo, por el contrario, si es muy bajo mayor será la posibilidad de que ese ataque falle. Junto a esta información también aparecerá a que clase de enemigo estas atacando (Human, Evil, Beast, etc.) el elemento afín del enemigo y conque categoría de arma estas atacándolo (Edge= cortante, Piercing= Punzantes, Blunt= Contundentes)

Una vez que hayas elegido el blanco al que quieras atacar presiona nuevamente el botón Circulo y Ashley atacará al enemigo. Para hacer los ataques más devastadores pueden usarse las habilidades de cadena, que sirven para encadenar un ataque con otro de manera que puedas hacer más daño al enemigo y que este no pueda atacarte.

=====

16.-HABILIDADES DE BATALLA

=====

=====

Solo puedes contar con estas Habilidades después de derrotar al Minotaur en Wine Cellar, al terminar la batalla podrás reclamar seis de estas habilidades, tres de Cadena y tres de Defensa. Para usarlas debes asignar una de estas habilidades a los botones de Circulo, Cuadro y Triangulo, en su menú correspondiente, de esta forma al atacar a un enemigo o al defenderte podrás usarlas de la siguiente manera:

--- Habilidades de Cadena ---

Cuando Ashley esté golpeando al enemigo notarás que aparece un signo de admiración "!" sobre su cabeza, esa es la señal para presionar cualquiera de los botones en los que tengas asignada una Habilidad de Cadena, si lo haces en el momento justo Ashley dará un segundo golpe y aparecerá otra Admiración "!", una vez más presiona otro botón al que le hayas asignado otra Habilidad y podrás conectar otro golpe, dependiendo de tu habilidad para presionar los botones en el momento justo podrás hacer Combos para hacer una mayor cantidad de daño a los enemigos y mientras los estés haciendo los enemigos no podrán atacarte.

Para hacer combos debes alternar por lo menos dos movimientos. Cada arma tiene su propio ritmo de ataque por lo que en un principio puede resultar algo difícil encadenar los golpes, las espadas y las ballestas son ideales para comenzar a practicar ya que sus movimientos son más lentos, las voces y gritos de Ashley al atacar también son de mucha ayuda para guiarte a presionar los botones en el momento justo, pero no hay como practicar primero con los muñecos de entrenamiento. Existen ciertos ataques que al ejecutarlos sonarán más fuerte que los ataques normales, también al golpear al enemigo aparecerán una lluvia de chipas, esto indica que has conectado un golpe Crítico, estos producen el doble de daño que un ataque normal y si logras encadenar combos a este ataque ejecutarás un combo Crítico que producirá el doble de daño. Para obtener más Habilidades de Batalla debes juntar cierta cantidad de puntos que obtienes tras derrotar a un determinado número de enemigos, cuando hayas juntado los puntos suficientes podrás reclamar una nueva Habilidad.

Heavy Shot

Efecto: Inflige el 70% del daño del golpe que lo antecede

Gain Life

Efecto: Recupera HP equivalente al 30% de daño del golpe que lo antecede

Mind Attack

Efecto: Resta MP al enemigo equivalente al 30% del daño del golpe que lo antecede

Gain Magic

Efecto: Recupera MP equivalente al 30% del daño del golpe que lo antecede

Raging Ache

Efecto: Provoca daño equivalente al 10% del daño recibido por Ashley

Mind Ache

Efecto: Reduce el MP del enemigo equivalente al 20% del MP que haya usado para dañar a Ashley

Temper

Efecto: Inflige daño equivalente al 40% del golpe que lo antecede y recupera un poco de DP

Crimson Pain

Efecto: Inflige un daño de 100% del golpe que lo antecede pero daña a

Asley un equivalente al 30% de total del daño hecho al enemigo

Instil

Efecto: Inflige un 10% de daño adicional y recupera un poco de DP

Phantom Pain

Efecto: Provoca un daño equivalente el total de PP acumulado en el arma

Paralysis Pulse

Efecto: Provoca parálisis

Numbing Claw

Efecto: Provoca Numness

Dulling Impact

Efecto: Provoca silencio

Snake Venom

Efecto: Provoca envenenamiento

--- Habilidades de Defensa ---

Al mismo tiempo que se pueden reclamar Habilidades de Cadena, es posible reclamar Habilidades de Defensa, estas funcionan de manera parecida a las de Cadena, deben asignarse a los botones Circulo, Cuadro y Triangulo, pero se usan cuando se es víctima de un ataque presionando el botón correspondiente justo cuando aparece la admiración "!"

Ward

Efecto: Previene parálisis y Numness

Siphon Soul

Efecto: Recupera 50% del total del MP utilizad en el ataque

Reflect Magic

Efecto: Refleja un total del 40% del daño recibido por un ataque mágico

Reflect Damage

Efecto: Refleja un total del 40% del daño recibido por un ataque no Mágico

Absorb Magic

Efecto: Reduce 20% del daño causado por un ataque mágico

Absorb Damage

Efecto: Reduce 20% del daño causado por un ataque No mágico

Impact Guard

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque No Mágico

Wind Break

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque de afinidad Air

Fire Prof

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque de afinidad Fire

Terra Ward

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque de afinidad Earth

Aqua Guard

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque de afinidad Water

Shadow Guard

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque de afinidad Light

Demonscale

Efecto: Reduce 50% del daño causado por un ataque de afinidad Dark

Phantom Shield

Efecto: Reduce el daño equivalente al total de PP acumulado en el escudo de Ashley

--- Uso Correcto de las Habilidades ---

Esta información va por cortesía de Mauricio Ángel y la verdad no lo había notado, pero es muy cierto. No importa que tanto nivel tengas, o que tan poderosos sean tus enemigos, es posible vencerlos y resistir los ataques más fuerte si es que llevas la Habilidad de Defensa adecuada. Esto es mucho más fácil de comprender con el ejemplo, así que aquí van algunos:

El primer escollo importante en cuanto a jefes es el dragon en Sactum, su Fire Breath es extremadamente dañino y puede acabar con tu vida muy fácil si es que vas muy bajo de vida o con un riesgo muy elevado. Pero, si ya tienes la habilidad de defensa Fire Prof, puedes, no solo reducir el daño sino que puedes recuperar vida con ella, es decir, si tu riesgo es muy alto y llevas un promedio de vida de 75/200 y el dragón te hace un daño total de 400 puntos, quedarás con 125/200 puntos de HP, ¿Por qué? Porque estás reduciendo el daño total del ataque, no el daño total que te hagan. Incluso llevando un solo punto de HP puedes recuperar vida perdida con habilidades que disminuyan el daño de ciertos ataques. Esto se aplica con otras habilidades (Demon Scale, Shadow Ward, Terra Guard, Impact Guard, etc) el truco consiste en usarlas con el ataque adecuado (Fire Breath, Aqua Breath, Acid Breath, Last Ascención, Bloody Sin) o para ataques que no sean magicos usar Impact Guard (Tail Attack, Granite Punch, etc) Si tienes buenos reflejos para presionar los botones en el momento justo, puedes sobrevivir a cualquier ataque y sacar ventaja de ellos. (Gracias Mauricio)

=====
17.-BREAK ARTS
=====

Las Break Arts son ataques especiales de cada arma, estos ataques son muy poderosos pero hay que tener cuidado al usarlos ya que consumen HP y tiene distintos tipos de afinidades tanto de categoría del arma como de elemento. Las afinidades marcadas con CEA (Con El Arma) significan que la afinidad del ataque será la del elemento o la clase de enemigo más alto del arma.

Table with 4 columns: Nombre, Afinidad, Tipo, HP requerido. Rows include Dagas (Whistle Sting, Shadow Wave, Double Fang, Wyrn Scorn), Espadas (Reding Gale, Vile Scar, Cherry Ronde, Papillon Reel).

Gran Espada

Sunder-----CEA-----Piercing-----25
 Thunderwave-----Air-----Edge-----40
 Swallow Slash-----CEA-----Edge-----55
 Advent Sing-----Light-----Edge-----75

Hachas & Mazos

Mistral Edge-----CEA-----Blunt-----25
 Glacial Gale-----Air-----Blunt-----40
 Killer Mantis-----CEA-----Blunt-----55
 Black Nebula-----Dark-----Blunt-----75

Gran Hacha

Bear Claw-----CEA-----Blunt-----25
 Accursed Umbra-----CEA-----Blunt-----40
 Iron Ripper-----CEA-----Blunt-----55
 Emetic Bomb-----CEA-----Edge-----75

Bastón

Sirocco-----Fire-----Blunt-----25
 Riskbreak-----CEA-----Piercing-----40
 Gravis Aether-----Earth-----Blunt-----55
 Trinity Pulse-----CEA-----Blunt-----75

Mazo Pesado

Bonecrusher-----CEA-----Blunt-----25
 Quickshock-----Air-----Blunt-----40
 Ignis Wheel-----CEA & Fire-----Blunt-----55
 Hex Flux-----Light & Dark-----Blunt-----75

Lanza

Ruination-----CEA-----Piercing-----25
 Scythe Wind-----Air-----Piercing-----40
 Giga Tempest-----CEA-----Piercing-----55
 Spiral Scourge-----Water-----Piercing-----75

Ballesta

Brimstone Hail----Fire & Dark----Piercing----25
 Heaven's Scorn----Air & Light----Piercing----40
 Death Wail-----Earth & Dark----Piercing----55
 Sanctus Flare----Water & Light----Piercing----75

Desarmado

Lotus Palm-----Physical-----Blunt-----25
 Vertigo-----Physical-----Blunt-----40
 Vermillion Aura-----Light-----Blunt-----55
 Retribution-----Dark-----Blunt-----75

Al igual que las Habilidades de Batalla, las Break Arts se obtienen atacando un determinado número de veces a los enemigos con un tipo de arma.

