

Seiken Densetsu 3 (Import) FAQ/Walkthrough

by jaganmarcosdc

Updated to v6.2 on Aug 16, 2004

```
=====
LE PIDO MIS MÁS HUMILDES DISCULPAS A CjayC POR NO HABERLO INCLUIDO
EN LOS CRÉDITOS ANTERIORMENTE.
Y RECUERDEN QUE "NO HAY LÍMITES PARA LOS JUEGOS" Y QUE "TODO EN ESTE
MUNDO TIENE UNA SOLUCIÓN, PERO LA ÚNICA COSA QUE NO TIENE SOLUCIÓN ES
LA MUERTE".
=====
```

FAQ/Walkthrough

Creada el dia: 22/12/02

Terminada el dia: 14/12/03

FAQ/Walkthrough versión: 6.2

Creada por Jaganmarcosdc, 22 Dic 2002

E-mail: jagan_marcosdc@yahoo.com.ar

jagan_marcosdc@hotmail.com

"ADVICE: if only you talk english translate this guide, please."

Este FAQ/Walkthrough es (c) Copyright 2002-03-04 Jaganmarcosdc (Whow!!!)

```
 /  \ /  \ | | | _ /  \ /  \ | | | |
| | | | | | | _ | / / | | | | | | |
| | | | | | | / / | | | | | | | |
 \ \ | _ | | | / | _ | | | | | |
  \ \ | | | | | \ | | | | | | | |
| | | | | | | \ | | | | | | | |
| | | | | | | \ \ | | | | | | | |
 \ _ / \ _ / | | | \ \ \ _ / | | | |
```

```
 | _ \ / _ \ / _ \ / \ _ \ | _ \ | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | \ \ | | | | | \ \ | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | \ \ / \ \ / \ \ / \ \ /
```

Version:

V1.0 - 22/12/02

Hola gente, he creado mi primer guía o FAQ/Walkthrough como le dicen algunos. Sólo hay cuatro secciones en la guía pero les prometo que voy a agregar más.

V2.0 - 27/01/03

Hola de nuevo!! Esta vez agregue más secciones para poder tener más información al tanto para su juego (o sus juegos si lo han pasado varias veces como yo, en mi caso ya lo pase SEIS veces, lo que incluye el haber jugado cada final con cada uno de los personajes a elegir).

Arreglados unos cuantos errores gramaticales de la guía

Agregadas las siguientes secciones:

- Sección de magias (YUPI!!! Ahora pueden saber sobre el verdadero uso de las magias y cómo complementarlas con los distintos equipos que forman)
- Sección de items (ahora van a ver mis conocimientos sobre TODOS los

items del juego, para que sirven y en que momento usarlos)

- Sección del Chibikko Hammer (aca van a poder ver los diferentes usos del mismo, donde encontrarlo, y como es su verdadero uso en las batallas y en las peleas contra los jefes)

V3.0 - 5/2/03

Hola mis queridos lectores de esta fabulosa guía!!! Ya me faltan pocos dias para que empiezen mis clases (3 de Marzo lamentablemente porque ya voy a la secundaria y pase a segundo año de Cs. Naturales). Ahora vayamos a lo nuestro. Primero y más que nada vamos a la lista de cambios en la guía.

Agregadas las siguientes cosas:

- Sección del Black Rabite (aca van a ver cuantos HP's tiene el y cuales son los pasos a seguir para dar y resistir una gran batalla contra este infernal Rabite)
- Sección de Tips (ahora van a ver todos mis conocimientos en las bases del RPG y cuales son las mejores opciones para tener un buen entrenamiento y no caer en el intento. AAAAHHHH. Que buena rima, no?)
- Sección de Game Genies (VIVA!!!)
- Agregados los enemigos con sus respectitu niveles en cada lugar
- Sección de enemigos (Aja!!! Todo sobre los mismos y cuales son sus cualidades)
- Arreglado un error en el cuadro de la relación de clases
- Agregados los elementos de los jefes y enemigos
- Agregado el Bird's Eye y la Demon Statue a la lista de items
- Arreglados los tres primeros estatus maximos de Carlie como Enchantress
- Agregado el Power Up, Blaze Wall y Heat Beam de Xan-Bie, el Pumpkin Bomb de Mispolm y el ataque especial de Koren llamado Barrier Change
- Arreglado el error de debilidad de Koren, sus debilidades son los dos elementos que escribi, no uno de los dos
- Agregados casi todos los datos (incluyendo las debilidades) de Deathjester
- Arreglado el error de las magias que aprenden las ultimas clases de Carlie (Evil Shaman no aprende Tinkle Rain multiple)
- Arreglado el error del ultimo equipamiento de Angela como Grand Divina (el casco era la Myein Crown y la armadura era la Myien Dress. Las dos cosas estaban sólo que invertidas de lugar)
- Agregado el ataque especial de Archdemon llamado Demon Scream
- Agregados los bordes en los titulos de cada sección (asi tiene más estilo)
- Arreglados los errores de los ataques especiales que aprenden la Sage y la Evil Shaman de Carlie (Evil Shaman aprende Huge Huge y la Sage aprende Boom Boom)
- Agregada la magia Demon Breath de Zable Fahr
- Agregadas las magias Body Change y Lunatic de Genova
- Arreglado el error de los ultimos equipamientos de Kevin como Dervish (el arma no era la Giant's Glove, era la Gigas Glove y la armadura no era la Suzaku's Suit, era la Suzaku Uniform)
- Arreglado el error de las magias de Jewel Eater y Tzenker (Jewel Eater no tenia Earthquake, sólo tenia un ataque sin nombre que era similar a Earthquake; y Tzenker no tenia ni Thunderbolt, ni Thunderstorm)
- Arreglado el error de las magias de Koren (el sólo tiene las magias que se nombraron, no tiene más de eso)
- Agregadas las magias Ice Smash, Air Blast, Diamond Missile y Dark Force de Deathjester
- Arreglado el error de las debilidades de Bill y Ben en su segunda pelea (al ser Ninja Masters son de Oscuridad/Luz por lo que son debiles a Wisp/Shade, aunque usar dos elementos que se neutralizan no tiene ningun efecto en los enemigos y jefes)
- Agregada la magia Counter Magic de Gildervine

- Agregados los ataques especiales Veritubach, Bastard Slam y Dead Crush de Lugar
 - Arreglado el error de las magias de Fiegmund (el no tiene Ice Saber)
 - Agregado el Leaf Saber de Mispolm
 - Agregado el ataque especial de Tzenker llamado Supersonic
 - Arreglado el error del uso del Chibikko Hammer contra Tzenker (ella te duerme cuando te agarra, no usa un ataque especial) y tambien arreglado el error del ataque especial de Tzenker llamado Feather Needle (el ataque era el ataque especial de los Needle Birds y Tzenker no lo tenia, ella sólo te dormia con su agarre)
- Que gran actualización que hice, no?

V4.0 10/3/03

Hola a todos!! Despues del gran descanso que tuve de escribir la guía ahora vuelvo a la acción. Ya he comenzado mis clases (ADIOS A LAS VACACIONES. Y eso significa un NOOOOO!!!! Para mi). Ahora vamos a lo nuestro. Primero estuve monitoreando y revisando un poco la guía y encuentre unos cuantos errores, pero los arregle. Se han agregado más secciones y para la proxima version(5.0) la guía ya va a estar terminada como una version final, pero no se preocupen porque despues de esta va a haber otras guias escritas por mi. Y ahora señoras y señores, vamos a ver la lista de cambios en la guía.

- Agregada la sección de la Debug Room (más de uno debe saber que hay una habitación a la cual puedes acceder a todos los lugares, jefes y muchas cosas más)
- Agregada la sección de Combos (con esta sección podran saber como complementar a las distintas clases de los personajes y cuales son las mejores combos de personajes que haran a tu equipo mejor en batalla)
- Agregada la sección de Equipos Recomendados (VIVA!! aca van a poder ver todos los equipos que use durante mis juegos y cuales sirven en cada situación. Otra cosa! Si quieren pueden enviarme sus equipos, si lo hacen, por favor pongan el nombre de los personajes, escribanle la clase a la cual se cambio cada personaje del equipo y una descripción sobre su utilidad en el juego y en las batallas)
- Agregada la sección de Revelaciones (esta es para revelar los secretos de los personajes, como el de DURAN, y cosas raras del juego)
- Agregada la Sección de Escudos de Duran (como conseguirlos, donde y cuando usarlos)
- Agregada la sección de Bugs (tengo algunos pero si quieren mandenme los que descubrieron porque se que hay muchos por ver)
- Agregada la sección de Estatus (esta es para saber para que sirve cada uno de los estatus y quienes son los que mejores los usan)
- Agregada la Sección de Contactame (para aquellos que quieran mandarme mails con preguntas relacionadas con la guía y consejos para que la guía sea mejor u otras cosas como que me indiquen si hay errores y cosas asi)
- Agregada la sección de Cosas Legales (esta es para demostrar la validación y condiciones por las cuales se puede leer y distribuir la guía)
- Agregada la sección de Creditos (Agradecimientos y cosas relacionadas. NOTA: si quieren salir en los creditos sólo ayudenme con la guía como mandarme información, más que nada sobre que hace exactamente el Gold Shield e e-mails con info sobre algunos Bugs, yo tengo algunos pero se que hay más y sólo hay que descubrirlos)
- Agregado un nuevo tip (es muy bueno)
- Arreglado el elemento del Shapeshifter (en verdad es de todos los elementos y hasta no elemental)
- Agregado en la Sección del Black Rabite un trucaso para derrotarlo de una forma instantanea (es increíble como no descubri antes este truco tan bueno y util)
- Agregadas dos magias más que aprende Hawk como Rogue (Hawk como Rogue

aprende Sleep Flower multiple y Body Change multiple)

- Arreglado el error de la ultima armadura de Kevin como Warrior Monk (la armadura no era la Genbu's Suit sino que era la Genbu Uniform)

V5.0 05/08/03

Hola gente!! Despues de tanto tiempo de no leer y revisar la guía finalmente pude revisarla al 100% y ahora esta casi completa ya que me falta más info del Gold Shield.

V5.5 14/12/03

Hola amigos!! Despues de unas grandes vacaciones de escritura de guias vuelvo para anunciar mi llegada a la pagina de "Gamefaqs(TM)" como contributor de guias.

Solo verifique los errores ortograficos y algunas cosas de menor importancia pero ya esta.

Esta es la version final de la guía pero no se preocupen ya que no me voy a ir sino al contrario, me quedo para escribir otras guias.

V6.0 10/1/04

Hola gente!

Hoy sólo vengo a darle la despedida a esta guía ya que al parecer la sección de FAQs no les hizo falta y debido tambien a que esta tiene todos mis conocimientos sobre este juego.

La guía ya esta bien como esta y no necesito agregarle nada más. Lo unico que podran encontrar por ahi van a ser algunos pequeños errores, pero eso es todo.

Lo del Gold Shield ya esta arreglado (casi ni servia, sólo para aumentarle un parametro a Duran, pero nada más).

Bueno...., eso es todo por ahora. Cancele el proyecto de la guía de Secret of Mana pero si estoy pensando hacer algun FAQ o una guía de cualquier otro juego (creo que para GBA, pero aun no lo tengo bien claro). Algo que no puse en la sección de Contactame es que tambien me pueden encontrar (a veces, no siempre) en los llamados Boards de Gamefaqs. más que nada en los de Sword of Mana dando ayuda a la gente que realmente la necesita.

V6.1 02/08/04

Hola de nuevo! Me pregunto por qué ando por estos lares, pero ya que estamos vamos a actualizar la guía.

También cancelé mi proyecto de guía COMPLETA para Sword of Mana, aunque no estaría mal hacer un FAQ.

Sólo actualicé la sección de Equipos Recomendados agregando unos cuantos equipos que Fallen Angel me mandó y espero que los disfruten, ya que él fue el único interesado en el contenido de la guía (huy! Eso sonó ofensivo...., creo). Bueno, espero que nos volvamos a ver en algún otro lugar (board?) en donde podamos aclarar nuestras dudas.

V6.2 13/8/04

Hey! Nos volvemos a ver. Vine a anunciar que ya estoy harto de lo de FINAL así que no lo voy a poner más (hasta que lo decida nuevamente).

Pero bueno, así funciona la mente, a veces decide algo que no es muy fijo. Bueno, ahora pasemos a lo nuestro.

- agregado un poco de info acerca de la sección revelaciones, en cuanto a algunas aclaraciones acerca de los momentos en que se producen.

- agregado otro bug (no lo puedo creer. Después de tanto tiempo al fin alguien encontró otro)

Esta info nuevamente gracias a Fallen Angel.

GRACIAS "GAMEFAQS"

Contenidos:

- 1.Introducción a Seiken Densetsu 3
- 2.Historia del juego
- 3.Personajes
- 4.Caminata
- 5.Lista de magias
- 6.Lista de items
- 7.El Chibikko Hammer
- 8.El Black Rabite
- 9.Tips
- 10.Game Genies
- 11.Lista de enemigos
- 12.La Debug Room
- 13.Combos
- 14.Equipos Recomendados
- 15.Revelaciones
- 16.Escudos de Duran
- 17.Bugs
- 18.Estatus
- 19.Contactame
- 20.Cosas Legales
- 21.Creditos

=====
1.Introducción a Seiken Densetsu 3
=====

Bienvenido al mundo de Seiken Densetsu 3. Este asombroso RPG fue creado por Square en el año 1995, cuando la Super Nintendo tenia su tiempo de diversion y lo ofrecia en grande debido a la cantidad de juegos que estaban a la venta, inclusive este. En ese mismo año el mismo fue lanzado en Japon con muchisimas copias pero los videojugadores de aquellos años lo trajeron a America traducido al ingles. Cosa que me ayudo a entender su historia y trama, ademas de que me ayudo a perfeccionar un poco más mi ingles. Ahora vayamos directo al punto.

El juego es el segundo capitulo de la saga de Secret of Mana y en este se presentaron muchos avances con respecto al primer juego, cosa obvia por supuesto. Y ademas de ofrecer la infinita comodidad que nos da un RPG tambien ofrece la comodidad de pelear con monstruos sin tener que usar un menu de combate como los de otros juegos, haciendo que nos podamos agarrar a los golpes con más comodidad, pero para arreglar el problema del uso de los items y de las magias el juego tiene un menu en forma de anillo que le da mayor comodidad al jugador. Tambien se puede decir que en vez de tener tres personajes autoelegidos ahora se pueden elegir tres de los seis que ofrece el juego, ademas de poderlos cambiar de clases las cuales son la luz y la oscuridad.

El juego tambien presenta unos muy buenos graficos y se juega en tiempo real (supuestamente).

=====
2. Historia del juego
=====

Todo comienza en la Tierra Sagrada de Mana, fuente de energia de la vida del planeta, donde la Diosa de Mana derrota a las ocho bestias sagradas del Mana, la misma a su vez las encerro en unas piedras llamadas las Piedras de Mana y cada una esta bajo la custodia de su Espiritu elemental. Asi, satisfecha de su trabajo terminado, la Diosa de Mana se pone a dormir y se transforma en un arbol, lo que hace que su poder se guarde en la Espada de Mana.

Asi, muchos años pasan tranquilamente hasta que las Piedras de Mana amenazan con destruirse y el destino de seis heroes de distintos paises

se cruza, mientras tratan de salvar al mundo de la destrucción total.

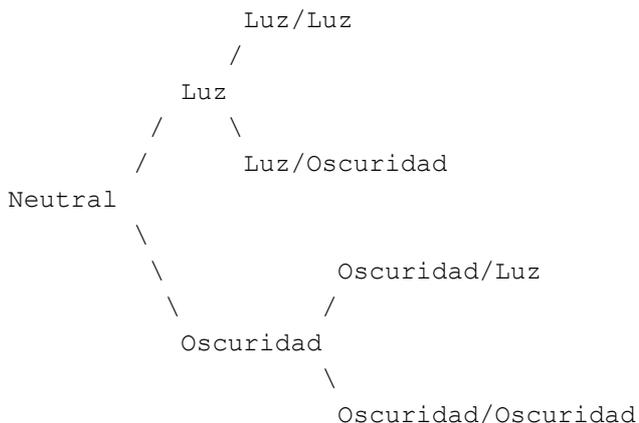
=====

3. Personajes

=====

Durante el juego existen dos cambios de clases. El primero se logra cuando llegas al nivel 18 y lo puedes efectuar tocando cualquier Piedra de Mana, además en el primer cambio es en donde elegis la clase de la luz o de la oscuridad y tambien recibis mejores tecnicas. Y el segundo se logra cuando llegas al nivel 38 y lo puedes hacer tocando la estatua de la Diosa de Mana en la Tierra Sagrada de Mana, pero necesitas un item especial para hacerlo, tambien en este cambio es en donde elegis el la clase de la luz/luz o la luz/oscuridad, o tambien de la oscuridad/oscuridad o la oscuridad/luz; el mismo depende de que a que clase te hayas cambiado primero.

La relación de clases es la siguiente:



Personaje: Duran - Mercenario del reino de Forcena

Edad: 17 años

Sexo: Masculino

Arma: la Espada

Historia: Su historia comienza con la invasion de las hechiceras de Altena cuando el anda vigilando el castillo. En ese momento el se duerme y tiene un sueño en el cual recuerda la muerte de su padre Loki (un gran heroe de Forcena) cuando emprendio un viaje, y la muerte de su madre. Asi, al despertar se entera que el mago rojo(Koren!!) se dirige a saldar unas cuentas con el rey de Forcena lo que obliga a Duran a ir a salvar al rey. Asi el se encuentra cara a cara con el mago rojo, pero este le da una tremenda paliza con sus magias y lo deja casi muerto al pobre Duran (Que increíble humillación). Luego al otro dia decide emprender un viaje para vengar la muerte de su padre y recuperar su honor. El es una de las grandes fuerzas brutas del juego pero es muy lento en el momento de atacar, aunque con la ayuda de los otros dos personajes del equipo compensa su debilidad.

Clases:

Neutral: Fighter

Tecnica: Cross Slash - simple

Estatus maximos:

Fuerza - 12

Agilidad - 10

Vitalidad - 11

Inteligencia - 8

Espiritu - 8

Suerte - 8

En esta clase no aprende magias pero pelea muy bien, tiene fuerza alta y la agilidad y la vitalidad tambien lo son, y su tecnica Cross Slash saca

un buen daño.

Luz: Knight

Tecnica: Three-Step Cut - Simple

Magias: Heal Light

Estatus maximos:

Fuerza - 17

Agilidad - 15

Vitalidad - 17

Inteligencia - 13

Espiritu - 14

Suerte - 14

En esta clase aprende Heal Light y nada más, pero gana la gran capacidad de usar escudos.

Luz/Luz: Paladin

Tecnica: Flashing Sword - todos los enemigos

Magias: Heal Light, Saint Saber

Estatus maximos:

Fuerza - 21

Agilidad - 17

Vitalidad - 21

Inteligencia - 15

Espiritu - 17

Suerte - 16

Item especial: Paladin's Proof - usa Saint Saber multiple

Equipamiento final:

Arma - Brave Blade

Casco - Hero's Crown

Armadura - Hero's Armor

Accesorio - War King's Crest

Escudo - Sacred Shield

En esta clase aprende el maravilloso y util Saint Saber, ademas de que pone atributos sagrados en las armas del equipo, sirve mucho para agarrar a los golpes a los enemigos de genero oscuro como los Demons, Evil Shamanes, Carmillas, Zombies, Ghouls, Ghost, y demas seres fastidiosos.

Luz/Oscuridad: Lord

Tecnica: Magic Circle - Simple

Magias: Heal Light (multiple), Tinkle Rain

Estatus maximos:

Fuerza - 21

Agilidad - 18

Vitalidad - 21

Inteligencia - 16

Espiritu - 16

Suerte - 17

Item especial: Lord's Proof - usa Heal Light multiple

Equipamiento final:

Arma - Sigmund

Casco - Protection Helm

Armadura - Protect Armor

Accesorio - War King's Crest

Escudo - Oath Shield y el Adamant Shield

Esta clase es la mejor clase de Duran si no tienes algun personaje que cure al equipo ya que aprende Heal Light multiple y Tinkle Rain.

Oscuridad: Gladiator

Tecnica: Whirlwind Sword - todos los enemigos

Magias: Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber.

Estatus maximos:

Fuerza - 18
Agilidad - 16
Vitalidad - 17
Inteligencia - 14
Espiritu - 13
Suerte - 13

En esta clase aprende los cuatro sables elementales (Diamond, Thunder, Flame, Ice) y ademas esta tiene mucha más fuerza que la clase del Knight. Tambien al tener los sables puedes explotar la debilidad de los enemigos y son perfectos para usarlos cuando tienes que derrotar a las bestias sagradas.

Oscuridad/Oscuridad: Duelist

Tecnica: Eruption Sword - todos los enemigos

Magias: Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber, Dark Saber.

Estatus maximos:

Fuerza - 22
Agilidad - 19
Vitalidad - 21
Inteligencia - 17
Espiritu - 15
Suerte - 15

Item especial: Duelist's Proof - usa Dark Saber multiple

Equipamiento final:

Arma - Deathbringer
Casco - Skull Head
Armadura - Skeleton Mail
Accesorio - Master's Armband
Escudo - ninguno

Esta clase es la más fuerte de todo el juego, conseguis el Dark Saber que tiene utilidad contra Lightgazer, y sobre todo lo demas aprende la tecnica Eruption Sword que es una de las tecnicas más fuertes del juego.

Oscuridad/Luz: Sword Master

Tecnica: Vacuum Sword - todos los enemigos

Magias: Diamond Saber multiple, Thunder Saber multiple, Flame Saber multiple, Ice Saber multiple, Moon Saber, Leaf Saber.

Estatus maximos:

Fuerza - 21
Agilidad - 18
Vitalidad - 21
Inteligencia - 16
Espiritu - 16
Suerte - 16

Item especial: Master's Proof - usa Diamond Saber multiple

Equipamiento final:

Arma - Ragnarok
Casco - Rising Moon Helm
Armadura - Master's Armor
Accesorio - Master's Armband
Escudo - ninguno

Es una muy buena clase si decidis tener todos los sables menos el Dark Saber y el Saint Saber por supuesto. Ademas de que aprende los sables anteriores pero ahora multiples, y tambien Leaf y Moon Saber que sirven para robar MP y HP del enemigo (primero y segundo respectivamente) aunque estos dos ultimos no pueden ser multiples. Probablemente la mejor clase para balancear a Duran.

Personaje: Angela - princesa del Reino magico de Altena.

Edad: 19 años.

Sexo: femenino

Arma: Baculo

Historia: Ella es la unica hija de la Reina de la Razon. Su historia comienza cuando su madre es convencida por Koren (el MAGO ROJO!) para usar a Angela en un sacrificio para revivir al Emperador Dragon, pero Angela se resiste y por eso su madre la echa del reino. Asi, Angela ve que no tiene opción para regresar y por eso decide emprender un viaje para derrotar a Koren y vengarse de lo que el le hizo.

Ella es la que conjura las magias elementales de ataque, incluyendo la magia más poderosa de todo el juego. Ademas es una de las dos que aprende magia antes de recibir los primeros cambios de clases y comparte historia con Duran.

Clases:

Neutral: Magician

Tecnica: Double Attack

Magias: Holy Ball, Diamond Missile, Air Blast, Evil Gate, Ice Smash, Fireball. Todas estas multiples.

Estatus maximos:

Fuerza - 8

Agilidad - 8

Vitalidad - 8

Inteligencia - 12

Espiritu - 11

Suerte - 10

Anteriormente dicho ella es una de las dos mujeres que aprende magia antes de cambiar de clase. Ojo, no las aprende aumentando de nivel, sino que las aprende cada vez que un espiritu se une a tu. Su debilidad es la parte fisica pero se destaca por su inteligencia, lo que hace que sus magias tengan un buen poder de ataque. Te recomiendo que le subas su inteligencia cada vez que aumentas de nivel, y despu's aumenta sus otras proporciones.

Luz: Sorceress

Tecnica: Pink Typhoon - simple [con esta tecnica es capaz de salir en una revista de Playboy(TM)] Ehem... mejor sigamos con la guía.

Magias: Saint Beam, Thunderstorm, Earthquake, Mega Splash, Explode.

Estatus maximos:

Fuerza - 14

Agilidad - 14

Vitalidad - 14

Inteligencia - 17

Espiritu - 17

Suerte - 14

En esta clase aprende las magias elementales de Nivel 2!!. Ademas aprende una gran y "HERMOSISIMA" tecnica. Lo mejor de esta clase es que al aprender las magias de Nivel 2 es perfecto para los proximos jefes (perdon pero no quiero adelantar nada). Una muy buena clase para ella.

Luz/Luz: Grand Divina

Tecnica: Spiral Rod - simple

Magias: Saint Beam (multiple), Earthquake (multiple), Thunderstorm (multiple), Mega Splash (multiple), Explode (multiple), Double Spell.

Estatus maximos:

Fuerza - 17

Agilidad - 17

Vitalidad - 18

Inteligencia - 21

Espiritu - 19

Suerte - 16

Item especial: Arcane Book - usa Saint Beam, no se si es simple o multiple

Equipamiento final:

Arma - Ganvantein

Casco - Myein Crown

Armadura - Myein Dress

Accesorio - Blizzard Hairpin

Escudo - ninguno

Es una muy buena clase ya que aprende las magias de Nivel 2 pero ahora son multiples y eso es mucho mejor para ella. Y tambien aprende Double Spell que es una magia que conjura Thunderstorm seguido de un Lava Wave y un Mega Splash multiple. Tiene la mayor fuerza de Angela, mucho espiritu y vitalidad tambien.

Luz/Oscuridad: Archmage

Tecnica: Dancing Rod - simple

Magias: Saint Beam (multiple), Earthquake (multiple), Thunderstorm (multiple), Mega Splash (multiple), Explode (multiple), Rainbow Dust.

Estatus maximos:

Fuerza - 16

Agilidad - 16

Vitalidad - 18

Inteligencia - 20

Espiritu - 20

Suerte - 17

Item especial: Book of Secrets - usa Explode multiple.

Equipamiento final:

Arma - Spirit Cane

Casco - Eremos Coat

Armadura - Eremos Crown

Accesorio - Blizzard Hairpin

Escudo - ninguno

Esta clase es casi igual a la otra, aprende las magias de nivel 2 multiples. Ademas de la otra esta se distingue por tener el mayor espiritu de Angela, y tambien porque en vez de aprender Double Spell aprende Rainbow Dust. Esta magia usa cuatro espíritus elementales, usa a Undine, Salamando, Jinn y Gnome; y lo que hace es crear un circulo de los colores del arcoiris que se va haciendo cada vez más chiquito hasta que se produce una explosion de colores creando un espectaculo en la pantalla.

NOTA: las clases de la Luz de Angela son muy parecidas por lo que te recomiendo que pruebes las dos y que luego te decidas.

Oscuridad: Delvar

Tecnica: Star Attack - simple

Magias: Dark Force

Estatus maximos:

Fuerza - 13

Agilidad - 13

Vitalidad - 14

Inteligencia - 18

Espiritu - 16

Suerte - 13

En esta clase no aprende las magias de Nivel 2 pero aprende una magia extra. Esta aprende Dark Force, la cual es una magia de oscuridad de Nivel 2 y lo que hace es encerrar al enemigo en un circulo oscuro y atacarlo con lanzas de oscuridad. En esta clase su inteligencia es mayor a la de la Sorceress, por lo que las magias de Nivel 1 son más fuertes

que las magias de Nivel 1 de la Sorceress. Esta no es recomendada para principiantes por lo que sugiero que se vayan del lado de la luz, y ademas para llegar a sus mejores clases oscuras hay que subir 20 niveles más.

Oscuridad/Oscuridad: Magus

Tecnica: Hot Shot - simple

Magias: Thunderstorm, Earthquake, Mega Splash, Explode, ANCIENT.

Estatus maximos:

Fuerza - 16

Agilidad - 16

Vitalidad - 18

Inteligencia - 22

Espiritu - 18

Suerte - 15

Item especial: Forbidden Book - usa Dark Force multiple.

Equipamiento final:

Arma - Dragon Rod

Casco - Ancient Robe

Armadura - Ancient Tiara

Accesorio - Magma Hairpin

Escudo - ninguno

En esta clase ya aprende las magias de Nivel 2 pero son simples. Ademas ahora aprende la impresionantemente bestial magia ANCIENT, por que los exagerados adjetitu? Bueno esto se debe a que ANCIENT es una de las magias más poderosas de TODO el juego. Esta es como la Legacia de Meteo en la cual caen muchisimos meteoros desde el cielo llevandose por delante a todos los enemigos y haciendolos pedazos a la vez, por lo que hace un gran daño tambien. La misma es perfecta para los jefes y esta tiene la mes alta inteligencia de Angela. Una muy buena clase si estas del lado de la oscuridad con ella.

Oscuridad/Luz: Rune Master

Tecnica: 10t - simple

Magias: Dark Force (multiple), Stun Wind, Stone Cloud, Cold Blaze, Blaze Wall, Death Spell.

Estatus maximos:

Fuerza - 15

Agilidad - 15

Vitalidad - 18

Inteligencia - 21

Espiritu - 19

Suerte - 16

Item especial: Book of Rune - usa Death Spell.

Equipamiento final:

Arma - Rune Staff

Casco - Rune Veil

Armadura - Rune Coat

Accesorio - Magma Hairpin

Escudo - ninguno

Esta es la mejor clase de Angela. Aprende las magias de Nivel 3!!! Estas son mortalmente devastadoras para los proximos jefes y sobre todo lo demas aprende el grandioso Death Spell. El Death Spell es una magia que encierra al enemigo en una esfera la cual esta llena de trampas de oscuridad y mata al enemigo o saca 999 de daño a los jefes. Pero tienes que tener en cuenta algo muy importante en el momento de usar esta magia. tienes QUE TENER EL MISMO NIVEL QUE EL ENEMIGO O EL JEFE (O MAYOR) PARA QUE LA MAGIA FUNCIONE, SI NO HACES ESO EL DEATH SPELL SACARA 0 (CERO) DE DAÑO A LOS ENEMIGOS O AL JEFE.

Personaje: Carlie - Nieta del Sacerdote de la Luz de Wendel

Edad: 15 años

Sexo: femenino

Arma: maza

Historia: Carlie es la hija de Leroy, un heroe de Wendel y el mejor sacerdote, y de Shayla, una elfo que vivio en Flowergarden Diorre, por lo que Carlie resulto ser una media elfo. Carlie nunca conocio a sus padres porque ellos murieron cuando ella nacio y entonces fue criada por el Sacerdote de la Luz y por otro sacerdote llamado Heath. El Sacerdote de la luz mando a Heath a investigar los problemas que ocurrieron en la Tierra Sagrada de Mana, pero Carlie siempre se estaba preocupando mucho por el y entonces se dirigio a buscarlo. Asi al encontrarlo ella vio que un hombre extraño secuestro a Heath y entonces en ese momento Carlie emprende su viaje para rescatar al mejor sacerdote de Wendel, despues de Leroy por supuesto.

Carlie es la magia blanca del juego, aprende Heal Light y Tinkle Rain antes de cambiar de clases y es la segunda chica que aprende magia antes de cambiar de clases. Comparte historia con Kevin y su sangre elfo hace que su crecimiento sea mucho más lento, lo que hace que se vea y se comporte como una niña, aunque ya es adolescente. Y sobre todo lo demas ella es el personaje que mejor cura en TODO el juego.

Clases:

Neutral: Cleric

Tecnica: Bonkle - simple

Magias: Heal Light, Tinkle Rain.

Estatus maximos:

Fuerza - 8

Agilidad - 8

Vitalidad - 8

Inteligencia - 11

Espiritu - 12

Suerte - 11

Como ya lo dije antes, es la otra de las dos mujeres que aprenden magia antes de cambiar de clases. Propiamente dicho aprende Heal Light y Tinkle Rain, estas dos magias son las más utiles en el juego y tienen mayor efecto ya que la especialidad de Carlie es el espiritu, cosa que ayuda mucho en el momento de usarlas.

Luz: Priestess

Tecnica: Jump - simple

Magias: Heal Light (multiple), Holy Ball, Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber.

Estatus maximos:

Fuerza - 13

Agilidad - 14

Vitalidad - 14

Inteligencia - 16

Espiritu - 18

Suerte - 16

En esta clase aprende Heal Light, ahora multiple; Holy Ball que tiene un gran uso con los zombies y otros seres iniciales oscuros, y los sables elementales son muy utiles en el momento de luchar contra los jefes. Con esta clase Carlie tiene un gran uso en las distintas aventuras que hay.

NOTA: las dos primeras clases de Carlie aprenden Heal Light multiple y casi todas sus ultimas clases aprenden Tinkle Rain multiple, menos Evil Shaman.

Luz/Luz: Bishop

Tecnica: ChopChop - simple

Magias: Tinkle Rain (multiple), Saint Saber, Magic Shield, Turn Undead.

Estatus maximos:

Fuerza - 16

Agilidad - 16

Vitalidad - 18

Inteligencia - 18

Espiritu - 22

Suerte - 18

Item especial: Holy Water Vial - usa Heal Light multiple.

Equipamiento final:

Arma - Judgmentes

Casco - Bishop's Ribbon

Armadura - Bishop's Robe

Accesorio - Moon Flower

Escudo - ninguno

En esta clase Charlie tiene el mayor espiritu. Es la mejor de todas sus clases. Aprende Tinkle Rain multiple que tiene gran utilidad en el momento de pelear con enemigos que envenenan mucho; Saint Saber que se usa mucho para enfrentar a los enemigos oscuros de los distintos escenarios finales; Magic Shield que protege a tus aliados de la magia; Y tambien el impresionantemente util Turn Undead y lo que hace es matar a un enemigo zombie o sacar 999 de daño a los jefes zombies. Pero tienes que tener en cuenta algo muy importante. TIENES QUE TENER EL MISMO NIVEL QUE EL ENEMIGO ZOMBIE O EL JEFE ZOMBIE (O MAYOR) PARA QUE LA MAGIA FUNCIONE, SI NO HACES ESO EL TURN UNDEAD SACARA 0 (CERO) DE DAÑO A LOS ENEMIGOS ZOMBIES O AL JEFE ZOMBIE. En conclusion se puede decir que el Turn Undead trabaja igual que el Death Spell de Angela, sólo que este trabaja con zombies.

Luz/Oscuridad: Sage

Tecnica: Boom Boom - simple

Magias: Tinkle Rain multiple, Holy Ball multiple, Diamond Saber multiple, Thunder Saber multiple, Flame Saber mutiple, Ice Saber multiple, Saint Beam.

Estatus maximos:

Fuerza - 15

Agilidad - 17

Vitalidad - 18

Inteligencia - 19

Espiritu - 21

Suerte - 19

Item especial: Bottle of Salt- usa Tinkle Rain multiple.

Equipamiento final:

Arma - Gigas Flail

Casco - Sage's Ribbon

Armadura - Sage's Robe

Accesorio - Moon Flower

Escudo - ninguno

En esta clase aprende todas sus magias anteriores pero ahora multiples, y aprende Saint Beam. Es la peor de sus clases debido a que las otras son más utiles y poderosas. Ahora veamos, Bishop tiene Saint Saber, Turn Undead y Magic Shield; Evil Shaman tiene los mejores monstruos más Antimagic y Demon Breath; y Necromancer tiene Black Curse y Dark saber. Todo eso hace que esta clase se vea como algo inutil e inservible, pero es una buena opción si no tienes a alguien con magias de soporte, ya que sirve mucho con Duran y Kevin. Tambien es la indicada si quieres magias que curen, sables y magias de ataque.

Oscuridad: Enchantress

Tecnica: Dash - simple

Magias: Heal Light multiple, Unicorn Head, Machine Golem.

Estatus maximos:

Fuerza - 14

Agilidad - 13

Vitalidad - 14

Inteligencia - 17

Espiritu - 17

Suerte - 17

En esta clase aprende monstruos como Unicorn Head y Machine Golem y tambien aprende Heal Light multiple. Ademas es una muy buena opción si no es tu primera vez en el juego. Priestess es mejor que esta pero las dos ultimas clases de oscuridad de Carlie son buenisimas.

Oscuridad/Oscuridad: Evil Shaman

Tecnica: Huge Huge - simple

Magias: Gremlin, Great Demon, Antimagic, Demon Breath.

Estatus maximos:

Fuerza - 17

Agilidad - 16

Vitalidad - 18

Inteligencia - 20

Espiritu - 20

Suerte - 19

Item especial: Bottle of Blood - usa Antimagic.

Equipamiento final:

Arma - Juggernaut

Casco - Bitium Ribbon

Armadura - Bitium Dress

Accesorio - Black Onyx

Escudo - ninguno

En esta clase aprende sus mejores monstruos que son Great Demon y Gremlin. Tambien aprende Antimagic que sirve para cancelar los efectos magicos como absorber magia y ataques elementales, y aprende el utilisimo Demon Breath que es un ataque de oscuridad de Nivel 3 que tiene como efecto secundario bajar los estatus magicos, este es muy util si tienes a alguien que ataque con magia poderosa como Angela en sus ultimas clases. Es una muy buena opción para variar de vez en cuando.

Oscuridad/Luz: Necromancer

Tecnica: Craaaaazy - simple

Magias: Tinkle Rain multiple, Ghoul, Ghost, Dark Saber, Black Curse.

Estatus maximos:

Fuerza - 16

Agilidad - 15

Vitalidad - 18

Inteligencia - 19

Espiritu - 21

Suerte - 20

Item especial: Bottle of Ashes - usa Black Curse.

Equipamiento final:

Arma - Maul of the Dead

Casco - Undead Ribbon

Armadura - Undead Suit

Accesorio - Black Onyx

Escudo - ninguno

Es una muy buena clase. Aprende dos monstruos más y Dark Saber que tiene su utilidad en el momento de atacar a los enemigos de luz. Y aprende tambien el grandioso Black Curse que sirve para bajar "TODOS" los estatus

del enemigo en un sólo tiro, es muy util en el momento luchar contra jefes fuertes. Esta clase es la mejor sustitución de Lise como Fenrir Knight debido a que Lise en esa clase aprende magias que bajan los estatus de los enemigos, pero con Black Curse estan todas esas magias en una sola.

NOTA: te recomiendo que pruebes usar Black Curse en los enemigos con Carlie como Necromancer y los Stat Up (Power Up, Mind Up, Protect Up y Speed Up) de Lise como Star Lancer en tus aliados, y "NADIE" podra vencerte. ;D

Personaje: Kevin - heredero del trono del Reino de las Bestias.

Edad: 15 años

Sexo: Masculino

Arma: Manoplas

Historia: Kevin es el hijo del Rey Bestia, cuya vida lo ha tratado muy mal porque no conocio a su madre. Asi decidio vivir fuera del castillo, hasta que un dia encontro un perro a quien llamo Karl. Karl era el mejor amigo de Kevin y siempre andaba junto a el. Hasta que un dia Karl ataco a Kevin pero el por defenderse termino matando a su mejor amigo. Cuando se dirige a reclamarle al rey, Kevin se entera que un tipo llamado Death Jester (EL SECUESTRADOR DE HEATH!!) convencio al rey de atacar a los humanos. Asi Kevin se enfurece y decide empezar un viaje para encontrar la forma de revivir a su mejor amigo Karl.

Kevin es la otra fuerza bruta del juego; es rapido para atacar, lo que hace que ataque doble, y cuando es de noche se convierte en lobo lo que produce que aumente su fuerza. Tambien al cambiar de clases gana dos tecnicas en vez de una, estas se ejecutan al azar y son muy buenas. Comparte historia con Carlie.

Clases:

Neutral: Grappler

Tecnica: Ashura Dream Fist - simple

Estatus maximos:

Fuerza - 10

Agilidad - 9

Vitalidad - 12

Inteligencia - 8

Espiritu - 8

Suerte - 8

Nada fuera de lo comun, es como Lise, Duran y Hawk. Solo puede pelear y cuando se hace de noche gana más fuerza al ser lobo.

Luz: Monk

Tecnica: Whirlwind Kick - multiple, Tornado Throw - simple

Magias: Pressure Point, Heal Light.

Estatus maximos:

Fuerza - 15

Agilidad - 14

Vitalidad - 18

Inteligencia - 13

Espiritu - 14

Suerte - 14

En esta clase aprende Pressure Point y Heal Light. Presssure Point es una magia que aumenta el poder y sólo funciona de dia. Por otra parte el Heal Light lo hace mucho más util debido a que hace un buen complemento con Duran y con el mismo, ya que ahora ademas de pelear puede curar. Es una buena opción si no tienes a alguien que cure. Una buena clase para el.