=====

18.-EL RIESGO (Risk)

=====

Muchas de las acciones de Ashley provocan Riesgo (Risk) como los ataques, el uso de Habilidades de Cadena o Defensa, las Break Arts y principalmente los Combos largos, entre otras, el Riesgo puede medirse por medio de un marcador debajo de la barra de HP, este subirá o disminuirá dependiendo de las circunstancias. Cuando el Riesgo es muy alto, las acciones de Ashley serán menos

constantes y sus ataques y magias tendrán menos posibilidades de hacer daño a un enemigo y por consiguiente de vencerlo, además estos tendrán mayores posibilidades de hacer un daño crítico con sus ataques, sin embargo un mayor Riesgo conlleva a un mejor uso de ciertas magias como la de Heal que curará en mayor proporción entre mayor sea el riesgo. Para reducir el Riesgo deben usarse items Vera (Root, Bulb, Tonic y Potion) cada uno de estos objetos reduce el Riesgo en mayor o menor medida, estos pueden conseguirse de distintas formas, pero como regla solo procura utilizarlos durante las batallas. Es posible reducir Riesgo y recuperar vida y magia si encuentras un cuarto donde no haya enemigo o si has derrotado a todos los enemigos en una estancia, si es así, enfunda tus armas y mantente quieto, de esta forma disminuirá tu Riesgo y recuperarás vida y magia.

=====

19.-MISCELÁNEA

=====

Los items que pueden encontrarse están agrupados dentro de la categoría Miscelánea, en ella se incluyen los Grimoires y las llaves, pero los objetos que más se encuentran son los siguientes.

Cure Root-----Recupera 50 puntos de HP
Cure Bulb-----Recupera 100 puntos de HP
Cure Tonic-----Recupera 150 puntos de HP
Cure Potion-----Recupera todo el HP
Mana Root-----Recupera 25 puntos de MP
Mana Bulb-----Recupera 50 puntos de MP
Mana Tonic-----Recupera 75 puntos de MP
Mana Potion-----Recupera todo el MP
Vera Root-----Reduce el Riesgo 25 puntos
Vera Bulb-----Reduce el Riesgo 50 puntos
Vera Tonic-----Reduce el Riesgo 75 puntos
Vera Potion-----Reduce todo el Riesgo
Acolyte's Nostrum---Recupera 100 puntos de HP y MP
Alchemist's Regeant-Recupera 25 puntos de HP y reduce el Riesgo 25 puntos
Sorcerer's Regeant--Recupera 50 puntos de HP y reduce el Riesgo 50 puntos
Saint's Nostrum----Recupera todo el HP y el MP
Yggdrasil`s Tear----Cura paralysis
Fearie Chortle-----Cura Poison
Spirit Orison-----Cura Numness
Angelic Pean-----Cura Curse
Panacea-----Cura Parálisis, Poison y Numness
Snowfly Draught----Cancela el efecto de la magia
Faerie Wing-----Provoca Quicker (eleva la longitud de los saltos)
Eye of Argon-----Revela las trampas en el cuarto
Al principio del juego es algo difícil conseguir items suficientes pero conforme avanzas hay una gran cantidad de enemigos que dejan objetos al derrotarlos, no obstante, como regla es mejor usar items sólo en batallas contra jefes o enemigos pesados y solo si ya has agotado tu MP.

=====

20.-LISTA DE LLAVES

=====

A continuación están enlistadas las llaves y sigils que sirven para abrir alguna puerta en el juego, aún así recuerda que hay ciertas puertas que se abren con palancas o abriendolas desde el otro lado.

Chamomile Sigil: Derrota al minotauro en Wine Cellar
Lily Sigil: Derrota al Golem en Sanctum
Crimson Key: Derrota a Duane en Town Center West
Hyacinth Sigil: Derrota a Wyvern en Abandoned Mines B1
Fern Sigil: en un cofre en el cuarto Coal Mine Storage en Abandoned Mines

B1

Bronze Key: Derrota al Earth Dragon en Snowfly Forerst
Mandrake Sigil: Derrota al Wraith en el cuarto The Coudrom en Iron Maiden B1
Cattleya Sigil: Derrota a Dark Elemental en Under City West
Tearose Sigil: Derrota al Sky Dragon en Abandoned Mines B2
Eulalia Sigil: Derrota al Lich en Undercity West
Iron Key: en un cofre en el cuarto Weapons Not Allowed en Undercity West
Melissa Sigil: Derrota al Nightstallker en Undercity West
Stock Sigil: en un cofre en el cuarto Sale of the Sword en Undercity West
Clematis Sigil: en un cofre en el cuarto Larder for a Lean Winter en City Walls North
Aster Sigil: en un cofre en el cuarto Catspaw Blackmarket en Undercity East
Silver Key: en un cofre en el cuarto The Chapel of Meshchance en Temple of Kiltia
Chest Key: Derrota Wyvern Knight en Iron Maiden B1
Colombine Sigil. Derrota a Iron Golem en Iron Maiden B1
Calla Sigil: Derrota al Flame Dragon en Great Cathedral
Laurel Sigil: Derrota a los enemigos del cuarto Monk's Leap en Great Cathedral
Acacia Sigil: Derrota al Arch Dragon en Great Cathedral
Palm Sigil: Derrota a Dao en Great Catedral

Las siguientes llaves y sigils solo pueden obtenerse durante el segundo juego:

Platinum Key: Derrota al Damascus Crab en Snow Forest East
Gold Key: en un cofre en el cuarto The Crumbling Market en Abandoned Mines B2
Steel Key: En un cofre en el cuarto The Fallen Knight en Frogotten Pathway
Anemone Sigil: Derrota a Wyvern Queen en Iron Maiden B1
Verbena Sigil: Derrota al Dark Dragon en Iron Maiden B2
Schirra Sigil: Derrota a Ravana en Iron Maiden B2
Marigold Sigil: Derrota al Dragon Zombien en Iron Maiden B2
Azalea Sigil: Derrota a Death y Ogre Zombie en Iron Maiden B2
Tigertail Sigil: Derrota a Asura en Iron Maiden B3
Rood Inverse: Acaba el juego una vez

=====
21.-LOS ATRIBUTOS
=====

Ashley tiene tres distintos atributos que determinan su actuación el primero es la Fuerza (STR) que determina la fuerza de sus ataques con armas o sin ellas; la Inteligencia (INT) que determina su habilidad en el uso de magias y para causar un mayor daño con ellas; y por último la Agilidad (AGL) que determina la habilidad de movimientos como los saltos, y la de bloquear los ataques de los enemigos así como para realizar mejores ataques.

Para ganar puntos para aumentar estos atributos existen ciertos objetos como los elixirs, que subirán estos valores de forma aleatoria.

Elixir of Queens----Eleva el máximo de HP
Elixir of Mages-----Eleva el máximo de MP
Elixir of Kings-----Eleva el máximo de STR
Elixir of Dragoons--Eleva el máximo de AGL
Elixir of Sages-----Eleva el máximo de INT

El máximo que pueden darte estos elixirs es de +4, para obtener siempre el máximo posible salva el juego y entonces usa un elixir, si el resultado no es +4, resetea y carga el archivo hasta obtener el resultado deseado, lo anterior puede resultar algo molesto pero bien vale la pena

cuando te enfrentas a jefes bastante poderosos ya más adelante en el juego. De igual manera funcionan los vinos que puedes encontrar en Iron Maiden B1, B2 y B3, tanto los que encuantras en cofres como los que obtienes al derrotar a algunos enemigos:

Audentia-----Eleva el máximo de HP

Virtus-----Eleva el máximo de MP

Valens-----Eleva el máximo de STR

Volare-----Eleva el máximo de AGL

Prudens-----Eleva el máximo de INT

También, tras derrotar a ciertos jefes aparecerá una ruleta en la que se pueden obtener más puntos dependiendo de la suerte. Pero como tip, la ruleta por lo general se detiene uno o dos premios después de donde presionas el botón de círculo.

22.-LAS TRAMPAS

Las Trampas están ocultas en algunos cuartos y por lo general producen daño u ocasionan algún Status, sin embargo no importa que tan dañinas o poderosas sean, las trampas no pueden matarte, pero eso no evitará que produzcan un gran daño, lo mejor es ubicarlas con Eureka o Eye of Argon, también existen algunas trampas que pueden curarte y reducir el daño.

23.-STATUS ANORMALES

Como en otros RPG's, en Vagrant Story es posible sufrir ciertos status negativos que afectaran el desempeño de Ashley, estos son:

Status-----Efecto

Numbness-----Disminuye velocidad e incapacita el uso de Habilidades de Batalla

Parálisis-----Bloquea la capacidad de atacar

Poison-----Provoca envenenamiento

Silence-----Bloquea la capacidad de usar magia

Curse-----Disminuya la Fuerza, Inteligencia y Agilidad

Degenerator----Disminuye la fuerza

Psychodrain----Disminuye la inteligencia

Tarnish-----Disminuye la defensa

Leadbones-----Disminuye la Agilidad

La mayoría de estos Status son producto de hechizos utilizados por los enemigos o por trampas en los cuartos, pero también los ataques Físicos pueden provoca ciertos status parecido o incluso peores, un ataque muy fuerte a la cabeza puede ocasionar Silence, otro al brazo donde Ashley sostiene el arma puede ocasionar una reducción en su ataque de -50% o paralysis, en el brazo del escudo Tarnish o -50% de defensa; y en las piernas Numness o -50% en el movimiento.