Luz/Luz: God Hand

Tecnica: Byakko Shockwave - multiple, Stardust Bomb - simple

Magias: Aura Wave

Estatus maximos:

Fuerza - 18

Agilidad - 17

Vitalidad - 22

Inteligencia - 15

Espiritu - 17

Suerte - 16

Item especial: Gold Wolf Soul - usa Aura Wave.

Equipamiento final:

Arma - Spiral Claw

Casco - Ivory Band

Armadura - Byakko Uniform

Accesorio - Tohsei Armband

Escudo - ninguno

En esta clase Kevin se vuelve un Golden Wolf en la noche, su fuerza aumenta 1/2. El God Hand es la clase de luz más fuerte de Kevin y es mejor para pelear que para curar. Aura Wave sirve mucho para rellenar la barra de tecnicas y sus tecnicas son poderosas. Lo malo de esta clase es que no sirve para curar a todo el equipo.

Luz/Oscuridad: Warrior Monk

Tecnica: Genbu 100-Kick - simple, Blow Impact - simple

Magias: Heal Light mutiple, Leaf Saber

Estatus maximos:

Fuerza - 17

Agilidad - 16

Vitalidad - 22

Inteligencia - 16

Espiritu - 16

Suerte - 17

Item especial: Silver Wolf Soul - usa Leaf Saber multiple.

Equipamiento final:

Arma - Holy Glove

Casco - Darkshine Band

Armadura - Genbu Uniform

Accesorio - Tohsei Armband

Escudo - ninguno

Esta es una muy buena clase si no tienes a alguien que cure en forma multiple y que robe el MP del enemigo. Tiene una gran utilidad en el momento de curar a todo el equipo y ademas aprende Leaf Saber que sirve para robar MP de los enemigos. Tiene menos poder que el God Hand pero su Heal Light multiple y Leaf Saber lo hacen un poco más util. Una muy buena clase si no tienes a alguien que cure.

Oscuridad: Bashkar

Tecnica: Water-Moon Slice - simple, Bastard Slam - simple

Magias: ninguna

Estatus maximos:

Fuerza - 16

Agilidad - 15

Vitalidad - 18

Inteligencia - 14

Espiritu - 13

Suerte - 13

En esta clase Kevin no aprende absolutamente nada y es la peor clase de el. En la noche se convierte en un Black Fang y es mucho más fuerte que el Monk. Sus ultimas clases de oscuridad son mejores ya que aprenden magias y ganan más fuerza que las clases de la luz.

Oscuridad/Oscuridad: Dervish

Tecnica: Suzaku Sky Dance - multiple, Veritubach - simple

Magias: Moon Saber

Estatus maximos:

Fuerza - 18

Agilidad - 17

Vitalidad - 22

Inteligencia - 17

Espiritu - 16

Suerte - 16

Item especial: Demon Wolf Soul - usa Moon Saber multiple.

Equipamiento final:

Arma - Gigas Glove

Casco - Ruby Band

Armadura - Suzaku Uniform

Accesorio - Demon Neckband

Escudo - ninguno

En esta clase aprende Moon Saber que es muy util ya que este roba el HP del enemigo, esto hace a Kevin muy util pero no indispensable. En la noche se convierte en un Bloody Wolf. Una buena clase para el.

Oscuridad/Luz: Death Hand

Tecnica: Seiryuu Death Fist - multiple, Dead Crush - simple.

Magias: Energy Ball

Estatus maximos:

Fuerza - 19

Agilidad - 18

Vitalidad - 22

Inteligencia - 16

Espiritu - 15

Suerte - 15

Item especial: Death Wolf Soul - usa Energy Ball.

Equipamiento final:

Arma - Skull Disect

Casco - Sapphire Band

Armadura - Seiryuu Uniform

Accesorio - Demon Neckband

Escudo - ninguno

Es la mejor y más fuerte clase de Kevin. En esta aprende Energy Ball que lo que hace es aumentar la cantidad de golpes criticos. En la noche se convierte en un Wolf Devil. El es la mejor clase del juego para patear a los enemigos.

Personaje: Hawk - lider del grupo de ladrones de Navarre.

Edad: 17 años

Sexo: Masculino

Arma: Cuchillos

Historia: Todo comenzo cuando el Reino de Navarre ejecuto una conquista por las Piedras de Mana. Entonces Hawk vacilo y se lo llevaron en carcel, pero el logro escapar y se entero que su novia Jessica fue maldecida por un hechizo de la Nefasta Bigieu. Asi Hawk decidio emprender su viaje para buscar la Espada de Mana, romper el hechizo y luego salvar la vida de su novia.

Hawk es el personaje favorito de muchos y eso se debe a que el y sus distintas clases tienen gran utilidad. El es muy versatil y es tan rapido que pega doble como Kevin, sólo que en comparación con el Kevin pega más fuerte.

Clases:

Neutral: Thief

Tecnica: Back Slash - simple

Estatus maximos:

Fuerza - 9
Agilidad - 12
Vitalidad - 9
Inteligencia - 9
Espiritu - 9
Suerte - 12

No hay mucho que decir, nada fuera de lo comun. Lo unico que si se puede decir es que su agilidad lo hace un poco más comodo a la hora de pelear.

Luz: Ranger

Tecnica: Flying Swallow Toss - multiple

Magias: Body Change, Sleep Flower, Spike, Arrow.

Estatus maximos:

Fuerza - 14
Agilidad - 17
Vitalidad - 15
Inteligencia - 14
Espiritu - 15
Suerte - 18

En esta clase Hawk es un poco más debilucho pero aprende trampas y magia de Luna. Las trampas son Sleep Flower, Spike y Arrow, estas tienen buen uso en los enemigos. Y tambien aprende Body Change que es una magia de Luna que sirve para convertir los enemigos en Shell Hunters. El Ninja es mejor pero las ultimas clases de luz son muy utiles.

Luz/Luz: Wanderer

Tecnica: Dance of Roses - simple

Magias: Sleep Flower multiple, Body Change multiple, Aura Wave, Energy Ball, Lunatic, Poison Bubble, Counter Magic, Half Vanish, TransShape, Life Booster.

Estatus maximos:

Fuerza - 16
Agilidad - 20
Vitalidad - 19
Inteligencia - 16
Espiritu - 18
Suerte - 21

Item especial: Good Luck Die - usa Life Booster.

Equipamiento final:

Arma - Orihalcon
Casco - Wind Spirit Hat
Armadura - Phantom Cuirass
Accesorio - Lucky Card
Escudo - ninguno

Es una muy buena clase. Aprende un montonazo de magias de Luna y de Dryad y tiene una gran utilidad si tienes a alguien pesado como Duran o Kevin. Lunatic, Half Vanish y Life Booster se encargan del HP, mientras que Poison Bubble se encarga del MP. Counter Magic es muy util debido a que este puede reflejar o rebotar las magias de los enemigos, y tambien esta TransShape que sirve para hacerte invisible para que los enemigos no te vean. Es una muy buena clase para el.

Luz/Oscuridad: Rogue

Tecnica: Thousand Slice - simple

Magias: Rock Fall, Land Mine, Cutter Missile, Axe Bomber, Rocket Launcher, Crescent, Grenade Bomb, Silver Dart, Sleep Flower multiple, Body Change multiple.

Estatus maximos:

Fuerza - 17
Agilidad - 21
Vitalidad - 19
Inteligencia - 17
Espiritu - 17
Suerte - 22

Item especial: Bad Luck Die - usa Land Mine.

Equipamiento final:

Arma - Manslaughter
Casco - Silverwolf Garea
Armadura - Silverwolf Pelt
Accesorio - Lucky Card
Escudo - ninguno

En esta clase aprende muchisimas trampas. Las que más utilidad tienen son Crescent y Silvert Dart debido a que la primera es un ataque oscuro y la segunda es un ataque sagrado. Sus trampas hacen a Hawk más util en el momento de atacar con magia al enemigo. Es buena clase para el y a mi me gusta.

Oscuridad: Ninja

Tecnica: Silhouette Slice - simple

Magias: Shuriken, Fire Jutsu, Water Jutsu, Earth Jutsu, Thunder Jutsu.

Estatus maximos:

Fuerza - 15
Agilidad - 18
Vitalidad - 15
Inteligencia - 15
Espiritu - 14
Suerte - 17

En esta clase aprende muchas magias elementales ninja. Esta clase es como un combo porque los Jutsu y los Shuriken bajan lo estatus enemigos, mientras que los Jutsu son magias elementales. Al bajar las proporciones con sus magias hacen que el sea similar a Lise como Rune Maiden, y los Jutsu por ser magias elementales hace que Hawk sea similar a Angela como cualquiera de sus primeras clases. Esta clase es mejor que el Ranger, ademas es más fuerte y sus ultimas clases oscuras son aun mejores. Es una buena clase para el.

Oscuridad/Oscuridad: Nightblade

Tecnica: Split Image Slice - multiple

Magias: Poison Breath, Flame Breath, Blow Needles, Deadly Weapon, Black Rain.

Estatus maximos:

Fuerza - 18
Agilidad - 21
Vitalidad - 19
Inteligencia - 17
Espiritu - 17
Suerte - 20

Item especial: Nighteye Die - usa Thunder Jutsu

Equipamiento final:

Arma - Deathstroke
Casco - Bloody Mask
Armadura - Black Garb
Accesorio - Stealth Guard
Escudo - ninguno

En esta clase aprende muchas magias. Fire Breath y Poison Breath son magias elementales (esta ultima envenena al enemigo). Y Black Rain es muy util ya que ataca a los enemigos y baja todas sus proporciones, eso es

como tener a Carlie con Black Curse sólo que en Hawk. Una muy buena clase para el y a mi me gusta más que Ninja Master y es la mejor clase de Hawk. En mi opinion por supuesto.

Oscuridad/Luz: Ninja Master

Tecnica: Shadow Dive - simple

Magias: Shuriken multiple, Fire Jutsu multiple, Water Jutsu multiple, Earth Jutsu multiple, Thunder Jutsu multiple.

Estatus maximos:

Fuerza - 17

Agilidad - 22

Vitalidad - 19

Inteligencia - 18

Espiritu - 16

Suerte - 21

Item especial: Bullseye Die - usa Fire Jutsu

Equipamiento final:

Arma - Kongou Raken

Casco - Stealth Hood

Armadura - Wind Demon Mail

Accesorio - Stealth Guard

Escudo - ninguno

En esta clase aprende todas las magias del Ninja en todos los enemigos, eso es como tener a Lise como Fenrir Knight. Las ultimas clases de Luz son mejores que esta y Nightblade es mil veces mejor. Buena clase para el pero para mi sus otras clases son mejores.

Personaje: Lise - princesa del Reino de Viento de Rolante.

Edad: 16 años

Sexo: Femenino

Arma: Lanza

Historia: Su historia comenzo cuando ella regreso al castillo para buscar a su hermano Elliot. Al llegar ella se entero de que su hermano no estaba por ninguna parte, asi Lise recorrio el lugar para encontrarlo pero no lo logro. Al rato mientras su hermano estaba en otra parte del castillo, el fue convencido por los dos mejores ninjas de Navarre, Bill y Ben, para detener el curso de los vientos que protegian a Rolante. Lise despues de eso encontro a Elliot pero fue muy tarde porque el ya habia detenido los vientos del Reino y Bill y Ben aprovecharon la ocasion, secuestraron a Elliot y consecuentemente mataron al rey de Rolante, o sea, el padre de Lise. Asi ella decidio emprender un viaje para rescatar a su hermano y vengar la muerte de su padre.

Lise es el personaje que más utilidad tiene en el juego ya que en las clases de la luz ella aprende a subir los estatus de los aliados, y en las clases de la oscuridad aprende a bajar los estatus de los enemigos. Ademas en las ultimas clases aprende tecnicas muy buenas y poderosas y tambien aprende bestias y diosas con un gran poder de ataque. Ella es mi personaje favorito y comparte historia con Hawk.

Clases:

Neutral: Amazoness

Tecnica: Whirlwind Lance - simple

Estatus maximos:

Fuerza - 11

Agilidad - 11

Vitalidad - 10

Inteligencia - 10

Espiritu - 10

Suerte - 9

Nada fuera de lo comun. Es como Duran, Hawk y Kevin. No puede aprender

magias antes de cambiar de clases y sólo puede luchar contra los enemigos.

Luz: Valkyrie

Tecnica: Vacuum Surge Spear - multiple

Magias: Protect up, Speed up, Mind up, Power Up.

Estatus maximos:

Fuerza - 17

Agilidad - 16

Vitalidad - 16

Inteligencia - 15

Espiritu - 16

Suerte - 14

En esta clase aprende las magias que suben los estatus de los aliados y una tecnica multiple muy fuerte. Es mejor clase que la Rune Maiden y es muy util a la hora de pelear.

Luz/Luz: Vanadis

Tecnica: Light Shot Spear - multiple

Magias: Freya.

Estatus maximos:

Fuerza - 20

Agilidad - 19

Vitalidad - 20

Inteligencia - 17

Espiritu - 19

Suerte - 16

Item especial: Briesingamen - usa Power Up multiple.

Equipamiento final:

Arma - True Spear

Casco - Vanir Helmet

Armadura - Goddess Armor

Accesorio - Draupnir

Escudo - ninguno

En esta clase aprende a Freya que es una diosa que convierte a todos los enemigos en Shell Hunters. Ademas de eso gana mucha más fuerza y es la clase más fuerte con respecto a la fuerza fisica. Usala si no tienes a alguien pesado como Duran o Kevin.

Luz/Oscuridad: Star Lancer

Tecnica: Falling Star - simple

Magias: Protect up multiple, Speed up multiple, Mind up multiple, Power Up multiple, Marduke.

Estatus maximos:

Fuerza - 19

Agilidad - 18

Vitalidad - 20

Inteligencia - 18

Espiritu - 18

Suerte - 17

Item especial: Morning Star Chain - usa Speed Up multiple.

Equipamiento final:

Arma - Stargazer

Casco - Stardust Helmet

Armadura - Polaris Armor

Accesorio - Draupnir

Escudo - ninguno

En esta clase aprende las magias que suben los estatus de los aliados y ahora son multiples, lo que hace que los aliados sean más fuertes en forma más rapida. Y ademas aprende a Marduke que calla a todos los

enemigos y hace un gran daño. Lo que significa que ya no hay más Great Demons que hacen Demon Breath, no más Beast Masters que bajan tus estatus y sobre todo no más Bloody Wolf que hacen Susaku Sky Dance y Wolf Devil que hacen Seiryuu Death Fist. Es la mejor de todas sus clases y la mejor de las clases de todo el juego. Es mi clase favorita para ella y es mejor que la Fenrir Knight.

Oscuridad: Rune Maiden

Tecnica: Flying Heaven Spear - multiple

Magias: Speed down, Protect down, Power down, Mind down.

Estatus maximos:

Fuerza - 16

Agilidad - 17

Vitalidad - 16

Inteligencia - 16

Espiritu - 15

Suerte - 15

En esta clase aprende las magias que bajan los estatus de los enemigos y una tecnica multiple aceptable para su fuerza. No es mejor que la Valkyrie pero es muy util en las batallas tambien.

Oscuridad/Oscuridad: Fenrir Knight

Tecnica: Hundred Flower Dance - simple

Magias: Speed down multiple, Protect down multiple, Power down multiple, Mind down multiple, Lamian Naga.

Estatus maximos:

Fuerza - 19

Agilidad - 20

Vitalidad - 20

Inteligencia - 19

Espiritu - 17

Suerte - 17

Item especial: Gleipnir - usa Mind Down multiple.

Equipamiento final:

Arma - Giant Spear

Casco - Wolf Helmet

Armadura - Wulfhezein

Accesorio - Giant's Ring

Escudo - ninguno

En esta clase aprende las magias de bajar los estatus enemigos y ahora multiples, por lo que los enemigos pueden ser más debiles en forma más rapida. Y tambien aprende a Lamian Naga que hace un gran daño sin ningun efecto secundario pero con el daño basta. Es muy parecida a la Starlancer pero no es mejor. Es una muy buena opción si los enemigos son muy fuertes y aunque subas tus estatus no los puedas vencer.

Oscuridad/Luz: Dragon Master

Tecnica: Dragon Tooth Spear - simple

Magias: Jormungand

Estatus maximos:

Fuerza - 18

Agilidad - 19

Vitalidad - 20

Inteligencia - 18

Espiritu - 18

Suerte - 18

Item especial: Knight Dragon Chain - usa Protect Down multiple.

Equipamiento final:

Arma - Dragon Lance

Casco - Rising Dragon

Armadura - Dragon Knight's Armor

Accesorio - Dragon Ring

Escudo - ninguno

En esta clase aprende a Jormungand que es una bestia que ademas de hacer un gran daño envenena a todos los enemigos. Es la que menos fuerza fisica tiene pero con el daño secundario de Jormungand la hace un poco más util. No es muy versatil debido a que sus otras clases son mejores.

=====
4. Caminata
=====

Nota: el inicio del juego cambia dependiendo del personaje principal. El juego es bastante complicado en si, pero si sos uno de esos jugadores de RPG que quiere todo perfecto, como llegar al nivel maximo (99 o 100 segun el juego), ser el más poderoso y humillar a esos jefes poderosos, el juego te va llevar alrededor de 115 a 120 horas finalizarlo. Acostumbrate a entrenar porque los jefes no te perdonan sólo porque sos el heroe y tambien a perderte porque te va a pasar. El nivel de mi equipo va estar despues de cada titulo pero el nivel dado es el que gane al entrenar en ese lugar.

Comienzo de Duran

El comienzo de Duran es bueno. Te recomiendo que lo elijas a el si quieres una buena historia bien hecha. Con Duran empezamos con el ruido de un publico que quiere acción competitiva. Quizas sea alguna competencia. Un torneo de caballeros!! tu primera batalla va ser con un tipo de armadura negra. Mientras peleas deja que el te elimine y cometera una infracción. Asi te reviviran y ahora recagalo a golpes hasta que caiga. Una tactica es pegarle mientras te alejas debido a que pega algo lento pero realmente duro. Una vez que ganes el publico te aclamara y vas a terminar apareciendo en el castillo de Forcena.

Grasslands Country Forcena

Enemigos: ninguno

Esta vez estas de guardia en el castillo. Te estas muriendo de sueño y un amigo te va decir que aguantes. Duran va a tener una especie de vision la cual se trata de los ultimos dias que estuvo con sus padres. Cuando su padre Loki se va de viaje y nunca regresa, y consecuentemente la muerte de su madre. Todo eso es muy triste. Asi un mago rojo entrara al castillo. Seguilo hasta enfrentarlo. El te dara una gran paliza. Luego Duran va a pasar por un mal momento y se decide a tomar un par copas. Que buen juego. Ahora anda a hablar con la mujer que dice la fortuna en el segundo piso de la casa que esta a la izquierda de la entrada del castillo. Ella te va a decir que vallas a Holy City Wendel para hacerte más fuerte. Despues anda a tu casa y dirigitte a tu habitación, abri el cofre, sali y tu tia te va a decir que vallas con el rey. Anda y habla con el. Despues de hablar con le rey Duran va a empacar sus cosas y andate del castillo hasta la cueva. Aca va a comenzar una escena y te vas a enterar que el destino del mundo esta en tus manos.

Comienzo de Angela

Lamentablemente Angela no puede usar magia. Empeza el juego y vas a ver que ella esta en una clase de magia con Jose, ella no va aguantar más y se largara de ahi. Habla con todas las personas que veas hasta que uno te va a llamar. Anda y habla con el. Una vez que lo hayas hecho, entra al castillo y te vas a encontrar con tu madre y con Koren. Ellos te van a decir que te quieren usar para abrir la puerta hacia la Tierra Sagrada de Mana. Angela no va a estar de acuerdo y tu madre te va a echar del castillo. Ahora no podes hacer nada más que caminar y pelear con los bichos, pero en una de esas te desmayas en medio del SubZero SnowField.

SnowCity Elrand

Enemigos: ninguno

Luego vas a despertar en la casa de un samaritano que te ayudo. Sali de ahi y anda al cafe, habla con todos y luego te iras a Caslte City Jad.

Comienzo de Lise

Empezas luchando contra un Needle Bird. Es muy facil, sólo dale duro hasta que caiga y luego te dirigiras al castillo. Aca Lise va a buscar a su hermano, para entrenarlo, aunque no servira de mucho. Elliot esta perdido. Buscalo por todos lados hasta que en su habitación aparezca una vieja llamada Alma. Ella te dira que no sabe donde esta.

Despues de la conversación Bill y Ben forzaran a

Elliot para que detenga el viento. Anda para donde esta el y vas a encontrarlo con Bill y Ben. Bill y Ben se llevaran a Elliot. Dirigete al cuarto del Rey y ahi te vas encontrar con que el rey esta muerto. Y ahora sali de ahi porque Navarre va a conquistar ese lugar, y asi Lise se dirigira a Castle City Jad.

Comienzo de Hawk

Empezas robando un par de cosas con un gato y siendo el lider de un grupo de ladrones en un pueblo del desierto cerca de Navarre. Desde donde empezas con Hawk metete en la casa, anda al segundo piso, agarra el cofre y como una liebre vas a escapar.

SandFortress Navarre

Enemigos: Ninja - Nivel 1

El rey te esta buscando asi que anda al cuarto del trono. Ahi vas a conocer los proximos planes de Navarre y a Bigieu. Aca van a pasar un par de escenas que tienen que ver con la novia de Hawk, Jessica. Despues de eso anda y busca a Eagle. Sali del fuerte y metete por la derecha que por ahi lo vas a encontrar. Ahora vas a ver las malas intenciones de Bigieu y ella va a poner a Eagle a pelear con tu. Recagalo a los golpes y Bigieu se va a encargar de despacharlo. Ella te va mandar a prision pero Niquita te va a sacar (Te acordas de los hombres gato que eran vendedores en Secret of Mana 1?). Tras eso te vas a enterar que Jessica fue maldecida por el hechizo de Bigieu. Sali de ahi y nos vamos para Castle City Jad.

Comienzo de Carlie

El comienzo de Carlie es algo corto y sencillo pero al rato hay muchas cosas que hacer. Empezas teniendo un sueño con los padres de Carlie. Despues de eso sali por una de laspuertas y te vas a enterar del tremendo quilombo que explico el Sacerdote de la Luz sobre La Tierra Sagrada de Mana, luego anda a dormir y te vas a despertar en la noche. Anda al balcon y un amigo tuyo te va ayudar para escaparte. Carlie es la unica que no empieza en Castle City Jad, sino en Astoria.

Comienzo de Kevin

Enemigos: Bound Wolf - Nivel 1

En el inicio Kevin le esta enseñando a Karl como aullar. En algun momento mientras tu caminas con Karl el comenzara a atacarte. Asi te vas a convertir en hombre lobo y por defenderte de sus ataques lo vas a terminar matando (Pobre Karl, que final tan inesperado). Ahora anda al castillo (Beast Kingdom) y busca a Lugar, quien es un hombre bestia muy distintivo por su color raro. Despues trata de salir y vas a escuchar al Rey Bestia hablando con un payaso medio loco y psicopata llamado Deathjester (ODIA A ESE TIPO, ES UNA TIPO FASTIDIABLEMENTE MOLESTO!!). Asi te vas a enterar de que este controla a Karl para que ataque a Kevin, y Kevin se va a convertir en hombre lobo, y se va a recalentar tanto que va a romper una pared (INCREIBLE!!!), pero no va mostrar mucha fuerza

frente al Rey Bestia. Y así lo van a mandar volando afuera del castillo. Ahora que puedes manejar a Kevin anda a Moonlight Forest y terminarás llendo a Castle City Jad.

Castle City Jad:

Nivel del equipo: 1

Enemigos: ninguno

Aca al llegar no puedes salir mientras sea de día porque los hombres bestia invadieron el lugar, así que esperate hasta la noche. Mientras puedes ver a todos los personajes menos a Carlie. En la tienda de armas esta Duran quejandose porque no hay armas. En la tienda de items en la izquierda esta Kevin. En el INN esta Angela durmiendo. Hawk esta en el Pub y en el segundo piso esta Lise.

Una vez que sea de noche andate del lugar para ir a Lakeshore Village Astoria.

Rabite Forest

Nivel del equipo: 5

Enemigos: Rabite - Nivel 1, Myconid - Nivel 1/2

Este es un buen lugar para empezar a entrenar. Aprovecha y hacelo ya que tambien de noche aparecen los Myconid que te dejan los Myconid's Eye que sirven para dormir al enemigo. El camino para llegar a Lakeshore Village Astoria es el siguiente: sur, este, este, sur, sur y sur.

Lakeshore Village Astoria

Nivel del equipo: 5

Enemigos: ninguno

Acaanda a la tienda de armas y comprate un arma nueva. Sali de la tienda y habla con el hombre que esta a tu derecha. El te va a decir que nadie le cree lo que vio, y te va a contar que ultimamente todas las noches esta apareciendo una luz brillante en el lago. Ahora lo que tienes que hacer es esperar hasta la noche para luego ir al INN. Cuando sea de noche anda al INN y dormite. Mientras estas durmiendo vas a ver que una luz rara te va despertar y entonces seguila.

Rabite Forest

Nivel del equipo: 5

Enemigos: Rabite - Nivel 1, Myconid - Nivel 1/2

Esta vez desde donde salimos el camino para llegar hasta donde va la luz es el siguiente: norte, oeste, sur, oeste. Aca hay una Diosa dorada, ella te va restaurar el HP y el MP y puedes grabar tu partida, sigamos. Sur, sur, este y ahi la vamos encontrar. Ella te va escoger para salvar de la destrucción a la Tierra Sagrada de Mana y despues de que te lo explique se va escuchar una explosion proveniente desde Astoria así que vamos para alla.

Lakeshore Village Astoria

Nivel del equipo: 5

Enemigos: ninguno

Que paso aca? Todo esta destruido. Los Hombres Bestia anduvieron por aca. Ahora tenemos que ir para Holy City Wendel, así que vamos.

Rabite Forest

Nivel del equipo: 5

Enemigos: Rabite - Nivel 1, Myconid - Nivel 1/2

Esta vez apenas salimos de Astoria vamos para el este. Ahi vas a encontrar a tu segundo personaje (el se va a unir con nivel 4). Ahora trata de entrar por la cueva pero no se puede, entonces el Hada va a borrar la barrera que protege a la cueva y así vamos a poder pasar.

Cave of Waterfalls

Nivel del equipo: 5

Enemigos: Battum - Nivel 3, Goblin - Nivel 3, Myconid - Nivel 3

Aca vas a ver a Carlie tratando de llegar a Wendel y te dira que a su abuelo, el Sacerdote de la Luz, sólo lo vas a poder ver de dia, y ella se te unira si la pusiste en tu equipo.

Aca el camino para llegar a Wendel es el siguiente: sur, sur, sur, oeste, oeste, oeste, sur y oeste.

Holy City Wendel

Nivel del equipo: 5

Enemigos: ninguno

Aca anda a las tiendas para comprar items, armas y armaduras. Luego anda para arriba para ver al Sacerdote de la Luz. Cuando le hables el te va decir que la Tierra Sagrada de Mana esta en peligro y que tu lo tienes que impedir. Y tambien te va contar la historia de las Piedras de Mana y los diferentes espíritus elementales. Despues de eso te va a decir que el espiritu de la luz se encuentra en la Cave of Waterfalls, asi que ahora vamos para alla.

Cave of Waterfalls

Nivel del equipo: 5

Enemigos: Battum - Nivel 3/4, Goblin - Nivel 3/4, Myconid - Nivel 3, Zombie - Nivel 4

Esta vez desde donde entramos el camino es: este, este, este, norte, oeste y ahi usa el hada. Ahora seguimos hacia el oeste, norte, este, este, norte, norte y ahi vas a ver a Full Metal Hagger.

Full Metal Hugger: 1400 HP's

Experiencia: 24

Oro: 414

Elemento: Wisp

Debilidad: Shade

Ataques especiales: Bubble Breath, Dive Attack, Eye Attack

Magias: Holy Ball, Heal Light

Basicamente como recién empezamos el juego no tenemos ni magias ni items magicos, por lo que sólo debes agarrarlo a los golpes. Tene cuidado con su Dive Attack, y Bubble Breath envenena a quien ataca. Tambien usa Round Drops para curarte y estate bien atento de que ninguno de tus personajes se muera. Despues de que lo derrotas Wisp se va a unir a ti y si tienes a Angela en tu equipo ella va a poder usar su magia de Luz al igual que Carlie. Ahora vamos hacia el sur y al este, usa al hada y los hombres bestia te van a mandar a la carcel.

Castle City Jad

Nivel del equipo: 5

Enemigos: Bound Wolf - Nivel 3/4

Aca amaneces encerrado en una carcel y tu tercer personaje te va a sacar de ahi, a menos que sea Carlie, si es asi te va a sacar Duran u otro.

Ahora despues de que te saque sali del castillo y escapa en barco dejando plantado a quien te ayudo si ya tienes a tu tercer personaje, si no el se subira al barco tambien y se unira a ti.

Free City Maia

Nivel del equipo: 5

Enemigos: ninguno

Aca hay que comprar equipamiento nuevo y hablar con algunas personas del lugar. Primero habla con el tipo que esta a la izquierda del INN y luego salimos de la ciudad.

Golden Road

Nivel del equipo: 7

Enemigos: Assassin Bug - Nivel 4, Rabite - Nivel 4, Zombie - Nivel 4, Poron - Nivel 4, Battum - Nivel 4

Aca lo que tenemos que hacer es ir hacia Grasslands Country Forcena para hablar con le rey Richard, quien sabe más sobre la ubicación de los siguientes espíritus y las siguientes Piedras de Mana. Ahora vamos hacia el oeste, norte, oeste, oeste, sur, sur y norte para entrar en la cueva. Seguimos, oeste, sur y cruza el puente para encontrarte con las magas de Altena quienes te mandaran a los Machine Golems.

Machine Golems (x2): 605 Hp's (cada uno)

Experiencia: 16 (cada uno)

Oro: 113 (cada uno)

Elemento. Gnome

Debilidad: Jinn

Ataques especiales: Rocket Punch, Drill Missile.

Magias: ninguna

Estos tipos son capaces de matarte si quieren así que tene mucho cuidado. Cuando empezas anda hacia abajo para que su Drill Missile no te pegue porque hace mucho daño. Y cuidate de sus golpes. Una vez que los hayas vencido las magas de Altena se iran pero uno de los Golems explotara haciendo que tus personajes queden del lado de Maia, así que regresa a Maia.

Free City Maia

Nivel del equipo: 7

Enemigos: ninguno

Aca ahora anda a la casa que tiene en la ventana a un pibito que esta espiando. Entra a la casa y habla con el tipo, que se llama Bon Voyage. El nos puede ayudar a llegar a Forcena con su cañon pero tiene un problema porque le falta polvora (gunpowder para los que no saben bien el ingles), así que sali de la casa y anda a hablar con el tipo que esta abajo del INN. Este te va decir que los enanos que viven en la Cleft Of The Earth tienen la polvora. Así que esta vez vamos hacia donde estaba el puente para ir a Forcena pero ahora tocamos la diosa que esta ahí.

Cleft of the Earth

Nivel del equipo: 7

Enemigos: ninguno

Aca toca la diosa y usa a Wisp. Luego baja por las escaleras hasta que veas una entrada, entra por la misma y llegaras a la Dwarf Village.

Dwarf Village

Nivel del equipo: 7

Enemigos: ninguno

Aca compra equipamiento nuevo y habla con el tipo de la tienda de items, quien te va decir que Watts anda por una de sus cuevas y que el tiene un poco de polvora. Ahora sali de la aldea y un tipo va a cavar una cueva para que puedas llegar hasta donde esta Watts. Por cierto, te acuerdas que el forjaba las armas en Secret of Mana 1?

Dwarf Tunnel

Nivel del equipo: 10

Enemigos: Molebear - Nivel 4/5/6, Goblin - Nivel 4/5/6, Battum - Nivel 4/5, Myconid - Nivel 4/5, Slime - Nivel 4/5, Goblin Lord - Nivel 4/5/6

Aca para encontrar a Watts el camino es el siguiente: norte, oeste, oeste, hacia arriba y al este, este y ahí esta Watts. El te vendera la

polvora a 5000 Luc. Pero es demasiado cara, entonces te la rebajara a 3000 Luc. pero igual sigue cara, asi que entonces el dira algo sobre Gnome y se ira, ahora lo seguimos. Continuamos hacia el oeste, oeste, sur, oeste, oeste, sur, segui hacia la izquierda y al norte, este, este, norte, este, este, segui hacia arriba y al oeste, oeste, oeste, sur, sur y llegaras a una entrada. Entra por ahi y vas a ver a Watts que esta buscando a Gnome pero entonces te encuentras cara a cara con Jewel Eater.

Jewel Eater: 3380 HP's

Experiencia: 48

Oro: 843

Elemento: Gnome

Debilidad: Jinn

Ataques especiales: Power Punch

Magias: Diamond Missile, Speed Down, Protect Up.

Este jefe es algo dificil debido a que sus golpes no se pueden esquivar y pega algo durito. Asi que te conviene pegarle con todo. Si tenes a Carlie ella ya debe tener Heal Light, si no entonces curate con Round Drops. Despues de derrotarlo Gnome se unira a ti y Watts te va a dar la Polvora. Ahora el te sacara con su cuerda magica(si quieres), asi que volvamos a Maia.

Free City Maia

Nivel del equipo: 10

Enemigos: ninguno

Aca habla con Bon Voyage, el tipo del cañon. Y ahora si vamos para Forcena. Pero los calculos salieron mal y vas a terminar en Molebear Highlands.

Molebear Highlands

Nivel del equipo: 10

Enemigos: Molebear - Nivel 6/7, Assassin Bug - Nivel 6/7, Gal Bee - Nivel 6/7, Battum - Nivel 7

Aca aprovecha que los Molebears te dejan Earth Coins. Ahora para llegar a Forcena el camino es el siguiente: norte, norte y vas a ver a Duran, si el no esta en tu equipo. Luego de hablarle seguimos hacia el sur, este, sur, este, metete por el hoyo y segui hacia el este, norte, metete por el hoyo y segui al norte, este y norte.

Grasslands Country Forcena

Nivel del equipo: 10

Enemigos: Machine Golem - Nivel 6/7, Magician - Nivel 6/7, Unicorn Head - Nivel 6/7

Llegamos en medio de una invasion. Anda al norte y graba, seguimos hacia el norte hasta llegar a la sala del trono. Ahi vas a ver al Rey Richard y a Koren (NOOOO!!!), trata de pegarle pero vas a ver que no le puedes hacer ni cosquillas, entonces el se ira. Habla con el Rey y el te va a decir la historia bien echada sobre las Piedras de Mana, tambien te va a decir que tienes que conseguir a Jinn y que el esta en el Corridor of Wind cerca del Wind Kingdom Rolante. Despues de eso el te va a decir donde estan las piedras restantes pero primero conseguí a Jinn. Despues de hablar con el vas a ver al hermano de Bon Voyage, Bon Jour, pero te va a decir que te des de una vuelta por la ciudad y que despues su cañon va estar listo. Ahora vamos a comprar armas nuevas y anda a la casa que esta a la izquierda de la entrada del castillo para hablar con la señora que dice la fortuna. Despues de hacer eso anda de vuelta a hablar con Bon Jour para usar su cañon y volver a Maia.

Free City Maia

Nivel del equipo: 10

Enemigos: ninguno

Ahora salimos del pueblo pero esta vez en vez de entrar a la cueva donde fuimos antes vamos para el sur, este y este y vamos a llegar a Byzel.

Merchant City Byzel

Nivel del equipo: 10

Enemigos: ninguno

Bienvenidos a la maravillosa ciudad de Byzel. Lo de maravilloso se debe a que en la noche abre su MERCADO NEGRO. Este lugar vende un monton de cosas utiles que nos van a servir para los proximos jefes. Esperate hasta la noche para ir. Una vez que lo sea anda y compra 9 de todo lo siguiente: Earth Coin, Bulette's Scale, Molebear's Claw, Storm Coin, Bird's Scale, Siren's Claw, Ice Coin, Sahagin's Scale, Poseidon's Claw, Flame Coin, Drake's Scale, Kerberos' Claw, Light Coin, Poto Oil, Mama Poto Oil, Darkness Coin, Specter's Eye y Dart(Fua que lista de cosas). En verdad son muchos gastos pero creeme que te van a servir. Despues de la GRAAAAAAN compra de items nos tomamos un barco para ir a Palo, si te queda dinero, si no es asi ponete a matar un par de bichos hasta que consigas lo suficiente para ir.

Fishing Harbor Palo

Nivel del equipo: 10

Enemigos: ninguno

Esta ciudad fue invadida por Navarre. Pero nosotros sólo compramos equipamiento nuevo y salimos de la ciudad.

Path to The Heavens

Nivel del equipo: 10

Enemigos: Zombie - Nivel 9, ChibiDevil - Nivel 8/9, Needle Bird - Nivel 8, Harpy - Nivel 9, Armor Knight - Nivel 9

Aca vamos para el norte, este, norte, norte, este, este, sur, norte y anda hacia la derecha pero te vas a quedar dormido. Ahora vas a aparecer en el escondite de las amazonas de Rolante (que diversion con esas chicas) y vas a conocer a la increiblemente bonita Princesa de Rolante, Lise (EEEEEEHHHH!!!!). Ella te va a decir que Navarre invadio Rolante pero Lise quiere reconquistarlo. Asi que ella los va dejar que la ayuden. Entonces como el viejo del reino no puede planear una estrategia para ustedes, necesita que hablemos con Don Perignon para saber donde esta exactamente la Piedra del Viento de Mana y Jinn y tambien para usar una estrategia. Don Perignon es un Chibikko que vive entre el Rabite Forest y el viejo te va a decir que el sólo habla con los Chibikkos y que no le agradan los humanos, asi que para eso tenemos que conseguir el Chibikko Hammer primero. Ahora lo que tenemos que hacer es ir a Byzel usando el cañon que esta donde te dormiste, y luego alla esperar hasta la noche para entrar y hablar con una señora que tiene el Chibikko Hammer.

Merchant City Byzel

Nivel del equipo: 10

Enemigos: ninguno

Espera hasta la noche y habla con la vieja. Ella te lo va a dar y te va a decir que fue de un ancestro de ella asi que no lo pierdas. Ha! Ya lo vamos a perder si lo necesitamos para ganar a un espiritu. Luego de hablar tomate un barco hacia Jad y anda al Rabite Forest.

Rabite Forest

Nivel del equipo: 11

Enemigos: Rabite - Nivel 1/2/3, Myconid - Nivel 1/2/3, Rabilion - Nivel 9/10

Aca sólo segui el mismo camino que tomamos para seguir la luz. Solo que

esta vez en donde esta la estatua de Moogles usa el Chibikko Hammer y toca la estatua para entrar a la Aldea Chibikko.

Aldea Chibikko

Nivel del equipo: 11

Enemigos: ninguno

Aca lo que tienes que hacer es buscar a Don Perignon por todas las casas. Una vez que lo hagas el se va a revelar y va a hablar con tu. Don Perignon te va a decir que la Tierra sagrada de Mana esta en grave peligro y que Jinn se encuentra al final del Corridor of Wind junto con la Piedra de Mana. Despues de eso tomate un barco hacia Palo y vamos para el Corridor of Wind.

Path to the Heavens

Nivel del equipo: 11

Enemigos: Zombie - Nivel 9, ChibiDevil - Nivel 8/9, Needle Bird - Nivel 8, Harpy - Nivel 9, Armor Knight - Nivel 9

Esta vez vamos para el norte, este, norte, norte, segui hacia arriba y al este, este, este, norte y entra en la cueva, segui para el norte y al oeste y vas a llegar al Corridor of Wind.

Corridor of Wind

Nivel del equipo: 15

Enemigos: ChibiDevil - Nivel 11, Needle Bird - Nivel 11, Harpy - Nivel 11, Armor Knight - Nivel 11

Este lugar es medio molesto porque tienes que andar tocando los botones para cambiar de dirección a las estatuas que soplan viento fuerte. Aca aprovecha para entrenar y vas a ver que a veces aparecen unos pajaros con cara de mujer llamados Harpy, estos si los matas a lo ultimo te van dejar en un cofre las Harpy's Fang que son items que conjuran magia de viento de nivel 3, por supuesto la magia que conjuran es llamada Stun Wind y tiene como efecto secundario callar a los enemigos, la misma es muy util y poderosa por ser de tercer nivel. Ahora el camino para llegar a la Piedra de Mana y a Jinn es el siguiente: toca el switch y al oeste, oeste en la parte de arriba, toca el switch, luego toca el switch de más arriba y anda al oeste, sur, este, toca el switch de la derecha, baja y toca el switch inferior derecho para ir al sur, al este esta la Piedra de Mana y más al este esta Jinn pero el Darkshine Knight lo esta golpeando y cuando llegemos el se ira y Jinn se convertira en Tzenker.

Tzenker: 1808 HP's

Experiencia: 160

Oro: 1220

Elemento: Jinn

Debilidad: Gnome

Ataques especiales: Supersonic

Magias: Air Blast, Speed Up, Protect Down

Este jefe en realidad no es tan dificil. Solo preparate con Molebear's Claw para tener Diamond Saber, tambien con Earth Coin si no tienes a Angela en tu equipo (si la tienes ya debe tener Diamond Missile), y algunas Drake's Scales para que el Diamond Saber tenga un mejor efecto. Ahora lo que tienes que hacer es usar las Molebear's Claw en tus personajes y luego usar las Drake's Scales para ganar más fuerza. Despues de hacer eso pegale duro cuando baje y si esta en el aire usa las Earth Coin o Diamond Misile si esta Angela en tu equipo. Despues antes de morir va a empezar a usar Speed Up y sólo dale duro hasta que caiga. Luego de derrotarla Jinn se va unir a tu y es hora de volver con las amazonas.

NOTISIMA: cuando llegues al nivel 18 volve para aca asi cambias de clases

tocando la Piedra de Mana. Tambien te recomiendo que en tu equipo tengas uno de Luz, otro de Oscuridad, y el ultimo como tu quieras porque con esto nunca vas a tener desventaja.

Path to The Heavens (en el escondite de las amazonas)

Nivel del equipo: 15

Enemigos: ninguno

Aca sólo llega al lugar donde te dormiste y usa a Jinn. Despues de eso los ninjas de Navarre se van a dormir y es hora de reconquistar Rolante con Lise.

Wind Kingdom Rolante

Nivel del equipo: 15

Enemigos: Ninja - Nivel 11, ChibiDevil - Nivel 11, Evil Sword - Nivel 11, Armor Knight - Nivel 11

Aca creo que lo que hay que hacer es un asunto muy obvio. No hace falta que lo explique. Solo hay que matar a todos los bichos que se nos crucen en el camino y llegar hasta el ultimo cuarto de arriba de todo. Ahora el camino para llegar ahi es el siguiente: norte, norte a la derecha, oeste, sur, norte más arriba, este, sur, este, este, norte, norte, sur más a la izquierda, norte a la izquierda, sur más a la izquierda, norte y te vas a encontrar con Genova.

Genova: 3065 HP's

Experiencia: 260

Oro: 790

Elemento: Salamando

Debilidad: Undine

Ataques especiales: Melt Wave, Summon Gate

Magias: Spike, Arrow, Rock Fall, Summon Shapeshifter - Nivel 10, Body Change, Lunatic

Summons: Shape Shifter

Shape Shifter: 11 de experiencia

Este jefe es uno de los más difíciles así que prepárate con Ice Coin, Poseidon's Claw para tener Ice Saber y Drake's Scale para ganar más fuerza y más efecto con el sable. Ahora ignora a los Shape Shifter ya que tus aliados se van a encargar de ellos, tu sólo usa las Poseidon's Claw y las Drake's Scale para que luego le des duro con los golpes. Despues de derrotarlo anda hacia el norte y te vas a encontrar con Bill y Ben.

Bill y Ben: 900 HP's (cada uno)

Experiencia: 156 (cada uno)

Oro: 353 (cada uno)

Elemento: Shade

Debilidad: Wisp

Ataques especiales: Silhouette Slice, Shadow Dive.

Magias: Thunder Jutsu, Earth Jutsu, Fire Jutsu, Water Jutsu, Shuriken.

Estos tipos son un verdadero dolor de cabeza en el momento de pelear. Usa Drake's Scale y Bulette's Scale para aumentar tu poder y defensa porque estos dos usan su potencial al máximo y son capaces de matarte si quieren. Tene mucho cuidado y cada vez que usen su Shadow Dive cura a tus aliados. Despues de derrotarlos vas a ver a Bigieu pero no la vas a poder ni tocar. Tras eso las amazonas de Rolante reconquistaron a su reino y nosotros ahora tenemos que ir a hablar con el Rey Richard así que vamos a tomarnos un barco desde Palo.

Fishing Harbor Palo

Nivel del equipo: 15

Enemigos: ninguno

Aca al tomar el barco el tipo te va a decir que el viaje esta vez va a ser gratis (algo MUUUYY raro). Luego el barco va a dar muchisimas vueltas, vas a despertar y te vas a enterar de que es un Barco Fantasma!!.

Barco Fantasma

Nivel del equipo: 20

Enemigos: Zombie - Nivel 13, Ghoul - Nivel 13, Slime - Nivel 13, Specter - Nivel 13

Aca los enemigos son bastante dificiles debido a que muchos de ellos son zombies y envenenan mucho. Lo bueno de todo esto es que aca aparecen Specter, por lo que podemos conseguir los Specter's Eye que sirven para cancelar los efectos magicos, son muy utiles contra aquellos jefes que aumentan sus estatus y ademas en algunos cuartos si matas a todos los enemigos aparece un zombie que dice welcome y funciona como una tienda normal. Luego el Hada te va a decir que siente la presencia de un espiritu elemental. Ahora lo que tenemos que hacer primero es llegar hasta la biblioteca del barco ya que en una de sus puertas sólo puedes entrar con dos personajes. El camino para la biblioteca es el siguiente: desde la habitación anda hacia el sur, este, sur, norte bien a la izquierda, este y norte bien a la izquierda. Ahí vas a ver tres libreros, el primero tiene los Book of Death, el segundo tiene los Book of Curses y el tercero tiene los Book of Blood. Ahora toca el Book of Blood, Book of Death, Book of Curses y Book of Death de nuevo y se va a abrir un pasillo. Aca vas a ver el diario del capitán, leelo y el Ghost Nut Mataro que aparecia en Byzel maldecira al líder de tu equipo (no pongas ni a Carlie ni a Angela!!). Ahora tenemos que ir a la habitación donde sólo pueden entrar dos personas. El camino hasta allá es el siguiente: sur, oeste, sur, norte subiendo las escaleras y norte bien a la izquierda, ahora que estamos ahí seguimos hacia el este, sur, oeste subiendo las escaleras y ahí nos vamos a encontrar con Gorva.

Gorva: Cerca de 3000 HP's

Experiencia: 1120

Oro: 999

Elemento: Shade

Debilidad: Wisp

Ataques especiales: Ghost Road

Magias: Evil Gate, Black Rain, Antimagic, BLACK CURSE (NOOOO!!!).

Este jefe es muy bien animado. Lo que tienes que hacer es prepararte con los Darts que compramos en el mercado negro ya que es igual que Tzenker. Cuando este en el aire tirale los Darts y cuando baje dale duro. También puedes usar las Light Coins y si tienes a Angela dale con Holy Ball usando en ella las Sahagin's Scales hasta que el caiga. Si tienes a Carlie en tu equipo ella estaría perfecta para curar. Y por último tiene a mano el Chibikko Hammer por que una de sus magias calla a tus aliados, por lo que al usar el Chibikko Hammer el estado de mudo se anula y al volverlo a usar vuelves a tu tamaño normal.

Después de que lo venzas Shade se va a unir a ti diciendote que su piedra correspondiente (o sea la Piedra de la Oscuridad), se perdió hace mucho tiempo y ahora vas a terminar cayendo en la Volcano Island Bucca.

Volcano Island Bucca

Nivel del equipo: 20

Enemigos: Molebear - Nivel 13, Dark Priest - Nivel 13, Rabilion - Nivel 13, Gal Bee - Nivel 13, Myconid - Nivel 13, Cockatrice - Nivel 14/15, Cockabird - Nivel 14/15, Goblin Lord - Nivel 14/15, Grell - Nivel 15/16, Pakkun Baby - Nivel 15/16, Pakkun Lizard - Nivel 15/16, Poto - Nivel

15/16, Mama Poto - Nivel 16/17

Aca anda al norte, norte y vas a ver a una tortuga gigante nadando. Despues anda al sur, sur, este, sur, norte, este, este, sur, norte, norte, norte, este y vas a terminar en la Dark Priest Village. Aca compra nuevo equipamiento y la estatua de Tiki sirve como una diosa dorada (que bueno, no?), habla con toda la gente y uno te va a decir que llendo bien al oeste del volcan hay una cueva secreta asi que vamos para alla. Luego de hablar vamos hacia el oeste, sur, norte a la izquierda, norte, oeste, oeste y vas a ver una roca. Ahi usa a Gnome y el va a abrir una cueva, entra en ella. Este es un buen lugar para entrenar porque los enemigos son algo faciles y sobre todo porque aca podemos llegar al nivel 18 para luego hacer los cambios de clases, aunque yo ya estoy al nivel 20. Aca hay unos enemigos llamados Potos, matalos a lo ultimo y van a llamar a unas Mama Potos que te dan más experiencia y te dejan Mama Poto Oil a veces. Ahora anda hacia el este, sur, sur, sur, norte a la derecha, norte, norte, oeste, oeste bien abajo, sur, este, sur, oeste (usa la diosa dorada), sur, mata a los enemigos y al oeste, oeste, sur, norte, oeste, oeste (usa la diosa dorada), norte, norte más a la izquierda y vas a ver a Jagan (no soy yo, no se confundan) quien te va a decir un par de cosas sobre el Principe Oscuro y los va a dejar encerrados. Pero la tortuga gigante los va a salvar y los va a dejar cerca de Maia para que luego vallamos a Forcena y hablemos con el rey.

Free City Maia

Nivel del equipo: 20

Enemigos: ninguno

Aca anda a la casa de Bon Voyage para usar su cañon e ir a Forcena, esta vez sin errores de calculo.

Grasslands Country Forcena

Nivel del equipo: 20

Enemigos: ninguno

Aca anda a hablar con el rey y el te va a decir las ubicaciones de las siguientes Piedras de Mana pero antes te va a decir que la toruga gigante se llama Boskaboo y que la podes llamar con la flauta que el te va a dar. Ahora la Piedra de Mana de Fuego esta en el Desert of Scorching Heat en el Valley of Flames, la Piedra de Mana de Hielo esta en el SubZero SnowField en el Labyrinth of Ice Walls, la Piedra de Mana de la Luna esta en el Moonlight Forest en la Moonreading Tower, y la Piedra de Mana de Madera esta en el Forest of Wonder cerca de Flowergarden Diorre donde nacio Carlie. Todavia no podes ir a los ultimos dos lugares, pero si podes ir en busca de la Piedra de Mana de Fuego o de Hielo, esa es tu decision. Pero yo me voy hacia la Piedra de Fuego.

NOTA: Ahora que podes anda al Corridor of Wind para recibir los cambios de tus personajes.

Sand City Sultan

Nivel del equipo: 20

Enemigos: ninguno

Este lugar esta ubicado en la parte desertica del mapa. Aca compra armas nuevas y aca es el comienzo de Hawk. Te acordas, no? Anda por el Desert of Scorching Heat hacia el este, sur, este, sur, mata a los enemigos y al sur, este, este, este y vas a llegar a la Oasis Village Deen o algo asi.

Oasis Village Deen

Nivel del equipo: 20

Enemigos: ninguno

Aca no hay armas nuevas pero aprovecha para descansar y comprar unas cuantas provisiones.

Desert of Scorching Heat

Nivel del equipo: 25

Enemigos: Cockatrice - Nivel 17/18/19, Cockabird - Nivel 17/18/19, Bulette - Nivel 17/18/19, Gold Bulette - Nivel 18, Dark Priest - Nivel 17/18/19, Duck Soldier - Nivel 17/19

Aca aprovecha que hay unos enemigos llamados Bulette que te dejan las Bulette's Scale que suben tu defensa. Ahora anda al oeste, oeste, oeste, oeste, sur, este y vas a ver a Bigieu con Jessica quien te va a dejar peleando nuevamente con Bill y Ben.

Bill y Ben: 900 HP's (cada uno)

Experiencia: 324 (cada uno)

Oro: 700 (cada uno)

Elemento: Shade/Wisp

Debilidad: Wisp/Shade (aunque no parecen)

Ataques especiales: Sillhouette Slice, Shadow Dive

Magias: Thunder Jutsu, Earth Jutsu, Fire Jutsu, Water Jutsu, Shuriken.

Ahora ellos son mucho más difíciles porque son Ninja Masters. Tene cuidado con su Shadow Dive y sus diferentes Jutsu porque ahora los usan sobre todos tus aliados y estos bajan tus estatus. Tene a mano una buena cantidad de Angel's Grail, Drake's Scale y Bulette's Scale. Una vez que los elimines entra al Valley of Flames.

Valley of Flames

Nivel del equipo: 25

Enemigos: Fire Drake - Nivel 17/18, Ninja Master - Nivel 17/18, Duck General - Nivel 17/18, Dark Priest - Nivel 17/18, Sword Master - Nivel 17/18

Aca anda al sur, este, sur, norte a la derecha, sur a la izquierda, este y vas a encontrarte con Bigieu y Jessica pero Hawk (o Nikita, si tienes a Hawk en tu equipo), se va a encargar de ella sacandola de ahi y tras eso al liberar el poder de la piedra de Mana te vas a dar cuenta de que Bigieu ya lo habia liberado antes. Ahora vas a conseguir a Salamando y demonos prisa que nos falta Undine todavia.

Snow City Elrand

Nivel del equipo: 25

Enemigos: ninguno

Aca las armas son las mismas que venden en Oasis Village Deen y tambien es el comienzo de Angela. Asi que vamos hacia el SubZero SnowField.

SubZero SnowField

Nivel del equipo: 30

Enemigos: Sahagin - Nivel 17/18, Poto - Nivel 17/18, Mama Poto - Nivel 18/19, Sea Serpent - Nivel 17/18, Wizard - Nivel 17/18, Pakkun Lizard - Nivel 17/18

Aca hay Potos, lo que significa que van a llamar a Mama Potos pero esta vez ademas de ganar el Mama Poto Oil estas te dejan Wisp Statues que conjuran la magia de Nivel 2 Saint Beam, y estas te pueden ayudar más adelante asi que guardatelas. Tambien estan los Wizards que son unos magos muy molestos que usan muy seguido sus magias en todo tus aliados, estos al matarlos te dejan Jinn, Undine y Salamando Statues las cuales más adelante las vas a necesitar. Ahora anda para el sur, oeste, oeste, oeste, sur, oeste, oeste, mata a los enemigos y al sur, norte a la izquierda, norte, oeste, norte, norte, oeste, oeste, sur, mata a los enemigos y al sur, oeste y te vas a encontrar al Darkshine Knight, quien va a liberar el poder de la Piedra de Mana de Hielo y se va a escapar

dejandote a los Machine Golems.

Machine Golems: 1040 HP's (cada uno)

Experiencia: 216 (cada uno)

Oro: 533(cada uno)

Elemento: Gnome

Debilidad: Jinn

Ataques especiales: Rocket Punch, Drill Missile, Grenade Bomb

Magias: Earthquake multiple, Mega Splash multiple, Explode multiple.

Ahora los Machine Golems son mucho más fuertes y tienen magias de Nivel 2 multiples (Ay!!!). Te recomiendo que uses las Storm Coins, las Harpy's Fangs, las Siren's Claw para tener Thunder Saber y las Drake's Scales para que el sable tenga más efecto. También usa Thunder Saber si tienes a Duran como Gladiator o a Carlie como Priestess. Cuidate de sus magias y de sus ataques especiales. Luego de que los venzas anda al oeste y entra en el Labyrinth of Ice Walls para liberar el poder de la Piedra de Mana de Hielo (aunque el Darkshine Knight ya lo haya liberado), y luego Undinde se te va a unir. Ahora apuremonos que todavía nos faltan Luna y Dryad.

Moonlight City Mintos

Nivel del equipo: 30

Enemigos: ninguno

Este punto está en el centro del mapa y este lugar es el comienzo Kevin, te acordas? Este lugar y sus alrededores tienen algo peculiar y es que siempre es de noche, por lo que si tienes a Kevin en tu equipo tendrías una gran ventaja ya que siempre sería lobo. Aca compra armas nuevas y sali del lugar para ir al Moonlight Forest.

Moonlight Forest

Nivel del equipo: 35

Enemigos: Dark Battum - Nivel 21, Bound Wolf - Nivel 21, Specter - Nivel 21, Werewolf - Nivel 21, Black Fang - Nivel 21

Este lugar es algo peligroso debido a que sus enemigos incluyen Black Fangs, Bound Wolfs y Werewolfs (Ay no!!!), pero las otras clases de enemigos no son muy fuertes y aca también hay Specters. Aprovecha que los Black Fangs y los Werewolfs te dejan Moon Coins que bajan el HP máximo del enemigo, y los Specters y los Dark Battums te dejan Magic Seeds que al plantarlas te dan items mágicos. Ahora anda al sur, sur, oeste, oeste, oeste, sur, oeste, norte, norte y te vas a encontrar con Death Jester (Noo!!), quien va a maldecir a Kevin, pero si lo tienes el también va a pelear, y tras eso te va dejar peleando contra Lugar mientras que el va a liberar el poder de la Piedra de Mana de la Luna.

Lugar: 3461 HP's

Experiencia: 1120

Oro: 999

Elemento: Luna

Debilidad: Dryad

Ataques especiales: Water Moon Slice, Suzaku Sky Dance, Seiryuu Death Fist (NOOOO!!!!), Bastard Slam, Veritubach, Dead Crush

Magias: Moon Saber, Energy Ball

Bueh, la batalla contra Lugar es muy fuerte y rápida, por lo que tienes que curarte mucho. El tiene las tres técnicas oscuras de Kevin y pega muy duro además. Prepárate con Drake's Scales y Bulette's Scales para protegerte un poco de sus ataques tan destructores. Aca las magias de subir o bajar proporciones de Lise son muy útiles, y Carlie sería de mucha ayuda con su Heal Light multiple. También los Jutsu de Hawk serían

utiles aca. Te recomiendo que no uses magias en el porque va a abusar de sus ataques especiales. Despues de que lo derrotes el estara apunto de morir pero Luna se te va a unir y lo revivira como un bebe. Despues Kevin va a decir que el sera criado y entrenado por los lobos del Moonlight Forest. Ahora entra a la Moonreading Tower para liberar el poder de la Piedra de Mana de la Luna (aunque el Death Jester ya lo haya liberado mientras peleabamos con Lugar). Ahora vamos para el Lampflower Forest para conseguir a Dryad, el ultimo espiritu elemental que nos falta.

Lampflower Forest

Nivel del equipo: 35

Enemigos: Lady Bee - Nivel 22/23/24, Porobin Hood - Nivel 22/23/24, Mega Crawler Nivel 22/23/24

Primero apenas entras usa a Luna para abrir el camino. Aca vas a encontrar a Carlie y te va a decir que por este lugar esta la ciudad de Flowergarden Land Diorre y que para llegar a alla tienes que seguir las flores que brillan rojas cuando es de noche (Como me enteraria si tuviese a Carlie en mi equipo? Dirian, pero yo la tengo y ella te dice que el bosque tiene un secreto y nada más. Que mesquina, no?). Ahora hace lo que te dijo. Si es de dia las direcciones que te voy a decir te van a ayudar. Ahora anda para el sur bien a la izquierda, sur, oeste, sur, sur, este, sur, oeste, oeste y vas a llegar a la ciudad de Flowergarden Diorre.

Flowergarden Land Diorre

Nivel del equipo: 35

Enemigos: ninguno

Este lugar es en donde nacio Carlie. Aca vas a ver las tumbas de Leroy y Shayla, los padres de Carlie, y tambien vas a ver que los elfos no te van a hablar ya que les tienen rencor a los humanos. Ahora anda a la casa más grande del lugar y habla con el Rey Hada. El te va decir que para conseguir a Dryad tienes que ir a donde esta la diosa dorada en el Lampflower Forest, usar a Luna para que se abra un camino y llegar al final del mismo para encontrarlo. Ahora los elfos te hablan, aprovecha para comprar armamento nuevo y sali de la ciudad para hacer lo que te dijo el Rey Hada.

Lampflower Forest

Nivel del equipo: 40

Enemigos: Lady Bee - Nivel 22/23/24, Porobin Hood - Nivel 22/23/24, Mega Crawler - Nivel 22/23/24

Increible, ahora tengo el nivel suficiente para hacer los segundos cambios de mi equipo pero tengo que llegar más adelante en el juego para obtenerlos (POR QUEEEEE?!!!!). Aca aprovecha que los Mega Crawlers te dejan Crawler's Claw que roban el MP del enemigo y funciónan como un Leaf Saber, y los Porobin Hoods te dejan Dryad Statues que te hacen transparente y funciónan como un TransShape. Ahora desde donde estas anda al este, norte, norte, oeste, usa a Luna y un camino se abrira. Segui hacia el oeste, oeste, norte, norte y te vas a encontrar con Gildervine.

Gildervine: 8245 HP's

Experiencia: 1610

Oro: 1835

Elemento: Dryad

Debilidad: Luna

Ataques especiales: Spined Kelp, Hammer Bean, Poison Jet.

Magias: Sleep Flower, Poison Bubble, Counter Magic

Summons: Assassin Bug - Nivel 23, Mega Crawler - Nivel 23.

Este tipo no es muy peligroso, usa la misma tactica que usaste con Genova sólo que esta vez no uses sables. Lo unico peligroso que tiene es su

Sleep Flower que duerme a tus aliados. Recagalo a las golpes ya que tiene bastante HP's y cuando envenene a tus aliados usa el Chibikko Hammer para anular el estado de envenenado. Despues de que lo derrotes Dryad se va a unir a tu y ahora que tenemos todos los espíritus vamos a la Island of Oblivion para que podamos abrir la puerta a la Tierra Sagrada de Mana y conseguir la Espada de Mana.

Island of Oblivion

Nivel del equipo: 40

Enemigos: ninguno

Aca apenas llegas vas a ver una parte donde tu con tu equipo, los espíritus y el hada van a tratar de abrir la puerta hacia la Tierra Sagrada de Mana. Y tambien los ninjas de Navarre, los Hombres Bestia del Reino Bestia y las magas de Altena van a entrar a la Tierra Sagrada pero tu sólo puedes mirar porque la puerta esta en el cielo. Esto es el equivalente a una verdadera batalla entre reinos destructores y ambiciosos que sólo se matan por obtener lo que quieren. Ahora alguien de tu equipo o Lise, si esta en el equipo, va a decir algo sobre el Padre de los Alados y que el esta en el Summit of Skies cerca de Rolante. Asi que vamos para alla con Boskaboo por Palo.

Wind Kingdom Rolante

Nivel del equipo: 40

Enemigos: ninguno

Aca habla con la amazona y ella abrira un camino para que vallas a ve al Padre de los Alados.

Summit of Skies

Nivel del equipo: 40

Enemigos: Needle Bird - Nivel 25, Harpy - Nivel 25, ChibiDevil - Nivel 25, Armor Knight - Nivel 25

Aca anda por el camino que es derechisimo. Al llegar vas a ver al Padre de los Alados, quien en realidad es una niña a quien llamara Flammie. Ahora ella sera tu medio de transporte y te llevara directamente hacia la Tierra Sagrada de Mana (Mana Holyland).

Mana Holyland

Nivel del equipo: 40

Enemigos: Rabite - Nivel 25/26/27, Rabilion - Nivel 25/26/27, King Rabite - Nivel 25/26/27

Uy! Que paso aca? Tal vez hubo una grandisima batalla mientras no estuvimos. Ahora anda para el norte, oeste, norte, oeste, norte por las hojas, sur por la derecha, norte, norte, este, este, norte, norte y más arriba vas a encontrar la Espada de Mana (EEEEEEEEHHHHHHH!!!). Ahora te vas a enterar de que el Hada desaparecio y la Diosa de Mana te va a decir que alguien malvado la raptó, la tienes que salvar y te va a dar un ultimo regalo. Ahora agarra el Wind Drum que sirve para llamar a Flammie. Regresa por el camino de donde viniste y si tu personaje principal no es Duran o Angela aparecera el Darkshine Knight diciendote que el enemigo asesino a su lider (el Emperador Dragon), y que luego matara a Koren para que el regrese a su otra vida ya que sin el Emperador Dragon el no tenia vida. Le falto decirte que te salvaste de una zona final llena de dragones y magos y que no vas a luchar contra el jefe oculto más difícil del juego. Ahora segui y si tu personaje principal no es Kevin o Carlie te vas a encontrar con el Death Jester, quien te va a informar que el Mago Enmascarado (Masked Mage) fue eliminado por el enemigo y que todos sus planes salieron mal. Le falto decirte que te salvaste de un area final que es la más difícil del juego y que esta llena de monstruos fastidiosos y peligrosos en donde el enemigo final es realmente fastidioso. Ahora segui tu camino y si tu personaje principal no es Hawk

o Lise te vas a encontrar con Bigieu, quien te va a informar que su lider el Principe Oscuro (Dark Prince) se sacrifico para revivir la Piedra de Mana de la Oscuridad, luego su plan para revivirlo con la Espada de Mana fallo y el enemigo lo encerro para siempre en el otro mundo. Tras eso Bigieu se puso depresiva por el gran amor que le tenia al Principe Oscuro y decidio matar a Jagan (no a mi por supuesto) para que posteriormente ella se suicide. Le falto decirte que te salvaste del jefe más peligroso del juego y de una zona final la cual es un palacio con pisos muy brillosos. Ahora si segui tu camino y al llegar al final te vas a encontrar con tu enemigo principal, quien raptara al Hada para que despues en su escondite le entregues la espada. Ahora llama a Flammie y aca los destinos se dividen. Si tu personaje principal es Hawk o Lise tienes que ir al Sand Fortress Navarre, si es Duran o Angela tienes que ir a Magic Kingdom Altena, y si es Kevin o Carlie tienes que ir al Beast Kingdom.

NOTA: cuando tengas los items que te cambian de clases y el suficiente nivel para cambiar de clase regresa a este lugar, toca la estatua de la diosa y usa el item para cambiar a tu ultima clase.

HAWK/LISE:

Sand Fortress Navarre

Nivel del equipo: 40

Enemigos: Dark Priest - Nivel 27, Ninja - Nivel 27, Ninja Master - Nivel 27

Apenas entras busca a Bigieu. Cuando la encuentres cambia la espada por el hada y te van a contar una historia no muy alentadora.

DURAN/ANGELA:

Magic Kingdom Altena

Nivel del equipo: 40

Enemigos: Unicorn Head - Nivel 27, Machine Golem - Nivel 27, Wizard - nivel 27

Aca apenas entras busca a Koren. Cuando lo encuentres dale la espada, el te dara al hada y tras eso el te va a contar una historia que no va a ser de tu agrado.

KEVIN/CARLIE

Beast Kingdom

Nivel del equipo: 40

Enemigos: Silver Wolf - Nivel 24/27, Black Fang - Nivel 24/27, Werewolf - Nivel 24/27

Aca tienes que buscar a Heat y al Rey Bestia. Cuando los encuentres cambiales la espada por el hada y ellos te van a contar lo que paso con las Piedras de Mana.

En esta parte se unen los destinos y es la que más me emocióna porque las ocho Bestias Sagradas se han liberado de las Piedras de Mana y hay que derrotarlas para que no destruyan todo lo que hemos creado. Ahora las puedes derrotar en el orden que tu quieras pero la Bestia de la Luna, Dolan es la más emocióante. Ahora se mostraran siete puntos los cuales hay que visitar. Estos son todos: el Bosque de las Maravillas (Forest of Wonder), el Valle de las Flamas (Valley of Flames), el Laberinto de las Paredes de Hielo (Labyrinth of Ice Walls), el Corredor del Viento (Corridor of Wind), el Valle de las Gemas (Gemstone Valley Dorian), la Torre Lectora de la Luna (Moonreading Tower) y las Ruinas Antiguas de la Luz (Ancient Ruins of Light). Ahora cada vez que derrotes una los niveles de la siguiente aumentan, por lo que te recomiendo que entrenes en todos los lugares porque las bestias se hacen cada vez más fuertes. Otra cosa es que no llegues a ellas mientras sean sus dias de semana porque se

hacen más fuertes todavía, y si es la Bestia de la Oscuridad tienes que legarle de día. Y en la entrada de cada lugar los gatos amigos de Hawk te van a vender equipamiento. Ahora vamos por la primera Bestia Sagrada.

LA BESTIA DE MADERA: Forest of Wonder

Nivel del equipo: 45

Enemigos: Darth Matango - Nivel 28, Porobin Leader - Nivel 28, Queen Bee - Nivel 28, Giga Crawler - Nivel 28

Aca aprovecha que los Darth Matangos te dejan el utilísimo Matango Oil que sirve para reflejar (o rebotar) las magias de los enemigos y funciona como un Counter Magic, y los Porobin Leaders te dejan Porobin Oils que sirven para aumentar tu HP máximo y funciona como un Life Booster. Ahora anda para el oeste, sur a la izquierda, oeste, norte, norte, este, este bien a la derecha, norte, norte, oeste, este más arriba, este, este, este y te vas a encontrar con Mispolm, la bestia de madera.

Mispolm: 13483 HP's

Experiencia: 2670

Oro: 5579

Elemento: Dryad

Debilidad: Luna

Ataques especiales: Grenade Bomb, Killstinger, Pumpkin Bomb

Magias: Poison Bubble, Sleep Flower, Counter Magic, Leaf Saber

Bueh, es la primera bestia sagrada, por lo que debemos tener cierta precaución. Ahora prepárate con Moon Coins ya que es lo único que debemos tener de Luna. Cuidate de su Counter Magic, Grenade Bomb y Killstinger ya que hacen bastante daño (aunque Counter Magic hace un buen daño si abusas de tus magias debido a que este te las rebota). Aha, tengo la primera!!

LA BESTIA DE FUEGO: Valley of Flames

Nivel del equipo: 50

Enemigos: Fire Drake - Nivel 28, Ninja Master - Nivel 28, Duck General - Nivel 28, Sword Master - Nivel 28, Dark Priest - Nivel 28

Este lugar está en el Desert of Scorching Heat. Aca los enemigos son algo difíciles. Los Ninja Masters, Sword Masters, Duck Generals y Dark Priests son los más peligrosos del lugar y los últimos usan tanto el Heal Light y lo conjuran tan rápido que si les pegas parece que se hacen invencibles, pero si usas magia en ellos se mueren enseguida.

Aca aprovecha que los Fire Drakes te dejan Drake's Scales y las utilísimas Fire Lizard Fangs que conjuran la magia de fuego de Nivel 3 Blaze Wall, que nos van a servir para la siguiente Bestia Sagrada, y los Sword Masters te dejan Poseidon's, Kerbero's y Carmilla's Claws (esta última roba el HP del enemigo). Ahora anda para el sur, este, este, mata a los enemigos y al sur, este, este, mata a los enemigos y al este más arriba, este, sur, este, este y te vas a enfrentar a Xan Bie, la bestia de fuego.

Xan Bie: 9292 HP's

Experiencia: 2670

Oro: 5579

Elemento: Salamando

Debilidad: Undine

Ataques especiales: Giga Burn, Lava Wave, Heat Beam

Magias: Fireball, Explode, Flame Saber, Power Up, Blaze Wall

Bueh, este tipo por cosa obvia usa muchas magias de fuego. Ahora prepárate con Drake's Scales, Ice Coins, Undine Statues y Poseidon's Claws. Con el sólo usa los items que te dije y dale duro hasta que caiga. Cuidate de su Giga Burn y Lava Wave ya que hacen mucho daño y este último

es multiple (Ay!!!). Lo malo que tiene es que el usa Flame Saber en tus personajes, lo que provoca que al atacarlo en vez de hacerle daño lo curas. Pero la solución a esto es usar Ice Saber/Poseidon's Claw en tus aliados o usar los Specter's Eye que cancelan los efectos magicos, por lo que al atacarlo con Flame Saber le haríamos daño igual ya que no podría absorber las magias de fuego. KABOOM!! Tengo la segunda!!

LA BESTIA DE HIELO: Labyrinth of Ice Walls

Nivel del equipo: 55

Enemigos: Petit Poseidon - Nivel 28, Sea Dragon - Nivel 28, Frost Dragon - Nivel 28, Sword Master - Nivel 28, Mama Poto - Nivel 28, Papa Poto - Nivel 29

Aca los enemigos son algo aceptables pero los más difíciles son los Frost Dragons ya que estos pegan duro y congelan a tus aliados. Aprovecha que los mismos te dejan las White Dragon Fangs que conjuran la magia de Nivel 3 Cold Blaze. Aca puedes recibir los últimos cambios de clases de tus personajes (ALELUYA!!!) ya que aparecen Mama Potos que llaman a Papa Potos, los Papa Potos te dejan las ??? Seeds (EEEEEEHHHHHH!!!!!!) que al plantarlas te dejan los items para cambiar de clases. Ahora que puedes ir y recibir tus últimos cambios si tienes el nivel suficiente para que luego al llegar a las zonas finales los enemigos no te lleguen de sorpresa. Ahora anda para el norte, sur a la izquierda, norte a la izquierda, mata a los enemigos y al norte, oeste, norte en la puerta del medio, norte bien arriba, norte, norte, sur a la derecha, sur a la derecha, norte y te vas a encontrar cara a cara con Fiegmund, la bestia de hielo.

Fiegmund: 10750 HP's

Experiencia: 2670

Oro: 5579

Elemento: Undine

Debilidad: Salamando

Ataques especiales: Ice Cradle, Icicle, Chilly Breath.

Magias: Ice Smash, Mega Splash, Cold Blaze, Mind Up

Bueh, este jefe es algo aceptable para el nivel que tengo. Pero cuidate de su Mega Splash que hace bastante daño y de su Cold Blaze que congela a tus aliados. Ante esto usa el Chibikko Hammer para estar en estado Chibikko y luego usalo otra vez para volver a tu estado normal. Preparate con Flame Coins, Salamando Statues, Fire Lizard Fangs y Kerbero's Claws. Si tienes a Duran como Duelist o Sword Master usa su Flame Saber, y si tienes a Carlie como Bishop usa su Flame Saber tambien. Si tienes tambien usa Drake's Scales para que el sable tenga más poder. Cuando le saques la mitad de daño el se pondra debajo del hielo y sólo lo puedes dañar con magia, luego cuando suba ya no le va a faltar mucho para que muera. (Ruido de viento helado) Tengo la tercera!!

LA BESTIA DE VIENTO: Corridor of Wind

Nivel del equipo: 60

Enemigos: ChibiDevil - Nivel 28, Needle Bird - Nivel 28, Harpy - Nivel 28, Armor Knight - Nivel 28

Bueno, aca sólo tienes que seguir el camino que seguimos antes. Solo que esta vez la Piedra de Mana ya no esta. Aca aprovecha que las Harpys todavia te dan las Harpy's Fangs si no las has conseguido aun. Los enemigos son algo faciles por lo que te recomiendo que no te la pases usando magias porque va a ser al reverendo pedo ya que los enemigos son los mismos que antes sólo que ahora son de mayor nivel. Ahora anda hacia el lugar en donde encontramos a Tzenker y ahí te vas a encontrar con Dangaard, la bestia de viento.

Dangaard: 21136 HP's

Experiencia: 2670

Oro: 5579

Elemento: Jinn

Debilidad: Gnome

Ataques especiales: Air Slasher, Lightning Bolt, Thunder Ball

Magias: Air Blast, Thunderstorm, Stund Wind, Speed Up

Bueh, la batalla con este jefe es algo original. El area de batalla es algo limitada por lo que casi no vas a poder esquivar sus ataques. Te recomiendo que te prepares con Earth Coins, Molebear's Claws y Drake's Scales para obtener más poder. Si tienes a Angela en sus ultimas clases de la luz usa su Earthquake o si la tienes como una Rune Master usa su Stone Cloud que funciona perfecto con el. Tambien si tienes a Duran como Duelist o Sword Master usa su Diamond Saber, y si tienes a Carlie como Bishop o Sage (aunque Bishop es mejor) usa su Diamond Saber tambien. Usa tus mejores magias Gnome porque el tipo es algo larguero con sus HP's. Cuando pierda una cuarta parte de su energia la vista cambiara y las magias que usaste en la vista anterior se perderan al cambiar a la siguiente, con esto se incluyen los sables y las magias de soporte como los Stat Up de Lise. Ahora tiene mucha paciencia y despues de un rato la vas a derrotar. (Ruido de rayo) Tengo la cuarta!!

LA BESTIA DE TIERRA: Gemstone Valley Dorian

Nivel del equipo: 65

Enemigos: Cockatrice - Nivel 28, Cockabird - Nivel 28, Slime Prince - Nivel 28, Needlion - Nivel 28, Petit Dragon - Nivel 28

Este lugar se ubica cerca de Forcena. Aca los enemigos son realmente dificiles ya que casi todos envenenan a tus aliados. Los enemigos más dificiles son los Petit Dragons que ademas de pegar duro y ser muy resistentes envenenan a tu equipo, tambien estan los Slime Prince que envenenan hasta por los codos (aunque no los tengan, esto es sólo una expresion). Despues de estos los Needlions y los Cockabirds no son muy peligrosos. Aprovecha que los Needlions te dejan Gnome Statues que conjuran la magia de Nivel 2 Earthquake. En este lugar Carlie, Lise y Angela son realmente invaluablees por su gran utilidad. Te recomiendo que entrenes debido a que los enemigos son algo duros y que lo hagas cerca de la primera diosa dorada que veas ya que los enemigos en esa parte son del más alto nivel en todo el lugar. Usa el Chibikko Hammer ya que al estar en estado Chibikko el estado de envenenado se anula y al usarlo otra vez vuelves a tu estado normal (lo escribo porque a veces a la gente se le olvida, y aunque lo recuerden no siempre se les da la gana de usarlo y por esa razon terminan perdiendo). Ahora anda para el sur, sur a la derecha, este, este, este, oeste bien abajo, oeste, oeste, este bien abajo, este, sur, este, sur, oeste, sur, oeste, norte entrando en la cueva y te vas enfrentar con Land Umber, la bestia de la tierra.

Land Umber: 7652 HP's

Experiencia: 2670

Oro: 5579

Elemento: Gnome

Debilidad: Jinn

Ataques especiales: Crashball, Hammer Punch, Hyper Cannon, Iron Claw.

Magias: Diamond Missile, Earthquake, Stone Cloud, Protect Up

Bueh, este jefe es realmente duro debido a que su defensa es alta y su ataque es alto, ademas de que pega muy duro. Te recomiendo que te prepar's con Bulette's Scales para ganar un poco de defensa, Drake's Scales para tener poder, Storm Coins, Jinn Statues, Harpy's Fangs (te acordas cuando te insistí tanto con estos items?) y Siren's Claws. Este tipo

usa toda clase de magias tipo Gnome y tene cuidado con su Crashball, Water Jutsu funcionaria bien con Hawk como Nightblade o Ninja Master. Si tienes a Duran como Duelist o Sword Master usa su Thunder Saber, y si tienes a Carlie como Sage o Bishop usa su Thunder Saber tambien. Por otro lado los hechizos de Lise serian de gran utilidad y los hechizos de Angela tambien, aunque con las Harpy's Fangs puede ser suficiente. Despues de un rato de recargarlo a las golpes finalmente lo vas a derrotar. (Ruido de Terremoto) Tengo la quinta!!

LA BESTIA DE LA LUNA: Moonreading Tower

Nivel del equipo: 70

Enemigos: Silver Wolf - Nivel 28, Bloody Wolf - Nivel 28, Carmilla - Nivel 28, Beast Master - Nivel 28, Kerberos - Nivel 28

Este lugar esta ubicado cerca del Beast Kingdom, más exactamente en donde luchamos con Lugar y liberamos el poder de la Piedra de Mana de la Luna. Te acordas? Solo que ahora tenemos que entrar a la torre y subir a la cima. Aca TODOS los enemigos son realmente peligrosos. Los Bloody Wolfs usan Susaku Sky Dance, las Carmillas que pegan duro, envenenan y te dejan las Carmilla's Claws que roban el HP del enemigo y funcionan como un Moon Saber; los Beast Masters que bajan todos tus estatus en todos los aliados y te dejan Battum's, Needlion's y Slime's Eyes; y por ultimo los Silver Wolfs que ademas de atacar usan su Heal Light para curarse a si mismos y a sus aliados (NOOOOO!!!!). Todo genio experimentado de Seiken Densetsu 3 sabria que el veneno de las Carmillas, los Stat Downs de los Beast Masters y el Susaku Sky Dance de los Bloody Wolfs es la equivalencia a la muerte segura. Por lo que aca Carlie, Angela y Hawk estan en graves problemas por su baja defensa, pero por otro lado Lise, Kevin y Duran se adaptan perfectamente a estas consecuencias. Aca aprovecha que a veces los Beast Masters llaman a Kerberos que si los matas a lo ultimo te dejan Weapon/Armor Seeds y al plantarlas te dejan los ultimos equipamientos de tus personajes. Ahora anda para el norte por la puerta superior izquierda, este, sur, norte bien a la derecha, este, sur, norte por la puerta inferior izquierda, este, sur, norte por la puerta izquierda de arriba, este, sur, norte por la puerta superior derecha, este, sur, norte bien a la izquierda, este, sur, norte por la puerta superior derecha, este, sur, norte bien a la izquierda y abajo, este, sur, norte por la puerta superior derecha, este, sur, norte bien a la izquierda, este, sur, norte por la puerta de arriba que esta bien centrada y te vas a encontrar cara a cara con Dolan, la bestia de la luna (si que da miedo, no?) Aprovecha la ocasion para sacarle un screenshot y te va a quedar buenisimo como papel tapiz de tu PC. Creeme a mi me quedo muy bueno.