La mayoría de estos Status son temporales, incluso los producidos por ataque físico o magias de ataque suelen desaparecer con el tiempo cuando Ashley sana poco a poco o usa Heal o algún objeto que restablezca su salud: pero otros como Poison, Curse y Silence deben curarse con magia y/o objetos, en el caso del Silence este se cura pasando a otro cuarto distinto en el que estés o siendo objeto de otro hechizo.

24.-EL CONTENEDOR

En muchos de los cuartos y en todos los Talleres encontraremos contenedores, que no son otra cosa que cofres, muy parecidos a los de Resident Evil, en los que se pueden guardar una gran variedad de objetos, esto es muy útil ya que el inventario de Ashley es muy limitado, en estos

cofres puede guardarse una gran cantidad de armas, escudos, armaduras, hojas, empuñaduras, gemas y items denominados miscelánea que pueden recuperarse en cualquier otro cofre en otro lugar. Para guardar y recuperar objetos es necesario salvar el juego, ya que si no se salva la operación que hayamos hecho en el cofre será anulada. Recuerda que los cofres contenedores cuantan en tu porcentaje total de cofres, así que deberás realizar al menos una transacción en cada uno de ellos.

=====

25.-EL MAPA

=====

El mapa ofrece valiosa información tanto para saber donde estamos como para saber a donde ir, es recomendable consultarlo frecuentemente ya que muestra con detalles las áreas que hemos visitado, las puertas que permanecen cerradas con llaves o Sigils que no tenemos, así como hacia donde van ciertos caminos, y lo mejor de todo, se mostraran las puertas que pueden abrirse con objetos que ya poseamos.

No es posible completar el mapa en un 100% la primera vez que acabemos el juego, a lo mucho se obtiene un 92% del total, ya que para acceder a ciertas áreas es necesario el Rood Inversed que solo se obtiene tras acabar el juego por primera vez y el cual da acceso a lugares donde se pueden encontrar Sigils y llaves raras como la de Oro, Platino o Acero mismas que dan acceso a otros lugares.

Para ayudarte un poco en completar el 100% del mapa, aquí estan las distintas estancias de todo el juego con el número de cuartos que tiene cada una, así como cuantos cofres hay en cada una, sin contar con los contenedores. Recuerda que aún así, no debes dejar ninguna puerta cerrada con llave, y debes abrir a las que se puede acceder por el otro lado, y para los cofres, también debes hacer alguna transacción en cada uno de los 12 contenedores de objetos que hay en toda Leá Monde.

Estancia	/#Cuartos	/Cofres	Estancia	/#Cuartos	/Cofres
Wine Celar	18	6	Limestone Quarry	31	5
Catacombs	18	3	Temple of Kiltia	8	1
Sactum	13	1	Great Cathedral B1	6	
City Walls West	3		Great Cathedral L1	9	2
City walls South	5		Great Cathedral L2	11	1
City Walls East	5		Great Cathedral L3	5	
City Walls North	6		Great Cathedral L4	1	
Town Center West	10		Forgotten Pathway	5	2
Town Center South	8	1	Escapeway	8	2
Town Center East	10	2	Iron Maiden B1	23	4
Abandoned Mines B1	24	4	Iron Maiden B2	22	2
Abandoned Mines B2	29	4	Iron Maiden B3	4	2
Undercity West	28	3	The Keep	7	1
Undercity East	13	3	Snow Fly Forest East	3	1
Snow Fly Forest	26	2	The Paling	1	

Muchos han estado escribiendo sobre que pese a tener el 99% del mapa, al derrotar a Guildenstern no obtienen el 100%, pues bien, después de estudiar esto detenidamente eh encontrado que hay veces que dos o tres cuartos cuantan como un 1%, o sea que posiblemente aún te falta un cuarto por ahí, incluso, el hecho de solo abrir una puerta y no pasar a través de ella puede afectar de forma negativa tu porcentaje de mapa al final.

=====

26.-LOS MUÑECOS DE ENTRENAMIENTO (DUMMY)

=====

Al avanzar en el juego y regresar a ciertos lugares aparecerán muñecos

que representan las distintas clases de enemigos, estos muñecos tienen dos funciones, usarlos para entrenar los combos de las habilidades de cadena y la de crear afinidad con las armas hacia su clase de enemigos y afinidad de elemento. Al encontrar alguno de estos muñecos, date tu tiempo para crear afinidad con tus armas, ya que esto llega a ser vital para poder derrotar a enemigos muy fuertes, la mejor forma de hacer esto es usando golpes sencillos, no combos, de esta forma las afinidades hacia tu arma subirán más rápidamente. Y si los has golpeado bastante como para destruirlos, no importa, después de un tiempo habrán aparecido otra vez. Existen muñecos de todas las clases de enemigos y dependiendo de que tan avanzado estés en el juego estos se ubican en:

Dummy	-----	Estancia-----	Ubicación
Human	-----	Black Market of Wine-----	Wine Cellar
Human	-----	Worker's Breakroom-----	Wine Cellar
Beast	-----	The Dark Tunnel-----	Abandoned Mines B1
Undead	----	Hall of Sworn Revange-----	Catacombs
Phantom	---	From Boy to Hero-----	City Walls North
Dragon	----	The Boy's Training Room---	City Walls South
Evil	-----	Gharmes Walk-----	Town Center East

Para cuando encuentras el muñeco de clase Evil, (Poco después de derrotar a Kali) los demás muñecos deben haber aparecido en sus estancias correspondientes.

=====
27.-EVOLUCIONA O MUERE
=====

Evolve or Die es una especie de mini juego que solo esta disponible después de resolver ciertos acertijos con los cubos, cuando entras nuevamente a ciertos cuartos con estos acertijos, aparecerá el mensaje "Evolve or Die" y comenzará a correr un marcador de tiempo, el objetivo aquí es resolver el acertijo en el menor tiempo posible o llegar a la siguiente puerta, este mini juego no afecta en lo más mínimo el juego principal y es posible desactivarlo seleccionando OFF el Puzzle Mode en el menú de opciones.

Dependiendo de que tan bueno seas en Evolve or Die, tras resolver un acertijo o llegar a la siguiente estancia, la computadora analiza tu actuar y te da un Ranking denominado "Tu lugar en la cadena alimenticia" a continuación viene una lista con los lugares que eh sacado en los distintos acertijos y otros que me han hecho llegar, los siguientes no son todos los rankings que hay, es más, ni siquiera se si este es su orden correcto. Pero por ahora, es todo.

Little Green Man: termina el acertijo con bastantes segundos de sobra

Homo Sapiens: Termina el acertijo en el tiempo justo

Neanderthal: +2-4 Seg. sobre el tiempo establecido

Baboon: ???

Yak: ???

French Poodle.- ???

Capybara: +11 Seg.

Dodo Bird.- ???

Scallub: +13 Seg.

Sea Slug: +16 Seg.

Amino Acid: ???

Amoeba: ???

Protozoa: ???

Plantypus: ???

Game Designer: +45 Seg.

=====
28.- ESTATUS DE BATALLA
=====

--- Los Títulos ---

Aquí está la lista de títulos y los requisitos para ganarlos

- 1.-Seeker of Truth: Termina el juego una vez
- 2.-Conqueror of the Dark: Termina el juego en menos de 10 horas
- 3.-Treasure Hunter: Obtén 100% de los cofres
- 4.-Wonnderer in Drakness: Obtén 100% del mapa
- 5.-Destroyer of Gaeus: Derrota a Damascus Golem
- 6.-Hunter of the Snowplains: Derrota a Damascus Crab
- 7.-Ally of the Woods: Derrota a Ravana
- 8.-Slayer of the Wyrm: Derrota a Dragon Zombie
- 9.-Vanquisher of Death: Derrota a Death y Ogre Zombie
- 10.-Warrior of Asura: Derrota a Asura
- 11.-Conqueror of Time: Obtén ¡Excellent! En cada Time Attack
- 12.-Knight of Brillance: Haz un combo de +30
- 13.-Bearer of the New Word: Encuantra la Gold Key
- 14.-Hard Finder: Encuantra la Chest Key
- 15.-Hands of Might: Obtén todas las Braek Arts
- 16.-Hands of Skills: Obtén todas las habilidades de batalla
- 17.-Wanderer of the Wyrding: Termina el juego sin salvar
- 18.-Adventurer of Legend: Termina el juego sin usar magia
- 19.-Lone Werreor: Termina el juego sin usar habilidades de batalla
- 20.-Knight of Pride: Termina el juego sin usar Break Arts
- 21.-Blood-Thirsty Hunter: Derrota a 5000 enemigos de cada clase
- 22.-Master of Arms: Usa 5000 veces cada clase de arma
- 23.-Silent Assassin: Usa +500 veces la Daga
- 24.-Great Swordsman: Usa +500 veces la Espada
- 25.-Master of Blades: Usa +500 veces la Gran Espada
- 26.-Steel Dragoon: Usa +500 veces las Hachas y Mazas
- 27.-The Earthshaker: Usa +500 veces la Gran Hacha
- 28.-Sweep of the Dark: Usa +500 veces los Bastones
- 29.-Acolyte of Iron: Usa +500 veces los Mazos Pesados
- 30.-Spearsman of the gale: Usa +500 veces las Lanzas
- 31.-Heaven's Huntsman: Usa +500 veces las Ballestas
- 32.-Master Martial Artist: Ataca +500 veces sin armas

--- Niveles de Riskbreaker ---

Título / Puntuación

- 1.- Normal Agent-----0
- 2.- Gladiator-----500000
- 3.- Daredevil-----1000000
- 4.- Berserker-----2000000
- 5.- Destroyer-----3000000
- 6.- Spectrebane-----4000000
- 7.- Paladin-----5000000
- 8.- Mystic Wonderer-----8000000
- 9.- Blade Master-----12000000
- 10.-Master Gladiator-----16000000
- 11.-Corageous Adventurer-24000000
- 12.-Dragon Slayer-----32000000
- 13.-Raging Berserker-----40000000
- 14.-Radiant Knight-----60000000
- 15.-Grand Paladin-----75000000
- 16.-Grand Master Breaker-?????????