Dolan: 9839 HP's

Experiencia: 2670

Oro: 5579

Elemento: Luna

Debilidad: Dryad (aunque Shade funciona bien)

Ataques especiales: Spiral Moon, Gravitation Press, Howl

Magias: Energy Ball, Half Vanish, Body Change, Moon Saber

Bueh, primero y más que nada te recomiendo que te prepar's con el Chibikko Hammer, Drake's Scales, Bulette's Scales, Dryad Statues, Crawler's Claws, Matango Oils y tus mejores magias. El tipo pega EXTREMADAMENTE duro y ademas es la bestia sagrada más emocionante debido a que en su batalla vamos a estar en CONSTANTE movimiento y el esta muy bien animado. Tene cuidado con su Howl que baja la defensa de TODOS tus aliados, de su Body Change ya que al cambiarte de forma no podes hacer nada, excepto usar el Chibikko Hammer para volver a tu estado normal y tambien de sus magias cortadoras de HP. Usa tus mejores magias en el, Dark Force, Magias de nivel 3, Stat Ups en tu equipo, Stat Downs en el, y

el Death Spell de Angela no estaria mal tambien. Tene a mano 9 Angel's Grails y Poto Oils para curarte. Despues de recagarlo a los golpes por un rato lo vas a poder derrotar. TOMA ESO LOBO GIGANTE Y MALVADO!!! Tengo la sexta!!

LA BESTIA DE LA LUZ: Ancients Ruins of Light

Nivel del equipo: 75

Enemigos: Grell Mage - Nivel 28, Pakkuri Baby - Nivel 28, Pakkun Dragon - Nivel 28, Siren - Nivel 28, Silver Knight - Nivel 28, Mama Poto - Nivel 28, Papa Poto - Nivel 29

Este lugar se ubica cerca de Holy City Wendel. Aca los enemigos son faciles y de lo unico que te tienes que cuidar es del Magic Circle de los Silver Knights. Aprovecha que los Silver Knights te dejan las ??? Seeds y las Papa Poto's Claws que conjuran Saint Saber, las Mama Potos te dejan las Wisp Statues y los Pakkuns te dejan el Pakkun Oil que te protege de la magia y funciona como un Magic Shield. Llevate el Chibikko Hammer porque los Greels te transforman en Moogles (KUPOOOO!!!) y al matarlos te dejan el Greel Oil que sirve para llenar la barra de tecnicas y funciona como un Aura Wave. Ahora anda para el este, oeste bien arriba, oeste, este por las escaleras, norte, norte, este, este por las escaleras, este y lee la nota que esta en la pared. Ahora dirijete para el oeste y vas a ver unas tablas, ahi en la izquierda usa a Wisp y en la derecha usa a Shade. Ahora anda para el sur, oeste, norte, este, norte, norte y te vas a encontrar con Lightgazer, la bestia de la luz. Ademas de ser ciclope.

Lightgazer: 15000 HP's

Experiencia: 6400

Oro: 7922

Elemento: Wisp

Debilidad: Shade

Ataques especiales: Geyseblast, Prisoner (te transforma en Moogle)

Magias: Holy Ball, Saint Beam, Saint Saber, Heal Light, Magic Shield

Bueh, la batalla con este jefe no es ni facil, ni mucho menos dificil. Solo que es algo larguera debido a que el pone Saint Saber en tus personajes y eso hace que lo cures, pero usa los Specter's Eyes y vas a cancelar su habilidad para absorber luz. Ademas usa algo seguido su Heal Light por lo que la batalla seria mucho más larga. Ahora preparate con el Chibikko Hammer, las Darkness Coins y los Specter's Eyes ya que las ultimas dos cosas son las unicas que tenemos de Shade. Si tienes a Angela en una de sus ultimas clases oscuras usa su Dark Force y Death Spell si tienes el nivel igual que el, o mayor por que no. Si tienes a Carlie como Necromancer usa su Dark Saber y si tienes a Duran como Duelist usa su Dark Saber tambien. Cuidate de su Geyseblast y su Prisoner ya que este convierte a tus personajes en Moogles, por lo que te conviene tener a mano el Chibikko Hammer. Despues de recagarlo a las golpes un buen rato lo vas a poder derrotar. COO TE QUEDO EL OJO, CICLOPE? Tengo la septima!!

Pero aun nos falta una. Ahora acordemonos que Shade dijo que su piedra llevaba muchos años perdida y que tambien los gatos amigos de Hawk nos dijeron algo sobre la antigua ciudad de Pedan cuando llegamos al Gemstone Valley Dorian. Ahora vamos a visitar un punto que queda en una isla algo extraña que esta al sudoeste de la Volcano Island Bucca. Ahi vas a ver que hay una casa solitaria, dormite ahi. Cuando te despiertes todo va a cambiar y te vas a enterar que estas en la Ancient City Pedan.

Ancient City Pedan

Nivel del equipo: 75

Enemigos: ninguno

De donde salio todo esto? Bueno, no tengo ni la más minima idea de donde Salio. Pero si te puedo decir que aca pod's encontrar, en una de las tiendas de armas, al Principe de Forcena y a Loki (?!!!!), que van en camino a derrotar al Emperador Dragon. Esta es tu oportunidad para comprar las ultimas armas del lugar ya que despues los ultimos equipamientos de tus personajes se encuentran en las Weapon/Armor Seeds. Otra cosa, aca habla con toda la gente y algunas personas te van a contar historias sobre El Hueco de los Dragones y el Emperador Dragon, el Palacio de la Oscuridad y el Principe Oscuro, y el Palacio de la Ilusion y el Mago Enmascarado. Y por ultimo, aca esta el Guru de las Piedras de Mana y el es el unico que sabe la ubicación de la Piedra de la Oscuridad. Ahora el juego va por tres diferentes caminos dependiendo de tu personaje principal. Si tu personaje principal es Duran o Angela, la piedra estara ubicada en el Hueco de los Dragones (Dragon's Hole), en el Desierto de Cristal (Glass Desert); si tu personaje principal es Hawk o Lise, la piedra estara en el Castillo Oscuro (Dark Castle), en la Cueva de la Oscuridad (Cave of Darkness); y si tu personaje principal es Kevin o Carlie la piedra estara ubicada en el Palacio de la Ilusion (Mirage Palace), en la Jungla de la Ilusion (Jungle of Illusion), este ultimo esta cerca de Pedan pero no por eso es facil. Ahora anda para a donde te dijo el Guru y preparate porque lo que se viene es lo más dificil y pesado que nunca hallas visto en todo el juego hasta ahora. Primero vamos a la zona final de Hawk y Lise.

HAWK Y LISE: Cave of Darkness

Nivel del equipo: 80

Enemigos: Boulder - Nivel 41/42/43, Nightblade - Nivel 41/42, Wolf Devil - Nivel 41/42/43, Ghost - Nivel 41/42/43, Petit Tiamat - Nivel 41/42, Gremlin - Nivel 41/42/43, Kerberos - Nivel 42/43, Lesser Demon - Nivel 42/43

Este lugar esta en una isla que se encuentra al norte de Rolante. Bueno, aca TOOOOOODOS los enemigos son MUY jodidos. Aca estan los peores enemigos de Hawk y Lise. Ellos son los Nightblades, Petit Tiamats (Dragones con elemento de Viento), Wolf Devils (AY!!!), Boulders, Ghosts (aprovecha ya que estos te dejan los Ghost's Eyes que conjuran la magia de Oscuridad de Nivel 3 Death Spell), Lesser Demons (NOOO!!!), Gremlin, Kerberos y muchos más faltaran todavia. Cuando entres a la cueva todo se va ver muy oscuro, por lo que te recomiendo que pongas tu monitor en su maximo brillo. Si lo quieres por supuesto ya que si no es asi no vas a ver nada. Ahora anda para el oeste, norte, norte, este, norte, oeste bien arriba y vas a encontrar la Piedra de Mana de la Oscuridad rompiendose para liberar a la ultima bestia sagrada, Zable Fahr, la bestia de la oscuridad.

Zable Fahr: 9999 HP's (cabeza del medio)

5052 HP's (cada una de las cabezas de los lados)

Experiencia: 7800 (cabeza del medio, las dos de los lados dan 0)

Oro: 10517 (cada una de las cabezas de los lados)

Elemento: Shade

Debilidad: Wisp

Ataques especiales: Hell Cross, Dark Blazon, Darkness Beam

Magias: Evil Gate, Dark Force, Antimagic, Death Spell, Gremlin, Great Demon, Demon Breath

Bueno, este tipo tiene más oscuridad que la misma cueva. Primero, las cabezas de los lados usan Evil Gate, Dark Force y Antimagic hasta que se cansen, luego de que las derrotes aparecera la tercera cabeza. Esta usara Hell Cross y Dark Blazon y ademas revivira a las cabezas de los lados (AY!!!!). Ahora te recomiendo que te prepares con Light Coins, Wisp Statues, Papa Poto's Claws y Poto Oils. Si tienes a Lise como Star Lancer

usa su Power Up para tener más poder al usar las Papa Poto's Claws, y si tienes a Hawk como Rogue usa su Silver Dart. Usa tus mejores magias tipo Wisp y después de un buen rato de agarrarlo a los golpes por fin vas a poder derrotarlo.

VIVA!!!! Derrotamos a todas las bestias sagradas!!. Pero para de festejar porque al final el Hada te va a decir que todo fue una trampa, que liberamos el poder de las bestias sagradas para ponerlo en la Espada de Mana y hacer que el enemigo se vuelva más fuerte (POR QUEEEEE?!!!! Tanto entrenamiento para matar a unas bestias y ayudar al enemigo a hacerse más fuerte? Eso para mí no es justo, ahora vallamos y rompamosle la cabeza a patadas a aquel que planeo todo esto). Ahora anda para el oeste, sur, sur, norte por las escaleras, norte, este, este, este y te vas a encontrar con una estatua que prende las luces, luego anda para el oeste, sur, oeste bien abajo y te vas a encontrar cara a cara con Jagan (no soy yo, pero mi nombre salió de ahí).

Jagan: 15947 HP's

Experiencia: 8310

Oro: 1293

Elemento: Undine?

Debilidad: Salamando? (como si él es oscuro)

Ataques especiales: Ghost Road, Psycowave

Magias: Evil Gate, Dark Force, Death Spell, Black Rain

Bueh, el tipo además de rata se vino con un Bloody Wolf y una Carmilla (Ja, cobarde!!). Él usa toda clase de magias oscuras. Cuidate de su Ghost Road ya que calla a tus personajes y Death Spell y Psycowave son sus mejores armas, si te le tiras mucho a los golpes usará su Psycowave, por lo que te recomiendo que lo agarr's con magias. Usa todos los items de Salamando que tengas y tras recargarlo a los golpes (mejor dicho a las magias) lo derrotaras al fin.

Después de derrotarlo anda para el norte, norte, oeste bien arriba, oeste, sur, sur, norte por las escaleras, norte, este, este bien arriba por el camino recién abierto, mata a los enemigos y al este, norte, norte, este, este, norte y por fin vas a llegar al Castillo Oscuro.

Dark Castle

Nivel del equipo: 99 (al fin!! No veía la hora de llegar a tener ese nivel)

Enemigos: Evil Shaman - Nivel 45/47/48, Carmilla Queen - Nivel 45/47/48,

Great Demon - Nivel 44/45/47/48, Power Boulder - Nivel 45/47/48,

Elemental Sword - Nivel 44/45, Dark Lord - Nivel 44/45, High Wizard - Nivel 44/45, Gold Unicorn - Nivel 44/45

Este lugar es una horripilantemente verdadera pesadilla. Aquí tienes que matar a todos los enemigos para poder apagar las barreras de fuego y abrir la puerta con el switch de calavera que está arriba desde donde entras. Aquí los enemigos son los peores de todo el juego. Gold Unicorns, High Wizards (NOOOO!!!), Power Boulders, Evil Shamanes (DOBLE NOOOO!!!), Carmillas Queens, Great Demons (TRIPLE NOOOO!!!), Elemental Swords y Dark Lords. Ahora anda para el oeste, mata a los enemigos y al oeste, norte y mata al Great Demon, sur, este, este, este, mata a los enemigos y al este, norte y mata al Great Demon para apagar las últimas barreras de fuego de esta parte del castillo. Ahora anda para el sur, oeste, oeste por las escaleras y toca el switch para abrir la puerta. Seguimos para el este, este, oeste por abajo, norte por la puerta recién abierta, norte, este, mata a los enemigos y al este, mata a los enemigos y al sur, USA LA DIOSA PARA GRABAR y anda al oeste por las escaleras, oeste, oeste, norte y en la habitación anda para el trono y al caer saluda a Full Metal

Hugger (Ja!). Seguimos para el sur, este, sur, sur, mata a los enemigos y move la palanca para abrir la reja e ir al norte, sur, sur, sur, mata a los enemigos y move la palanca para ir al norte para encontrar a Genova. Seguimos para el norte, norte, norte, mata a los enemigos y al este, mata a los enemigos y al oeste por las escaleras, oeste, oeste por las escaleras, sur y vas a encontrar a Tzenker (Es increíble lo fáciles que son ahora, no?). Seguimos para el este, norte por la puerta, este, este bien abajo, norte por la puerta y al fin te vas a encontrar cara a cara con la Nefasta Bigieu.

Bigieu: 15947 HP's

Experiencia: 8310

Oro: 1293

Elemento: Jinn y Salamando

Debilidad: Gnome y Undine

Ataques especiales: Rose Highchaw (de primer nivel, por eso no me podia dar cuenta)

Magias: Body Change, Moon Saber, Lamian Naga, Energy Ball, Half Vanish, Lunatic

Bueh, al fin nos encontramos con esta mina tan pesada. Ella es parecida a Lugar sólo que con Lamian Naga, es peligrosa y tene cuidado cuando use Energy Ball. Te recomiendo que te prepares con el Chibikko Hammer, Drake's Scales, Bulette's Scales, Poto Oils, Molebear's Claws y Poseidon's Claws. Si tienes a Lise como Star Lancer usa sus Stat Ups, y si tienes a Carlie como Necromancer usa su BLACK CURSE que hace una maravilla contra esa mina. Recagala bien a los golpes y despues de un buen rato por fin la lograras vencer. ALELUYA!!!! Al fin nos libramos de esa mujer tan pesada. Me caia re mal esa. Despues de derrotarla, hablale y anda para el sur porque el edificio se esta derrumbando. Ahora anda para el oeste, oeste por las escaleras, sur, norte por la puerta del medio, oeste por las escaleras, oeste bien arriba, sur y te vas a encontrar con el Dark Prince, quien absorbera la Espada de Mana para luego traer de vuelta al mundo de las tinieblas en el mundo subteraneo. Pero al absorberla la luz lo debilitara y te va a decir que por eso va a cortar el arbol de Mana para que este mundo desaparezca junto con todos nosotros, luego el se ira. Esta en tus manos detenerlo asi que vamos a la Mana Holyland.

Mana Holyland

Nivel del equipo: 99

Enemigos: Shapeshifter - Nivel 49/50, Shadowzero - Nivel 49

Aca los unicos enemigos son los Shapeshifters y los Shadowzero. Los Shapeshifters se transforman en TODOS los enemigos del juego, pero los Shadowzero se tranforman en uno de tus personajes y usan la mejor magia o tecnica de tu personaje copiado. Eso significa que si tienes a Duran como Duelist, a Lise como Vanadies, a Hawk como Nightblade y a Kevin como Death Hand estas en unos gravisimos problemas. Ahora anda para el norte, oeste, norte, este, este, norte, oeste, norte, oeste, norte, este, norte, oeste, mata a los enemigos y al oeste, oeste bien arriba, este, este y te vas a encontrar con el Dark Prince, quien corto el arbol de Mana y ahora se transformara en Archdemon.

Archdemon: 53499 HP's

Experiencia: 11780

Oro: 50271

Elemento: Todos los que existen en el juego

Debilidad: Variada (cambia de color su cuerpo)

Ataques especiales: Las ultimas Tecnicas Elementales (Killstinger, Spiral Moon, Lava Wave, Prisoner, Hell Cross, Air Slasher, Hypercannon, etc.), Catastrophe y Demon Scream.

Magias: Todas las del juego (claro, si tienen todos los elementos en su poder)

Bueno, este tipo tiene un arsenal muy peligroso. Usa las técnicas elementales de último nivel y cualquiera de las magias que sufrimos antes (AAAAYYYY!!!!). Te recomiendo que te prepares con Angel's Grails, Poto Oils, Ghost's Eyes, Drake's Scales, Bulette's Scales, el Chibikko Hammer, Honey Drinks, Magic Walnuts, Specter's Eyes y Mama Poto Oils. Los Angel's Grails, Poto Oils, el Chibikko Hammer, Honey Drinks, Magic Walnuts, y los Mama Poto Oils son para las distintas curaciones. Los Ghost's Eyes conjuran Death Spell y los Specter's Eyes conjuran Antimagia que nos sirve para cancelar las propiedades elementales y las magias de soporte como los sables y las magias de estatus. Y por último las Drake's Scales y las Bulette's Scales son para ganar poder y defensa. Cuidate mucho de sus técnicas elementales, de su BLACK CURSE, de su Death Spell (si estas al nivel 99 no te hagas problema que te va a sacar 0) y cuando use algún Stat Up usa los Specter's Eyes para cancelarcelos. Usa mucho los Ghost's Eyes y el Chibikko Hammer si te transforma en chibikko. Otra cosa, por nada del mundo vayas a usar sables ya que si los haces sólo te vas a complicar tu existencia. Después de que le saques la mitad de la energía cambiara a su segunda forma, por lo que sera aun más difícil y te vas a tener que cuidar aun más todavía porque usa un ataque especial llamado Catastrophe, también usa Demon Breath y Hell Cross cuando se le de la regalada gana (AY!!). Ahora usa Saint Saber o Ice Saber y después de media hora de recargarlo a los golpes por fin vas a derrotar al último jefe de Hawk y Lise. FELICIDADES!!! Derrotaste al jefe final de Hawk y Lise. Ahora ponete de rodillas y disfruta de la escena animada la cual muestra el final de tu trágica historia y los finales resumidos de las historias de tus otros dos personajes. Este jefe es el más difícil de los tres jefes finales que hay en el juego.

DURAN Y ANGELA: Glass Desert

Nivel del equipo: 80

Enemigos: Petit Tiamat - Nivel 41/42, Basilisk - Nivel 41/42, Nightblade - Nivel 41/42, Guardian - Nivel 41/42/43, Boulder - Nivel 41/42, Gremlin - Nivel 42/43, Lesser Demon - Nivel 42/43, Ruster Bug - Nivel 41/42/43

Este lugar se ubica en una isla al oeste de Altena. Aca los enemigos son aun más fastidiosos que en el final de Hawk y Lise. Los Guardians usan Rusty Hurricane que baja la defensa de todo el equipo, los Nightblades estan aca también para usar su Split-Image Slice que hace un gran daño (esto sumado con el Rusty Hurricane de los Guardians es la muerte segura), los Petit Tiamats usan Thunderstorm multiple, los Boulders usan Half Vanish y te convierten en chibikko, los Basilisks te petrifican y ellos te dejan las Basilisk's Fangs que conjuran la magia de tierra de Nivel 3 Stone Cloud, los Lesser Demons usan Dark Force simple en uno de tus personajes y por último los Gremlins usan MUY seguido su Evil Gate multiple, pero los únicos enemigos que no son muy peligrosos son los Ruster Bugs. Ahora anda para el norte, norte, este, norte, norte, oeste, este por abajo del puente, este, oeste, este, norte, norte, norte entrando por la cueva y te vas a encontrar con la Piedra de Mana de la Oscuridad liberando a la bestia de la oscuridad, Zable Fahr.

Zable Fahr: 9999 HP's (cabeza del medio)

5052 HP's (cada una de las cabezas de los lados)

Experiencia: 7800 (cabeza del medio, las dos de los lados dan 0)

Oro: 10517 (cada una de las cabezas de los lados)

Elemento: Shade

Debilidad: Wisp

Ataques especiales: Hell Cross, Dark Blazon, Darkness Beam

Magias: Evil Gate, Dark Force, Antimagic, Death Spell, Gremlin, Great Demon, Demon Breath

Bueh, el tipo tiene tanta oscuridad como el fondo que usa. Primero las cabezas del medio usan Evil Gate, Dark Force, Antimagic y Darkness Beam hasta el cansancio. Luego de que las derrotas va a aparecer la tercer cabeza, quien usara Hell Cross, Dark Blazon y Death Spell(aunque si estas al nivel 80 el mismo te sacara 0) y ademas de revivir a las cabezas de los lados (NOOO!!!). Ahora preparate con Light Coins, Wisp Statues, Papa Poto's Claws y Poto Oils. Si tienes a Angela como Archmage o Gran Deviner usa su Saint Beam y si tienes a Duran como Paladin Usa su Saint Saber en lugar de las Papa Poto's Claws. Despues de recagarlo a las golpes un buen rato por fin lo vas a poder derrotar.

YUPI!!! Derrotamos a todas las bestias sagradas y somos unos heroes. Pero para de festejar ya que el Hada te va a avisar que todo fue una trampa y que el enemigo nos uso para que los poderes de las bestias sagradas se sellaran en la Espada de Mana (y ahora que esta en su poder peor todavia). Ahora vamos a romperle todo el cuerpo a las golpes al tipo que planeo esto. Anda para el este, norte, oeste y al fin vas a poder entrar al Dragon's Hole, aunque primero usa la diosa dorada para curarte y grabar el juego.

Dragon's Hole

Nivel del equipo: 99

Enemigos: Dark Lord - Nivel 44/45/46/47/48, Power Boulder - Nivel 44/45/46/47/48, Death Machine - Nivel 44/45/48, Petit Tiamat - Nivel 44/45/48, Petit Dragon - Nivel 44/45/48, Frost Dragon - Nivel 44/45/48, Dragon Zombie - Nivel 46/47, Papa Poto - Nivel 46/47, Great Demon - Nivel 46/47, High Wizard - Nivel 44/45/46/47/48

Primero antes de seguir el ahi nomas te estara esperando el Darkshine Knight, el cual te dira su grandisimo secreto. Su secreto es que el es Loki, el padre de Duran, revivido por el Dragon Emperor y ahora preparate para una gran pelea.

Darkshine Knight: 17132 HP's

Experiencia: 8310

Oro: 1293

Elemento: Gnome y Undine

Debilidad: Jinn y Salamando

Ataques especiales: Todos las t'cnicas oscuras de Duran (Whirlwind Sword, Vacuum Sword y Eruption Sword)

Magias: ninguna

Bueno, el tipo es gran atacante fisico. Usa las tres tecnicas de Duran, ademas de que tambien contrataca las tecnicas de Nivel 2 y 3, por lo que te recomiendo que configures a tus personajes para que ataquen sólo con las tecnicas de Nivel 1. Ahora prepara el Heal Light si tienes a Carlie en tu equipo ya que tienes que curar mucho. Si tienes a Duran como Duelist o Swordmaster usa su Flame y Thunder Saber y si tienes a Angela usa su Fireball y Air Blast ya que son las magias que menos contrataca. Ahora preparate con Angel's Grails, Poto Oils, Honey Drinks, Flame Coins, Storm Coins, Siren's Claws, Kerbero's Claws, Drake's Scales y Bulette's Scales. Te recomiendo que lo ataques solamente ya que si no usara sus tecnicas, incluyendo la Eruption Sword (NOOO!!!). Despues de recagarlo a los golpes por un buen rato lo vas a poder derrotar.

Aca los enemigos son aun más peores que los de afuera. Los Dragon Zombies envenenan hasta por los codos y son la mejor sustitución de los Petit Dragons, los Death Machines apenas aparecen usan su Thunderbolt que calla

a todo tu equipo, los Great Demons usan Demon Breath y Dark Force multiple, los Papa Potos usan toda clase de sables, los High Wizards son aun más fastidiosos que los del Subzero Snowfield, los Dark Lords usan Dark Saber y Eruption Sword, los Petit Tiamats estan tambien, los Power Boulders usan Death Roullete, Half Vanish y te convierten en chibikko. Ahora anda para el norte, oeste, este, este, norte bien a la derecha, oeste y te vas a encontrar con Tzenker. Seguimos hacia el este, sur, oeste por abajo, oeste, sur, este, este, sur, sur, sur, oeste, oeste y nos vamos a encontrar con Jewel Eater. Ahora seguimos para el sur, este, norte, este, este, sur, norte y nos vamos a encontrar con Full Metal Hugger. Ahora anda para el sur, norte, oeste, oeste, norte, oeste, oeste, sur, sur, sur, este, norte, norte y te vas a encontrar con Koren, pero el te va a dejar un par de enemigos. Luego seguimos para el sur, sur, oeste, oeste, norte, este por la cueva, norte, norte y vas a tener una pelea con una gran cantidad de Dragones, High Wizards, Death Machines y Dark Lords. Luego anda para el norte y vas a llegar justo a tiempo para ver como el Emperador Dragon absorbera la Espada de Mana, pero la luz lo debilitara debido a que la diosa aun sigue con vida y les dira que ahora cortara el 'rbol de Mana para vengarse de lo que le hizo la diosa, pero antes los dejara peleando con Koren.

Koren: 14722 HP's

Experiencia: 10540

Oro: 1417

Elemento: Salamando y Shade

Debilidad: Undine y Wisp

Ataques especiales: Barrier Change

Magias: (un montonazo de ellas) Holy Ball, Saint Beam, Evil Gate, Dark Force, Diamond Missile, Earthquake, Air Blast, Thunderstorm, Fireball, Explode, Ice Smash, Mega Splash, ANCIENT.

Bueno, el tipo tiene un gran arsenal de magias a la mano. Tene mucho cuidado de su ANCIENT ya que hace bastante daño. Te recomiendo que te prepares con Matango Oils (ya que sus magias pueden rebotarse excepto algunas), Pakkun Oils para tener Magic Shield, Drake's Scales, Bulette's Scales, Angel's Grails, Poto Oils y Honey Drinks. Tambien te recomiendo que le vallas a las golpes ya que si lo atacas con magias contratacara con magias de Nivel 2. Despues de derrotarlo anda a la Mana Holyland para tener tu ultima batalla con el Dragon Emperador.

NOTA MUY IMPORTANTE: Despues de que hallas derrotado a Koren vas a poder enfrentarte con el Black Rabite asi que anda a la sección sobre el Black Rabite para tener más información antes de enfrentarlo ya que se te va a poner muy dificil.

Mana Holyland

Nivel del equipo: 99

Enemigo: Shapeshifter - Nivel 49/50, Shadowzero - Nivel 49

Aca los unicos enemigos son los Shapeshifters y los Shadowzero. Los Shapeshifters se transforman en TODOS los enemigos del juego, pero los Shadowzero se tranforman en uno de tus personajes y usan la mejor magia o tecnica de tu personaje copiado. Eso significa que si tienes a Duran como Duelist, a Lise como Vanadis, a Hawk como Nightblade y a Kevin como Death Hand estas en unos gravisimos problemas. Ahora anda para el norte, oeste, norte, este, este, norte, oeste, norte, oeste, norte, este, norte, oeste, mata a los enemigos y al oeste, oeste bien arriba, este, este y te vas a encontrar con el Dragon Emperador, quien ya corto el arbol de Mana. Y ahora prepárate para una gran batalla contra el.

Dragon Emperador: 55551 HP's

Experiencia: 11780

Oro: 50201

Elemento: Todos los que existen en el juego

Debilidad: Muchas (hay variaciones de color en su cuerpo)

Ataques especiales: todos los ataques especiales elementales (Gigaburn, Prisoner, Spiral Moon, Killstinger, etc.), Turn Wind, Fang Rush, Dragon Shout y Flare.

Magias: Black Curse, ANCIENT y muchas más.

Bueno, este es el jefe que tiene un gran arsenal de magias y muchos ataques especiales. Te recomiendo que te prepares con Angel's Grails, Poto Oils, Ghost's Eyes, Drake's Scales, Bulette's Scales, el Chibikko Hammer, Honey Drinks, Magic Walnuts, Specter's Eyes y Mama Poto Oils. Los Angel's Grails, Poto Oils, el Chibikko Hammer, Honey Drinks, Magic Walnuts, y los Mama Poto Oils son para las distintas curaciones. Los Ghost's Eyes conjuran Death Spell y los Specter's Eyes conjuran Antimagic que nos sirve para cancelar las propiedades elementales y las magias de soporte como los sables y las magias de estatus. Y por ultimo las Drake's Scales y las Bulette's Scales son para ganar poder y defensa. Cuidate con su Flare ya que hace muchisimo daño y cuando le saques más o menos un tercio de su energia pasara a ver hacia el otro lado, ademas de que se le dara por morder a tus personajes. Despues de que le saqu's otro tercio volvera a su posición inicial y usara (ademas de abusar) ANCIENT. Despues de recagarlo a las golpes durante media hora al fin lo podras derrotar. FELICIDADES!!! Pasaste el final de Duran y Angela. Ahora recostate y disfruta del final de la historia de cada uno de tus personajes. Este jefe es el jefe final intermedio de todo el juego.

KEVIN Y CARLIE: Jungle of Illusion

Nivel del equipo: 80

Enemigos: Guardian - Nivel 41/42/43, Boulder - Nivel 41/42/43, Papa Poto - Nivel 41/42/43, Ruster Bug - Nivel 41/42/43, Wolf Devil - Nivel 43, Great Rabite - Nivel 41/42/43, Evil Shaman - Nivel 41/42/43, Lesser Demon - Nivel 43

Este lugar se ubica muy cerca de Pedan, pero no por eso es facil. Aca los enemigos son los del final de Hawk y Lise y los del final de Duran y Angela juntos (NOOOOOO!!!!). Los Evil Shamanes se curan a si mismos y sus aliados, los Guardians usan Rusty Hurricane que baja la defensa de todos tus personajes, los Papa Potos usan una buena variedad de sables, los Ruster Bugs no son muy dificiles, los Wolf Devils usan Suzaku Sky Dance, los Great Rabites son algo dificiles, los Lesser Demons usan Dark Force en uno de tus personajes y los Boulders que usan Half Vanish y te convierten en chibikko. Ahora agarra por el rio para el norte, oeste, norte, oeste y usa a Dryad en la diosa para ir al sur y entrar a una parte de la jungla, la cual tiene cuatro direcciones y la misma te va a indicar con un ruido peculiar el camino verdadero y con otro un ruido algo negativo que te va a indicar que no es el camino original. Ahora anda para el este, norte, oeste, sur, oeste, oeste, norte, norte y te vas a encontrar con la Piedra de Mana de la Oscuridad, la cual esta liberando a la bestia de la oscuridad, el temible Zable Fahr.

Zable Fahr: 9999 HP's (cabeza del medio)

5052 HP's (cada una de las cabezas de los lados)

Experiencia: 7800 (cabeza del medio, las dos de los lados dan 0)

Oro: 10517 (cada una de las cabezas de los lados)

Elemento: Shade

Debilidad: Wisp

Ataques especiales: Hell Cross, Dark Blazon, Darkness Beam

Magias: Evil Gate, Dark Force, Antimagic, Death Spell, Gremlin, Great Demon, Demon Breath

Bueno, es la ultima bestia y por eso es la más difícil de todas. Las cabezas de los lados usan Evil Gate, Dark Force, Antimagic y Darkness Beam hasta que se cansan. Luego de que las derrotas apareciera la tercer cabeza, quien usara Hell Cross, Dark Blazon y Death Spell, además de que revivira a las cabezas de los lados. Ella usara Hell Cross si tu matas a una de las cabezas de los lados. Ahora prepárate con Light Coins, Wisp Statues, Papa Poto's Claws y Poto Oils. Si tienes a Kevin como Warrior Monk usa su Heal Light para curar a tu equipo y si tienes a Carlie como Bishop usa su Saint Saber. Después de un buen rato a agarrarlo a las golpes por fin lo derrotaras.

A FESTEJAR!!!! Derrotamos a todas las bestias sagradas y somos unos heroes. Pero para de festejar ya que el Hada te va a avisar que todo fue una trampa y que el enemigo nos uso para que los poderes de las bestias sagradas se sellaran en la Espada de Mana (y ahora que esta en su poder peor todavia). Ahora vamos a romperle los huesos a las patadas al tipo que planeo esto. Ahora el Mirage Palace se revelara frente a nuestros ojos y abri el cofre que contiene el Illusion Mirror que nos va a servir para más adelante. Anda para el sur, sur, oeste, oeste, norte y usa el Illusion Mirror para revelar un camino, pero primero te vas a encontrar contra el Deathjester.

Deathjester: 12606 HP's

Experiencia: 8310

Oro: 1293

Elemento: Salamando y Shade

Debilidad: Undine y Wisp

Ataques especiales: Death Roullete

Magias: Holy Ball, Evil Gate, Ice Smash, Air Blast, Diamond Missile, Dark Force, Blaze Wall, Stone Cloud, Stund Wind, Cold Blaze

Bueno, primero el tipo se dividira en tres y sólo uno recibira el daño. Usa una magia multiple para saber cual es el verdadero y descarga todo en el. Te recomiendo que te prepares con items curativos y Angel's Grails. Otra cosa es que no pierdas de vista al tipo que recibe el daño y si no lo hiciste no importa ya que al usar otra magia multiple lo encontraras. Después de pegarle por un rato el tipo que recibe el daño cambiara, por lo que te recomiendo que uses otra magia multiple para ver cual es el que recibe el daño. Después de recargarlo a las patadas por un rato al fin y al cabo lo vas a poder derrotar. ALELUYA!!!! Ese tipo me caia re mal además de que le hizo cosas muy malas a Kevin y entre esas cosas se incluye el asesinato de Karl. Ahora anda para el norte por las escaleras y vas a llegar a la entrada del Mirage Palace.

Mirage Palace: entrada

Nivel del equipo: 99

Enemigos: Carmilla Queen - Nivel 44/45, Dragon Zombie - Nivel 44/45,

Element Sword - Nivel 44/45, Necromancer - Nivel 44/45

Este es el peor de todos los lugares finales del juego para entrenar. Aca los enemigos son los más difíciles de TODO el juego. Las Carmilla Queens envenenan mucho, los Dragon Zombies envenenan hasta por los codos además de que pegan muy duro, las Elemental Swords usan todos los sables de juego, los Necromancers usan recontra seguido su Heal Light además de que usan BLACK CURSE en tus personajes (y pensar que es una de las mejores clases de Carlie), los Death Machines usan su Thunderbolt para callar a todo el equipo, los Ghosts usan Dark Fear, los Great Demons usan Demon Breath y Dark Force multiple y los Power Boulders usan Half Vanish y te convierten en chibikko. En conclusion todos estos enemigos son los peores de todo el juego, por lo que debes tener mucho cuidado de sus ataqués. Ahora anda para el norte, norte y vas a llegar al palacio de la luz de

Wendel. Habla con el Sacerdote de la Luz, el desaparecera y te dejara unos cuantos enemigos, luego entra por la puerta y vas a seguir en el Mirage Palace. Ahora anda para el norte y vas a encontrar seis bolas de cristal, las cuales tienes que encender llendo por los seis deiferentes caminos para que luego entres al interior del palacio. Podes usar la estatua de calavera para grabar el juego y ahora el primer camino a agarrar es el del sudoeste asi que vamos para ahi. Ahora anda para el norte por la entrada y vas a llegar a otra parte de la Clef of the Earth. Anda para el oeste, sur, sur, sur, sur, sur y abri el cofre para activar la primera bola (UY! eso sono feo). Mata a los enemigos y al norte, mata a los enemigos y al norte, mata a los enemigos y al norte, este, sur, este y agarra por el camino del oeste. Anda para el norte y vas a llegar a otro lado de la Torre de Lectora la Luna, agarra por la puerta derecha, puerta central, puerta central y al final te vas a encontrar con Genova. Segunda bola activada. Luego anda para el sur, este y agarra por el camino del noroeste. Mata a los enemigos y anda para el norte, norte y vas a llegar a Astoria. Aca habla con todos los espíritus incluyendo el perro, despues entra en la casita por donde llegaste y hablale al tipo, el cual se transformara en un Ghost para que lo derrotes y actives la tercera bola (esta fue una de las más grandes alegorias por la destrucción de Astoria). Ahora anda para el sur, este y agarra por el camino del sureste. Ahi entra por la puerta y vas a llegar al Subzero Snowfield. Mata a los enemigos y vas a llegar al Corridor of Wind. Mata a los enemigos y vas a llegar al Forest of Wonder. Mata a los enemigos y vas a llegar a las Ancient Ruins of Light. Mata a los enemigos y vas a llegar al Valley of Flames. Cuarta bola activada. Anda para el oeste y agarra para el camino del este. Anda para el norte bien a la derecha y te vas a encontrar con Gildervine (BUUUU, QUEREMOS JEFES NUEVOS!!!! Aunque tal vez eso no sea buena idea). Quinta bola activada. Anda para el sur, oeste y agarra por el camino del noreste. Anda para arriba, toca el boton y baja por las escaleras para ir al norte y vas a llegar a Rolante. Anda (siempre matando a todos los enemigos) para el norte, este, oeste, norte, norte, este, oeste, norte y vas a salir del lugar (si tienes a Carlie como personaje principal por ahi vas a ver a Heath). Sexta bola activada (AL FIN!!!). Ahora anda para el sur, oeste, toca la estatua de calavera y anda al norte para que por fin lleg's al interior del Mirage Palace.

Mirage Palace: interior

Nivel del equipo: 99

Enemigos: Carmilla Queen - Nivel 44, Dragon Zombie - Nivel 44, Element Sword - Nivel 44, Necromancer - Nivel 44, Great Demon - Nivel 47, Death Machine - Nivel 47, Ghost - Nivel 47, Power Boulder - Nivel 47

Aca ya aparecen los Ghosts, Death Machines, Power Boulders y Great Demons. Anda para el norte y entra por la puerta para llegar a un cuarto oscuro, ahi mata a todos los enemigos que veas y una vez muertos anda al norte para llegar a las puertas del Mirage Palace. Ahora anda al norte por la puerta, este, este, norte y vas a ver dos switches, pone el izquierdo hacia abajo y el derecho hacia arriba. Ahora anda para el sur, oeste, oeste y toca el switch para mover el piso de la habitación de al lado. Anda para el oeste y vas a caer en una trampa, ahi mata a todos los enemigos, anda para el este y move la palanca. Ahora anda para el este, norte, sur por la puerta derecha, sur, oeste, norte atravesando la pared y entra por el transportador (GUAU!!! INCREIBLE!!!). Ahora anda para el oeste y te vas a encontrar con Gorva. Despues de derrotarlo anda hacia el oeste y entra por el transportador. Anda para el sur, norte bien a la derecha y entra por el transportador de la izquierda. Ahi vas a llegar justo a tiempo para ver como el Masked Mage absorbera la Espada de Mana y la luz no lo dejara ver, este se vengara de lo que le hizo la Diosa de Mana, se ira y los dejara peleando con Heath.

Heath: 11543 HP's

Experiencia: 10540

Oro: 1417

Elemento: Salamando

Debilidad: Undine

Ataques especiales: Ghost Road

Magias: BLACK CURSE, Jormungand, Marduke, Freya, Lamian Naga, Holy Ball, Saint Beam, Heal Light, Death Spell, Ghost.

Bueno, Heath es el jefe más difícil de todo el juego. Usa su Heal Light como loco y no deja de llamar a los guardianes de Lise. Tene cuidado de Black Curse, Ghost y Ghost Road ya que este ultimo calla a los enemigos. Te recomiendo que te prepares con items curativos y Angel's Grails ya que es capaz de matarte con todos esos guardianes más el efecto del Black Curse. Usa magias o alguno de los items magicos de hielo ya que las magias son más efectivas que el uso de los sables contra el. Pegale con alma y vida a la vez ya que la base de esta pelea es pegar mientras te curas y tambien tener mucha paciencia ya que la misma dura un monton de tiempo. Luego de derrotarlo, el te va a contar que el Masked Mage (Belgar) es el Sacerdote de la Oscuridad, el cual nunca se ha escuchado algo sobre el, y que el sacerdote de la luz lo vencio, el se puso una mascara para ocultar su identidad y ademas de que el mismo es su padre. Por otro lado Belgar tambien estudio el arte de la magia negra para poder curar a una niña con una enfermedad MUY rara, pero el tiempo paso y la niña murio dejando a Belgar sin una cura. Luego Belgar se dejo manejar por las fuerzas de la oscuridad y se puso una mascara (esa fue la otra razon por la cual el se puso la mascara y se nombro el Masked Mage). Ahora anda para la Mana Holyland para tener una ultima batalla contra el Masked Mage.

Mana Holyland

Nivel del equipo: 99

Enemigos: Shapeshifter - Nivel 49/50, Shadowzero - Nivel 49

Aca los unicos enemigos son los Shapeshifters y los Shadowzero. Los Shapeshifters se transforman en TODOS los enemigos del juego, pero los Shadowzero se tranforman en uno de tus personajes y usan la mejor magia o tecnica de tu personaje copiado. Eso significa que si tienes a Duran como Duelist, a Lise como Vanadies, a Hawk como Nightblade y a Kevin como Death Hand estas en unos gravisimos problemas. Ahora anda para el norte, oeste, norte, este, este, norte, oeste, norte, oeste, norte, este, norte, oeste, mata a los enemigos y al oeste, oeste bien arriba, este, este y te vas a encontrar con el Masked Mage, quien ya corto el arbol de Mana y se convertira en Dark Lich. Y ahora prepárate para una gran batalla contra el, o sea Belgar, el Masked Mage.

Dark Lich: 49846 HP's

Experiencia: 11780

Oro: 50251

Elemento: todos los que existen en el juego

Debilidad: variada (cambia el fondo para mostrar su elemento)

Ataques especiales: Death Ectasy, Hell Cross, Prisoner, Hyper Cannon

Magias: Death Spell, Leaf Saber, Speed Up, Power Up, Dark Force, ANCIENT.

Este tipo tiene un arsenal de tecnicas especiales y magias corto, pero sigue siendo difícil. Cuidate de sus ataques especiales y más de su Death Ectasy ya que es la tecnica especial más fuerte de TODO el juego. Te recomiendo que te prepares con Angel's Grails, Poto Oils, Ghost's Eyes, Drake's Scales, Bulette's Scales, el Chibikko Hammer, Honey Drinks, Magic Walnuts, Specter's Eyes y Mama Poto Oils. Los Angel's Grails, Poto Oils, el Chibikko Hammer, Honey Drinks, Magic Walnuts, y los Mama Poto Oils son

para las distintas curaciones. Los Ghost's Eyes conjuran Death Spell y los Specter's Eyes conjuran Antimagic que nos sirven para cancelar las propiedades elementales y las magias de soporte como los sables y las magias de estatus. Y por ultimo las Drake's Scales y las Bulette's Scales son para ganar poder y defensa. Sus fondos indican su debilidad. El fondo negro usa magias oscuras y tiende a abusar del uso de su Death Ectasy, en el segundo fondo (esta lleno de agua) usa los hechizos de agua, Death Spell y ANCIENT; y en el tercer fondo, el cual muestra un desierto, usa Hyper Cannon y Prisoner. En el primer fondo es debil a Wisp, en el segundo fondo es debil a Salamando y en el tercer fondo es debil a Shade y a Jinn. Usa Mind Down en el y Mind Up en ti para que se haga un poco más facil ya que su especialidad es la magia. Este es el jefe más facil que hay en el juego, aunque con su arsenal y resistencia se complica más. FELICITACIONES!!!!!!! Derrotaste al jefe final de Kevin y Carlie. Ahora recostate y festeja viendo el final de las historias de tus personajes y luego levantate a festejar ya que pasaste los tres diferentes finales de TODO el juego. Aprovecha y presumilo en tu escuela.

=====
5.Lista de magias
=====

NOTA: las magias las voy a poner de acuerdo a cada clase a la que cambia cada uno de los personajes.

Como la mayoria de los jugadores de este juego saben, las magias se aprenden dependiendo de que a que clase se hayan cambiado tus personajes, cuantos espíritus elementales tengas y cuanta cantidad de estatus fisicos y psicicos tengan los personajes ya que por ejemplo las magias de ataques elementales como Fireball necesitan en su caso la inteligencia, por lo que Angela es la unica que maneja muy bien esa clase de magias.

Ahora las magias se dividen en 6 clases:

1 - las magias curativas: estas dependen del Espiritu, por lo que Carlie es la más adecuada para usarlas. Estas generalmente curan el HP de los personajes y otras curan los cambios de estado, como por ejemplo envenenado o mudo.

2 - las magias de soporte: estas dependen de varios factores fisicos y psicicos como el Espiritu o la Suerte. Estas magias se usan mucho en las batallas contra los diferentes jefes. En estas se incluyen los Stat Up, los cuales suben los distintos estatus de tus personajes; los Stat Downs, los cuales bajan los estatus de los enemigos; y por ultimo los Sables, los cuales le dan un toque elemental a las armas. Los mejores personajes que usan esta clase de magias son Duran (en los Sables), Lise (en los Stat Up y en los Stat Downs) y Carlie (en los Sables y los Stat Downs).

3 - las magias de ataques elementales: estas son aquellas que dependen de la Inteligencia. Estas magias se usdan mucho en las batallas contra los jefes o contra enemigos que sean de algun elemento en particular. Las magias de ataques elementales son de fuego, hielo, oscuridad, luz, viento y tierra. El mejor personaje para usar esta clase de magias es Angela ya que ella se destaca en la Integligencia.

NOTA: existen magias del juego las cuales son muy poderosas y son multielementales. Como por ejemplo Double Spell es una magia elemental de hielo y fuego a la vez.

4 - las magias con efectos secundarios: estas son aquellas que al atacar

dejan algun efecto secundario en los enemigos. Como por ejemplo el Poison Breath ataca y a la vez envenena al enemigo. Son muy utiles para aquellas batallas que sean muy largas o tambien se usan para hacer que los enemigos más peligrosos no usen sus magias. El mejor personaje que las aprende es Hawk pero Lise y sus guardianes tambien hacen los mismo sólo que son multiples.

5 - las magias no elementales: estas son aquellas magias que no dependen de ningun elemento. Entre ellas se encuentra ANCIENT la cual no es elemental. No dependen de ningun factor fisico o psiquico.

6 - las magias tipo summons: estas son aquellas que sirven para llamar a monstruos para enviarlos al ataque. Estas no dependen de ningun factor fisico. Los mejores personajes y los unicos que las usan son Lise y Carlie.

El sistema que uso para las magias es el siguiente:

Nombre de la magia (costo de MP): descripción de la magia

Espiritu necesitado - nombre del espiritu

Clase de magia - clase de magia a la cual pertenece

Ejemplo:

Heal Light (3MP): restaura los HP's de los aliados.

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Duran:

Knight:

Heal Light (3MP): restaura los HP's de los aliados.

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Paladin:

Saint Saber (4MP): coloca atributos sagrados en tus armas

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - soporte

Lord:

Heal Light (3MP - multiple): Restaura los HP's de los aliados

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Tikle Rain (2MP): cura las anormalidades de estatus

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Gladiator:

Diamond Saber (4MP): coloca atributos de tierra en tus armas

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - soporte

Thunder Saber (4MP): coloca atributos de viento en tus armas

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - soporte

Ice Saber (4MP): coloca atributos de hielo en tus armas

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - soporte

Flame Saber (4MP): coloca atributos de fuego en tus armas

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - soporte

Duelist:

Dark Saber (4MP): coloca atributos de oscuridad en tus armas

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - soporte

Sword Master:

Moon Saber (4MP): coloca atributos de luna en tus armas y tambien roba HP
Espiritu necesitado - Luna
Clase de magia - soporte y con efecto secundario
Leaf Saber (4MP): coloca atributos de madera en tus armas y roba MP
Espiritu necesitado - Dryad
Clase de magia - soporte y con efecto secundario

Angela:

Magician:

Holy Ball (2MP - multiple): usa esferas de luz sagradas para atacar
Espiritu necesitado - Wisp
Clase de magia - ataque elemental
Diamond Missile (2MP - multiple): usa diamantes que se transforman en
misiles para atacar
Espiritu necesitado - Gnome
Clase de magia - ataque elemental
Air Blast (2MP - multiple): usa una rafaga de viento para atacar
Espiritu necesitado - Jinn
Clase de magia - ataque elemental
Evil Gate (2MP - multiple): usa un agujero negro de oscuridad que absorbe
a los enemigos
Espiritu necesitado - Shade
Clase de magia - ataque elemental
Fireball (2MP - multiple): usa esferas de fuego para atacar
Espiritu necesitado - Salamando
Clase de magia - ataque elemental
Ice Smash (2MP - multiple): arroja desde el aire pedazos grandes hielo
para atacar
Espiritu necesitado - Undine
Clase de magia - ataque elemental

Sorceress:

Saint Beam (5MP): usa un rayo de luz fulminante para atacar
Espiritu necesitado - Wisp
Clase de magia - ataque elemental
Earthquake (4MP): usa un terremoto para atacar
Espiritu necesitado - Gnome
Clase de magia - ataque elemental
Thunderstorm (4MP): usa una tormenta de rayos para atacar
Espiritu necesitado - Jinn
Clase de magia - ataque elemental
Explode (4MP): usa una explosion candente para atacar
Espiritu necesitado - Salamando
Clase de magia - ataque elemental
Mega Splash (4MP): usa estacas de hielo y arroja acido para atacar
Espiritu necesitado - Undine
Clase de magia - ataque elemental

Grand Divina:

Double Spell (9MP - multiple): usa un Thunderstorm seguido de un Lava
Wave y Ice Smash multiple para atacar
Espiritu necesitado - Salamando, Undine y Jinn
Clase de magia - ataque elemental (multielemental para ser exacto)
Ademas la Grand Divina aprende las magias de la Sorceress multiples

Archmage:

Rainbow Dust (10MP - multiple): usa un circulo con los colores del
arcoriris para que luego al hacerlo bien chiquito explote en muchos
colores y haga un espectaculo en la pantalla
Espiritu necesitado - Salamando, Undine, Gnome y Jinn
Clase de magia - ataque elemental (Multielemental para ser excato)
Ademas la Archmage aprende las magias de la Sorceress multiples

Delvar:

Dark Force (5MP): encierra al enemigo en un circulo de oscuridad y lo ataca con lanzas oscuras

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - ataque elemental

Magus:

Earthquake (4MP): usa un terremoto para atacar

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - ataque elemental

Thunderstorm (4MP): usa una tormenta de rayos para atacar

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - ataque elemental

Explode (4MP): usa una explosion candente para atacar

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - ataque elemental

Mega Splash (4MP): usa estacas de hielo y arroja acido para atacar

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - ataque elemental

ANCIENT (12MP): arroja muchisimos meteoros desde el cielo para arrastrar a todos los enemigos y ademas quemarlos (es una de las magias más fuertes del juego)

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Rune Master:

Stone Cloud (7MP): usa una nube de tierra y petrifica al enemigo

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Stund Wind (7MP): usa un tornado de viento y enmudece al enemigo

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Blaze Wall (7MP): usa una pared de fuego ardiente para quemar al enemigo

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - ataque elemental

Cold Blaze (7MP): usa una fuerte nevada y congela al enemigo

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

DEATH SPELL (8MP): borra a un enemigo de bajo nivel o saca 999 de daño a los jefes

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - no elemental (aunque sea de Shade)

Carlie:

Cleric:

Heal Light (3MP): Restaura los HP's de los aliados

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Tikle Rain (2MP): cura las anormalidades de estatus

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Priestess:

Holy Ball (2MP): usa esferas de luz sagradas para atacar

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - ataque elemental

Diamond Saber (4MP): coloca atributos de tierra en tus armas

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - soporte

Thunder Saber (4MP): coloca atributos de viento en tus armas

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - soporte

Ice Saber (4MP): coloca atributos de hielo en tus armas

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - soporte

Flame Saber (4MP): coloca atributos de fuego en tus armas

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - soporte

Ademas la Priestess aprende Heal Light multiple

Bishop:

Saint Saber (4MP): coloca atributos sagrados en tus armas

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - soporte

Turn Undead (1MP): borra a un zombie o saca 999 de daño a los jefes zombies

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Magic Shield (4MP): usa un escudo magico para proteger a los aliados contra la magia

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - soporte

Sage:

Saint Beam (5MP): usa un rayo de luz fulminante para atacar

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - ataque elemental

Ademas la Sage aprende las magias de la Priestess multiples

Enchantress:

Unicorn Head (1MP): llama a dos Unicorn Heads para atacar al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon

Machine Golem (2MP): llama a dos Machine Golems para atacar al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon

Ademas la Enchantress aprende Heal Light multiple

Evil Shaman:

Antimagic (4MP): cancela las propiedades magicas y las magias de soporte de los enemigos

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - soporte (pero contra los enemigos)

Gremlin (3MP): llama a un Gremlin para dañar al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon

Great Demon (5MP): llama a un Great Demon para enviarlo al ataque

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon

Demon Breath (6MP): usa un aliento de demonio que daña a los enemigos y les baja el poder magico y la defensa magica

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - ataque elemental y soporte (Stat Down)

Necromancer:

Ghoul (3MP): llama a dos Ghouls para dañar al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon

Ghost (5MP): llama a varios Ghosts para dañar al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon

Dark Saber (4MP): coloca atributos de oscuridad en tus armas

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - soporte

BLACK CURSE (6MP): usa una maldición que baja todos los estatus del enemigo sólo en un tiro

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - soporte y no elemental

Kevin:

Monk:

Heal Light (3MP): Restaura los HP's de los aliados

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - curativa

Pressure Point (1MP): aumenta el poder de ataque de los aliados al doble pero sólo funciona de día

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - soporte

God Hand:

Aura Wave (3MP): rellena la barra de las tecnicas de tus aliados

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - soporte

Warrior Monk:

Leaf Saber (4MP): coloca atributos de madera en tus armas y roba MP

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - soporte y con efecto secundario

Ademas el Warrior Monk aprende Heal Light multiple

Dervish:

Moon Saber (4MP): coloca atributos de luna en tus armas y tambien roba HP

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - soporte y con efecto secundario

Death Hand:

Energy Ball (6MP): usa esferas de energia para aumentar la posibilidad de golpes criticos en tus aliados

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - soporte

Hawk:

Ranger:

Body Change (3MP): cambia de forma a los enemigos y hasta los convierte en Shell Hunters

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - con efecto secundario (en mi opinion claro)

Sleep Flower (3MP): usa petalos de cereso para dormir a los enemigos

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - con efecto secundario

Arrows (1MP): envia desde lo alto muchas flechas que dañan al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Spike (2MP): saca desde el suelo varias lanzas que dañan al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Wanderer:

Aura Wave (3MP): rellena la barra de las tecnicas de tus aliados

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - soporte

Energy Ball (6MP): usa esferas de energia para aumentar la posibilidad de golpes criticos en tus aliados

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - soporte

Lunatic (5MP): hace girar al enemigo para bajar su HP maximo

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - soporte (pero contra enemigos)

Poison Bubble (5MP): crea un daño a los enemigos, los envenena y absorbe MP

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario doble

Counter Magic (4MP): crea una barrera en tus aliados para rebotar las magias enemigas

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - soporte

Half Vanish (3MP): crea un daño que equivale a la mitad del HP maximo del enemigo

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - ataque elemental

TransShape (2MP): hace a tus aliados invisibles por un periodo de tiempo

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - soporte

Life Booster (4MP): aumenta el HP maximo de tus aliados por 1/5

Espiritu necesitado - Luna

Clase de magia - soporte

Ademas el Wanderer aprende Body Change multiple y Sleep Flower multiple
Rogue:

Rock Fall (3MP): arroja desde lo alto rocas que dañan al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Land Mine (4MP): crea una explosion en los enemigos

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Cutter Missile (3MP): usa un tipo de hacha para dañar al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Axe Bomber (6MP): usa un gran hacha explosiva que hace un buen daño al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Rocket Launcher (5MP): dispara varios misiles que dañan al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental

Crescent (4MP): lanza desde lo alto un gran hacha de oscuridad que daña al enemigo

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - ataque elemental

Grenade Bomb (7MP): arroja una gran bomba de calabaza que hace un buen daño al enemigo y absorbe el MP

Espiritu necesitado - Dryad

Clase de magia - ataque elemental y con efectos secundarios

Silver Dart (2MP): arroja un dardo sagrado que daña al enemigo

Espiritu necesitado - Wisp

Clase de magia - ataque elemental

Ademas el Rogue aprende Sleep Flower multiple y Body Change multiple

Ninja:

Shuriken (1MP): arroja tres shurikens para dañar el enemigo y baja la presición del mismo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - no elemental y con efecto secundario

Water Jutsu (3MP): crea una fuerte cascada que daña al enemigo y le baja el Poder de Ataque

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Fire Jutsu (3MP): crea una fuerte rafaga de fuego que daña al enemigo y le baja el Ataque magico, la Defensa magica y los Efectos magicos

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Earth Jutsu (3MP): crea un daño de tierra que daña al enemigo y le baja la presición y la evasion

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Thunder Jutsu (3MP): crea un rayo de alto voltaje que daña al enemigo y

le baja la defensa

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Ninja Master:

El Ninja Master sólo aprende las magias del Ninja multiples

Nightblade:

Poison Breath (3MP): usa un gas que envenena al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - con efecto secundario

Fire Breath (3MP): usa un aliento de fuego que daña al enemigo

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - ataque elemental

Blow Needles (3MP): arroja agujas que callan al enemigo

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - con efecto secundario

Deadly Weapon (4MP): arroja un arma que baja el HP maximo del enemigo por 1/5

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - soporte

Black Rain (6MP): crea desde lo alto una lluvia negra que daña a los enemigos y les baja todos los estatus

Espiritu necesitado - Shade

Clase de magia - ataque elemental y con efecto secundario

Lise:

Valkyrie:

Protect Up (2MP): aumenta la defensa de tus aliados

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - soporte

Speed Up (2MP): aumenta la agilidad de tus aliados

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - soporte

Power Up (2MP): aumenta el poder de ataque de tus aliados

espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - soporte

Mind Up (2MP): aumenta el espiritu y la inteligencia de tus aliados por un momento

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - soporte

Vanadis:

Freya (6MP): llama a la diosa de la fertilidad para convertir a todos los enemigos en Shell Hunters

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon y con efecto secundario

Star Lancer:

Marduke (6MP): llama a su angel guardian para dañar y callar a los enemigos

Espirtu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon, no elemental y con efecto secundario

Ademas la Star Lancer aprende las magias de la Valkyrie multiples

Rune Maiden:

Speed Down (2MP): baja la agilidad de los enemigos

Espiritu necesitado - Gnome

Clase de magia - soporte (contra enemigos)

Protect Down (2MP): baja la defensa de los enemigos

Espiritu necesitado - Jinn

Clase de magia - soporte (contra enemigos)

Mind Down (2MP): baja el espiritu y la inteligencia de los aliados por un momento

Espiritu necesitado - Salamando

Clase de magia - soporte (contra enemigos)

Power Down (2MP): baja el poder de ataque de los enemigos

Espiritu necesitado - Undine

Clase de magia - soporte (contra enemigos)

Fenrir Knight:

Lamian Naga (7MP): llama a una bestia que hace un buen daño a los enemigos

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon y ataque no elemental

Ademas la Fenrir Knight aprende las magias de la Rune Maiden multiples

Dragon Master:

Jormungand (7MP): llama a una gran serpiente que daña y envenena a los enemigos

Espiritu necesitado - ninguno

Clase de magia - summon, no elemental y con efecto secundario

=====
6.Lista de Items
=====

Como todos los jugadores de los juegos de rol saben, el uso de los items es uno de los maximos factores que se necesitan para poder sobrevivir a los distintos problemas de estatus de los personajes y hasta a veces para mejorar o balancear las peleas (en caso de que existan items para ganar poder en las batallas o mantener un efecto magico en los personajes).

Ahora las clases de items que existen en el juego son las siguientes:

1 - Items curativos: son la base de la curación y se especializan en curar el HP/MP de los aliados y los diferentes problemas de estatus.

2 - Items magicos: se usan para conjurar hechizos magicos (aumento/disminución de poder fisico/psiquico) o magias de ataques elementales de distintos niveles (ataques con fuego, agua, etc.).

3 - Items miscelaneos: son aquellos que se consiguen mediante un cofre despues de terminar una batalla. Y tambien sirven para el uso de ataques no elementales, como por ejemplo el uso de las hachas y los dardos. Por otra parte algunos sirven para el desarrollo del juego (entre ellos se incluyen el Chibikko Hammer, el Wind Drum, Pihyara Flute, el Gunpowder y el Illusion Mirror).

4 - Items de cambio de clases: son los que se usan para hacer cambiar a los personajes a sus ultimos cambios de clases. Tambien sirven para conjurar magias elementales, no elementales y los hechizos de soporte.

Items Curativos:

Round Drop: restaura 100 HP a un aliado

Pakkun Chocolate: restaura 300 HP a un aliado

Honey Drink: restaura todo o 999 HP a un aliado

Angel's Grail: devuelve la consciencia a un aliado si lo vencieron en la batalla

Magic Walnut: restaura 20 MP a un aliado

Puipui Grass: restaura algunos estatus durante las batallas

Stardust Herb: restaura todos los estatus durante las batallas (inclusive elimina los sables si un jefe te ha puesto alguno para que lo cures)

Items Magicos:

Earth Coin: crea un daño magico de tierra a los enemigos

Gnome Statue: crea un poderoso daño magico de tierra al enemigo

Basilisk's Fang: petrifica a un enemigo y lo daña con magia de tierra

Bulette's Scale: aumenta la defensa de un aliado

Needlion's Eye: disminuye la agilidad de un enemigo
Molebear's Claw: pone atributos de tierra en tus armas
Storm Coin: crea un daño magico de viento a los enemigos
Jinn Statue: crea un poderoso daño magico de viento al enemigo
Harpy's Fang: calla a un enemigo y lo daña con magia de viento
Bird's Scale: aumenta la agilidad de un aliado
Bee's Eye: disminuye la defensa de un enemigo
Bird's Eye: disminuye la defensa de un enemigo
Siren's Claw: pone atributos de viento en tus armas
Ice Coin: crea un daño magico de hielo a los enemigos
Undine Statue: crea un poderoso daño magico de hielo y agua al enemigo
White Dragon Fang: congela a un enemigo y lo daña con magia de hielo
Sahagin's Scale: aumenta la inteligencia y espiritu de un aliado
Slime's Eye: disminuye la fuerza de un enemigo
Poseidon's Claw: pone atributos de hielo en tus armas
Flame Coin: crea un daño magico de fuego a los enemigos
Salamando Statue: crea un poderoso daño magico de fuego al enemigo
Fire Lizard Fang: frie a un enemigo y lo daña con magia de fuego
Drake's Scale: aumenta la fuerza de un aliado
Battum's Eye: disminuye la inteligencia y espiritu de un enemigo
Kerbero's Claw: pone atributos de fuego en tus armas
Darkness Coin: crea un daño magico de oscuridad a los enemigos
Shade Statue: crea un poderoso daño magico de oscuridad al enemigo
Ghost's Eye: usa Death Spell en un enemigo
Specter's Eye: cancela las propiedades de estatus y los sables en los enemigos (usa Antimagic en los enemigos)
Shadowzero's Eye: disminuye todos los estatus de un enemigo
Demon's Claw: pone atributos de oscuridad en tus armas
Light Coin: crea un daño magico de luz a los enemigos
Wisp Statue: crea un poderoso daño magico de luz al enemigo
Poto Oil: restaura los HP de uno/todos los aliados
Mama Poto Oil: cura todas las anormalidades de estatus de uno/todos los aliados
Pakkun Oil: usa Magic Shield en un aliado
Papa Poto's Claw: pone atributos de luz en tus armas
Moon Coin: crea un daño magico lunar a los enemigos
Luna Statue: disminuye el HP maximo de los enemigos
ChibiDevil's Eye: convierte a un enemigo en Shell Hunter
Porobin Oil: aumenta el HP maximo de un aliado
Wolf Devil Oil: aumenta los golpes criticos de un aliado
Carmilla's Claw: hace que el arma de un aliado robe HP
Dryad Statue: hace que un aliado se vuelva transparente
Myconid's Eye: duerme a un enemigo
Assasin Bug's Eye: envenena a un enemigo
Grell Oil: rellena la barra de tecnicas de un aliado
Matango Oil: rebota las magias de los enemigos
Crawler's Claw: hace que el arma de un aliado robe MP

Items Miscelaneos:

Item Seed: plantala para que te de un item al azar
Magic Seed: plantala para que te de un item magico
Mysterious Seed: plantala para que te de un item curativo
Flying Item Seed: plantala para que te de un item volador
??? Seed: plantala para que te de un item de cambio de clases
Hand Axe: lanzalo a los enemigos para dañarlos
Shuriken: crea una daño distante a los enemigos
Dart: lanzalo a los enemigos para dañarlos
Pumpkin Bomb: lanzalo a los enemigos para dañarlos y ademas roba MP
Gunpowder: polvora para los cañones
Chibikko Hammer: usalo en un aliado para convertirlo en Chibikko

Moogles Badge: usalo en un aliado para convertirlo en Moogles
Pihyara Flute: llama a Boskaboo, la tortuga gigante
Wind Drum: llama a Flammie el dragon blanco
Dreamsee Herb: usalo para cambiar del dia a la noche o viceversa
Magical Rope: usalo para salir de las cuevas, etc
Mystery Key: ??? (Gameshark solamente)
Dragon's Key: ??? (Gameshark solamente)
Illusion Mirror: ???
Demon Statue: ??? (Gameshark solamente)

Items de cambios de clases:

Paladin's Proof: usalo para convertir a Duran en Paladin
Lord's Proof: usalo para convertir a Duran en Lord
Master's Proof: usalo para convertir a Duran en Sword Master
Duelist's Proof: usalo para convertir a Duran en Duelist
Arcane Book: usalo para convertir a Angela en Grand Divina
Book of Secrets: usalo para convertir a Angela en Archmage
Book of Rune: usalo para convertir a Angela en Rune Master
Forbidden Book: usalo para convertir a Angela en Magus
Good Luck Die: usalo para convertir a Hawk en Wanderer
Bad Luck Die: usalo para convertir a Hawk en Rogue
Bullseye Die: usalo para convertir a Hawk en Ninja Master
Nighteye Die: usalo para convertir a Hawk en Nightblade
Breisingamen: usalo para convertir a Lise en Vanadies
Morning Star Chain: usalo para convertir a Lise en Star Lancer
Knight Dragon Chain: usalo para convertir a Lise en Dragon Master
Gleipnir: usalo para convertir a Lise en Fenrir Knight
Holy Water Vial: usalo para convertir a Carlie en Bishop
Bottle of Salt: usalo para convertir a Carlie en Sage
Bottle of Ashes: usalo para convertir a Carlie en Necromancer
Bottle of Blood: usalo para convertir a Carlie en Evil Shaman
Gold Wolf Soul: usalo para convertir a Kevin en God Hand
Silver Wolf Soul: usalo para convertir a Kevin en Warrior Monk
Death Wolf Soul: usalo para convertir a Kevin en Death Hand
Demon Wolf Soul: usalo para convertir a Kevin en Dervish

=====
7.El chibikko Hammer
=====

La mayoría de los jugadores de RPG que jugaron la saga de este juego deben saber algo del item, pero pienso que deben saber para que es exactamente, aunque con la información que te da el juego no muchos deben saberlo. Pero yo realmente pude descubrir el verdadero uso del mismo. Y saben cual es el verdadero uso del Chibikko Hammer? Su verdadero uso es el de anular o cancelar los estados fisicos que son anormales. Y cuales son todos esos estados? Pues los estados fisicos anormales son los más basicos del RPG, ellos son el envenenado, mudo, congelado, petrificado, dormido, Moogles y el Chibikko (estos dos ultimos sólo en este juego). Ahora vamos a ver los diferentes usos del Chibikko Hammer.

Lo basico del item: usarlo para convertirte en Chibikko y volverlo a usar para volver a tu tamaño normal.

Los estados que anula: todos los nombrados anteriormente, menos los Sables y las disminuciones o aumentos de los estatus fisicos y psiquicos.

Donde encontrarlo?: en el momento que tienes que ir a hablar con Don Perignon, anda al Mercado Negro de Byzel y hablale a la anciana que esta por ahí dentro. Ella te lo va a dar y luego puedes seguir con la aventura.

Cuando usarlo?: usarlo especialmente en los momentos en los que te cambian mucho de estado (o sea, envenenarte o emudecerte) o cuando algun jefe te cambia de estado o usan algunos de sus hechizos para convertirtte en varios montruos como Rabites, Chibikkos, etc.

Contra que jefes usarlo?:

Tzenker - te duerme con su agarre

Genova - te convierte en Chibikko

Gorva - calla a tus aliados con Ghost Road

Gildervine - duerme a uno de tus aliados con Sleep Flower

Mispolm - duerme y envenena a tus aliados

Fiegmund - congela a tus aliados con Cold Blaze

Dolan - te convierte en Chibikko con su Body Change

Lightgazer - te convierte en Moogle con Prisoner

Bigieu - te convierte en Chibikko con su Body Change

Heath - te convierte en Chibikko, te envenena y te calla con los summons de Lise (uff..)

Contra que enemigos usarlo?:

Zombie - te envenena a ti y a tus aliados

Needle Bird - petrifica con su ataque especial

Chibidevil - te convierte en Chibikko

Harpy - te calla a tu y tus aliados

Grell Mage - convierte a todos en Moogles

Sea Serpent - congela a uno de tus aliados

Porobin Hood - duerme a uno de tus aliados con Sleep Flower

Frost Dragon - congela a los enemigos

Slime Prince - te envenenan hasta por las orejas

Petit Dragon - lo mismo que con los Slime Prince

Carmilla - envenenan mucho al equipo

Siren - calla a los aliados

Ruster Bug - envenena al equipo

Boulder y Power Boulder - te convierten en Chibikko

Death Machine - te calla con su Thunderbolt multiple (no Thunderstorm, no se confundan) cuando el apenas aparece en la pantalla

Conclusiones:

- te ahorras un montonazo de dinero ya que no tienes que comprar

Puipui Grass, pero si quieres anular los Sables y los efectos

fisicos y psicicos comprate Stardust Herb

- el mismo es infinito (VIVA!!!)

- lo puedes usar muchas veces y nunca esta demas

- te ayuda a sobrevivir contra los jefes ya que ellos te cambian mucho a esos estados

Cual es su equivalencia?: la Moogle Badge.

- Porque te convierte en Moogle y al volverlo a usar vuelves a ser normal.

- Tiene la misma cantidad de usos que el Chibikko Hammer

- Tiene el valor de una medalla debido a que te la da el Black Rabite cuando lo logras vencer

- Es infinita al igual que el Chibikko Hammer

8.El Black Rabite

Bueno, empezemos por algun lado. El Black Rabite es un jefe infernal que tiene todas las magias y ataques especiales elementales de TODO el juego y ademas es un Rabite negro que tambien llama al mejor summon de todo el juego, el Great Demon de nivel 99 (N000000000000!!!!!!!) que es

bastante difícil si no tienes ese nivel en tu equipo.
Ahora vamos a dividir las cosas más importantes para hacer.

1) Sus datos.

Black Rabite: 96600 HP's (eso es un verdadero dolor de cabeza)

Experiencia: 0 Ptos de experiencia (eso se debe a que tiene nivel 99)

Oro: 65823 Luc

Elemento: Shade

Debilidad: Wisp (Saint Saber!!!!)

Ataques Especiales: todos los ataques especiales elementales y no elementales del juego (entre ellos se incluyen Hell Cross, Prisoner y Spiral Moon)

Magias: todas las magias, summons y hechizos del juego (son las peores pero el usa más los ataques especiales, aunque Death Spell no lo usa. Que alivio, no?)

2) los equipos que te recomiendo

1 - Duran: Paladin

Lise: Star Lancer

Carlie: Necromancer

Bueno, el equipo tiene todo lo justo para la batalla contra el. El poder de Duran, su curación simple y su Saint Saber; los Stat Up de Lise y por ultimo la curación de Carlie más su maravilloso Black Curse. Todo eso hace que esto se vuelva lo más justo para luchar contra cualquier enemigo. Además para la aventura tienes Saint y Dark Saber que son de gran utilidad en el juego, aunque Dark saber no es tan útil. Es uno de los mejores equipos a elegir.

2 - Duran: Duelist

Lise: Star Lancer

Carlie: Bishop

Este equipo es parecido al otro sólo que ahora hay unos pequeños cambios. El máximo poder de Duran más el Saint Saber, los cuatro sables elementales y la máxima curación de Carlie. Los Stat up de Lise siguen siendo los mismos. El segundo mejor equipo a elegir.

3 - Angela: Grand Deviner

Duran: Sword Master

Carlie: Bishop

Este equipo se especializa en cuatro cosas fundamentales. Ellas son el poder, las magias, las curaciones y los sables. Todo el equipo se complementa. Carlie cura al equipo y pone Saint Saber, Duran pone el resto de los sables y Angela ataca con sus magias. Angela y Duran son atacantes lentos pero con la ayuda de las curaciones y los sables compensan su falta de velocidad ya que al tener los sables de nuestro lado sacamos más HP en una misma cantidad de tiempo. Es el tercer equipo a elegir.

4 - Angela: Rune Master

Duran: Duelist

Carlie: Bishop

Es un buen equipo. El Death Spell de Angela es perfecto contra el jefe si tienes nivel 99 en tu equipo. Sus magias de tercer nivel te ayudan contra las bestias sagradas. Los sables de Carlie también ayudan en la aventura y el poder de Duran completa todo el potencial del equipo. Es un muy buen equipo a elegir.

5 - Duran: Paladin

Kevin: Death Hand

Carlie: Bishop

Este equipo se basa en poder, curación y sables. Los Saint Sabers de Duran y Carlie, más el poder de Duran y Kevin juntos y la máxima curación de Carlie hacen al equipo muy estable contra este jefe tan infernal y peligroso. Es un muy buen equipo a elegir.

6 - Duran: Paladin
Kevin: Death Hand
Carlie: Necromancer

Este equipo es muy parecido al otro sólo que hay un cambio fundamental. El Saint Saber de Duran más su poder y el poder de Kevin agregado es lo mismo. Ahora el cambio es que Carlie cura y a la vez baja todos los estatus enemigos con su Black Curse. Es un buen equipo para variar.

3) los items que se deben llevar

NOTA: en tu inventario de anillo sólo puedes llevar 10 clases de items y sólo puedes llevar 9 de cada uno.

1 - Honey Drink x9
2 - Angel's Grail x9
3 - Magic Walnut x9
4 - Specter's Eye x9
5 - Ghost's Eye x9
6 - Chibikko Hammer x1
7 - Poto Oil x9
8 - Papa Poto's Claw x9
9 - Stardust Herb x9
10 - Drake's Scale x9

Descripción y utilidad de los mismos:

1 - Honey Drink x9: restaura todo el HP de un aliado o restaura 999 HP's. En esta batalla lo vas a usar debido a que el es muy devastador con sus ataques especiales.

2 - Angel's Grail x9: revive a un aliado derrotado en batalla. El puede ser capaz de matar a uno de tus aliados con sus magias y hechizos.

3 - Magic Walnut x9: restaura 20 MP de un aliado. Usalo para restaurar los MP's de alguien que cure mucho y otro que use Saint Saber.

4 - Specter's Eye x9: cancela el uso de hechizos y la barra de técnicas. usalo apenas empieces la batalla para que el no absorba los hechizos de oscuridad y no se cure con sus magias oscuras.

5 - Ghost's Eye x9: borra a un enemigo de bajo nivel. Usalo para conjurar Death Spell si tienes el mismo nivel que el (o sea, Nivel 99).

6 - Chibikko Hammer x1: te convierte en Chibikko. Usalo para anular los estados físicos y cuando el te convierta en Moogles.

7 - Poto Oil x9: restaura el HP de uno o todos los aliados. Usalo para curar a todo tu equipo si se te acaban los Honey Drinks.

8 - Papa Poto's Claw x9: coloca atributos de luz en tus armas. Usalo para ganar ventaja de golpes contra el.

9 - Stardust Herb x9: cura todos los anormalidades de estatus. Usalo para cancelar los sables y las modificaciones de estatus como las bajas de poder, etc.

10 - Drake's Scale x9: aumenta el poder de un aliado. Usalo para ganar poder de ataque y darle más efecto al Saint Saber.

4) donde encontrarlo?

Una vez que derrotas a Koren. Vuelve al Dragon's Hole y anda para el norte, oeste bien arriba y a la izquierda, este, este, norte bien a la izquierda, norte, oeste y sur hasta llegar a una pantalla la cual es un camino vertical que parece que la unica salida es hacia el el sur. Ahi anda hacia la izquierda y vas a pasar por un camino secreto. Luego tus personajes van a decir "There's something here" o algo asi y por fin vas a encontrar el escondite del Black Rabite.

5) tactica de batalla

Primero preparate con los items que te dije, configura a tus personajes para que usen sus tecnicas de primer nivel porque el contrataca las tecnicas de segundo y tercer nivel, luego de hacerlo entra en su escondite. Apenas empieza la batalla el usara Dark Force multiple para alejarlos asi que usa un Specter's Eye para cancelar su cualidad elemental (la cual es absorber oscuridad), luego usa tres Drake's Scales o usa Power Up multiple si tienes a Lise como Star Lancer. Despues pone Saint Saber en todo tu equipo y empeza a golpearlo sin asco. Con este tipo te recomiendo que no uses magias contra el porque tiende a llamar Great Demons de Nivel 99 y que por cierto son bastante dificiles. Despues de un rato de golpearlo vas a llegar a sacarle casi la mitad de su HP (40800 HP's con 204 golpes de 200 de daño), por lo que el usara un Gravitation Press para quitarte de encima, convertira a todo tu equipo en Moogle y tras eso usara magias oscuras en si mismo con el fin de curarse (pero con el efecto del Specter's Eye se hara daño en vez de curarse). Luego de usarlas llamara a un Great Demon al ataque o usara Hell Cross seguido de Spiral Moon con el fin de matarte. Ahora si sobreviviste a eso, usa el Chibikko Hammer para volver a tu estado normal, cura a tu equipo, usa 3 Drake's Scales y pone Saint Saber en tu equipo para seguir atacando. Luego de recagarlo a los golpes por un rato más, vas a llegar a sacarle casi 3/4 de su energia (67600 HP's con 338 golpes de 200 de daño) y usara un ANCIENT para dañar fuertemente a tu equipo. Tras eso cura a tu equipo y segui recagandolo a los golpes otra vez hasta que te hartes. Luego de que te hartes por fin lo vas a derrotar (con un total de 483 golpes de 200 de daño con un HP total de 96600 HP's).

NOTA: hay veces que si lo derrotas el te puede dejar un cofre, el cual contiene la Moogle Badge. Pero si no te la deja carga la partida y vuelve a derrotarlo hasta que te la deje. Otra cosa es que la Moogle Badge tiene la misma función que el Chibikko Hammer y te sirve como una medalla por haber derrotado al jefe secreto más fastidiable de todo el juego.

6) el equipamiento para llevar

Te recomiendo que te lleves el mejor equipamiento de todos los personajes de tu equipo. A estos los conseguis cuando plantas las Weapon/Armor Seeds en las posadas. Las Weapon/Armor Seeds te las dan los Boulders, Nightblades, Wolf Devils, Guardians, Great Rabites y Great Demons cuando los matas.

Ahora con todos estos datos, mis mejores tacticas y recomendaciones de batalla es imposible que pierdas contra el, o no?

Como hice para calcular su HP?:

Lo que hice para calcular su HP fue configurar a mis personajes para que no usen tecnicas. Despues cada vez que lo golpeban saque un promedio de daño por cada golpe dado y luego comence a contarlos. Despues para sacar la cantidad total de HP's sólo multiplique el daño de un golpe por la

cantidad de golpes que le di y eso fue el resultado de la cantidad de HP's que tiene el jefe. El primer calculo fue cuando a los 204 golpes de 200 de daño llegas casi a la mitad de la energia, o sea 40800 HP's (200 de daño X 204 golpes); el segundo calculo fue cuando a los 338 golpes de 200 de daño llegas a sacarle casi 3/4 de daño, o sea 67600 HP's (200 de daño X 338 golpes); y por ultimo el tercer calculo fue cuando llegas a matarlo con 483 golpes de 200 de daño, o sea 96600 HP's (200 de daño X 483 golpes).