Se supone que después de alcanzar los 100000000 de puntos se llega al último rango de Riskbreaker, pero después de sobrepasar dicha puntuación, pues no eh llegado a obtenerlo, y varias personas me han escrito diciendo que incluso han llegado a doblar la cantidad de puntos, o sea 200 millones, y no lo han conseguido. Quizás este último rango se obtenga al llegar a trabar el marcador, con 999999999 de puntos, ya que no se llega a los mil, pero para alcanzar esta puntuación se debe estar jugando,

literalmente, durante meses sin parar.

Por último, como dato curioso, dependiendo de que rango hayas alcanzado, aparecerá de fondo una imagen distinta al final de cada juego, en la pantalla donde se te muestra tu puntuación final.

29.- EL GUIÓN DEL JUEGO

Para todos los fans de Vagrant les tengo una muy buena noticia para celebrar la versión final de esta guía. Después de tener bastantes meses este proyecto sin muchos avances, al fin me eh puesto a trabajar y estoy cerrando esta versión con broche de oro, ofreciendo a todos ustedes, queridos lectores, la traducción del scrip del juego. Esta traducción fue hecha por mi, no es la que aparece en la versión de emulador y puedes encontrarla a traves del siguiente link:

<http://www.guiamania.com/page.php?v=012777&s=1>

Si este último no sirve, ve a www.laguia2000.com y después al apartado de Guías, a la letra "V", a Vagrant Story y lo encontrarás con el nombre de "Solución 2" justo debajo de la guía normal. Si no llegará a estar, puedes escribirme y con mucho gusto te lo mandaré, siempre que compruebe que no se puede acceder a él por los medios antes mencionados. En este Scrip, podrán encontrar casi todos los dialogos de los personajes con una breve narración. Por el momento, solo eso, quiza más adelante explique algo de la historia, así que se aceptan teorías sobre este tema y demás.

30.-ARMAS Y ACCESORIOS ESPECIALES

--- Rhomphaia ---

A pesar de que las armas que se obtienen con metalurgia en las tablas anteriores son las más poderosas en su clase, existen algunas armas Especiales que únicamente pueden obtenerse tras haber acabado el juego por lo menos una vez (aunque recomendaría por lo menos dos). Después de comenzar el juego con el Rood Inverse es posible obtener las llaves necesarias para ir a Iron Maiden B2 donde se encuentran los enemigos más poderosos de todo el juego y en consecuencia los más difíciles de enfrentar, además de ser un lugar bastante complejo y lo peor en esta parte, no podremos acceder al mapa, por lo que es recomendable estar muy bien equipado y tener un muy buen nivel antes de entrar y paciencia pues no hay puntos de salvar ahí.

Ahora bien, después de superar a todos los jefes que aparecen aquí, hay que regresar pero procurando ir bastante bajo de HP (menos de 150 puntos) de esta forma los enemigos habituales (Ogres, Lich, Lord Lich) serán substituidos por Dark Crusaders, estos enemigos portan Espadas como Pinaka, Isolde o Dainslaif, entre otras, cuyas Hojas no es posible conseguir a través de metalurgia, dichas hojas son las Rhomphaia, que son una hoja de espada más larga que las normales y pueden conseguirse en cualquier material, al derrotar a estos enemigos es posible obtener alguna de sus armas, pero el verdadero premio son las Gemas como Lancer (+25 a todo) Tertia (+20 a Todo) o Gervin (+15 a todo) incrustadas en sus empuñaduras que por cierto, también son bastante difíciles de conseguir.

--- Excalibur ---

Pero lo mejor de todo, es posible conseguir la Gran Espada Excalibur, que no es otra que el Holy Win que porta Guildenstern al final del juego con una Gema Arturus (+30 a todo) y la mejor empuñadura para espadas. Esta Gran Espada la Porta un Last Crusader en el cuarto Tormentum Insomniae, una estancia antes de donde enfrentas a Asura. El problema para conseguir estas armas es que su rango de aparición es muy escaso, por lo que aunque derrotas a muchos Dark Crusades es poco probable obtener un arma, y aún

más si se trata del Holy Win, además tu HP no debe pasar de 150 puntos o comenzarán a aparecer los enemigos habituales. Sin embargo, aunque no obtengas alguna de las espadas es posible obtener varios Elixirs of Queens, bastante útiles si apenas estás en la segunda vez que juegas.

--- Hand of Light ---

Otra de las armas especiales que se pueden conseguir es el Mazo Pesado que portan los Minotauros, llamado Hand of Light que es el mejor mazo pesado, al igual que la espada Excalibur, esta arma se consigue derrotando a varias clases de minotauros y su rango de aparición es similar al del Holy Win, por lo que no esperes obtener esta arma muy fácilmente. Después de bastantes intentos, al fin eh logrado conseguir la Hand of Light(H) del Minotauro Zombie de The Gallows en Wine Cellar y del Minotaur Lord en Chapel of Meschuanca en Temple of Kiltia en material Hagane(H), y me han confirmado que se puede conseguir derrotando al minotauro en Time Attack de material Hierro(I). La Hand of Light es una maza de proporciones enormes, es casi del doble del tamaño de Ashley, con un buen nivel de poder físico y un alcance que rivaliza con el de las ballestas, yo la conseguí del material Hagane, y habiendo analizado a los distintos minotauros, dudo que pueda conseguirse una de estas mazas de Damasco, incluso al combinarla con el Holy Win no pude obtener una Hand of Light de damasco, sin embargo, su poder y su increíble alcance lo compensan.

--- Marlene's Ring ---

Por último, para poder obtener el Marlene's Ring, debes pelear constantemente contra Asura en Time Attack, en lo personal me lo dieron después de 30 ó 35 veces que la derroté, y te proporciona +25 a todo, es algo de lo que no tenía conocimiento hasta ahora, por lo que le agradezco a Lauro Espejo Hernández por decirme como obtenerlo.

=====
31.- OTROS SECRETOS
=====

--- Gana Fácilmente ---

Para poder derrotar a CUALQUIER enemigo, incluyendo casi todos los jefes, sin demasiado esfuerzo debes aprender el uso sucio de la habilidad Phantom Pain, esta solo la obtienes después de conseguir todas y cada una de las habilidades de batalla.

Ahora bien, ya que tengas esta habilidad, debes tener en tu inventario armas que sobrepasen los 100 puntos de PP, mantente usando estas armas hasta que acumules los puntos de PP al máximo de cada arma. Ahora, para poder derrotar a cualquier enemigo necesitas asignar la habilidad Phantom Pain en un botón, y abrir un combo con otra habilidad, digamos, Heavy Shot, ahora solo mantente alternando Heavy shot y Phantom Pain en tu combo hasta que logres conectar el golpe con Phantom Pain, de esta forma restaras al enemigo más de 100 puntos de HP de un solo golpe. Después, simplemente cambia a otra arma que tenga 100 puntos de PP y repite la operación.

Esta técnica es excelente para deshacerte de jefes pesados como Asura o Guildenstern con mínimo esfuerzo.

--- Enemigos Amistosos ---

Esta técnica funciona con la mayoría de los enemigos, y consiste en usar el hechizo Heal sobre alguno para restablecer su vida, si usas Heal tres veces consecutivas sobre un enemigo, aparecerá el icono de un corazón sobre él y se hará tu aliado, atacando a otros enemigos que esten en la misma estancia, pero el efecto pasará si cambias de un cuarto a otro. Casi todos los enemigos pueden volverse tus aliados, a excepción de los jefes y los de Clase Undead, ya que a ellos la magia Heal les produce

daño. Dependiendo de la fuerza de los enemigos, deberás usar dos, tres o más veces Heal para hacerlos tus aliados.

--- Armas de Damasco ---

Hay una forma, que podríamos decir "fácil" para obtener armas de damasco, pero primero necesitas terminar el juego por lo menos una vez, haber derrotado a los jefes de Iron Maiden B1 y B2, y haber conseguido una espada Excalibur. Si has hecho todo lo anterior, simplemente debes combinar la hoja Holy Win de la Excalibur con la hoja del arma que quieras obtener en damasco. Combinando la Holy Win con otra arma, digamos el mazo Destroyer, te dará como resultado el mazo Destroyer en Damasco, con más de 200 puntos de DP pero con una reducción considerable en los puntos de PP. Combinando de esta forma las Holy Win con las armas, podrás obtener tus armas normales en damasco y sin que sus afinidades se vean demasiado afectadas. Claro que necesitarás una gran dotación de Excaliburs para volver todas tus armas en damasco, pero si tienes un buen nivel, es relativamente más fácil que conseguir armas de damasco y combinarlas hasta que obtener el arma deseada.

Algo importante, otra vez, me han escrito diciendome que ciertas armas, no pueden ser obtenidas en damasco combinandolas con el Holy Win, quizás es cierto que algunas no se puedan conseguir, pero también es cierto que el hecho que obtengas o no el arma deseada, varía dependiendo si esa arma ha pasado por demasadas combinaciones. Si tu arma, por ejemplo, Wakizaki, ha pasado por muchas combinaciones de muchos metales distintos, es menos probable que se vuelva de damasco al combinarla con el Holy Win, a diferencia que si ha pasado por pocas combinaciones y estas han sido del mismo metal, por ejemplo hagane, que es el más común.

=====

32.- PREGUNTAS MÁS FRECUENTES (FAQ)

=====

Después de las numerosas preguntas que todos los lectores me han hecho llegar, eh decidido presentar en este apartado las más recurrentes, a pesar de que muchas se contestan leyendo bien esta guía, pero hay otras que son bastante buenas y quizás sean algunas de las dudas que tu pudieras tener.

1.- ¿Cómo consigo el Rood Inverse?

R: Se consigue acabando el juego una vez, pero no esperes que aparezca en tu inventario o sea un objeto que uses durante el juego. El Rood Inverse es una especie de habilidad que aprende Ashley producto del tatuaje que aparece en su espalda al final del juego, y que le permite abrir ciertas puertas que antes no le era posible abrir.

2.- ¿Cómo consigo la Excalibur?

R: Solo la puedes conseguir después de terminar el juego por lo menos una vez. Durante tu segundo juego consigue las llaves y Sigils para ir a Iron Maiden B2 y B3 y derrota a todos los jefes de ahí, después debes regresar pero con menos de 150 puntos de HP, en el cuarto antes de donde enfrentas a Asura habrá un Dark Crusade que porta la Excalibur, derrotalo una y otra vez hasta que te de la espada. Tu HP no debe subir de 150 puntos o ya no apareceran los Dark Crusades.

3.- He vencido varias veces al Dark Crusade pero no obtengo la Excalibur

R: El rango de aparición de la Excalibur es bastante bajo, en mi experiencia personal la obtuve por primera vez después de cómo 70 intentos, y creame que fueron pocos, he sabido de personas que han estado peleando contra el Dark Crusade por más de tres horas sin obtener apenas unos cuantos Elixir of Queens. Así que no te quejes y sigue intentando.

4.- ¿Se puede obtener más de una Excalibur por juego?

R: Si, de hecho se pueden obtener tantas Excaliburs te permita tu paciencia y tu inventario, yo tengo una para cada clase de enemigo y varias guardadas en el contenedor. Pero se necesita mucha paciencia y perseverancia.

5.- ¿Cuántos discos tiene Vagrant Story?

R: El juego consta de un solo disco en su formato original de PSone, tanto en las versiones japonesa, americana y europea.

6.- ¿Podrías poner los nombres de cada una de los cuartos del juego y donde está cada cofre?

R: No. Pero ya eh hecho lo más cercano, decirte cuantos cuartos y cuantos cofres hay en cada estancia. Aún si escribiera un listado de cada cuarto, me seguirían escribiendo preguntando cómo llegar a cada cuarto en específico, así que no le veo el caso. Aprovecho esto para confirmar que Snowfly Forest tiene 26 cuartos. Perdón, ya sé que había dicho 25, pero nunca es tarde para rectificar.

7.- ¿Cómo consigo las mejores armas y armaduras?

R: No esperes encontrar la Dread Armor o la espada Wakizaki en un cofre u obtenerla de un enemigo, las mejores armas y armaduras solo las obtienes por medio de la combinación de objetos. Checa las tablas de combinaciones de esta guía y podrás obtener las mejores armas de cada clase, pero necesitas de objetos para combinar, y estos los consigues en cofre o derrotando a enemigos. Para llegar a las mejores armas, por lo general debes recorrer un largo camino de combinaciones de distintos objetos, hasta llegar a lo que deseas, esto también es cuastion de paciencia. Los más aplicados han conseguido algunos objetos hasta después de 4 o 5 juegos, no esperes tener todo durante el segundo.

8.- ¿Por qué no puedo derrotar a "X" enemigo?

R: Recuerda que aunque lleves un arma muy poderosa para Humanos, por ejemplo, no esperes que esta le haga mucho daño a un jefe Phantom, incluso un triste fantasma de 100 puntos de vida puede ser muy fuerte si no tienes un arma con afinidades propias para esta clase de enemigos. Por eso es importante tener un arma para cada clase de enemigo. Si un jefe o enemigo te es especialmente difícil, regresa y pelea contra enemigos de su misma clase para subur las afinidades de tu arma hacia esa clase de enmigos. También toma en cuanta los tipos de armas y los elementos.

9.- ¿Cómo consigo el 100% del mapa y de los cofres?

R: Debes recorrer todas y cada una de las estancias del juego, esto es bastante difícil ya que tampoco debes dejar puertas cerradas. El princpal obtaculo para ello es Snow Fly Forest y Irom Maiden B2, el bosque tiene 26 estancias y Iron Maiden B2 22 estancias (Gracias a los que me han corregido). Pero aún cuando ya hayas recorrido todas las estancias del juego deberás tener un 99%, el otro 1% lo obtienes al subir al techo de la catedral para enfrentar a Guildenster. Recuerda que no debes dejar ninguna puerta cerrada, esto incluye las que se abren por el otro lado y debes abrir cada una de las puerta que conducen a los Time Attack en The Keep. También recuerda salvar antes de derrotar a Guilnestern, si tu porcentaje de mapa no subió a 100% regresa y vuelve a cargar tu juego. Para los cofres es un poco más fácil, si es que ya conseguiste el 100% del mapa, obviamente ya debiste abrir todos los cofres, pero recuerda que al principio del juego puedes encontrar varios cofres que solo se habren con la Chest Key, y para cuando la encuantras es posible que olvides la ubicación de algunos, así que mejor toma nota de ellos. Tambien, deberás hacer, por lo menos una transacción de objetos en cada uno de los

contenedores de objetos que hay en el juego, ya que ellos también cuentan en tu porcentaje de cofres al final.

10: ¿Puedo hacer una arma con 100 en todo?

R: Es posible si le incrustas 3 gemas Arturus que te dan +30 a todo, pero aún así solo llegarías a 90 a todo, depende mucho del metal del arma que tengas. Pero ten en cuenta que las afinidades no son permanentes, si tu arma lleva 50 en agua y combates enemigos con afinidad agua, tu afinidad en Fuego subirá, pero tarde o temprano, tu afinidad al agua se verá afectada y comenzará a disminuir.

11.- Quiero hacer una guía sobre algún juego pero no sé como ¿Podrías ayudarme?

R: Lee el apartado 34.

12.- ¿Existe Vagrant Story en español?

R: NO, no existe una versión de este juego en español, oficialmente, si hay una versión española, pero es la misma que apareció en Europa, o sea que esta en inglés. Hasta donde sé tampoco hay versiones en alemán o francés, pero me han confirmado bastantes personas que si existe una versión de emulador traducida al español, de hecho la puedes conseguir en Emule. No sé cuales sean los requisitos que deba cumplir tu PC, así que deberás averiguarlos por ti mismo. Para ser sincero no sé mucho al respecto, ya que como eh dicho, no estoy muy a favor de los emuladores a menos que se trate de un juego que sea imposible de conseguir por otros medios. Por lo que me han dicho, la traducción no es perfecta, pero si se entiende mucho más si es que el inglés es una barrera muy difícil de sortear para ti, pero debo reconocer que el inglés que se usa en este juego es de un nivel más alto en comparación con otros RPG's.

13.- ¿Cómo puedo ver Vagrant Story en un PS2 sin pixeles?

R: En el menú principal de tu PS2 presiona triángulo para entrar a "versión", después elige "Play Station Driver" y presiona triángulo. Ahora, solo activa "Velocidad del disco" en "rápida" y "Diseño de Textura" en "suave". Una vez configurado tu PS2 de esta manera, podrás disfrutar de Vagrant Story en todo su esplendor gráfico. De hecho, creo que es el juego de PSone que mejor aprovecha el suavizado de textura de PS2.

14.- ¿Podrías explicarme la historia del juego?

R: Pues para ser sincero, NO. No podría explicar la historia, por lo menos no al nivel de saber o suponer casi todo (como lo hago con la historia de Legacy of Kain) Pero tengo una grata sorpresa para todos lo que estén interesados en esto de la historia. Hace algunas semanas pude terminar un proyecto que tenía bastantes meses sin hacer mucho caso, y era el de traducir todos los dialogos del juego, como lo hice en la guía de Valkyrie Profile. Pero no quise adicionar estos dialogos al cuerpo de esta guía así que los transcribí en un documento completamente aparte.

Este documento puedes encontrarlo con el siguiente Link:

<http://www.guiamania.com/page.php?v=012777&s=1>

En caso de que el anterior no sirva, solo ve a www.laguia2000.com y busca en las guías de la letra "V", con la de Vagrant Story, ahí podrás encontrarlo en forma de una segunda guía (Solución 2) y si por alguna extraña razón no lo puedes obtener ahí, mandame un mail avisandome y con mucho gusto te lo mandaré. Pero solo si no lo puedes obtener por los medios anteriores. Es justo mencionar que en ese trabajo no explico la historia, pero ya con los dialogos del juego traducidos al español será más fácil comprender todo lo que pasa. Por el momento, no puedo subir dicho trabajo a gameFAQ's o IGN, espero poder solucionar este problema pronto, pero no hay garantía.