"SUPER SPOILER!!!!!!!!!!!"

EL TRUCO DEFINITIVO!!!!:

Bueno, este truco es muy facil de hacer y no es muy dificil que digamos. Solo hace lo siguiente: apenas entras a su escondite el te lanzara un Dark Force multiple y entonces sali del escondite. Ahora vuelve a entrar y la musica de fondo se detendra. Asi el Black Rabite te volvera a lanzar un Dark Force multiple. Bueno, despues de eso inmediatamente lanzale alguna magia oscura (Evil Gate, Dark Force, etc. Death Spell no funciona) y tras esa lanzale alguna magia de luz (Holy Ball, Saint Beam, etc.). Tras eso el se esfumara como un enemigo cuando lo derrotas y simplemente ya esta, lo has derrotado. Bueno, no? Pero una cosa muy importante que tienes que saber es que si el llama a un Great Demon usa una magia de oscuridad y el morira antes que el Black Rabite. Es un gran truco pero cuando lo haces muchas veces despues te arrepentis de la cantidad de acción y palizas que te pierdes.

=====
9.Tips
=====

Bueno, aca va la lista de tips que tengo del juego y que he aprendido de varios años de juegos RPG.

- para ganar buenos niveles entrena cada vez que encuentres un lugar nuevo
- siempre compra el equipamiento que te suba tus estatus, no el que no lo hace porque sino es una perdida de dinero
- cada vez que entrenes hacelo curandote, si estas en un lugar donde no hay ningun recurso como las zonas finales; descansando en las posadas ya que gastas menos que curandote con items y comprandolos; y entrena cerca de una diosa dorada para que restaure todos tus HP's y MP's
- las posadas son gratis los dias de mana (los domingos cuando en el menu del dia aparece el hada)
- aprovecha todos los items que te dan todos los tipos semillas del juego
- graba la partida siempre que puedas hacerlo
- compra todo lo que puedas en el Mercado Negro de Byzel
- si vas a usar una magia que dure mucho tiempo como ANCIENT u otras, con un personaje que no sea el principal, ponela, luego usa una magia o item con otro personaje y vas a ver que va a salir enseguida. Un ejemplo puede ser el siguiente: pone el menu de magias de cualquier personaje (menos el principal, obvio) y luego confirmala, tras eso rapidamente pone el menu de magias de otro personaje y luego confirma para usar la magia. Tras eso vas a ver que la primera magia que usaste va a salir rapidisimo y luego va a salir la segunda magia del segundo personaje. Tambien se pueden conjurar tres magias a la vez pero hay que ser muy rapido con los botones para hacerlo, en cuanto a mi, a veces me sale
- los diferentes dias de la semana afectan a los diferentes hechizos, como por ejemplo en el dia de Salamando los hechizos de fuego seran más fuertes que lo normal pero no por eso los hechizos de agua

seran más debiles que lo normal, con esto se comprueba que los dias elementales sólo suben el poder de sus respectivas magias elementales y no bajan el poder las magias elementales opuestas

NOTA: con este tip los hechizos de luz y oscuridad no son afectados por el dia y la noche respectivamente, hay gente que lo dice pero eso es sólo una vulgar y gradisima mentira, yo lo comprobe y no es verdad lo que dicen

- cuando quieras usar una magia que dure mucho tiempo y con un personaje que es muy vulnerable a los golpes sólo usa en el una Dryad Statue para conjurar TransShape, asi al hacer eso el personaje se volviera invisible y sera invulnerable a los golpes debido a que los enemigos no lo ven y ahi vas a poder conjurar cuanta magia quieras sin tener que ser golpeado en el momento de espera

- todos saben que cuando un personaje usa una tecnica especial la barra de abajo se vacia. Pero a veces despues de usar una tecnica especial la barra de abajo no se desvanece y despues de una fracción de segundo recién lo hace. Esto puede ocurrir porque el enemigo ya esta muerto o porque tiene poca energia, pero si la barra no se vacia al hacer la tecnica especial sólo deja que la tecnica especial termine y apenas lo haga vuelve a tocar el boton de la tecnica especial para que el personaje la vuelva a hacer. Esto pasa a veces cuando luchas contra enemigos y jefes, y es muy aprovechable a la hora de sacar muchisimo daño ya que al hacer una tecnica especial de ultimo nivel hace un gran daño si la usas dos veces seguidas

- en las batallas cuando los enemigos o el jefe usan alguna magia o tecnica especial que baje tus estatus sólo usa una Stardust Herb para cancelar la baja de estatus y usa alguno de los items para subir tu fuerza nuevamente. Ademas cuando usan BLACK CURSE usa la Stardust Herb y vas a ver que lo vas a cancelar. Otro uso de las Stardust Herb es usarlas para cancelar los sables que te tiran las bestias sagradas cuando quieren que las cures

- cuando veas que algun enemigo usa Sleep Flower en un personaje que estas manejando toca rapidamente el boton de la tecnica especial (cuando la barra de abajo esta cargada) y vas a ver que en vez de dormirse el personaje que estas usando va a ejecutar su ataque especial y tras eso no se va a quedar dormido

- si quieres tener una fuerte batalla contra algun jefe sólo llevate Shadowzero's Eyes, Drake's Scales y alguna de las Claws. Ahora hace lo siguiente: cuando apenas comienzas una batalla contra un jefe cualquiera usa en el un Shadowzero's Eye para bajarle todos sus estatus, luego usa alguna de las Claws para tener un sable que sea fuerte contra ese jefe y por ultimo usa una Drake's Scale en cada uno de los personajes. Con esto se logra tener ganada la batalla definitivamente debido a que al tener un sable que es fuerte contra el jefe, con mayor poder y el teniendo todos los estatus bajos quedamos con la conclusion de que estamos en mayor nivel de poder que el, o sea, estamos en nivel de poder +1 y el jefe esta en nivel de poder -1. NOTA: los niveles de poder se basan en los hechizos de estatus. Un personaje que no use ningun aumento de estatus estaria en nivel de poder 0 (o sea, neutral), pero si aumenta sus estatus estaria en nivel de poder +1 (o sea, mayor poder que lo normal) y si usa un Stat Down en un jefe el mismo estaria en nivel de poder -1 (o sea, menor poder que lo normal). Por otra parte los hechizos de Stat Downs se pueden neutralizar con las Stardust Herbs.

=====
"SPOILER"

10.Game Genies

=====
Como todos los jugadores de RPG saben, los Game Genies son codigos que permiten acceder a las cosas que no se pueden, como tener la mejor arma del juego o cosas asi, y tambien por otra parte sirven para que el juego haga cosas ilogicas como subir el poder a veintipico apenas empezas un nuevo juego.

Ahora vamos a mostrar los conocimientos que tenemos.

Codigo Base y Variable:

Codigo Base - el codigo base es el que contiene la variable que es reemplazada con un codigo diferente desde una lista de codigos

Variable - es la que puede ser reemplazada con un codigo especifico desde una lista de codigos

```
7F zz yy xx
| | | |
| | | \
| | \ ----- este debe ser reemplazado con codigos (xx)
| \ ----- este debe ser reemplazado con codigos (yy)
\ ----- este debe ser reemplazado con codigos (zz)
----- este es la base del codigo que contiene la
variable
```

Cuadro de Referencia:

Codigo (zz)	Jugador 1-3	Codigo (yy)	Tipo de atributo	Codigo (xx)	Nivel de atributo
ED	Jugador 1	F6	Fuerza	00	0 (Minimo)
F0	Jugador 2	F7	Agilidad	20	32
F3	Jugador 3	F8	Vitalidad	50	75
		F9	Inteligencia	75	125
		FA	Espiritu	AA	200
		FB	Suerte	FF	255 (Maximo)

Ejemplo:

Con el codigo 7FEDF6FF el jugador 1 tendria 255 de fuerza

Codigos de edici3n de personaje:

Codigo (zz)	Jugador 1-3	Codigo (yy)	Tipo de atributo	Codigo (xx)	Nivel de atributo
ED	Jugador 1	F6	Fuerza	00	0 (Minimo)
F0	Jugador 2	F7	Agilidad	20	32
F3	Jugador 3	F8	Vitalidad	50	75
		F9	Inteligencia	75	125
		FA	Espiritu	AA	200
		FB	Suerte	FF	255 (Maximo)

NOTA: con estos codigos a veces el juego puede congelarse o resetearse

Codigos de Salud:

Salud infinita jugador 1 - 7FEDF2E7
7FEDF303
Salud infinita jugador 2 - 7FF0F2E7
7FF0F303
Salud infinita jugador 3 - 7FF3F2E7
7FF3F303

Codigos de magia:

Mana infinita jugador 1 - 7FEDF463
Mana infinita jugador 2 - 7FF0F463
Mana infinita jugador 3 - 7FF3F463

Codigos de dinero:

Agrega 255 Luc: 7E2C24FF

Agrega 65280 Luc: 7E2C25FF

Agrega 16711680 Luc: 7E2C26FF

Codigos de experiencia:

264,000,000 de experiencia

7FEDFEFF Jugador 1 7FF0FEFF jugador 2 7FF3FEFF jugador 3

Con este codigo vas a subir de nivel cada vez que mates un sólo enemigo (eso incluye el matar a un Rabite de Nivel 1).

NOTA MUY IMPORTANTE: sólo usa este codigo hasta subir al Nivel 18 a tus personajes (sin tener que pasarte y llegar al nivel 99). Una vez que lo hagas cambia a tus personajes de clases y luego seguilo usando hasta subirlos al nivel 38 y luego cambialos de clases otra vez. Despues de eso, recién ahí usalo hasta llegar al nivel 99. Eso se debe a que si llegas al nivel 99 antes de llegar a tus cambios de clases, despues cuando sea el momento de hacerlos no los vas a poder hacer. Y a mi me paso, se los digo por experiencia. O tambien como recomendación les sugiero que lo usen sólo cuando llegan a los estatus maximos de las ultimas clases de sus personajes.

Otros codigos de experiencia

7FEDFFFF 255 de experiencia jugador 1

7FED00FF 65280 de experiencia jugador 1

7FF0FFFF 255 de experiencia jugador 2

7FF100FF 65280 de experiencia jugador 2

7FF3FFFF 255 de experience jugador 3

7FF400FF 65280 de experience jugador 3

Codigos de carga de armas:

Edita el nivel del arma cargada

Jugador 1 Jugador 2 Jugador 3 Codigo(xx) nivel

7FEDFCxx 7FF0FCxx 7FF3FCxx 04 1

7FEEEDxx 7FF1EDxx 7FF4EDxx 07 2

7FEE0Cxx 7FF10Cxx 7FF40Cxx 09 3

Codigos de medidor de armas:

Edita el medidor de tecnicas

Codigo(yy) nivel

Jugador 1 Jugador 2 Jugador 3 04 1

7FEE0Cyy 7FF10Cyy 7FF40Cyy 07 2

09 3

Codigos de magias:

7Fzzyyxx Codigo base

- zz es el codigo del jugador que quieras que tenga la magia

- yy es el codigo del numero de casilla en donde aparece la magia

- xx es el codigo de la magia que quieras que tenga el personaje

Jugador 1: codigo EE

Jugador 2: codigo F1

Jugador 3: codigo F4

Casilla # codigo(yy)

1. A5

2. A6

3. A7

4. A8

5. A9

- 6. AA
- 7. AB
- 8. AC
- 9. AD
- 10. AE

Lista de Magias

 Codigo del tipo de magia (xx)
 00 borra todas las magias

Magias elementales

Gnome	Jinn	Undine	Salamando
Shade			
01 Diamond Missile	07 Airblast	0D Ice Smash	13 Fireball
19 Evil Gate			
02 Earth Quake	08 Thunderstorm	0E Mega Splash	14 Explode
1A Dark Force			
03 Stone Cloud	09 Stun Wind	0F Cold Blaze	15 Blaze Wall
1B Death Spell			
04 Protect up	0A Speed Up	10 Mind Up	16 Power Up
1C AntiMagic			
05 Speed Down	0B Protect Down	11 Power Down	17 Mind Down
1D Black Curse			
06 Diamond Saber	0C Thunder Saber	12 Ice Saber	18 Flame Saber
1E Dark Saber			

Wisp	Luna	Dryad
1F Holy Ball	25 Lunatic	2C Sleep Flower
20 Saint Beam	26 Half Vanish	2D Poison Bubble
21 Heal Light	27 Body Change	2E TransShape
22 Magic Shield	28 Life Booster	2F Aura Wave
23 Tinkle Rain	29 Energy Ball	30 Counter Magic
24 Saint Saber	2A Demon Breath	31 Leaf Saber
	2B Moon Saber	

Magias miscelaneas

32 Turn Undead	3D Machine Golem	48 Rock Fall
33 Demon Breath	3E Ghoul	49 Landmine
34 Rainbow Dust	3F Ghost	4A Poison Breath
35 Ancient	40 Gremlin	4B Flame Breath
36 Ancient 2 *	41 Great Demon	4C Blow Needles
37 Ancient 3 *	42 Earth Jutsu	4D Deadly Weapon
38 Freya	43 Thunder Jutsu	4E Double Spell
39 Marduke	44 Water Jutsu	4F Pressure Point
3A Jormungand	45 Fire Jutsu	
3B Lamian Naga	46 Arrow	
3C Unicorn Head	47 Spike	

(no trabaja)

Tecnicas

Duran	Kevin	
50 3-Step Cut	56 Whirlwind Kick	5C Genbu 100-Kick
51 Whirlwind Sword	57 Tornado Throw	5D Blow Impact
52 Flashing Sword	58 Water-Moon Slice	5E Suzaku Sky Dance
53 Magic Circle	59 Bastard Slam	5F Veritubach
54 Vacuum Sword	5A Byakko Shockwave	60 Seiryuu Death Fist

55 Eruption Sword 5B Stardust Bomb 61 Dead Crush

Hawk	Angela	Carlie	Lise
62 Flying Shallow Toss	68 Pink Typhoon	6E Jump	74 Vacuum
Surge Spear			
63 Silhouette Slice	69 Star Attack	6F Dash	75 Flying
Heaven Spear			
64 Dance of Roses	6A Spiral Rod	70 ChopChop	76 Light
Shot Spear			
65 Thousand Slice	6B Dancing Rod	71 BoomBoom	77 Falling
Star			
66 Shadow Dive	6C 10t	72 Craaaazy	78 Dragon
Tooth Spear			
67 Split-Image Slice	6D Hot Shot	73 HugeHuge	79 Hundred
Flower Dance			

Magias de items voladores

7A Hand Axe
7B Suriken
7C Dart
7D Pumpkin Bomb
7E Silver Dart
7F Cutter Missile
80 Crescent
81 Rocket Launcher
82 Axe Bomber
83 Grenade Bomb

Magias de los enemigos

84 Dark Fear	8F Power Punch	9A Sandstream
85 Surprise Box Bomb	90 Sky Attack	9B Hypercannon
86 Death Roulette	91 Supersonic	9C Hell Cross
87 Tunderbolt	92 Feather Blizzard	9D Darkness Beam
88 Rust Hurricane	93 Black Rain	
89 Sweet String	94 Gas Cloud	
8A Eye Beam	95 Ghost Road	
8B Dive Attack	96 100 Tentacles	
8C Bubble Breath	97 Squid Ink	
8D Grand Slam *	98 Tidal Wave	
8E Grand Slam	99 Revenge Spike	

Magias de trampas

9E Arrow	A4 Orge Box	AA Trap Level 1
9F Spike	A5 Kaiser Mimic	AB Trap Level 2
A0 Stone	A6 Spined Kelp	AC Bloody Axe
A1 Bomb (Debil)	A7 Prisoner	AD Icicle
A2 Smoke	A8 Geyseblast	AE Ice Cradle
A3 Mr. Death God	A9 Bomb	

Codigos de items del inventario en forma de circulo:

Tipo de Item *	Items infinitos
-----	-----
Casilla#Codigo	Casilla#Codigo
1. 7E2EE9yy	1. 7E2EF309
2. 7E2EEAyy	2. 7E2EF409
3. 7E2EEByy	3. 7E2EF509

4.	7E2EECy	4.	7E2EF609
5.	7E2EEDyy	5.	7E2EF709
6.	7E2EEEyy	6.	7E2EF809
7.	7E2EEFyy	7.	7E2EF909
8.	7E2EF0yy	8.	7E2EFA09
9.	7E2EF1yy	9.	7E2EFB09
10.	7E2EF2yy	10.	7E2EFC09

Reemplaza yy por los codigos de la lista de items.

Codigo de item (yy)

00 desactiva el inventario

Items de cambios de clases

Duran	Kevin	Hawk	Angela
01 Paladin's Proof	05 Gold Wolf Soul	09 Good Luck Die	0D Arcane Book
02 Lord's Proof	06 Silver Wolf Soul	0A Bad Luck Die	0E Book of Secrets
03 Master's Proof	07 Death Wolf Soul	0B Bullseye Die	0F Book of Rune
04 Duelist's Proof	08 Demon Wolf Soul	0C Nighteye Die	10 Forbidden Book

Carlie	Lise
11 Holy Water Vial	15 Briesingamen
12 Bottle of Salt	16 Morning Star Chain
13 Bottle of Ashes	17 Knight Dragon Chain
14 Bottle of Blood	18 Gleipnir

Semillas

19 Item Seed
 1A Mysterious Seed
 1B Flying Item Seed
 1C Magic Seed
 1D ??? Seed
 1E Weapon/Armor Seed

Items elementales

(Gnome)	(Jinn)	(Undine)	(Salamando)
1F Earth Coin	25 Storm Coin	2B Ice Coin	31 Flame Coin
20 Gnome Statue	26 Jinn Statue	2C Undine Statue	32 Salamando Statue
21 Basilisk's Fang	27 Harpy's Fang	2D White Dragon Fang	33 Fire Lizard Fang
22 Bulette's Scale	28 Bird's Scale	2E Sahagin's Scale	34 Drake's Scale
23 Needlion's Eye	29 Bird's Eye	2F Slime's Eye	35 Battum's Eye
24 Molebear's Claw	2A Siren's Claw	30 Poseidon's Claw	36 Kerberos' Claw

(Shade)	(Wisp)	(Luna)	(Dryad)
37 Darkness Coin	3D Light Coin	43 Moon Coin	49
Myconid's Eye			
38 Shade Statue	3E Wisp Statue	44 Luna Statue	4A
Assassin Bug Eye			

39 Ghost's Eye	3F Poto Oil	45 ChibiDevil's Eye	4B
Dryad Statue			
3A Specter's Eye	40 Pakkun Oil	46 Porobin Oil	4C
Grell Oil			
3B Shadowzero's Eye	41 Mama Poto Oil	47 Wolf Devil Oil	4D
Matango Oil			
3C Demon's Claw	42 Papa Poto's Claw	48 Carmilla's Claw	4E
Crawler's Claw			

Items voladores	Items miscelaneos		
-----	-----		
4F Hand Axe	53 Round Drop	5A Magical Rope	61 Half Key A
*			
50 Shuriken	54 Pakkun Chocolate	5B Gunpowder	62 Half Key B
*			
51 Dart	55 Magic Walnut	5C Chibikko Hammer	63 Mystery Key
*			
52 Pumpkin Bomb	56 Honey Drink	5D Moogle Badge	64 Dragon's
Eye *			
Mirror	57 Puipui Grass	5E Pihyra Flute	65 Illusion
Statue *	58 Star Dust Herb	5F Wind Drum	66 Demon
	59 Angel's Grail	60 Dreamsee Herb	

Codigos de los items en el storage:
Items infinitos en el inventario del storage
7E2zzz63 Codigo base
Reeplaza zzz con los codigos de items de la lista

Armas

Espadas - Duran	Guantes - Kevin		
-----	-----		
C39 Bronze Sword	C49 Balmunk	C63 Leather Glove	C73 Kerberos
Claw			
C3A Iron Sword	C4A Valar Sword	C64 Iron Knuckle	C74 Diamond
Knuckle			
C3B Gladius	C4B Kusanagi Blade	C65 Needle Glove	C75 Ghost
Hand			
C3C Broadsword	C4C Tyrving	C66 Molebear Claw	C76 Rock
Claw			
C3D Sabre	C4D Defender	C67 Chain Glove	C77 Gleam
Glove			
C3E Steel Sword	C4E Muramasa Blade	C68 Bagh Nakh	C78 Jug
Puncher			
C3F Bastard Sword	C4F Krau-Soles	C69 Fiend's Claw	C79 Vampire
Claw			
C40 Silver Blade	C50 Excalibur	C6A Silverhorn	C7A Aura
Glove			
C41 Estoc	C51 Levatein	C6B Moogle Claw	C7B Rotton
Knuckle			
C42 Falchion	C52 Dragonbane	C6C Keen Knuckle	C7C Dragon
Claw			
C43 Flamberge		C6D Power Glove	
C44 Colichemarde	C6E Kaiser Knuckle		
C45 Shamshir	C53 Brave Blade	C6F Acid Claw	C7D Spiral
Glove			
C46 Palestorm	C54 Sigmund	C70 Cyclone Claw	C7E Holy
Claw			

C47 Mythril Sword Disect	C55 Ragnarok	C71 Mythril Knuckle	C7F Skull
C48 Katzbalger Glove	C56 Deathbringer	C72 Bone Knuckle	C80 Gigas

Cuchillos - Hawk

Baculos - Angela

C8D Flint Knife Rod	C9D Dancing Dagger	CB7 Wooden Cane	CC7 Memy1
C8E Dagger Cane	C9E Field Dagger	CB8 Staff	CC8 Druid
C8F Baselard Revelation Cane	C9F Bishamon	CB9 Witch Staff	CC9
C90 Roundel Dagger Staff	CA0 Merkiel Dagger	CBA Oak Cane	CCA Nebula
C91 Sharkteeth Tree Branch	CA1 Sylvan Knife	CBB Pewter Rod	CCB World
C92 Steel Dagger Rod	CA2 Taishaku	CBC Ruby Cane	CCC Ancient
C93 Misericorde Cane	CA3 Sheol Dirk	CBD Crystal Rod	CCD Mizunra
C94 Katar Clenunnus Cane	CA4 Crescent Knife	CBE Soul Rod	CCE
C95 Main Gauche Rod	CA5 Acala	CBF Varshu Staff	CCF Eternal
C96 Garuda Ceryceon	CA6 Crimson Glare	CC0 Ash Cane	CD0
C97 Crystal Dagger		CC1 Cunning Staff	
C98 Elf Dagger	CC2 Will Staff		
C99 Ashura Ganvantein	CA7 Orihalcon	CC3 Tot's Staff	CD1
C9A Blue Gale Cane	CA8 Manslaughter	CC4 Rajin's Staff	CD2 Spirit
C9B Mythril Knife Staff	CA9 Kongo Rakan	CC5 Mythril Rod	CD3 Rune
C9C Yasha Rod	CAA Deathstroke	CC6 Skull Rod	CD4 Dragon

Chacos - Carlie

Lanzas - Lise

CE1 Hollow Rod Lance	CF1 Cuneal Maul	D0B Bronze Lance	D1B Griffen
CE2 Wood Flail Staghorn	CF2 Holy Flail	D0C Spear	D1C
CE3 Ball and Chain Fang	CF3 Thibula Flail	D0D Flamea	D1D Wolf's
CE4 Light Flail Maidenleaf	CF4 Gravity Maul	D0E Corsesca	D1E
CE5 Warhammer Valkyrie Spear	CF5 Ultima Maul	D0F Partisan	D1F
CE6 Steel Maul Spear	CF6 Bloodsucker	D10 Steel Lance	D20 Mideel
CE7 Duck Ironball	CF7 Meteo Flail	D11 Glaive	D21 Burnak
CE8 Silver Flail	CF8 Mijolnir	D12 Silver Lance	D22 Gungnir
CE9 Heavy Flail Tooth	CF9 Satan Flail	D13 Wing Spear	D23 Pain
CEA Hammer Flail Piercer	CFA Vertina Maul	D14 Mystic Spear	D24 Blaze
CEB Morning Star		D15 Plume Lance	
CEC Heiro Flail	D16 Dark Piercer		

CED Puppet Flail Spear	CFB Judgementes	D17 Torrento Spear	D25 True
CEE Blockbuster Stargazer	CFC Gigas Flail	D18 Golden Spear	D26
CEF Mythril Maul Lance	CFD Maul of the Dead	D19 Mythril Spear	D27 Dragon
CF0 Troll Maul	CFE Juggernaut	D1A Brain Wrecker	

Cascos

Duran	Kevin	Hawk
D39 Leather Visor	D45 Bandanna	D51 Leather Hat
D3A Headgear	D46 Warrior Band	D52 Garravilla
D3B Studded Helm	D47 Headband	D53 Feather Hat
D3C Visored Helm	D48 Chakra Band	D54 Faerie Hat
D3D Horned Helm	D49 Werewolf's Mane	D55 Grizzly Gereia
D3E Silver Sallet	D4A Majuu Mask	D56 Black Hood
D3F Beryl Armet	D4B Genjuu Mask	D57 Noctogoggles
D40 Dragon Helm	D4C Dragon's Mane	D58 Fool's Crown
D41 Hero's Crown	D4D Ivory Band	D59 Wind Spirit Hat
D42 Protection Helm	D4E Darkshine Band	D5A Silver Wolf Gereia
D43 Rising Moon Helm	D4F Sapphire Band	D5B Stealth Hood
D44 Skull Head	D50 Ruby Band	D5C Bloody Mask

Angela	Carlie	Lise
D5D Circlet	D69 Cat-ear Hood	D75 Winged Ribbon
D5E Witch Hood	D6A Rabite Cap	D76 Leather Helmet
D5F Emerald Tiara	D6B Mog Cap	D77 Barbute
D60 Panther Hood	D6C Silk Ribbon	D78 Viking Helm
D61 Silver Circlet	D6D Porobin Hood	D79 Horncrest
D62 Snow White Veil	D6E Holy Spirit Hood	D7A Uniform Helm
D63 Mist Vail	D6F Sunstone Hat	D7B Aurora Helmet
D64 Moonstone Tiara	D70 Spiritus Ribbon	D7C Pegasus Helmet
D65 Myein Crown	D71 Bishop's Ribbon	D7D Vanir Helmet
D66 Eremos Crown	D72 Sage's Ribbon	D7E Stardust Helmet
D67 Rune Veil	D73 Undead Ribbon	D7F Rising Dragon
D68 Ancient Tiara	D74 Bitium Ribbon	D80 Wolf Helmet

Anillos

Duran	Kevin	Hawk
D81 Leather Gauntlet	D8A Leather Neckband	D93 Utsusemi Earrings
D82 Steel Gauntlet	D8B Beastman Collar	D94 Thief's Armband
D83 Gauntlet	D8C Power Wrist	D95 Cobra Earrings
D84 Strength Armband	D8D Red Moon Horn	D96 Ancient Talisman
D85 Knight's Crest	D8E Cardinal Eye	D97 Tree Spirit Ring
D86 Fencer's Armband	D8F Mad Beast's Fang	D98 Mistscreen Charm
D87 Dragon Ring	D90 Dragon's Bone	D99 Wishbone
D88 War King's Crest	D91 Tohsei Armband	D9A Lucky Card
D89 Master's Armband	D92 Demon Neckband	D9B Stealth Guard

Angela	Carlie	Lise
D9C Jewel Ring	DA5 Marble Ring	DAE Vambrace
D9D Crystal Ring	DA6 Bunny Egg	DAF Steel Bracelet
D9E Mist Pendant	DA7 Moon Ring	DB0 Wind God Bracelet
D9F Protect Ring	DA8 Protect Earrings	DB1 Earth Bracelet
DA0 Snow Crystal	DA9 Whitelight Ring	DB2 Gyralhorne
DA1 Fireblaze	DAA Blackshade Ring	DB3 Rune Earrings
DA2 Sage Stone	DAB Magatama	DB4 Yadorigi Armllet
DA3 Blizzard Hairpin	DAC Moon Flower	DB5 Draupnir

DA4 Magma Hairpin

DAD Black Onyx

DB6 Giant's Ring

Armaduras

Duran

Kevin

DB7 Quilted Leather
Uniform

DC2 Knight Armor

DCB Cotton Uniform

DD6 Red

DB8 Hard Leather
Uniform

DC3 Swordsman Armor

DCC Leather Belt

DD7 Blue

DB9 Bezant Mail
Ganjuu Belt

DC4 Gold Armor

DCD Fur Vest

DD8

DBA Lamellar Armor
Belt

DC5 Platinum Armor

DCE Warrior Uniform

DD9 Majuu

DBB Hauberk
Uniform

DC6 Dragon's Mail

DCF Chain Vest

DDA Scale

DBC Half Plate

DD0 Wolf Belt

DBD Plate Mail

DD1 Protector

DBE Lunula Mail
Byakko Uniform

DC7 Hero's Armor

DD2 Beast Uniform

DDB

DBF Reflex
Uniform

DC8 Protect Armor

DD3 Lyshee Vest

DDC Genbu

DC0 Pegasus Armor
Seiryuu Uniform

DC9 Master's Armor

DD4 Battlesuit

DDD

DC1 Leonis Plate
Suzaku Uniform

DCA Skeleton Mail

DD5 Amber Uniform

DDE

Hawk

Angela

DDF Cotton Kilt
Sunshine Dress

DEA Utsushimi Cape

DF3 Cotton Robe

DFE

DE0 Black Fatigue
Dress

DEB Dark Suit

DF4 Silk Robe

DFE Dusk

DE1 Camouflage Cloak
White Robe

DEC Yafuku Cuirass

DF5 Witch's Robe

E00 Pure

DE2 Thief's Cape
Darkness Robe

DED Ninja Garb

DF6 Queen Bee Dress

E01

DE3 Soft Leather
Dreamdevil Coat

DEE Shijima Mail

DF7 Bat Coat

E02

DE4 Idaten Cloak

DF8 Tiger Bikini

DE5 Chain Guard

DF9 Rose Leotard

DE6 Moonbeam Cape
Dress

DEF Phantom Cuirass

DFA Bunnydress

E03 Myein

DE7 Elf Breastplate
Eremos Coat

DF0 Silverwolf Pelt

DFB Owl Coat

E04

DE8 Fleetwood Cape
Coat

DF1 Wind Demon Mail

DFC Zephyr Dress

E05 Rune

DE9 Flourite Plate
Ancient Coat

DF2 Black Garb

DFD Mananan Dress

E06

Carlie

Lise

E07 Chibikko Robe
Valkyrie Mail

E12 Golden Robe

E1B Padded Leather

E26

E08 Lamb Suit
Armor

E13 Silver Robe

E1C Cuir Boulli

E27 Rune

E09 Priest's Robe
Armor

E14 Minister's Robe

E1D Feather Vest

E28 Wing

E0A Popoi's Rags
Armor

E15 Shrine Girl Robe

E1E Spiked Leather

E29 Fang

E0B Sailor Dress
Phantasm Armor

E16 Kurikara Robe

E1F Chainmail

E2A

E0C Poto Suit

E20 Banded Mail

E0D Velvet Cape	E21 Scale Mail		
E0E Moogle Smock	E17 Bishop's Robe	E22 Mani Plate	E2B
Goddess Armor			
E0F Pakkun Suit	E18 Sage's Robe	E23 Steda Plate	E2C
Polaris Armor			
E10 Glint Robe	E19 Undead Suit	E24 White Eagle Plate	E2D
Dragon Knight Armor			
E11 Utsufushi Robe	E1A Bitium Dress	E25 Jotzdammoran	E2E
Wulfhezein			

Escudos

E2F Water Dragon Shield
E30 Red-heat Shield
E31 Thunder God Shield
E32 Earth Shield
E33 Gold Shield
E34 Dragon Shield
E35 Scared Shield
E36 Oath Shield

- Estos sólo se pueden usar en las clases de la luz de Duran

Items de cambios de clases

Duran	Kevin	Hawk	Angela
E39 Paladin's Proof Book	E3D Gold Wolf Soul	E41 Good Luck Die	E45 Arcane
E3A Lord's Proof	E3E Silver Wolf Soul	E42 Bad Luck Die	E46 Book of Secrets
E3B Master's Proof	E3F Death Wolf Soul	E43 Bullseye Die	E47 Book of Rune
E3C Duelist's Proof	E40 Demon Wolf Soul	E44 Nigteye Die	E48
Forbidden Book			

Carlie	Lise
E49 Holy Water Vial	E4D Briesingamen
E4A Bottle of Salt	E4E Morning Star Chain
E4B Bottle of Ashes	E4F Knight Dragon Chain
E4C Bottle of Blood	E50 Gleipnir

Semillas

E51 Item Seed
E52 Mysterious Seed
E53 Flying Item Seed
E54 Magic Seed
E55 ??? Seed
E56 Weapon/Armor Seed

Items elementales

(Gnome)	(Jinn)	(Undine)	(Salamando)
E57 Earth Coin	E5D Storm Coin	E63 Ice Coin	E69 Flame
Coin			
E58 Gnome Statue	E5E Jinn Statue	E64 Undine Statue	E6A
Salamando Statue			
E59 Basilisk's Fang	E5F Harpy's Fang	E65 White Dragon Fang	E6B Fire
Lizard Fang			
E5A Bulette's Scale	E60 Bird's Scale	E66 Sahagin's Scale	E6C Drake's
Scale			

E5B Needlion's Eye E61 Bird's Eye E67 Slime's Eye E6D
 Battum's Eye
 E5C Molebear's Claw E62 Siren's Claw E68 Poseidon's Claw E6E
 Kerberos' Claw

(Shade)	(Wisp)	(Luna)	(Dryad)
E6F Darkness Coin Myconid's Eye	E75 Light Coin	E7B Moon Coin	E81
E70 Shade Statue Assassin Bug Eye	E76 Wisp Statue	E7C Luna Statue	E82
E71 Ghost's Eye Dryad Statue	E77 Poto Oil	E7D Chibi Devil's Eye	E83
E72 Specter's Eye Grell Oil	E78 Pakkun Oil	E7E Porobin Oil	E84
E73 Shadow Zero's Eye Matango Oil	E79 Mama Poto Oil	E7F Wolf Devil Oil	E85
E74 Demon's Claw Crawler's Claw	E7A Papa Poto's Claw	E80 Carmilla's Claw	E86

Items voladores

Items miscelaneos

E87 Hand Axe Key A *	E8B Round Drop	E92 Magical Rope	E99 Half
E88 Shuriken Key B *	E8C Pakkun Chocolate	E93 Gunpowder	E9A Half
E89 Dart Key *	E8D Magic Walnut	E94 Chibikko Hammer	E9B Mystery
E8A Pumpkin Bomb Dragon's Eye *	E8E Honey Drink	E95 Moogle Badge	E9C
Illusion Mirror	E8F Puipui Grass	E96 Pihyra Flute	E9D
Statue *	E90 Star Dust Herb	E97 Wind Drum	E9E Demon
	E91 Angel's Grail	E98 Dreamsee Herb	

Codigos de cambios de clases:

Jugador 1 : 7FEE14xx y 7FEE15yy

Jugador 2 : 7FF114xx y 7FF115yy

Jugador 3 : 7FF414xx y 7FF415yy

Reemplaza xx e yy para cambiar de clases a tus personajes

Tabla de cambio de clase

Clase	xx	yy
Neutral	00	00
Luz	01	00
Oscuridad	01	01
Luz/Luz	02	00
Luz/Oscuridad	02	01
Oscuridad/Luz	02	02
Oscuridad/Oscuridad	02	03

Ejemplo: por ejemplo si Duran es tu personaje principal con el codigo 7FEE140203 podria ser Duelist.

=====
 11.Lista de enemigos
 =====

NOTA: la lista de enemigos la voy a poner por cada lugar donde se

presenten y no va a haber repeticiones de lugares, por lo que si aparecen enemigos nuevos en el lugar sólo los agrego. Y por otra parte sólo va a haber una repetición de lugares cuando luchemos contra las Bestias Sagradas.

Rabite Forest:

Nombre - Rabite

Descripción - es un pequeño conejo amarillo que ataca mordiendo a los personajes

Nivel - 1/2/3/8/9

Experiencia - 1/1/1/2

Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna

Elemento - ninguno

Items - Round Drop, Item Seed

Nombre - Myconid

Descripción - es un hongo que ataca pateando al enemigo

Nivel - 1/8/9

Experiencia - 1/6/8

Ataques especiales - Sleep Spores (duerme al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Myconid's Eye, Item Seed, Puipui Grass, Round Drop

Nombre - Rabilion

Descripción - es como el Rabite comun sólo que este es un Rabite de segundo nivel

Nivel - 9/10

Experiencia - 9/12

Elemento - ninguno

Ataques especiales - Jumpspin Attack

Magias - Summon Rabite - Nivel 9/10

Items - Stardust Herb, Round Drop

Cave of Waterfalls:

Nombre - Battum

Descripción - es un pequeño murcielago que ataca mordiendo a los enemigos

Nivel - 3/4

Experiencia - 3/4

Elemento - Shade

Ataques especiales - Sonic Wave (baja los efectos magicos)

Magias - ninguna

Items - Battum's Eye, Dreamsee Herb, Round Drop, Stardust Herb

Nombre - Goblin

Descripción - es un enano que ataca con hachas

Nivel - 3/4

Experiencia - 3/4

Elemento - Luna

Ataques especiales - Hand Axe

Magias - Protect Down, Power Down, Mind Down, Speed Down

Items - Item Seed, Round Drop

Nombre - Myconid

Descripción - es un hongo que ataca pateando al enemigo

Nivel - 3

Experiencia - 2

Ataques especiales - Sleep Spores (duerme al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Myconid's Eye, Item Seed, Puipui Grass, Round Drop

Nombre - Zombie

Descripción - es un zombie, que más quieres?

Nivel - 4

Experiencia - 3

Ataques especiales - Poison Mist Breath

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Puipui Grass, Magical Rope, Dreamsee Herb

Castle City Jad:

Nombre - Bound Wolf

Descripción - es un lobo comun y corriente que ataca con mordidas al enemigo

Nivel - 3/4

Experiencia - 2/3

Ataques especiales - Bite

Magias - ninguna

Elemento - Salamando

Items - Round Drop, Pakkun Chocolate, Puipui Grass

Golden Road:

Nombre - Assassin Bug

Descripción - es una abeja que ataca y envenena a los enemigos

Nivel - 4

Experiencia - 3

Ataques especiales - Venom

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Assassin Bug's Eye, Honey Drink, Puipui Grass

Nombre - Rabite

Descripción - es un pequeño conejo amarillo que ataca mordiendo a los personajes

Nivel - 4

Experiencia - 1

Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna

Elemento - ninguno

Items - Round Drop, Item Seed

Nombre - Zombie

Descripción - es un zombie, que más quieres?