15.- ¿Por qué no me agregas a tu lista de contactos?

R: Desafortunadamente, por cuestiones de tiempo, me es imposible poder chatear con todos los lectores. Por un descuido no avisé de esto hasta esta versión, pero a través de estas líneas les hago saber que no los agrego, por que simplemente no tiene sentido si no puedo chatear. Puede que en un futuro haga algo al respecto, y se los haré saber en futuros trabajos o updates de mis guías.

16.- ¿Puedo usar esta guía o parte de ella para hacer una propia o para colocarla en mi página web?

R: Primero debes solicitármelo, escríbeme un mail a hexflux@hotmail.com y dame una buena razón del por que debería darte mi autorización. Si te doy mi permiso colocaré la dirección de tu pagina web en mi lista de paginas oficiales, y si es para otro asunto, házmelo saber y ya veremos. Recuerda que la reproducción de este documento sin mi permiso es un delito en casi todos los países. También les aviso a webmasters y webmistress que me manden un link a su sitio web cuando pidan autorización.

=====

33.-BESTIARIO

=====

Existen seis Clases distintas de enemigos Humanos (Human), en ellos no solo están los Crimson Blades sino también semi-humanos como los Orcos y los Goblins; Bestias (Beast), No Muertos (Undead), Fantasmas (Phantom), Dragones y enemigos catalogados como Malignos (Evil).

Algo muy importante con respecto a los enemigos es que su aparición, así como sus estadísticas no son constantes durante el juego, como puedes ver, las estadísticas mostradas aquí, son distintas a las desplegadas en la parte de la guía del juego, cuando pases por primera vez por una estancia o cuarto, los enemigos que aparezcan serán los mencionados en la guía, pero cuando regreses después o cuando estés en un segundo juego, las estadísticas de los enemigos, eh incluso los enemigos podrán variar, pero por lo general sus estadísticas serán las siguientes:

ZOMBIE

(Undead) HP 120/MP 5

Fuertes contra Dark

Una vez habitantes de Leá Monde, los zombies emergen de la oscuridad para atacar a los vivos

MUMMY

Momia (Undead) HP 95/MP 2

Fuertes contra Dark

Cuerpos antiguos impregnados con el poder de la Oscuridad.

GHOUL

Muerto Viviente (Undead) HP 115/MP 10

Débil contra Light

Acechan en las Catacumbas en busca de carne humana, los ataques de sus manos siguen siendo efectivos

GHAST

(Undead) HP 130/MP 0

Débil contra Light y Fire, fuerte contra armas contundentes

Los muertos vivientes obtienen su poder de demonios del Mundo Inferior

ZOMBIE FIGHTER

Zombie Peleador (Undead) HP 135/MP 15

Débil contra Light y armas punzantes

Cuerpos de los soldados de Leá Monde, traídos a la vida por la influencia de la Oscuridad

ZOMBIE KNIGHT

Caballero Zombie (Undead) HP 130/MP 30

Fuerte contra Dark

Zombies de los Caballeros de la Cruz. Aún están en posesión de sus potentes técnicas marciales

ZOMBIE MAGE

Mago Zombie (Undead) HP 130/MP 80

Fuertes contra Dark

Zombies de los magos de Leá Monde, quienes emplean poderosas magias ofensivas.

SKELETON

Esqueleto (Undead) HP 110/MP 15

Débiles contra Light

Restos mortales de cuerpos de zombies. Acechan en las tinieblas para atacar a los vivos.

DARK SKELETON

Esqueleto Oscuro (Undead) HP 150/MP 25

Débiles contra Light

Esqueletos que la Oscuridad ha fortalecido con mayor poder y mejor defensa.

SKELETON KNIGHT

Caballero Esqueleto (Undead) HP 160/MP 30

Débil contra Light

Esqueletos de caballeros que formaban la guardia real. Aún poseen grandes técnicas con su espada

GHOST

Fantasma (Phantom) HP 60/MP 130 Ataque Especial: Mind Blast

Débiles contra Dark, fuertes contra armas punzantes y contundentes

Almas de los muertos que atacan cualquier cosa viva que tengan a la vista

WRAITH

(Phantom) HP 120/MP 140 Ataque Especial: Reaper Scythe, Poltergeist

Débil contra Light, fuertes contra armas punzantes

Fantasmas del Mundo Inferior, capaces de invocar potentes magias

GOBLIN

Duende (Human) HP 220/MP 30

Débiles contra Air y Armas Afiladas

Medianos semi - humanos que forman grupos para atacar a sus presas

GOBLIN LEADER

Duende Lider (Human) HP 260/MP 55

Débiles contra Air y armas contundentes

Duendes dotados con la habilidad de usar magia. Han hecho su morada en la Ciudad Subterránea

ORC

Orco (Human) HP 240/MP 20

Débiles contra Water y armas contundentes

Semi - humanos porcinos capaces de usar hechizos y cualquier arma que puedan encontrar

ORC LEADER

Orco Lider (Human) HP 280/MP 110
Débiles contra Water y armas contundentes
Comandantes de los orcos. Atacan con armas y magia

LIZARDMAN

Hombre Lagarto (Dragon) HP 240/MP 30
Fuertes contra armas contundentes, sensibles al calor
Una especie de semi - humanos conocida por su habilidad y fuerza

BLOOD LIZARD

Lagarto de Sangre (Dragon) HP 250/MP 0
Sensible al calor y Air
Una subespecie de Hombre Lagarto con una protección superior contra el calor y el fuego.

LICH

(Evil) HP 120/MP 110
Fuertes contra Dark, débiles a los ataques físicos
Magos malignos quienes han ganado poder mágico y vida eterna a través de pactos demoníacos

LICH LORD

(Evil) HP 285/MP 310
Fuertes contra Dark, débiles a los ataques físicos
Liches con conocimiento mágico aún mayor, de quienes se dice practican hechicería antigua.

DEATH

Muerte (Evil) HP 350/MP ???
Inmunes a la magia
El cegador del Mundo Inferior, cuya labor es reclamar el alma de los poseídos.

GARGOYLE

Gárgola (Evil) HP 120/MP 0 Ataque Especial: Numbing Hook
Débiles contra Earth
Esculturas de criaturas míticas que han cobrado vida.

IMP

Diablillo (Evil) HP 150/MP 70
Débiles contra Light y armas afiladas
Mensajeros del Mundo Inferior que descienden en picada para atacar con armas y magia

GREMLIN

(Evil) HP 190/MP 90
Débiles contra Water, fuertes contra armas afiladas.
Perniciosos demonios que usan un variado arsenal e invocan magias.

MIMIC

(Beast) HP 120/MP 0 Ataque Especial: Numbing Hook
Fuertes contra armas Contundentes
Enorme insecto que imita los cofres de tesoros para asechar a descuidados cazadores de tesoros.

SHADOW

Sombra (Phantom) HP 160/MP 260
Sombras de cuerpos comandadas por la Oscuridad.

SILVER WOLF

Lobo Plateado (Beast) HP 70/MP 0

Dediles contra Water y las armas Punzantes

Lobos convertidos en feroces cazadores de hombres por la influencia de la Oscuridad.

HELLBOUND

Sabueso Infernal (Beast) HP 110/MP 0 Ataque Especial: Fire Breath

Débil contra Water

Estos sabuesos custodian las puertas del Mundo Inferior.

BAT

Murciélagos (Beast) HP 40/MP 0

Débiles contra Earth y armas afiladas

Enormes y hábiles murciélagos que se lanzan en picada para atacar desde el aire.

STIRGE

(Beast) HP 90/MP 0 Ataque Especial: Bloodsuck

Débiles contra Earth

Murciélagos vampiro gigante, se rumora que succiona la vida de sus víctimas de un solo golpe.

SLIME

Limo (Beast) HP 60/MP 0 Ataque Especial: Acid Sneeze

Fuertes contra armas contundentes, débiles contra Air y Fire

Estas enormes y lentas criaturas como amibas pueden trepar a sus víctimas para atacarlas.

POISON SLIME

Limo Venenoso (Beast) HP 75/MP 0 Ataque Especial: Poison Sneeze

Fuertes contra armas contundentes, débiles contra Fire.

Limo con la habilidad de diseminar esporas venenosas.

DARK EYE

Ojo Oscuro (Phantom) HP 95/MP 80

Débiles contra Light, fuertes contra armas afiladas

También llamado "Ojo del Diablo" estos monstruos están bien versados en magia.

BASILISK

(Beast) HP 120/MP 0 Ataque Especial: Acid Breath

Dédiles contra Air

Sus poderosas mandíbulas les dan a estos pequeños y hábiles reptiles un ataque salvaje.

ICHTHIOUS

(Beast) HP 95/MP 0 Ataque Especial: Spiral Shell

Débiles contra Earth

Espíritus parecidos a peces con cabezas acorazadas, su magia les brinda un filo extra en batalla.

HARPY

Harpía (Beast) HP 205/MP 150 Ataque Especial: Blasphemous Howl y Banish

Débiles contra Light, fuertes contra armas afiladas.

Los pájaros del Mundo Inferior son temidos por su inmisericorde hechizo de muerte.

QUICKSILVER

(Evil) HP 120/MP 70

Débiles contra Light y Air.

Muñecos poseídos por almas de niños percidos en guerras o enfermedades.

SHRIEKER

Gritones (Evil) HP 160/MP 150

Débiles contra Air y Dark

Muñecos poseídos por espíritus malignos. Sus gritos matan a todo aquel que los escuche.

MINOTAUR

Minotauro (Beast) HP 280/MP 0 Ataque Especial: Giga Rush

Débil contra Dark

Monstruo mitad bestia y mitad humano, bien conocido por su experto uso de una enorme y malévola maza.

MINOTAUR LORD

Señor de los Minotauros (Beast) HP 525/MP 0 Ataque Especial: Giga Rush

Débil contra Light

Minotauros con tatuajes de protección mágica inscritos en sus cuerpos.

MINOTAUR ZOMBIE

Minotauro Zombie (Undead) HP 680/MP 0 Ataque Especial: Giga Rush

Débil contra Light

No sienten dolor y pelean hasta su muerte final.

DULLAHAN

(Evil) HP 184/MP 21

Débil contra Light

Armaduras de caballeros poseídas por la Oscuridad y capaces de ataques mágicos y físicos

DARK CRUSADER

Crusado Oscuro (Evil) HP 380/MP 80

Débil contra Light

Antigua armadura de las guerras santas, su única debilidad está bajo la placa de su pecho.

NIGHTSTALKER

Merodeador Nocturno (Evil) HP 260/MP 110

Fuertes contra Dark y armas contundentes

Espíritus de soldados caídos, inmunes a las Habilidades de Cadena.

LAST CRUSADER

Último Crusado (Evil) HP 480/MP 240

Sensibles a las armas afiladas

Armaduras carmesí poseídas, pertenecientes a caballeros sagrados.

GOLEM

(Evil) HP 240/MP 15 Ataque Especial: Granite Punch

Débiles contra Air y armas contundentes

Criaturas moldeadas de granito, poseen tremendos ataques físicos.

IRON GOLEM

Golem de Hierro (Evil) HP 420/MP 0 Ataque Especial: Granite Punch

Débil contra Air.

Golems hechos de hierro. La fuerza de sus cuerpos les permite mayores ataques físicos.

DAMASCUS GOLEM

Golem de Damasco (Evil) HP 560/MP 0 Ataque Especial: Granite Punch

Fuerte contra armas punzantes.

Golems hechos de una rara aleación de damasco. Altamente resistentes a ataques físicos y mágicos.

OGRE

Ogro (Beast) HP 540/MP 36

Sensibles al calor

Demonios que pelearon contra los humanos en tiempos míticos.

Extremadamente ágiles y fuertes.

OGRE LORD

Señor de Ogros (Beasst) HP 570/MP 110 Ataque Especial: Tornado

Sensibles al calor

Ogros altamente inteligentes, con conocimientos en hechizos arcanos.

OGRE ZOMBIE

(Undead) HP 500/MP 0

Fuertes contra Dark y armas contundentes.

Ogros muertos vueltos a la vida por necromancia.

GIANT CRAB

Cangrejo Gigante (Beast) HP 420/MP 0 Ataques Especiales: Tidal Rush y Aqua Bubble

Débiles contra Aire, Fuego y Armas Contundentes

Cangrejo gigante cuyo aliento ácido es capaz de derretir la armadura más fuerte.

IRON CRAB

Cangrejo de Hierro (Beast) HP 370/MP 0 Ataques Especiales: Tidal Rush y Aqua Bubble

Débil contra Fire

Cangrejos con caparazones de hierro. Emplean su peso como arma mortal.

DAMASCUS CRAB

Cangrejo de Damasco. (Beast) HP 500/MP 0 Ataque Especiales: Tidal Rush y Aqua Bibble

Sensibles al calor

Cangrejos con caparazones tan duros como el damasco, las armas hechas con sus caparazones son raras y valiosas.

AIR ELEMENTAL

(Phantom) HP 360/MP 160

Débil contra Earth, fuertes contra armas punzantes.

Espíritu del aire. Usa hechizos de afinidad Tierra contra ellos.

DJINN

(Phantom) HP 500/MP 180

Diva del Aire. Este violento y furioso espíritu no sirve a amos mortales.

FIRE ELEMENTAL

(Phantom) HP 320/MP 110

Espíritus de fuego. Maliciosos oponentes con magias de fuego a su disposición.

IFRIT

(Phantom) HP 500/MP 180

Diva de Fuego. Un arrogante espíritu que disfruta quemando humanos con sus hechizos.

EARTH ELEMENTAL

(Phantom) HP 380/MP 160

Espíritu de tierra de bajo nivel. Originalmente benévolo su magia lo ha degenerado a maligno.

DAO

(Phantom) HP 500/MP 180

Diva de la Tierra. Un espíritu maligno que invoca hechizos prohibidos para cortar las añoranzas de la vida humana.

WATER ELEMENTAL

(Phantom) HP 380/MP 170

Espíritu del agua. No te le acerques sin antes preparar tu defensa.

MARID

(Phantom) HP 500/MP 180

Diva del Agua. Hundió en las aguas a Leá Monde por 25 años con la ayuda de Dao la Diva de la Tierra.

DARK ELEMENTAL

(Evil) HP 380/MP 160

Espíritu de las tinieblas. Más poderoso que los otros espíritus elementales de Leá Monde.

NIGHTMARE

Pesadilla (Evil) HP 500/MP 180

Diva de la Oscuridad. Lleno con un insaciable anhelo de ver sufrir a los vivos.

WYVERN

(Dragon) HP340/MP 0 Ataque Especial: Fire Breath

Dragón con mortal ataque de fuego.

WYVERN KNIGHT

(Dragon) HP 520/MP 0 Ataque Especial: Fire Breath

Feroz sub especie de dragon. Raramente aparecen en tierra.

WYVERN QUEEN

(Dragon) HP 700/MP 0 Ataque Especial: Fire Breath

Reina de Dragones. Su reinado es total y sus engendros están listos a dar su vida por ella.

DRAGON

HP 480/MP 0 Ataque especial: Termal Breath y Tail Attack

Débil contra armas punzantes

Estas legendarias criaturas poseen una gran y cruel inteligencia.

SKY DRAGON

HP 670/MP 0 Ataque Especial: Thunder Breath y Tail Attack

Enormes dragones que habitan en las nubes. También son llamados Dragones de Trueno.

FLAME DRAGON

HP 750/MP 0 Ataque Especial: Searing Breath y Tail Attack

Enormes dragones que obtienen su energía del magma.

EARTH DRAGON

HP 510/MP 0 Ataque Especial: Acid Breath y Tail Attack

También conocidos como dragones de tierra, su dureza es tal que es imposible traspasarla.

SNOW DRAGON

HP 720/MP 0 Ataque Especial: Frost Breath y Tail Attack

Por su ataque de aliento helado, son conocidos como dragones de hielo.

ARCH DRAGON

HP 790/MP 0 Ataque Especial: Divine Breath y Tail Attack

Los más inteligentes de todos los dragones, pero al mismo tiempo uno de los más malignos.

DARK DRAGON

HP 840/MP 0 Ataque Especial: Poison Breath y Tail Attack

Dragones del Mundo Inferior que devoran el alma y la carne de los humanos.

DRAGON ZOMBIE

(Undead) HP 500/MP 0 Ataque Especial: Rot Breath y Tail Attack

Poderosos zombies que anhelan almas contaminadas por la Oscuridad.

KALI

(Human) HP 500/MP 500 Ataque Especial: Raven Eye, Heaven's Tear y Caesar'r Thrust

Estatua de la diosa de la destrucción que la Oscuridad infundió con vida propia.

RAVANA

(Human) HP 750/MP 750 Ataque Especial: Raven Eye, Heaven's Tear y Caesar'r Thrust

Estatua mecánica de una deidad. Hecha en la era de Müllenkamp.

ASURA

(Human) HP ???/MP ??? Ataque Especial: Raven Eye, Heaven's Tear y Caesar'r Thrust

Una Deidad que lleva aprisionada en lo más profundo de Leá Monde por siglos.

34.- LEE ESTO SI QUIERES HACER UNA GUÍA

Desde hace algunas semanas, eh recibido algunos mails de personas que quieren escribir alguna guía sobre "x" juego para subirla a la red pero no saben como, así que con este apartado me estoy comprometiendo con todos los que necesiten ayuda paratan noble causa, ayudándolos en lo que pueda, ya saben, algún consejo, el formato más común y cosas por el estilo. Todo aquel que solicite mi ayuda la tendrá en la medida en que pueda dársela; y pese a que haya algunos por ahí que piensen que mi trabajo no es la gran cosa, (están en su derecho para expresar su opinión) déjenme decirles que estoy muy orgulloso que mis guías aparezcan en las principales páginas que hablan de videojuegos en el mundo, y principalmente porque están escritas en un idioma distinto al ingles. Reitero mi ofrecimiento a todo aquel que lo necesite, pueden escribirme a mi dirección de e-mail y no olviden poner en Asunto: "Quiero hacer una guía" para identificarlos y asegurar una respuesta más rápida.

35.- NOTAS FINALES

Aquí Están los datos principales de mi juego hasta el momento. Además de algunos otros datos y pequeños asuntos a tratar.