Nivel - 4

Experiencia - 3

Ataques especiales - Poison Mist Breath

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Puipui Grass, Magical Rope, Dreamsee Herb

Nombre - Poron

Descripción - es una especie de rata que usa sus trampas para atacar a los enemigos

Nivel - 4

Experiencia - 4

Ataques especiales - Dart

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Dart, Pakkun Chocolate, Round Drop

Nombre - Battum

Descripción - es un pequeño murcielago que ataca mordiendo a los enemigos

Nivel - 4

Experiencia - 3

Ataques especiales - Sonic Wave (baja los efectos magicos)

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Battum's Eye, Dreamsee Herb, Round Drop, Stardust Herb

Dwarf Tunnel:

Nombre - Molebear

Descripción - es un puercoespin que ataca a los enemigos con sus espinas

Nivel - 4/5/6

Experiencia - 4/5/6

Ataques especiales - MultiRolling

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Earh Coin, Pakkun Chocolate, Round Drop

Nombre - Goblin

Descripción - es un enano que ataca con hachas

Nivel - 4/5/6

Experiencia - 4/5/6

Ataques especiales - Hand Axe

Magias - Protect Down, Power Down, Speed Down, Mind Down

Elemento - Dryad

Items - Item Seed, Round Drop

Nombre - Battum

Decripción - es un pequeño murcielago que ataca mordiendo a los enemigos

Nivel - 4/5

Experiencia - 3/4

Ataques especiales - Supersonic (baja los efectos magicos), Sonic Wave

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Battum's Eye, Dreamsee Herb, Round Drop, Stardust Herb

Nombre - Myconid

Descripción - es un hongo que ataca pateando al enemigo

Nivel - 4/5

Experiencia - 3/4

Ataques especiales - Sleep Spores (duerme al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Myconid's Eye, Item Seed, Puipui Grass, Round Drop

Nombre - Slime

Descripción - es una especie de fluido verde que atca a los enemigos y los envenena

Nivel - 4/5/6

Experiencia - 3/4/5

Ataques especiales - Mucus Shot (baja el poder de ataque)

Magias - Poison Bubble

Elemento - Gnome

Items - Slime's Eye, Puipui Grass, Stardust Herb

Nombre - Goblin Lord

Descripción - es como el Goblin normal sólo que este es uno de segundo

nivel

Nivel - 5/6

Experiencia - 4/5

Ataques especiales - Hand Axe

Magias - Protect Down, Power Down, Speed Down, Mind Down

Elemento - Luna

Items - Magical Rope, Item Seed, Round Drop

Molebear Highlands:

Nombre - Molebear

Descripción - es un puercoespín que ataca a los enemigos con sus espinas

Nivel - 6/7

Experiencia - 7/8

Ataques especiales - Rolling

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Earh Coin, Pakkun Chocolate, Round Drop

Nombre - Assassin Bug

Descripción - es una abeja que ataca y envenena a los enemigos

Nivel - 6/7

Experiencia - 5/6

Ataques especiales - Venom

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Assasin Bug's Eye, Honey Drink, Puipui Grass

Nombre - Gal Bee

Descripción - es una abeja con forma de mujer que ataca con una lanza

Nivel - 6/7

Experiencia - 5/6

Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Puipui Grass, Item Seed, Honey Drink

Nombre - Battum

Descripción - es un pequeño murcielago que ataca mordiendo a los enemigos

Nivel - 7

Experiencia - 6

Ataques especiales - Sonic Wave (baja los efectos magicos)

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Battum's Eye, Dreamsee Herb, Round Drop, Stardust Herb

Nombre - Goblin Lord

Descripción - es como el Goblin normal sólo que este es uno de segundo nivel

Nivel - 6/7

Experiencia - 5/8

Ataques especiales - Hand Axe

Magias - Protect Down, Power Down, Speed Down, Mind Down

Elemento - Dryad

Items - Magical Rope, Item Seed, Round Drop

Grasslands Country Forcena:

Nombre - Machine Golem

Descripción - es un robot que ataca con puños voladores

Nivel - 6/7

Experiencia - 5/6

Ataques especiales - Breast Fire, Rocket Punch

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Round Drop, Hand Axe, Dart

Nombre - Magician

Descripción - es un mago que cojura hechizos de ataques elementales

Nivel - 6/7

Experiencia - 6/8

Ataques especiales - ninguno

Magias - Diamond Missile, Air Blast, Fireball, Ice Smash, Evil Gate

Elemento - ninguno

Items - Light Coin, Ice Coin, Flame Coin

Nombre - Unicorn Head

Descripción - es una estatua de caballo que ataca a las embestidas

Nivel - 6/7

Experiencia - 5/7

Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna

Elemento - ninguno

Items - Puipui Grass, Angel's Grail

Path to The Heavens:

Nombre - Zombie

Descripción - es un zombie, que más quieres?

Nivel - 8/9

Experiencia - 6/8

Ataques especiales - Poison Mist Breath

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Puipui Grass, Magical Rope, Dreamsee Herb

Nombre - ChibiDevil

Descripción - es un pequeño diablito que ataca con un tridente y convierte en chibikko a los enemigos

Nivel - 8/9

Experiencia - 8/10

Ataques especiales - Bubble (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - ChibiDevil's Eye, Stardust Herb, Puipui Grass

Nombre - Needle Bird

Descripción - es un pajarito que ataca con sus plumas

Nivel - 7/8/9

Experiencia - 5/6/8

Ataques especiales - Feather Needle (petrifica al enemigo), Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Bird's Scale, Storm Coin, Round Drop, Bird's Eye

Nombre - Harpy

Descripción - es un pajarito con apariencia de mujer que calla a los personajes

Nivel - 9

Experiencia - 8

Ataques especiales - Talon Drain

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Harpy's Fang, Stardust Herb, Round Drop

Nombre - Armor Knight

Descripción - es un caballero que ataca con su espada

Nivel - 9

Experiencia - 12

Ataques especiales - Whirlwind Sword

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Angel's Grail, Stardust Herb

Corridor of Wind:

Nombre - ChibiDevil

Descripción - es un pequeño diablito que ataca con un tridente y convierte en chibikko a los enemigos

Nivel - 11

Experiencia - 12

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - ChibiDevil's Eye, Stardust Herb, Puipui Grass

Nombre - Needle Bird

Descripción - es un pajarito que ataca con sus plumas

Nivel - 11

Experiencia - 10

Ataques especiales - Feather Needle (petrifica al enemigo), Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Bird's Scale, Storm Coin, Round Drop, Bird's Eye

Nombre - Harpy

Descripción - es un pajarito con apariencia de mujer que calla a los personajes

Nivel - 11

Experiencia - 10

Ataques especiales - Talon Drain

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Harpy's Fang, Stardust Herb, Round Drop

Nombre - Armor Knight

Descripción - es un caballero que ataca con su espada

Nivel - 11

Experiencia - 14

Ataques especiales - Whirlwind Sword

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Angel's Grail, Stardust Herb

Wind Kingdom Rolante:

Nombre - Ninja

Descripción - es un ninja que ataca con dagas y shurikens

Nivel - 11

Experiencia - 18

Ataques especiales - Silhouette Slice

Magias - Fire Jutsu, Thunder Jutsu, Earth Jutsu, Water Jutsu, Shuriken

Elemento - Shade

Items - Stardust Herb, Shuriken, Hand Axe

Nombre - ChibiDevil

Descripción - es un pequeño diablito que ataca con un tridente y convierte en chibikko a los enemigos

Nivel - 11

Experiencia - 16

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - ChibiDevil's Eye, Stardust Herb, Puipui Grass

Nombre - Evil Sword

Descripción - es una espada que ataca con su filo

Nivel - 11

Experiencia - 20

Ataques especiales - Whirlwind Sword (diferente a la del Armor Knight), Gale

Magias - Ice Saber, Flame Saber, Diamond Saber, Thunder Saber

Elemento - ninguno

Items - Puipui Grass, Angel's Grail, Storm Coin, Mysterious Seed

Nombre - Armor Knight

Descripción - es un caballero que ataca con su espada

Nivel - 11

Experiencia - 20

Ataques especiales - Whirlwind Sword

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Angel's Grail, Stardust Herb

Barco Fantasma:

Nombre - Zombie

Descripción - es un zombie, que más quieres?

Nivel - 13

Experiencia - 20

Ataques especiales - Poison Mist Breath

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Puipui Grass, Magical Rope, Dreamsee Herb

Nombre - Ghoul

Descripción - es como un Zombie comun sólo que este es uno de segundo nivel

Nivel - 13

Experiencia - 23

Ataques especiales - Gas Cloud (es como un Poison Mist Breath de segundo nivel), X-Nibble, Heal Buster

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Round Drop, Item Seed, Flying Item Seed

Nombre - Slime

Descripción - es una especie de fluido verde que ataca a los enemigos y los envenena

Nivel - 13

Experiencia - 12

Ataques especiales - Mucus Shot (baja el poder de ataque)

Magias - Poison Bubble

Elemento - Gnome

Items - Slime's Eye, Puipui Grass, Stardust Herb

Nombre - Specter

Descripción - es un fantasma que ataca con oscuridad

Nivel - 13

Experiencia - 26

Ataques especiales - Dark Fear

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Specter's Eye, Puipui Grass, Magic Seed

Nombre - ChibiDevil

Descripción - es un pequeño diablito que ataca con un tridente y convierte en chibikko a los enemigos

Nivel - 14/15

Experiencia - 26/27

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - ChibiDevil's Eye, Stardust Herb, Puipui Grass

Volcano Island Bucca:

Nombre - Molebear

Descripción - es un puercoespín que ataca a los enemigos con sus espinas

Nivel - 13

Experiencia - 29

Ataques especiales - Rolling

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Earh Coin, Pakkun Chocolate, Round Drop

Nombre - Dark Priest

Descripción - es un enemigo que se situa sobre una vasija voladora el cual conjura hechizos curatitu y de oscuridad

Nivel - 13/15

Experiencia - 26/37

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Unicorn Head, Machine Golem

Elemento - Shade

Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed

Nombre - Rabilion

Descripción - es como el Rabite comun sólo que este es un Rabite de segundo nivel

Nivel - 13

Experiencia - 23

Elemento - ninguno

Ataques especiales - Jumpspin Attack

Magias - Summon Rabite - Nivel 13

Items - Stardust Herb, Round Drop, Item Seed

Nombre - Gal Bee

Descripción - es una abeja con forma de mujer que ataca con una lanza

Nivel - 13

Experiencia - 23

Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Puipui Grass, Item Seed, Honey Drink

Nombre - Myconid

Descripción - es un hongo que ataca pateando al enemigo

Nivel - 13

Experiencia - 20

Ataques especiales - Sleep Spores (duerme al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Myconid's Eye, Item Seed, Puipui Grass, Round Drop

Nombre - Cockatrice

Descripción - es un pajarito pequeño que tiene parte de un huevo y que se transforma en un Cockabird

Nivel - 14/15

Experiencia - 19/23

Ataques especiales - Petrific Wind, Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo), Petribreath, Petrifeather Needle (petrifica al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Honey Drink, Puipui Grass, Stardust Herb

Nombre - Cockabird

Descripción - es la versión madura del Cockatrice y es muy similar

Nivel - 14/15

Experiencia - 23/28

Ataques especiales - Petrific Wind, Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo), Petribreath, Petrifeather Needle (petrifica al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Puipui Grass, Stardust Herb, Flying Item Seed

Nombre - Goblin Lord

Descripción - es como el Goblin normal sólo que este es uno de segundo nivel

Nivel - 14/15

Experiencia - 31/37

Ataques especiales - Hand Axe

Magias - Protect Down, Power Down, Speed Down, Mind Down

Elemento - Dryad

Items - Magical Rope, Item Seed, Round Drop

Seashore Cave (dentro de la Volcano Island Bucca):

Nombre - Dark Priest

Descripción - es un enemigo que se sitúa sobre una vasija voladora el cual conjura hechizos curativos y de oscuridad

Nivel - 15

Experiencia - 37

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Unicorn Head, Machine Golem

Elemento - Shade

Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed

Nombre - Grell

Descripción - es una merluza que ataca con sus tentáculos

Nivel - 15/16

Experiencia - 33/38

Ataques especiales - Tricky Dance (baja el HP máximo del enemigo), 100 Tentacles, Squid Ink, Acid Gel

Magias - ninguna

Elemento - Wisp

Items - Magic Walnut, Magic Seed, Grell Oil

Nombre - Pakkun Baby

Descripción - es un renacuajo que ataca con embestidas y madura a un Pakkun Lizard

Nivel - 15/16

Experiencia - 33/38

Ataques especiales - Mature Level 15/16 Pakkun Lizard

Magias - ninguna

Elemento - Wisp

Items - Pakkun Chocolate, Mysterious Seed, Round Drop

Nombre - Pakkun Lizard

Descripción - es la version madura del Pakkun Baby y ademas se come a tus personajes

Nivel - 15/16

Experiencia - 37/44

Ataques especiales - Gulp, Gulp! (se come a un enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Wisp

Items - Round Drop, Mysterious Seed, Hand Axe

Nombre - Poto

Descripción - es un canguro verde que ataca a los leguetazos y conjura magias de luz

Nivel - 15/16

Experiencia - 37/44

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Summon Mama Poto - Nivel 16/17

Elemento - Wisp

Items - Poto Oil, Angel's Grail, Round Drop

Nombre - Mama Poto

Descripción - es similar al Poto sólo que es de segundo nivel

Nivel - 16/17

Experiencia - 49/58

Atques especiales - ninguno

Magias - Holy Ball, Saint Beam, Heal Light

Elemento - Wisp

Items - Wisp Statue, Mama Poto Oil, Light Coin

Desert of Scorching Heat:

Nombre - Cockatrice

Descripción - es un pajarito pequeño que tiene parte de un huevo y que se transforma en un Cockabird

Nivel - 17/18/19

Experiencia - 32/37/43

Ataques especiales - Petrific Wind, Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo), Petribreak, Petrifeather Needle (petrifica la enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Honey Drink, Puipui Grass, Stardust Herb

Nombre - Cockabird

Descripción - es la version madura del Cockatrice y es muy similar

Nivel - 17/18/19

Experiencia - 39/45/52

Ataques especiales - Petrific Wind, Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo), Petribreath, Petrifeather Needle (petrifica al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Puipui Grass, Stardust Herb, Flying Item Seed

Nombre - Bulette

Descripción - es un enemigo parecido a un triceratops que ataca a las embestidas

Nivel - 17/18/19

Experiencia - 52/60/69

Ataques especiales - Defense (aumenta su defensa)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome/Salamando

Items - Bulette's Scale, Puipui Grass, Angel's Grail

Nombre - Gold Bulette

Descripción - es la version dorada del Bulette

Nivel - 18

Experiencia - 60

Ataques especiales - Defense, Gold, Glid

Magias - ninguna

Elemento - Gnome/Salamando

Items - Pakkun Chocolate, Stardust Herb, Mysterious Seed

Nombre - Dark Priest

Descripción - es un enemigo que se situa sobre una vasija voladora el cual conjura hechizos curativos y de oscuridad

Nivel - 17/18/19

Experiencia - 52/60/69

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Unicorn Head, Machine Golem

Elemento - Shade

Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed

Nombre - Duck Soldier

Descripción - es un pato guerrillero que ataca con bombas de calabaza

Nivel - 17/19

Experiencia - 45/61

Ataques especiales - Pumpkin Bomb

Magias - ninguna

Elemento - Salamando

Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed, Pumpkin Bomb

Valley of Flames:

Nombre - Fire Drake

Descripción - es una flama pequeña que ataca a los enemigos

Nivel - 17/18

Experiencia - 45/52

Ataques especiales - Flame Breath (no Fire Breath, no se confundan)

Magias - ninguna

Elemento - Salamando

Items - Angel's Grail, Fire Lizard Fang, Drake's Scale

Nombre - Ninja Master

Descripción - es como el ninja sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 17/18

Experiencia - 64/74

Ataques especiales - Shadow Dive

Magias - Fire Jutsu, Water Jutsu, Thunder Jutsu, Earth Jutsu, Shuriken

Elemento - Shade/Wisp

Items - Shuriken, Angel's Grail, Stardust Herb

Nombre - Duck General

Descripción - es como el Duck Soldier sólo que es uno de segundo nivel
Nivel - 17/18
Experiencia - 52/60
Ataques especiales - Pumpkin Bomb
Magias - ninguna
Elemento - Salamando
Items- Honey Drink, Pumpkin Bomb, Item Seed

Nombre - Dark Priest
Descripción - es un enemigo que se situa sobre una vasija voladora el cual conjura hechizos curativos y de oscuridad
Nivel - 17/18
Experiencia - 52/60
Ataques especiales - ninguno
Magias - Heal Light, Unicorn Head, Machine Golem
Elemento - Shade
Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed

Nombre - Sword Master
Descripción - es como el Armor Knight sólo que es uno de segundo nivel
Nivel - 17/18
Experiencia - 70/81
Ataques especiales - Vacuum Sword
Magias - Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber
Elemento - Shade/Wisp
Items - Poseidon's Claw, Kerbero's Claw, Carmilla's Claw

Subzero Snow Field:
Nombre - Sahagin
Descripción - es como un pescado petiso que ataca con un tridente
Nivel - 17/18
Experiencia - 45/52
Ataques especiales - Hundred Haipoon Stab, Bubbub Bubbles (baja el poder de ataque de un enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - Undine
Items - Sahagin's Scale, Item Seed, Puipui Grass

Nombre - Pakkun Lizard
Descripción - es la version madura del Pakkun Baby y ademas se come a tus personajes
Nivel - 17/18
Experiencia - 52/62
Ataques especiales - Gulp, Gulp! (se come a un enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - Wisp
Items - Round Drop, Mysterious Seed, Hand Axe

Nombre - Poto
Descripción - es un canguro verde que ataca a los leguetazos y conjura magias de luz
Nivel - 17/18
Experiencia - 52/62
Ataques especiales - ninguno
Magias - Heal Light, Summon Mama Poto - Nivel 18/19
Elemento - Wisp
Items - Poto Oil, Angel's Grail, Round Drop

Nombre - Mama Poto
Descripción - es similar al Poto sólo que es de segundo nivel

Nivel - 18/19
Experiencia - 52/67
Atques especiales - ninguno
Magias - Holy Ball, Saint Beam, Heal Light
Elemento - Wisp
Items - Wisp Statue, Mama Poto Oil, Light Coin

Nombre - Sea Serpent
Descripción - es un caballito de mar que ataca con su cola
Nivel - 17/18
Experiencia - 52/62
Ataques especiales - ninguno
Magias - ninguna
Elemento - Undine
Items - Magic Seed, Pakkun Chocolate, Ice Coin

Nombre - Wizard
Descripción - es similar al Magician sólo que es uno de segundo nivel y ataca con magias elementales multiples
Nivel - 17/18
Experiencia - 64/74
Ataques especiales - ninguno
Magias - Diamond Missile, Air Blast, Fireball, Ice Smash, Evil Gate
Elemento - ninguno
Items - Undine Statue, Jinn Statue, Salamando Statue

Moonlight Forest:
Nombre - Dark Battum
Descripción - es similar al Battum sólo que este es de segundo nivel
Nivel - 21
Experiencia - 79
Ataques especiales - Sonic Wave (baja los efectos magicos)
Magias - ninguna
Elemento - Shade
Items - Puipui Grass, Magic Seed, Battum's Eye

Nombre - Bound Wolf
Descripción - es un lobo comun y corriente que ataca con mordidas al enemigo
Nivel - 21
Experiencia - 68
Ataques especiales - Bite
Magias - ninguna
Elemento - Salamando
Items - Round Drop, Pakkun Chocolate, Puipui Grass

Nombre - Specter
Descripción - es un fantasma que ataca con oscuridad
Nivel - 21
Experiencia - 90
Ataques especiales - Dark Fear
Magias - ninguna
Elemento - Shade
Items - Specter's Eye, Puipui Grass, Magic Seed

Nombre - Werewolf
Descripción - es un hombre lobo que ataca con golpes muy fuertes
Nivel - 21
Experiencia - 101
Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna
Elemento - Luna
Items - Stardust Herb, Mysterious Seed, Moon Coin

Nombre - Black Fang
Descripción - es como el Werewolf sólo que de oscuridad
Nivel - 21
Experiencia - 112
Ataques especiales - Water-Moon Slice, Bastard Slam
Magias - ninguna
Elemento - Luna/Shade
Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Moon Coin

Lampflower Forest:

Nombre - Lady Bee
Descripción - es como la Gal Bee sólo que es una de segundo nivel
Nivel - 22/23/24
Experiencia - 102/115/129
Ataques especiales - Vacuum Surge Spear
Magias - Power Up, Protect Up, Speed Up, Mind Up
Elemento - Dryad
Items - Puipui Grass, Honey Drink, Bee's Eye

Nombre - Porobin Hood
Descripción - es como el Poron sólo que es de segundo nivel
Nivel - 22/23/24
Experiencia - 89/101/113
Ataques especiales - Dart
Magias - Sleep Flower
Elemento - Dryad
Items - Dryad Statue, Dart, Myconid's Eye

Nombre - Mega Crawler
Descripción - es una oruga que ataca con mordiscos al enemigo
Nivel - 22/23/24
Experiencia - 115/129/145
Ataques especiales - Spider Web (baja la agilidad de un enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - Dryad
Items - Crawler's Claw, Pakkun Chocolate, Item Seed

Summit of Skies:

Nombre - Needle Bird
Descripción - es un pajarito que ataca con sus plumas
Nivel - 25
Experiencia - 108
Ataques especiales - Feather Needle (petrifica al enemigo), Yellow Wind
(baja el poder de defensa al enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - Jinn
Items - Bird's Scale, Storm Coin, Round Drop, Bird's Eye

Nombre - Harpy
Descripción - es un pajarito con apariencia de mujer que calla a los personajes
Nivel - 25
Experiencia - 108
Ataques especiales - Talon Drain
Magias - ninguna
Elemento - Jinn

Items - Harpy's Fang, Stardust Herb, Round Drop

Nombre - ChibiDevil

Descripción - es un pequeño diablito que ataca con un tridente y convierte en chibikko a los enemigos

Nivel - 25

Experiencia - 144

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - ChibiDevil's Eye, Stardust Herb, Puipui Grass

Nombre - Armor Knight

Descripción - es un caballero que ataca con su espada

Nivel - 25

Experiencia - 179

Ataques especiales - Whirlwind Sword

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Angel's Grail, Stardust Herb, Dreamsee Herb, Pakkun Chocolate

Mana Holyland:

Nombre - Rabite

Descripción - es un pequeño conejo amarillo que ataca mordiendo a los personajes

Nivel - 25/26/27

Experiencia - 18/20/22

Ataques especiales - ninguno

Magias - ninguna

Elemento - ninguno

Items - Round Drop, Item Seed Nivel

Nombre - Rabilion

Descripción - es como el Rabite comun sólo que este es un Rabite de segundo nivel

Nivel - 25/26/27

Experiencia - 126/154/240

Elemento - ninguno

Ataques especiales - Jumpspin Attack

Magias - Summon Rabite - Nivel 25/26/27

Items - Stardust Herb, Round Drop

Nombre - King Rabite

Descripción - es como el Rabite sólo que es uno de tercer nivel

Nivel - 25/26/27

Experiencia - 214/238/264

Ataques especiales - Triplespin Attack, Rabite Rainstorm

Magias - ninguna

Elemento - ninguno

Items - Round Drop, Angel's Grail, Mysterious Seed

Sand Fortress Navarre:

Solo en la historia de Hawk y Lise

Nombre - Dark Priest

Descripción - es un enemigo que se situa sobre una vasija voladora el cual conjura hechizos curativos y de oscuridad

Nivel - 27

Experiencia - 176

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Unicorn Head, Machine Golem
Elemento - Shade
Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed

Nombre - Ninja
Descripción - es un ninja que ataca con dagas y shurikens
Nivel - 27
Experiencia - 198
Ataques especiales - Silhouette Slice
Magias - Fire Jutsu, Water Jutsu, Earth Jutsu, Thunder Jutsu, Shuriken
Elemento - Shade
Items - Stardust Herb, Shuriken, Hand Axe

Nombre - Ninja Master
Descripción - es como el ninja sólo que es uno de segundo nivel
Nivel - 27
Experiencia - 220
Ataques especiales - Shadow Dive
Magias - Fire Jutsu, Water Jutsu, Thunder Jutsu, Earth Jutsu, Shuriken
Elemento - Shade/Wisp
Items - Shuriken, Angel's Grail, Stardust Herb

Magic Kingdom Altena:
Solo en la historia de Duran y Angela

Nombre - Unicorn Head
Descripción - es una estatua de caballo que ataca a las embestidas
Nivel - 27
Experiencia - 176
Ataques especiales - ninguno
Magias - ninguna
Elemento - ninguno
Items - Puipui Grass, Angel's Grail

Nombre - Machine Golem
Descripción - es un robot que ataca con puños voladores
Nivel - 27
Experiencia - 154
Ataques especiales - Breast Fire, Rocket Punch
Magias - ninguna
Elemento - Gnome
Items - Round Drop, Hand Axe, Dart

Nombre - Wizard
Descripción - es un mago que cojura hechizos de ataques elementales
Nivel - 27
Experiencia - 220
Ataques especiales - ninguno
Magias - Diamond Missile, Air Blast, Fireball, Ice Smash, Evil Gate
Elemento - ninguno
Items - Undine Statue, Jinn Statue, Salamando Statue

Beast Kingdom:
Solo en la historia de Kevin y Carlie

Nombre - Silver Wolf
Descripción - es como un Werewolf sólo que de la luz
Nivel - 24/27
Experiencia - 145/198
Ataques especiales - Genbu 100-Kick, Blow Impact

Magias - Heal Light
Elemento - Luna/Wisp
Items - Item Seed, Stardust Herb

Nombre - Black Fang
Descripción - es como el Werewolf sólo que de oscuridad
Nivel - 24/27
Experiencia - 161/220
Ataques especiales - Water-Moon Slice, Bastard Slam
Magias - ninguna
Elemento - Luna/Shade
Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Moon Coin

Nombre - Werewolf
Descripción - es un hombre lobo que ataca con golpes muy fuertes
Nivel - 24/27
Experiencia - 145/198
Ataques especiales - ninguno
Magias - ninguna
Elemento - Luna
Items - Stardust Herb, Mysterious Seed, Moon Coin

Las Ocho Bestias Sagradas:

NOTA: el nivel de los enemigos aumenta dos niveles más a medida que derrotas una Bestia Sagrada pero yo no voy a poner todos los niveles que suben. Solo voy a poner los niveles que tienen cuando no derrotas una Bestia Sagrada y otra cosa es que el nivel de los enemigos es el mismo en todos los lugares a donde tienes que ir.

Forest of Wonder:
Nombre - Darth Matango
Descripción - es similar a un Myconid sólo que es de segundo nivel
Nivel - 28
Experiencia - 171
Ataques especiales - Baby Shroom Spurt
Magias - ninguna
Elemento - Dryad
Items - Magic Walnut, Dreamsee Herb, Matango Oil

Nombre - Porobin Leader
Descripción - es similar al Poron sólo que es uno de tercer nivel
Nivel - 28
Experiencia - 195
Ataques especiales - Silver Dart
Magias - Sleep Flower, Life Booster, Counter Magic, Leaf Saber
Elemento - Dryad
Items - Round Drop, Flying Item Seed, Porobin Oil

Nombre - Queen Bee
Descripción - es como una Gal Bee sólo que de tercer nivel
Nivel - 28
Experiencia - 219
Ataques especiales - Star Shot Spear, Summon BeeBee, Foundation
Magias - Power Up, Protect Up, Speed Up, Mind Up
Elemento - Dryad
Items - Honey Drink, Item Seed, Round Drop

Nombre - Giga Crawler
Descripción - es similar al Crawler sooo que es de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 267

Ataques especiales - Spider Web (baja la agilidad de un enemigo), Aura Crush, Sweet String (pasa Leaf Saber a un aliado)

Magias - ninguna

Elemento - Dryad

Items - Hand Axe, Puipui Grass, Crawler's Claw, Flying Item Seed

Valley of Flames:

Nombre - Fire Drake

Descripción - es una flama pequeña que ataca a los enemigos

Nivel - 28

Experiencia - 171

Ataques especiales - Firebreath (no Flame Breath, no se confundan)

Magias - ninguna

Elemento - Salamando

Items - Angel's Grail, Fire Lizard Fang, Drake's Scale

Nombre - Ninja Master

Descripción - es como el ninja sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 243

Ataques especiales - Shadow Dive

Magias - Fire Jutsu, Water Jutsu, Thunder Jutsu, Earth Jutsu, Shurken

Elemento - Shade/Wisp

Items - Shuriken, Angel's Grail, Stardust Herb

Nombre - Duck General

Descripción - es como el Duck Soldier sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - Pumpkin Bomb

Magias - ninguna

Elemento - Salamando

Items- Honey Drink, Pumpkin Bomb, Item Seed

Nombre - Sword Master

Descripción - es como el Armor Knight sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 267

Ataques especiales - Vacuum Sword

Magias - Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber

Elemento - Shade/Wisp

Items - Poseidon's Claw, Kerbero's Claw, Carmilla's Claw

Nombre - Dark Priest

Descripción - es un enemigo que se situa sobre una vasija voladora el cual conjura hechizos curativos y de oscuridad

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Unicorn Head, Machine Golem

Elemento - Shade

Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Item Seed

Labyrinth of Ice Walls:

Nombre - Petit Poseidon

Descripción - es como el Sahagin sólo que es de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - Hundred Haipoon Stab, Bubbub Bubbles (baja el poder de ataque del enemigo), Hairpon Hail

Magias - Summon Sahagin - Nivel 28

Elemento - Undine

Items - Pakkun Chocolate, Angel's Grail, Poseidon's Claw

Nombre - Sea Dragon

Descripción - es similar al Sea Serpent sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 243

Ataques especiales - Chilly Breath (congela al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Undine

Items - Ice Coin, Mysterious Seed, Undine Statue

Nombre - Frost Dragon

Descripción - es un dragon que congela a los enemigos

Nivel - 28

Experiencia - 291

Ataques especiales - Ice Breath (congela al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Undine

Items - Whitedragon Fang, Magic Seed, Puipui Grass

Nombre - Sword Master

Descripción - es como el Armor Knight sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 267

Ataques especiales - Vacuum Sword

Magias - Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber

Elemento - Shade/Wisp

Items - Poseidon's Claw, Kerbero's Claw, Carmilla's Claw

Nombre - Mama Poto

Descripción - es similar al Poto sólo que es de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 219

Atques especiales - ninguno

Magias - Holy Ball, Saint Beam, Heal Light

Elemento - Wisp

Items - Wisp Statue, Mama Poto Oil, Light Coin

Nombre - Papa Poto

Descripción - es similar al Poto sólo que es uno de tercer nivel

Nivel - 29

Experiencia - ??? (imposible calcular debido a que la Mama Poto no lo llama al nivel 28, como recomendación te sugiero que pruebes con otros niveles de la Mama Poto)

Ataques especiales - Feather's Fist

Magias - Holy Ball, Saint Beam, Ice Saber, Flame Saber, Diamond Saber, Thunder Saber, Saint Saber

Elemento - Wisp

Items - Puipui Grass, Mysterious Seed, ??? Seed, Papa Poto's Claw

Corridor of Wind:

Nombre - ChibiDevil

Descripción - es un pequeño diablito que ataca con un tridente y convierte en chibikko a los enemigos

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - ChibiDevil's Eye, Stardust Herb, Puipui Grass

Nombre - Needle Bird

Descripción - es un pajarito que ataca con sus plumas

Nivel - 28

Experiencia - 146

Ataques especiales - Feather Needle (petrifica al enemigo), Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Bird's Scale, Storm Coin, Round Drop, Bird's Eye

Nombre - Harpy

Descripción - es un pajarito con apariencia de mujer que calla a los personajes

Nivel - 28

Experiencia - 146

Ataques especiales - Talon Drain

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Harpy's Fang, Stardust Herb, Round Drop

Nombre - Armor Knight

Descripción - es un caballero que ataca con su espada

Nivel - 28

Experiencia - 243

Ataques especiales - Whirlwind Sword

Magias - ninguna

Elemento - Shade

Items - Angel's Grail, Stardust Herb, Dreamsee Herb, Pakkun Chocolate

Gemstone Valley Dorian:

Nombre - Cockatrice

Descripción - es un pajarito pequeño que tiene parte de un huevo y que se transforma en un Cockabird

Nivel - 28

Experiencia - 122

Ataques especiales - Petrific Wind, Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo), Petribreath, Petrifeather Needle (petrifica la enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Honey Drink, Puipui Grass, Stardust Herb

Nombre - Cockabird

Descripción - es la versión madura del Cockatrice y es muy similar

Nivel - 28

Experiencia - 146

Ataques especiales - Petrific Wind, Yellow Wind (baja el poder de defensa al enemigo), Petribreath, Petrifeather Needle (petrifica al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Puipui Grass, Stardust Herb, Flying Item Seed

Nombre - Slime Prince

Descripción - es similar al Slime sólo que este es de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 171

Ataques especiales - Mucus Shot (baja el poder de ataque), Half Drain

Magias - Poison Bubble

Elemento - Gnome

Items - Pakkun Chocolate, Honey Drink, Angel's Grail

Nombre - Needlion

Descripción - es similar al Molebear sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 219

Ataques especiales - MultiRolling, Ironsand Needles (baja la agilidad de los enemigos)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Gnome Statue, Needlion's Eye, Molebear's Claw

Nombre - Petit Dragon

Descripción - es un dragon que envenena a los enemigos

Nivel - 28

Experiencia - 267

Ataques especiales - Poison breath (envenena a un enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Puipui Grass, Magic Seed, Assassin Bug's Eye

Moonreading Tower:

Nombre - Silver Wolf

Descripción - es como un Werewolf sólo que de la luz

Nivel - 28

Experiencia - 219

Ataques especiales - Genbu 100-Kick, Blow Impact

Magias - Heal Light

Elemento - Luna/Wisp

Items - Item Seed, Stardust Herb

Nombre - Bloody Wolf

Descripción - es similar a un Black Fang sólo que de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 267

Ataques especiales - Suzaku Sky Dance

Magias - ninguna

Elemento - Luna/Shade

Items - Moon Coin, Round Drop, Mysterious Seed

Nombre - Carmilla

Descripción - es un enemigo con la apariencia de una chica voladora con capa roja que además de atacar fuertemente al enemigo lo envenena. Es una especie de vampiro en mi opinión

Nivel - 28

Experiencia - 291

Ataques especiales - Drain Kiss; Tehehe, pffpfft (baja el HP máximo del enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Shade/Luna

Items - Carmilla's Claw, Stardust Herb, Puipui Grass

Nombre - Beast Master

Descripción - es similar a un Goblin sólo que de tercer nivel

Nivel - 28

Experiencia - 171

Ataques especiales - Hand Axe

Magias - Power Down, Protect Down, Speed Down, Mind Down, Summon Kerberos

- Nivel 28

Elemento - Luna

Items - Battum's Eye, Needlion's Eye, Slime's Eye

Nombre - Kerberos

Descripción - es similar a un Bound Wolf sólo que es de segundo nivel y de oscuridad

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - Bite, Flamebreath (distinto al de Hawk como Nightblade)

Magias - ninguna

Elemento - Salamando/Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Kerberos Claw, Pakkun Chocolate

Ancient Ruins of Light:

Nombre - Grell Mage

Descripción - es similar al Grell sólo que es de segundo nivel

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - Tricky Dance (baja el HP maximo del enemigo), 100 Tentacles, Squid Ink, Acid Gel, Flash (convierte en Moogles al equipo)

Magias - ninguna

Elemento - Wisp

Items - Grell Oil, Flying Item Seed, Magic Seed

Nombre - Pakkuri Baby

Descripción - es el mismo que el Pakkun Baby sólo que este se transforma en un Pakkun Dragon

Nivel - 28

Experiencia - 195

Ataques especiales - Mature Level 28 Pakkun Dragon

Magias - ninguna

Elemento - Wisp

Items - Pakkun Oil, Magic Seed, Pakkun Chocolate

Nombre - Pakkun Dragon

Descripción - es la version madura del Pakkuri Baby

Nivel - 28

Experiencia - 291

Ataques especiales - Gulp, Gulp! (se come a un enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Wisp

Items - Pakkun Bomb, Mysterious Seed, Pumpkin Bomb, Pakkun Oil

Nombre - Siren

Descripción - es similar a la Harpy sólo que de segundo nivel y ademas calla a los enemigos

Nivel - 28

Experiencia - 243

Ataques especiales - Melody (baja el HP maximo de un enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Jinn

Items - Siren's Claw, Harpy's Fang, Dreamsee Herb

Nombre - Silver Knight

Descripción - es similar al Armor Knight sólo que es de luz

Nivel - 28

Experiencia - 243

Ataques especiales - Magic Circle
Magias - Saint Saber, Heal Light
Elemento - Wisp
Items - Papa Poto's Claw, Angel's Grail, Puipui Grass

Nombre - Mama Poto
Descripción - es similar al Poto sólo que es de segundo nivel
Nivel - 28
Experiencia - 219
Atques especiales - ninguno
Magias - Holy Ball, Saint Beam, Heal Light
Elemento - Wisp
Items - Wisp Statue, Mama Poto Oil, Light Coin

Nombre - Papa Poto
Descripción - es similar al Poto sólo que es uno de tercer nivel
Nivel - 29
Experiencia - ??? (imposible calcular debido a que la Mama Poto no lo llama al nivel 28, como recomendación te sugiero que pruebes con otros niveles de la Mama Poto)
Ataques especiales - Feather's Fist
Magias - Holy Ball, Saint Beam, Ice Saber, Flame Saber, Diamond Saber, Thunder Saber, Saint Saber
Elemento - Wisp
Items - Puipui Grass, Mysterious Seed, ??? Seed, Papa Poto's Claw

Hawk y Lise:

Cave of Darkness:
Nombre - Boulder
Descripción - es un enemigo con forma de esfera violeta que ataca con embestidas
Nivel - 41/42/43
Experiencia - 685/731/780
Ataques especiales - ninguno
Magias - Half Vanish, Body Change
Elemento - Luna
Items - ??? Seed

Nombre - Nightblade
Descripción - es similar al ninja sólo que es de tercer nivel
Nivel - 41/42
Experiencia - 753/804
Ataques especiales - Split-Image Slice
Magias - Poison Breath, Flame Breath, Blow Needles, Deadly Weapon, Black Rain
Elemento - Shade
Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - Wolf Devil
Descripción - es similar al Werewolf sólo que es de oscuridad y de tercer nivel
Nivel - 41/42/43
Experiencia - 822/877/936
Ataques especiales - Seiryuu Death Fist
Magias - Energy Ball
Elemento - Luna/Shade
Items - Weapon/Armor Seed, Wolf Devil Oil

Nombre - Ghost

Descripción - es similar al Specter sólo que es de segundo nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 822/877/936

Araques especiales - Dark Fear

Magias - Half Vanish

Elemento - Shade

Items - ??? Seed, Ghost's Eye, Flying Item Seed

Nombre - Petit Tiamat

Descripción - es un dragon con elemento de viento

Nivel - 41/42

Experiencia - 822/877

Ataques especiales - Thunder Breath (calla al equipo)

Magias - Thunderstorm

Elemento - Jinn

Items - ??? Seed, Mysterious Seed, Magic Seed

Nombre - Gremlin

Descripción - es similar al ChibiDevil sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 685/731/780

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko a un enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - Darkness Coin, ??? Seed, Puipui Grass

Nombre - Kerberos

Descripción - es similar al Bound Wolf sólo que es uno de segundo nivel y de oscuridad

Nivel - 42/43

Experiencia - 585/624

Ataques especiales - Bite, Flamebreath (distinto al de Hawk como Nightblade)

Magias - ninguna

Elemento - Salamando/Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Kerbero's Claw, Pakkun Chocolate

Nombre - Lesser Demon

Descripción - es un demonio que ataca con mucha destreza

Nivel - 42/43

Experiencia - 950/1014

Ataques especiales - ninguno

Magias - Dark Force, Demon Breath

Elemento - Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Shade Statue, Demon's Claw

Dark Castle:

Nombre - Evil Shaman

Descripción - es similar al Dark Priest sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 45/47/48

Experiencia - 1059/1194/1264

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Antimagic, Summon ChibiDevil - Nivel 45/47/48,

Summon Gremlin - Nivel 45/47/48

Elemento - Shade

Items - Honey Drink, Specter's Eye

Nombre - Carmilla Queen

Descripción - es similar a la Carmilla sólo que es una de segundo nivel

Nivel - 45/47/48
Experiencia - 1147/1293/1370
Ataques especiales - Drain Kiss; Tehehe, pffpfft (baja el HP maximo del enemigo), Bloody Dance
Magias - ninguna
Elemento - Luna/Shade
Items - Carmilla's Claw, ??? Seed, Honey Drink

Nombre - Great Demon
Descripción - es similar al Lesser Demon sólo que es uno de segundo nivel
Nivel - 44/45/47/48
Experiencia - 1163/1236/1393/1475
Ataques especiales - ninguno
Magias - Dark Force, Demon Breath
Elemento - Shade
Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - Power Boulder
Descripción - es similar al Boulder sólo que es de segundo nivel
Nivel - 45/47/48
Experiencia - 833/995/1054
Ataques especiales - Death Roullete (mata a un personaje o a un aliado de bajo o igual nivel al de el)
Magias - Half Vanish, Body Change
Elemento - Luna
Items - ??? Seed, Angel's Grail

Nombre - Element Sword
Descripción - es similar a la Evil Sword sólo que de segundo nivel
Nivel - 44/45
Experiencia - 914/971
Ataques especiales - Hundredhand Stab
Magias - Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber, Dark Saber, Saint Saber, Leaf Saber, Moon Saber
Elemento - ninguno
Items - Dart, Weapon/Armor Seed, Flying Item Seed

Nombre - Dark Lord
Descripción - es similar al Armor Knight sólo que es de tercer nivel
Nivel - 44/45
Experiencia - 831/883
Ataques especiales - Eruption Sword
Magias - Dark Saber
Elemento - Shade
Items - Stardust Herb, ??? Seed