HP 999

MP 635

Furz 609

Int 569

Agl 565

Nivel 15: Grand Paladin

Puntuación 129 411 532

Títulos: Todos excepto el 12, 21 y 22

Record de tiempo: 2:55 hrs

Max. Mapa: 100%

Max Cofres: 100%

Max Combo 27

Juegos acabados: 22

Mejores Armas y Armaduras en Damasco Puro:

Dread Armor, Dread Glove, Jamadhar, Wakizashi, Crescent, War Maul, Rune Blade, Halberd, Destroyer, Sage's Kane, Arbalest, Rhomphaia, Excalibur.

--- Mis Records en Time Attack ---

Minotaur-----00:01:32 Damascus Golem-----00:00:63

Dragon-----00:00:04 Damascus Crab-----00:00:69

Earth Dragon--00:01:39 Death & Ogre Zombie--00:01:79

Snow Dragon---00:00:78 Asura-----00:01:00

No duden en mandarme un e-mail a hexflux@hotmail.com para cualquier aclaración, queja, critica constructiva o duda, tengo como regla contestar todos los mails que me llegan así que incluso cuando no sepa las respuestas tengan por seguro que les contestaré, pero tomen en cuenta que no puedo revisar mi correo diariamente, tengan paciencia y si no les contesto en una semana a más tardar, les pido que por favor vuelvan a escribir ya que lo más seguro es que no haya recibido tu correo o que no llegó mi respuesta, ¡Ah! Y no olviden poner en Asunto: "Vagrant Story". También les agradeceré a los que tengan dudas que lean con atención este documento y solo si no encuentran la respuesta a su duda en él, entonces escribanme.

Una cosa más, yo NO soy, ni pretendo ser el mejor jugador de Vagrant Story del mundo, soy un gran fanático del juego, y uno de los pocos que han escrito una guía en nuestro idioma, la cual considero tiene la suficiente información como para que cualquiera pueda llegar a encontrar casi todo lo que encierra el juego. Si tu juego es mejor que el mio, ¡Felicidades!.

También, quisiera aprovechar este lapso para pedirles a los usuarios frecuentes del foro de Vagrant de La Guía 2000, que apoyen dicho foro, así como el de Soul Reaver, pero así como con dudas y respuestas, con aportaciones inteligentes ya que últimamente lo único que veo es "Yo soy el mejor, pregunten..." y bueno, creo que hay mejores formas de hacerlo que presumiendo a los demás, ya que es de los pocos foros que hay dedicados a este titulo y en español.

Ahora dos asuntos de importancia, como muchos saben, debido a cuestiones de tiempo me es imposible poder chatear con ustedes, es una lastima, pero así es la vida, sin embargo, en las últimas semanas me han comunicado que alguien se identifica con el nombre "Hex Flux" en salas de chat de MSN, pero al recibir sus mensajes solo recibes virus como "Melissa", "Iloveyou" y el inmisericorde "Blaster" así que mucho cuidado con esta persona. La única forma de comunicarte conmigo es vía e-mail, se que a veces esto no es tan rápido como uno quisiera, pero por ahora es todo lo que puedo hacer. Esto me lleva al siguiente punto, por favor, abstente de enviarme mails basura y "cadenas" ya que tengo por costumbre bloquear a todos los remitentes que me envían este tipo de cosas, sin importar que los conozca o no, y como consecuencia ya no podrás contactarme, eh tenido muchas malas experiencias con los virus últimamente así que por razones de seguridad todo correo mayor de 30 KB será desechado sin importar que sea de un remitente que conozca, si quieres enviarme algun archivo preguntame antes si puedes hacerlo.

Ya por último, no olviden revisar mi demás trabajos en:

<https://www.neoseeker.com/members/submissions/Hex+Flux/>

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/25621.html>

Y para poder leer el scrip del juego en español traducido por mi:

<http://www.guiamania.com/page.php?v=012777&s=1>

36.- REVISIÓN HISTÓRICA DE ESTA GUÍA

-VERSIÓN FINAL Diciembre de 2003

AL FIN, LA VERSIÓN DEFINITIVA.

-Versión 1.7 junio de 2003

Inclusión de más secretos, enemigos amistosos y la jugada del Phantom Pain preguntas más frecuentes, remodelación de la guía y revisión historica de la guía.

-Versión 1.6 enero - febrero de 2003

Inclusión de lista de llaves y los titulos, así como algunas ayudas y secretos como el Marlene's Ring y la cancelación del Bloody Sin y apartado Lea Monde.

-Versión 1.5 1 de noviembre de 2002

Inclusión de titulos de EoD, más estrategias para los enemigos, y correcciones.

-Versión 1.4 17 de octubre de 2002

Correcciones menores, aún así creía que ya estaba todo, pero faltaban más cosas y mejores explicaciones.

-Versión 1.3 1 octubre de 2002

Si mal no recuerdo, después de hacer varias correcciones esta fue la primera actualización para la guía 2000 y para neoseeker.

-Versión 1.2 julio - agosto de 2002.

Primer guía de VS como se conoce ahora, inclusión de derechos de autor, contacto, mayores explicaciones y cambio de formato para gameFAQ's. ¿Quen creería que mi guía estaría en gameFAQ's?

-Versión 1.1.2 julio de 2002

Primer prototipo paragameFAQ's, resultado ser un fracaso. Otra vez a trabajar en el formato y los derechos de autor.

-Versión 1.1.1 junio de 2003

Tenía la esperanza de colocar esta guía en un sitio nacional, desgraciadamente no fue posible. Desués de varios intentos me dí por vencido. (Esos #€?'+*)

-Versión 1.1 diciembre - enero de 2001, 2002

Este fue el primer prototipo de guía, con varios de los apartados de la guía como esta hora, y la inclusión de datos del segundo juego.

-Versión 1.0 diciembre de 2001

Inclusión de recorrido por el juego, recuerdo que tuve que volver a comenzar desde el principio para que no se me pasara nada. Fue mucho esfuerzo, considerando que mi archivo estaba bastante avanzado. Por ahí de 7 juegos acabados.

-Versión 0.2 - 2001

Ya no recuerdo la fecha, pero aquí acabe casi todos los temas relacionados con los apartados de la guía, menos lo referente a recorrido por el juego.

-Versión 0.1 - 2001

Esta fue la primera idea de una guía para ayudar a unos amigos a jugar vagrant Story, Solo contaba con explicaciones basicas, sin recorrido por el juego.

=====
37.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS
=====

Al fin, la versión final, seguramente se quedó algo en el tintero, pero creo que esa será la versión más completa de todas las anteriores, y esto no hubiese sido posible sin el apoyo de tantas personas.

-Por este medio quero agradecer a gameFAQ's por permitirme ver el trabajo de tantos fanáticos y gente que a aportado tanto a dicho medio, y por ser el sitio Número 1 en recurso para los videojugadores de todo el mundo.

-Gracias a Falko Wong (Ozzman) por la lista de títulos. Muchísimas gracias a Zy Nicholson por su completísima guía que fue la principal inspiración para rehacer mi propia guía y por las tablas de combinaciones.

-Muchas Gracias A Leo Chan y a Neoseeker, por darme la oportunidad de poner mi guía en su sitio web. Muchas gracias a los chicos de La Guia 2000, por publicar este trabajo y permitirme llegar a más personas de habla hispana. Y mi agradecimiento infinito a Stephen Ng por publicar mis guías en IGN.

-Gracias a Octavio Romero por ayudarme con los acertijos de cubos, lastima que yo no sea tan bueno para explicar las soluciones.

-Gracia a mis amigos Álvaro Granados, Jesús E. Jaime y Carlos Quijano (gatoflemas) por el apoyo y por haber sido el pretexto original de la creación de esta guía.

-Muchísimas gracias a todos los que han escrito para aportar algo a esta guía, en especial a Lauro Espejo Henández por decirme como obtener el Marlene's Ring, a Ershin por los titulos de Evolve Or Die que me mando, a Alejandro Ramón Peralta por darme el tip para cancelar el Bloody Sin y el de los enemigos amistosos, a Natres (ó Sdos) [Sorry man, no pusiste tu nombre así que tuve que poner esto, espero no te ofendas] por las correcciones y por decirme como quitar las gemas de un arma. Gracias a Patricia Zéstres. Gracias a Marin (Ves, no fue una perdida de tiempo) por darme a conocer la sucia treta de la habilidad Phantom Pain, le hará la vida más fácil a muchos. Gracias a Mauricio Ángel por el uso de la habilidades de defensa, a Alberto (paco porras) por la información extra sobre las combinaciones y donde obtener objetos.

-También agradezco a Oscar Velásquez, Sergio D. Gaelano, Christian, Romeo Romero, José Luis Zambrano Peña; a Eric Rivera por su mail, gracias y espero que el juego halla satisfecho tus expectativas. A William Ojeda Villegas, Juan y a Oscar Eduardo Ortiz Treviño.

-Muchas gracias a mis hermanas por los medios técnicos para realizar este trabajo.

-Muchas gracias a los que me faltaron (Perdón por no mencionarlos a todos, pero son muchos, ustedes saben quienes son)

-Muchas gracias a las inspiraciones musicales que me acompañaron durante esas largas noches de desvelo en las que escribía esta guía.

-Muy en especial, quiero agradecer a Squaresoft por crear el mejor juego de todos los tiempos, una autentica obra de arte del mundo lúdico del entretenimiento electrónico.

-Finalmente, quiero agradecerte a ti, que estas leyendo esto.

Muchas Gracias a Todos.

V A G R A N T S T O R Y

|
\
|
/
\
|
/
/
|
\
/
|
\
=
=
=
|

"Buena suerte y buen viaje"