Nombre - High Wizard
Descripción - es similar al Magician sólo que de tercer nivel
Nivel - 44/45
Experiencia - 997/1059
Ataques especiales - ninguno
Magias - Evil Gate, Ice Smash, Fireball, Air Blast, Diamond Missile
Elemento - ninguno
Items - ??? Seed, Round Drop

Nombre - Gold Unicorn
Descripción - es similar al Unicorn Head sólo que es de segundo nivel
Nivel - 44/45
Experiencia - 997/1059
Ataques especiales - Double Critical

Magias - ninguna
Elemento - ninguno
Items - Weapon/Armor Seed

Mana Holyland:

Nombre - Shapeshifter
Descripción - es una enemigo que se transforma en todos los enemigos del juego
Nivel - 49/50
Experiencia - 892/943
Ataques especiales - Shapeshift (se transforma en otro enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - todos los elementos y no elemental
Items - casi todos los items del juego, menos los items de cambios de clases y algunos de los items miscelaneos (Gunpowder, Chibikko Hammer, Moogle Badge, Pihyara Flute, Wind Drum, Mistery Key, Dragon's Key, Illussion Mirror y Demon Statue)

Nombre - Shadowzero

Descripción - es similar al Shapeshifter sólo que este se transforma en todos los personajes del juego y utiliza sus mejores tecnicas
Nivel - 49
Experiencia - 1226
Ataques especiales - todos los ataques especiales de las distintas clases de los personajes (Split-Image Slice, Dragon Tooth Spear, Eruption Sword, 10t, Craaaaazy, Suzaku Sky Dance, etc.), Revenge Voice (se transforma en uno de tus personajes), Shapeshift
Magias - Summon Shadowzero - Nivel 49
Elemento - Shade
Items - Shadowzero's Eye, Weapon/Armor Seed, Pakkun Chocolate

Duran y Angela:

Glass Desert:

Nombre - Petit Tiamat
Descripción - es un dragon con elemento de viento
Nivel - 41/42
Experiencia - 822/877
Ataques especiales - Thunder Breath (calla al equipo)
Magias - Thunderstorm
Elemento - Jinn
Items - ??? Seed, Mysterious Seed, Magic Seed

Nombre - Basilisk

Descripción - es una rana de color verde claro que petrifica al enemigo
Nivel - 41/42
Experiencia - 822/877
Ataques especiales - Petrific (petrifica al enemigo), Petribeak, Summon Cockatrice - Nivel 41/42
Magias - ninguna
Elemento - Gnome
Items - ??? Seed, Basilisk's Fang

Nombre - Nightblade

Descripción - es similar al ninja sólo que es de tercer nivel
Nivel - 41/42
Experiencia - 753/804
Ataques especiales - Split-Image Slice
Magias - Poison Breath, Flame Breath, Blow Needles, Deadly Weapon, Black

Rain

Elemento - Shade

Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - Guardian

Descripción - es similar a un Machine Golem sólo que es de segundo nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 548/585/624

Ataques especiales - Rust Hurricane (baja la defensa del equipo), Breast Fire

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - ??? Seed, Flying Item Seed

Nombre - Boulder

Descripción - es un enemigo con forma de esfera violeta que ataca con embestidas

Nivel - 41/42

Experiencia - 685/731

Ataques especiales - ninguno

Magias - Half Vanish, Body Change

Elemento - Luna

Items - ??? Seed

Nombre - Gremlin

Descripción - es similar al ChibiDevil sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 42/43

Experiencia - 731/780

Ataques especiales - Chibikko Ballon (convierte en Chibikko al enemigo)

Magias - Evil Gate

Elemento - Shade

Items - Darkness Coin, ??? Seed, Puipui Grass

Nombre - Lesser Demon

Descripción - es un demonio que ataca con mucha destreza

Nivel - 42/43

Experiencia - 950/1014

Ataques especiales - ninguno

Magias - Dark Force, Demon Breath

Elemento - Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Shade Statue, Demon's Claw

Nombre - Ruster Bug

Descripción - es similar al Assassin Bug sólo que es uno de segundo nivel y de oscuridad

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 548/585/624

Ataques especiales - Rust

Magias - ninguna

Elemento - Dryad/Shade

Items - Assassin Bug's Eye, Pakkun Chocolate

Dragon's Hole:

Nombre - Dark Lord

Descripción - es similar al Armor Knight sólo que es de tercer nivel

Nivel - 44/45/46/47/48

Experiencia - 831/883/938/995/1054

Ataques especiales - Eruption Sword

Magias - Dark Saber

Elemento - Shade

Items - Stardust Herb, ??? Seed

Nombre - Power Boulder

Descripción - es similar al Boulder sólo que es de segundo nivel

Nivel - 44/45/46/47/48

Experiencia - 831/883/938/995/1054

Ataques especiales - Death Roullete (mata a un personaje o a un aliado de bajo o igual nivel al de el)

Magias - Half Vanish, Body Change

Elemento - Luna

Items - ??? Seed, Angel's Grail

Nombre - Death Machine

Descripción - es similar al Machine Golem sólo que de tercer nivel y de oscuridad

Nivel - 44/45/48

Experiencia - 748/795/949

Ataques especiales - Freeze Beam (congela al enemigo), Breast Fire

Magias - Thunderbolt (calla al equipo)

Elemento - Gnome/Shade

Items - ??? Seed

Nombre - Petit Tiamat

Descripción - es un dragon con elemento de viento

Nivel - 44/45/48

Experiencia - 997/1059/1264

Ataques especiales - Thunder Breath (calla al equipo)

Magias - Thunderstorm

Elemento - Jinn

Items - ??? Seed, Mysterious Seed, Magic Seed

Nombre - Petit Dragon

Descripción - es un dragon que envenena a los enemigos

Nivel - 44/45/48

Experiencia - 914/971/1159

Ataques especiales - Poison breath (envenena a un enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - Puipui Grass, Magic Seed, Assassin Bug's Eye

Nombre - Frost Dragon

Descripción - es un dragon que congela a los enemigos

Nivel - 44/45/48

Experiencia - 997/1059/1264

Ataques especiales - Ice Breath (congela al enemigo)

Magias - ninguna

Elemento - Undine

Items - Whitedragon Fang, Magic Seed, Puipui Grass

Nombre - Dragon Zombie

Descripción - es similar al Petit Dragon sólo que es de segundo nivel y es de oscuridad

Nivel - 46/47

Experiencia - 1125/1194

Ataques especiales - Methane Breath (calla al equipo)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome/Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Magic seed

Nombre - Papa Poto

Descripción - es similar al Poto sólo que es uno de tercer nivel
Nivel - 46/47
Experiencia - 938/995
Ataques especiales - Feather's Fist
Magias - Holy Ball, Saint Beam, Ice Saber, Flame Saber, Diamond Saber,
Thunder Saber, Saint Saber
Elemento - Wisp
Items - Puipui Grass, Mysterious Seed, ??? Seed

Nombre - Great Demon
Descripción - es similar al Lesser Demon sólo que es uno de segundo nivel
Nivel - 46/47
Experiencia - 1313/1393
Ataques especiales - ninguno
Magias - Dark Force, Demon Breath
Elemento - Shade
Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - High Wizard
Descripción - es similar al Magician sólo que de tercer nivel
Nivel - 44/45/46/47/48
Experiencia - 997/1059/1125/1194/1264
Ataques especiales - ninguno
Magias - Evil Gate, Ice Smash, Fireball, Air Blast, Diamond Missile
Elemento - ninguno
Items - ??? Seed, Round Drop, Magic Seed

Mana Holyland:

Nombre - Shapeshifter
Descripción - es una enemigo que se transforma en todos los enemigos del juego
Nivel - 49/50
Experiencia - 892/943
Ataques especiales - Shapeshift (se transforma en otro enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - todos los elementos y no elemental
Items - casi todos los items del juego, menos los items de cambios de clases y algunos de los items miscelaneos (Gunpowder, Chibikko Hammer, Moogole Badge, Pihyara Flute, Wind Drum, Mistery Key, Dragon's Key, Illussion Mirror y Demon Statue)

Nombre - Shadowzero
Descripción - es similar al Shapeshifter sólo que este se transforma en todos los personajes del juego y utiliza sus mejores tecnicas
Nivel - 49
Experiencia - 1226
Ataques especiales - todos los ataques especiales de las distintas clases de los personajes (Split-Image Slice, Dragon Tooth Spear, Eruption Sword, 10t, Craaaaazy, Suzaku Sky Dance, etc.), Revenge Voice (se transforma en uno de tus personajes), Shapeshift
Magias - Summon Shadowzero - Nivel 49
Elemento - Shade
Items - Shadowzero's Eye, Weapon/Armor Seed, Pakkun Chocolate

Kevin y Carlie:

Jungle of Illusion:

Nombre - Guardian
Descripción - es similar a un Machine Golem sólo que es de segundo nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 548/585/624

Ataques especiales - Rust Hurricane (baja la defensa del equipo), Breast Fire

Magias - ninguna

Elemento - Gnome

Items - ??? Seed, Flying Item Seed

Nombre - Boulder

Descripción - es un enemigo con forma de esfera violeta que ataca con embestidas

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 685/731/780

Ataques especiales - ninguno

Magias - Half Vanish, Body Change

Elemento - Luna

Items - ??? Seed

Nombre - Papa Poto

Descripción - es similar al Poto sólo que es uno de tercer nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 685/731/780

Ataques especiales - Feather's Fist

Magias - Holy Ball, Saint Beam, Ice Saber, Flame Saber, Diamond Saber, Thunder Saber, Saint Saber

Elemento - Wisp

Items - Puipui Grass, Mysterious Seed, ??? Seed

Nombre - Ruster Bug

Descripción - es similar al Assassin Bug sólo que es uno de segundo nivel y de oscuridad

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 548/585/624

Ataques especiales - Rust

Magias - ninguna

Elemento - Dryad/Shade

Items - Assassin Bug's Eye, Pakkun Chocolate

Nombre - Wolf Devil

Descripción - es similar al Werewolf sólo que es de oscuridad y de tercer nivel

Nivel - 43

Experiencia - 936

Ataques especiales - Seiryuu Death Fist

Magias - Energy Ball

Elemento - Luna/Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Wolf Devil Oil

Nombre - Great Rabite

Descripción - es similar al Rabite sólo que es uno de cuarto nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 822/877/936

Ataques especiales - Rabite Rainstorm

Magias - ninguna

Elemento - ninguno

Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - Evil Shaman

Descripción - es similar al Dark Priest sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 41/42/43

Experiencia - 822/877/936

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, Antimagic, Summon ChibiDevil - Nivel 41/42/43,

Summon Gremlin - Nivel 41/42/43

Elemento - Shade

Items - Honey Drink, Specter's Eye

Nombre - Lesser Demon

Descripción - es un demonio que ataca con mucha destreza

Nivel - 43

Experiencia - 1014

Ataques especiales - ninguno

Magias - Dark Force, Demon Breath

Elemento - Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Shade Statue, Demon's Claw

Mirage Palace, entrada:

Nombre - Carmilla Queen

Descripción - es similar a la Carmilla sólo que es una de segundo nivel

Nivel - 44/45

Experiencia - 1080/1147

Ataques especiales - Drain Kiss; Tehehe, pffpfft (baja el HP maximo del enemigo), Bloody Dance

Magias - ninguna

Elemento - Luna/Shade

Items - Carmilla's Claw, ??? Seed, Honey Drink

Nombre - Dragon Zombie

Descripción - es similar al Petit Dragon sólo que es de segundo nivel y es de oscuridad

Nivel - 44/45

Experiencia - 997/1059

Ataques especiales - Methane Breath (calla al equipo)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome/Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Magic Seed

Nombre - Element Sword

Descripción - es similar a la Evil Sword sólo que de segundo nivel

Nivel - 44/45

Experiencia - 914/971

Ataques especiales - Hundredhand Stab

Magias - Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber, Dark Saber, Saint Saber, Leaf Saber, Moon Saber

Elemento - ninguno

Items - Dart, Weapon/Armor Seed, Flying Item Seed

Nombre - Necromancer

Descripción - es similar al Dark Priest sólo que es uno de tercer nivel

Nivel - 44/45

Experiencia - 997/1059

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, BLACK CURSE, Ghost, Ghoul

Elemento - Shade/Wisp

Items - Weapon/Armor Seed

Mirage Palace, interior:

Nombre - Carmilla Queen

Descripción - es similar a la Carmilla sólo que es una de segundo nivel

Nivel - 44

Experiencia - 1080

Ataques especiales - Drain Kiss; Tehehe, pffpfft (baja el HP maximo del enemigo), Bloody Dance

Magias - ninguna

Elemento - Luna/Shade

Items - Carmilla's Claw, ??? Seed, Honey Drink

Nombre - Dragon Zombie

Descripción - es similar al Petit Dragon sólo que es de segundo nivel y es de oscuridad

Nivel - 44

Experiencia - 997

Ataques especiales - Methane Breath (Calla al equipo)

Magias - ninguna

Elemento - Gnome/Shade

Items - Weapon/Armor Seed, Magic Seed

Nombre - Element Sword

Descripción - es similar a la Evil Sword sólo que de segundo nivel

Nivel - 44

Experiencia - 914

Ataques especiales - Hundredhand Stab

Magias - Diamond Saber, Thunder Saber, Flame Saber, Ice Saber, Dark Saber, Saint Saber, Leaf Saber, Moon Saber

Elemento - ninguno

Items - Dart, Weapon/Armor Seed, Flying Item Seed

Nombre - Necromancer

Descripción - es similar al Dark Priest sólo que es uno de tercer nivel

Nivel - 44

Experiencia - 997

Ataques especiales - ninguno

Magias - Heal Light, BLACK CURSE, Ghost, Ghoul

Elemento - Shade/Wisp

Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - Great Demon

Descripción - es similar al Lesser Demon sólo que es uno de segundo nivel

Nivel - 47

Experiencia - 1393

Ataques especiales - ninguno

Magias - Dark Force, Demon Breath

Elemento - Shade

Items - Weapon/Armor Seed

Nombre - Death Machine

Descripción - es similar al Machine Golem sólo que es de tercer nivel y de la oscuridad

Nivel - 47

Experiencia - 896

Ataques especiales - Freeze Beam (congela al enemigo), Breast Fire

Magias - Thunderbolt (calla al equipo)

Elemento - Gnome/Shade

Items - ??? Seed

Nombre - Ghost

Descripción - es similar al Specter sólo que es de segundo nivel

Nivel - 47

Experiencia - 1194

Araques especiales - Dark Fear

Magias - Half Vanish
Elemento - Shade
Items - ??? Seed, Ghost's Eye, Flying Item Seed

Nombre - Power Boulder
Descripción - es similar al Boulder sólo que es de segundo nivel
Nivel - 47
Experiencia - 995
Ataques especiales - Death Roullete (mata a un personaje o a un aliado de bajo o igual nivel al de el)
Magias - Half Vanish, Body Change
Elemento - Luna
Items - ??? Seed, Angel's Grail

Mana Holyland:
Nombre - Shapeshifter
Descripción - es un enemigo que se transforma en todos los enemigos del juego
Nivel - 49/50
Experiencia - 892/943
Ataques especiales - Shapeshift (se transforma en otro enemigo)
Magias - ninguna
Elemento - todos los elementos y no elemental
Items - casi todos los items del juego, menos los items de cambios de clases y algunos de los items miscelaneos (Gunpowder, Chibikko Hammer, Moogle Badge, Pihyara Flute, Wind Drum, Mistery Key, Dragon's Key, Illussion Mirror y Demon Statue)

Nombre - Shadowzero
Descripción - es similar al Shapeshifter sólo que este se transforma en todos los personajes del juego y utiliza sus mejores tecnicas
Nivel - 49
Experiencia - 1226
Ataques especiales - todos los ataques especiales de las distintas clases de los personajes (Split-Image Slice, Dragon Tooth Spear, Eruption Sword, 10t, Craaaazy, Suzaku Sky Dance, etc.), Revenge Voice (se transforma en uno de tus personajes), Shapeshift
Magias - Summon Shadowzero - Nivel 49
Elemento - Shade
Items - Shadowzero's Eye, Weapon/Armor Seed, Pakkun Chocolate

=====
"SPOILER"
12.La Debug Room
=====

Como algunos deben saber, la Debug Room es una habitación que se encuentra en el mapa y que sirve para acceder a todos los lugares, jefes, canciones y endings del juego. Esta esta cerca del Valley of Flames y figura en el mapa como un cuadrado blanco (obvio que eso es un Grafico Basura) y la unica forma de llegar a esa habitación es aterrizar con Flammie teniendo el Wind Drum (si no lo ten's pon' el Game Genie: 7E2E9701 para tenerlo).

Como conseguirla?:
Esta habitación sólo se la puede conseguir con dos cosas que son muy importantes.
1 - el Game Genie 7E2E9701 si no tienes el Wind Drum. Si lo tienes a este Game Genie no lo vas a necesitar.
2 - el Game Genie 7FEDF23F para hacer que aparezca la Debug Room en el mapa.

Donde encontrarla?:

Esta habitación se ubica cerca del Valley of Flames y tiene la forma de un Cuadrado Blanco (es un Grafico Basura).

Que pasa cuando entras?: lo que pasa es que te va a aparecer un cartelito diciendo "SD3 Test Room", luego te va a preguntar que si quieres que te muestre tu ubicación (o sea, los ejes X e Y y el codigo de habitación en la que estas) y luego si quieres grabar tu juego). Te recomiendo que lo grabes si quieres empezar la partida cargada desde ahí.

Con que nivel se entra?: bueno, supuestamente puedes entrar con cualquier nivel pero si entras a pelear con los jefes ellos te van a hacer pelota si vas con un nivel muy bajo. Por eso te recomiendo que vallas con un nivel aceptable como nivel 45 o un poco más si quieres, esto se debe a que necesitas poder para salir vivo de ese lugar.

Mapa de la habitación y referencias:

Debug Room 1

```

          D
          T1
                T38
T2  T3  T4    T5  T6  T7
T8  T9  T10   T11 T12 T13
T14 T15 T16   T17 T18 T19
T20 T21 T22   T23 T24 T25
T26 T27 T28   T29 T30 T31
T32 T33 T34   T35 T36 T37
P1          P          P2
```

Referencias:

D: Diosa (graba tu juego si quieres)

T: Teletransportador

T1: Miyagawa Test (aca sólo estas en un campo donde hay un Rabite que te da la victoria y luego puedes salir de la habitación)

T3: Holy City Wendel

T4: Labyrinth of Ice Walls

T5: Switch to NightTime

T6: Wind Kingdom Rolante

T7: Valley of Flames

T8: Cave of Waterfalls

T9: Ancient Ruins of Light

T10: Snow City Elrand

T11: Magic Kingdom Altena

T12: Merchant City Byzel

T13: Gemstone Valley Dorian

T14: Flowergarden Land Diorre

T15: Beast Kingdom

T16: Mirage Palace

T17: Moonlight City Mintos

T18: Forest of Wonder

T19: Lakeshore Village Astoria

T20: Volcano Island Bucca
T21: Sand Fortress Navarre
T22: Fuera del Dragon's Hole/Glass Desert
T23: Dark Castle
T24: Jungle of Illusion
T25: Free City Maia
T26: Mirage Palace (cerca del palacio actual)
T27: Cleft of the Earth
T28: Mana Holyland
T29: Ghost Ship
T30: Moonreading Tower
T31: Cave of Darkness
T32: Debug Room 2
T33: Debug Room 2
T34: Debug Room 2
T35: Debug Room 2
T36: Debug Room 2
T37: Debug Room 2
T38: Debug Room 2
P (Persona): no hace nada
P1: Seleccióna musica o canción
P2: Mirar los Endings

Debug Room 2

X

T1 T2 T3

T4 T5 T6

T7 T8 T9

T10 T11 T12

T13 T14 T15

T16 T17 T18

T19 T20 T21

T22 T23 T24

Referencias:

T1: (Prueba) Jefe
T2: Full Metal Hugger
T3: Jewel Eater
T4: Tzenker
T5: Gorva
T6: Moonlight City Mintos (no hay jefes)
T7: Land Umber
T8: Zable-Fahr
T9: Nada, pero en la Cleft of the Earth
T10: Lightgazer
T11: Gildervine
T12: Genova
T13: Dolan
T14: Fiegmund
T15: Xan Bie
T16: Dark Lich
T17: Mispolm
T18: ArchDemon
T19: Dragon Emperor
T20: Dangaard
T21: Otra vista desde Flammie peleando con Dangaard

T22: Debug Room 3
T23: Piedra de Mana de Salamando
T24: Debug Room 1
X: Debug Room 1 (modificada)

Debug Room 3

X

T1 T2 T3 T4 T5 T6

T7 T8 T9 T10 T11 T12

T13 T14 T15 T16 T17 T18

T19 T20 T21 T22 T23 T24

Referencias:

= no es jefe

** en la Debug Room, no es accesible a la historia

*** en el Glass Desert

T1: Los Dragones (en el Dragon's Hole, no es realmente un jefe)

T2: Heath

T3: Jagan

T4: Bigieu

T5: Darkshine Knight **

T6: Jungle of Illusion (no es realmente un jefe, sólo te transporta al lugar donde esta el Deathjester)

T7: Werewolf **

T8: Ninja **

T9: Black Rabite ** (este es de nivel 50)

T10: Machine Golem**

Los demas teletransportadores, desde el T11 al T24 te llevan a donde esta la Piedra de Mana de la Oscuridad ***

X: Piedra de Mana de la Oscuridad (de nuevo) ***

Debug Room 1 (Modificada)

C1 C2 C3

T1

T38

T2 T3 T4 T5 T6 T7

T8 T9 T10 T11 T12 T13

T14 T15 T16 T17 T18 T19

T20 T21 T22 T23 T24 T25

T26 T27 T28 T29 T30 T31

T32 T33 T34 T35 T36 T37

Referencias:

Todos los teletransportadores te llevan a los mismos lugares que la Debug Room 1 normal, sólo que ahora los C (1, 2 y 3) te indican un personaje y

sus clases (si tocas el boton que confirma vas a ver las distintas clases de los personajes sólo que aca no cambian de color como en el menu)

Canciones:

B: Siguiete pagina

00 STOP	07 Evil	0e Ank	15 Dragons	1c Pilots	23 Eyes
01 Air2	08 Town	0f Jad	16 Mille	1d Rose2	24 Zable
02 Beasts	09 Palace	10 Wood	17 Fantagen	1e Riddle	25 Dran
03 Navarre	0a Danger	11 Jungles	18 Minaton	1f Gazer	26 Nurd
04 Delicate	0b Flagile	12 Flower	19 Chime2	20 ZanBie	27 Angel
05 Wendel	0c Day	13 Snowfall	1a Remember	21 Landumbr	28 Fright
06 Rolante	0d Highland	14 Mountain	1b LoveLove	22 Griffon	29 Boosca

2a Menu	31 Pedan	38 SEflammy	3f Turnback
2b Opening	32 Wind	39 home	40 Bells
2c Ending	33 Flamelet	3a MANA	41 Level
2d Win	34 SEdulan	3b Go	42 Catch
2e Get	35 SEdool	3c Never2	43 Fortune
2f Dead	36 SErole	3d Sleep	44 Pihyara
30 March	37 SEbom	3e Pilots2	46 Ending2

> Cancela

=====
13.Combos
=====

Bueno, pienso que algunos de los lectores debe saber como COMPLEMENTAR las distintas clases de los personajes. Ademas si no lo sabian para eso esta la sección. Por otra parte los combos de personajes suelen ser las mayores bases para formar equipos fuertes y utiles para las peleas contra los jefes comunmente. Ahora vamos a lo nuestro, las combos que estan anotadas las invente debido a que necesitaba las utilidades de las diferentes clases de los personajes para luego poder complementarlas con otras y asi formar los equipos.

NOTA: si quieren pueden mandarme sus combos para que las publique en la guía y aparezcan en los creditos.

Como formar una combo?: bueno, es la pregunta que la mayoria de los principiantes dirian. Pero los comprendo, yo me acuerdo que la primera vez que lo jugue ni siquiera sabia como complementar las clases y como crear mis equipos. Solo me guiaba con las clases más fuertes de los personajes y hasta a veces hacia equipos SUICIDAS, los cuales siempre dependian de los items curativos. Ahora, para hacer las combos lo que siempre tenemos que tener en cuenta es lo siguiente:

1 - nunca elijas a tu equipo con personajes que sólo ataquen: esto se debe a lo que dije anteriormente, sólo te recomiendo que elijas un sólo atacante.

2 - siempre elegi a algun personaje que cure: esa es la base que sirve para poder resistir peleas largas y sobrevivir a las zonas finales sin tener que estar dependiendo de una diosa dorada. La mejor que cura y que siempre lo sera es Carlie en cualquiera de sus clases.

3 - siempre elegi a un personaje que ayude al atacante y al curador, si es posible tambien: este personaje se basa en magias de soporte como sables para usarlos en el atacante y en el mismo, por que no. Tambien usalo para atacar con magia a la mayoria de los enemigos y para otros

tipos de soporte. Los mejores personajes para usarlos son Duran, Carlie, Hawk y Lise.

4 - a veces trata de elegir a un personaje que pueda defender al atacante: esto te sirve a veces cuando tu atacante es muy lento. Los atacantes lentos son Duran y Angela, por lo que a ellos debería defenderlos un atacante rápido como Hawk y Kevin o un atacante intermedio como Lise y Carlie.

Ahora si vamos a ver mi lista de combos, la cual esta muy buena claro.

Combo 1

Lise: Vanadis

Duran: Duelist

Bueno, esta combo se basa en el poder y el soporte. Lise ayuda con su mayor poder y con las magias de soporte. Ella haria a Duran mucho más fuerte si le aumenta su defensa y su poder. Tambien si se lo aumenta a ella harian una catastrofe en los campos de batalla.

Combo 2

Lise: Vanadis

Kevin: Death Hand

Esta combo se basa en el poder y el soporte, es similar a la anterior pero esta seria mucho más fuerte que la otra debido a que si Kevin se transforma en lobo y Lise pone Power Up en el seria algo más fuerte que el Death Hand normal. Ademas la velocidad de Kevin esta de nuestro lado, cosa que nos va ayudar en la mayoria de las peleas.

Combo 3

Lise: Star Lancer

Duran: Sword Master

Esta combo se basa en poder y soporte masivo. Lise podria aumentar el poder de los personajes y Duran pone sus sables multiples. Esto ayuda a tener a la mano el poder de los sables más el poder fisico de Duran.

Combo 4

Lise: Fenrir Knight

Duran: Duelist

Bueno, esta combo es similar a la primera sólo que esta vez Lise podria bajarles a los enemigos su defensa y poder haciendo que los mismos sean más susceptibles a los fuertes ataques de Duran como Duelist.

Combo 5

Lise: Fenrir Knight

Kevin: Dervish

Bueno, esta combo es similar a la anterior sólo que ahora Lise si debería bajarle la defensa a los enemigos. Ahora lo bueno de esta es que Kevin podria poner Moon Saber en los personajes para que los mismos roben mucho más HP que lo normal y a esto se le suma el poder de Kevin.

Combo 6

Lise: Star Lancer

Carlie: Necromancer

Bueno, esta es la combo más usada en todo el juego. Se basa especialmente en el soporte de estatus. Su principal función es la de aumentar los estatus de los personajes y bajar los estatus de los enemigos. Lise aumenta los poderes en forma multiple mientras que el Black Curse de Carlie baja todos los estatus de los enemigos.

Combo 7

Kevin: Warrior Monk

Angela: Rune Master

Esta combo se basa en el MP. Kevin debería poner Leaf Saber en Angela mientras que ella se pone a conjurar magias de ataques elementales. Es una muy buena combo si dependes del uso de las magias y del poder físico de Kevin como lobo.

Combo 8

Kevin: Warrior Monk

Duran: Duelist

Bueno, esta se basa en el poder físico, sables y curaciones. Kevin debería poner Leaf Saber en Duran mientras que el ataca. Ahora cuando estes con poca energía usa Heal Light multiple y para recuperar el MP perdido vuelve a poner Leaf Saber en Duran y en tu para que rob's MP junto con Duran. Además cuando se le acabe a Duran su MP por el uso de los sables sólo el Leaf Saber lo salvara.

Combo 9

Kevin: Death Hand

Hawk: Wanderer

Bueno, esta combo se basa en el poder y las técnicas. Hawk debería usar Aura Wave en Kevin para que este use su Seiryuu Death Fist para acabar fácilmente con los enemigos fastidiosos. Además usando Energy Ball en Kevin hace que este tenga más oportunidad de hacer golpes críticos con su técnica especial.

Combo 10

Carlie: Bishop

Duran: Sword Master

Esta combo se basa en los sables, la curación y el poder. Los sables de Carlie más los sables de Duran hace que tengas casi todos los sables elementales menos el Dark Saber, pero quien necesita Dark Saber cuando Saint Saber sirve más. Además el poder de Duran y las curaciones de Carlie hacen a la combo mucho más útil.

Combo 11

Carlie: Evil Shaman

Angela: Rune Master

Esta combo se basa en el poder mágico elemental. Carlie podría hacer Demon Breath en los enemigos para bajarles la magia y las magias de Angela más los Summons de Carlie haría el resto. Solo cuidate de no gastarte todo el MP. Esta combo sería más útil si tendría a alguien que tenga Leaf Saber para que roben el MP que se gasta.

Combo 12

Hawk: Nightblade

Lise: Fenrir Knight

Bueno, esta combo se basa en el soporte y el poder. Lise debería usar Protect Down en los enemigos mientras que Hawk ejecuta su Split-image Slice en todos los enemigos. Una muy buena combo si no tienes a alguien pesado en tu equipo.

Combo 13

Hawk: Ninja Master

Lise: Star Lancer

Bueno, esta combo es similar a la anterior sólo que ahora Hawk usa los justu en todos los enemigos mientras que Lise usa sus Stat Up en los aliados. Esta combo tiene el mismo uso que la combo de Lise con Carlie como Necromancer y la diferencia es que esta combo a la vez tiene ataques elementales de parte de Hawk.

Combo 14

Hawk: Wanderer

Kevin: Dervish

Bueno, esta combo es similar a la combo de Hawk con Kevin como Death Hand sólo que esta vez Hawk podría usar Lunatic en los enemigos y Kevin podría usar Moon Saber para robar el HP del enemigo. Además se agrega la fuerza de Kevin y Hawk podría usar Energy Ball para aumentar los golpes críticos de Kevin.

Combo 15

Hawk: Rogue

Angela: Grand Divina

Esta combo se basa en los ataques mágicos elementales. Rogue podría usar sus trampas en todos los enemigos mientras que Angela podría usar sus magias múltiples también. Esto haría un gran daño a los enemigos y causaría una catástrofe en batalla.

Combo 16

Angela: Grand Divina

Kevin: Warrior Monk

Bueno, esta combo se asimila a la anterior sólo que esta vez Angela ataca a los enemigos mientras que Kevin pone Leaf saber en ella. Así ella robaría MP hasta recuperarlo todo mientras Kevin ataca físicamente. Además Kevin podría usar Heal Light múltiple cuando Angela está en problemas.

Combo 17

Angela: Archmage

Hawk: Wanderer

Esta combo se basa en soporte y magias de ataque. Hawk usaría su TransShape mientras que Angela usaría su Rainbow Dust en todos los enemigos. Además Hawk podría usar Counter Magic en ella para que pudiera tener más seguridad al conjurar las magias.

Combo 18

Angela: Magus

Hawk: Ninja Master

Bueno, esta combo se basa en el poder mágico. Hawk podría usar Fire Jutsu en todos los enemigos mientras que Angela usa su Ancient para acabar con los enemigos. Esto pasa debido a que con el Fire Jutsu la magia de los enemigos baja por lo que Ancient tendría mucho más efecto de lo normal.

Combo 19

Angela: Rune Master

Carlie: Necromancer

Esta combo se basa en la magia contra los jefes. Carlie podría usar si Black Curse en los jefes mientras que Angela explotaría su debilidad con las magias elementales de Nivel 3.

Combo 20

Duran: Lord

Kevin: Death Hand

Bueno, esta combo se basa en poder físico y curaciones. El poder de Duran se suma con el poder de Kevin para reventar a los golpes a los enemigos. Además Duran cura con Heal Light múltiple y Kevin ayuda con su Energy Ball.

Combo 21

Duran: Paladin

Carlie: Necromancer

Esta combo se basa en los dos sables elementales, el poder fisico y las curaciones. Carlie podria usar su Black Curse mientras que ella y Duran usan Saint Saber y Dark Saber contra los enemigos. Ademas las curaciones de los dos cuentan, por lo que si a carlie se le acaba el MP, Duran podria seguir curando.

Combo 22

Duran: Sword Master

Hawk: Ninja Master

Bueno, esta combo es muy util a la hora de explotar las debilidades de los enemigos. Hawk podria usar alguno de sus jutsus mientras que Duran podria usar uno de sus sables. Es una muy buena combo si necesitas de las magias elementales, Stat Downs y Sables a la vez.

Combo 23

Duran: Duelist

Carlie: Bishop

Bueno, esta combo se basa en los sables elementales. Con esta tendrias casi todos los sables menos Leaf y Moon Saber, pero quien necesita esos sables si tienes los más utiles. Ademas se agrega el maximo poder de Duran y la maxima curación de Carlie.

=====
14.Equipos Recomendados
=====

NOTA: los equipos que van a ver ahora son combinaciones de clases hechas por mi, algunos son hechos con las combos de los personajes y otros son sacados de otras guias. Pero por supuesto que no voy a copiar su descripción y si les voy a dar una descripción propia, claro.

La formación de equipos es muy facil de realizar si entendiste bien lo de la formación de las combos anteriormente. Y ahora si vamos a lo que realmente importa.

Equipo 1

Hawk: Rogue

Duran: Paladin

Kevin: God Hand

Mi primer equipo!! No podia recordar como era exactamente pero algo asi fue. Hubo mucha ingenuidad sobre las curaciones y las magias pero fue lo basico. Me guie por los poderes y no por sus complementos. Fue un equipo principiante pero tuvo su redimimiento y sus logros en batalla.

Equipo 2

Duran: Duelist

Hawk: Nightblade

Kevin: Death Hand

Este equipo se baso mucho en poder. Pero a la hora de curar y hacer resistencia de soporte no tuvo mucho redimimiento. Ademas cuando me entere que existia el Black Rabite y me enfrente con el. Este me dio una paliza enorme. Es un equipo de mucho poder pero es totalmente desbalanceado, no recomendado para principiantes ni para expertos si saben lo que realmente pueden escoger. Por otra parte este es uno de esos equipos suicidas que sólo sirven para atacar y no para hacer otras cosas.

Equipo 3

Kevin: Warrior Monk

Duran: Sword Master

Hawk: Ninja Master

Este equipo si que valio la pena probarlo. Los ataques y las curaciones

de Kevin, los sables de Duran y los Stat Downs de Hawk hicieron al equipo mucho más estable que los otros dos. Es un equipo muy estable y equilibrado. Es muy bueno en poder y en recursos.

Equipo 4

Lise: Star Lancer

Angela: Magus

Carlie: Bishop

Bueno, el equipo es muy estable. Stat Ups, sables, magias y curaciones. Tiene tantos recursos como el anterior pero como no hay alguien pesado los Stat Ups compensan su debilidad. Es muy bueno y es recomendado para principiantes e intermedios.

Equipo 5

Angela: Archmage

Lise: Fenrir Knight

Carlie: Necromancer

Este es un equipo que se basa en Stat Downs, magias y curaciones. Pero su debilidad es el poder y la defensa y a la hora de pelear es recomendado que te lleves unas cuantas Drake's Scales por lo menos. Es un equipo semibalanceado.

Equipo 6

Carlie: Bishop

Angela: Rune Master

Lise: Star Lancer

Este fue un equipo de gran utilidad en batalla. Las curaciones y los sables de Carlie más los ataques poderosos de Angela como Rune Master y los Stat Ups de Lise hicieron al equipo muy balanceado en recursos. Es muy bueno y recomendado para los usuarios de las magias, curaciones y ataques físicos a la vez.

Equipo 7

Hawk: Nightblade

Lise: Star Lancer

Carlie: Necromancer

Bueno, el equipo es muy estable en cuanto a poderes. Hawk es el atacante, Lise sirve para soporte y Carlie baja los poderes mientras cura al equipo. Su estabilidad lo hace muy bueno en las batallas y es recomendado para intermedios y expertos.

Equipo 8

Duran: Duelist

Lise: Star Lancer

Carlie: Bishop

Este equipo se basa en poder, soporte y curaciones. Es el equipo más básico si lo que tienes en mente es usar poder y soporte a la vez. El poder de Duran, el soporte de Lise, los sables de Duran más los sables de Carlie y la máxima curación de Carlie hacen al equipo muy bueno en las batallas fuertes.

Equipo 9

Kevin: Death Hand

Duran: Sword Master

Carlie: Bishop

Bueno, el equipo es similar al anterior sólo que esta vez puedes tener casi todos los sables y el máximo poder de Kevin y Duran juntos. Es un muy buen equipo y el más balanceado de todos.

Equipo 10

Hawk: Wanderer

Duran: Sword Master

Kevin: Warrior Monk

Este equipo se basa en usar todas las magias de Luna y de Dryad. Hawk tiene la mayoría de sus magias, Duran pone los sables y Kevin cura y usa Leaf Saber. Por otra parte, al equipo se le suma el poder de Duran y Kevin. Es muy bueno en batalla.

Equipo 11

Duran: Paladin

Lise: Star Lancer

Carlie: Necromancer

Bueno, este equipo se basa en soporte y poder. Carlie le baja los estatus al enemigo mientras que Lise aumenta los de tu equipo y a eso se le suma el Saint Saber y el poder de Duran, por lo que este equipo es el equipo perfecto para enfrentarse al Black Rabite.

Equipo 12

Kevin: Dervish

Duran: Duelist

Carlie: Necromancer

Este equipo se basa en poder y soporte. Kevin con su Moon Saber más el poder de Duran y las curaciones de Carlie son lo más estable para las batallas. Kevin podría usar su Moon Saber en el y Duran para que juntos roben grandes cantidades de HP. Y Carlie los ayuda a robar mucho más HP usando su Black Curse. Es un muy buen equipo.

Equipo 13

Hawk: Nightblade

Angela: Grand Divina

Carlie: Evil Shaman

Bueno, este equipo sólo se basa en magia y nada más. Pero es estable y eso lo compensa. Hawk y Angela se encargan de usar sus magias en todo el mundo mientras que Carlie con su Demon Breath se encarga de bajarle la magia a todos los enemigos y a la vez ataca. A esto se le suma la curación de Carlie y su AntiMagic que en menudas ocasiones tiene sus usos.

Equipo 14

Duran: Duelist

Lise: Vanadis

Carlie: Necromancer

Este equipo se basa en poder y soporte. Duran y Lise con su máximo poder se encargan de recargar a los golpes a los enemigos. Mientras que Carlie baja sus poderes con el Black Curse. Además a esto se le suma los stats de Lise y la curación de Carlie.

Equipo 15

Kevin: Death Hand

Duran: Duelist

Carlie: Bishop

Este equipo se basa en nada más que en poder y algo de soporte. La máxima fuerza de Kevin más la máxima fuerza de Duran y las curaciones de Carlie hacen al equipo muy fuerte.

Equipo 16

Hawk: Rogue

Angela: Rune Master

Carlie: Necromancer

Bueno, este equipo se basa en el poder mágico. Hawk y Angela se encargan

de usar las magias multiples mientras que Carlie les baja su poder con el Black Curse. Este equipo es muy similar al numero 13 sólo que este tiene mayor potencial que ese.

Equipo 17

Duran: Duelist

Angela: Archmage

Kevin: Warrior Monk

Este equipo es muy balanceado. Duran ataca mientras que Angela se encarga de usar sus magias multiples o sólo basta con que use su Rainbow Dust. Kevin se encarga de curar al equipo y si le queda poco MP le basta con sólo usar us Leaf Saber para robar MP del enemigo. Es recomendado para los intermedios.

Equipo 18

Duran: Sword Master

Hawk: Nightblade

Kevin: Warrior Monk

Este equipo es balanceado tambien. Duran pode sus sables en todos los personajes mientras que Hawk baja los estatus de los enemigos. Por otra parte a esto se le suma el poder de los tres mejores atacantes del juego y las curaciones de Kevin. Es recomendado para principiantes.

Equipo 19

Duran: Paladin

Kevin: God Hand

Lise: Fenrir Knight

Este equipo es algo desbalanceado pero en base es estable. Duran y Kevin se encargan de atacar y curar a la vez mientras que Lise le baja los estatus a todo el mundo. Es estable pero o es suicida.

Equipo 20

Duran: Paladin

Carlie: Bishop

Kevin: Warrior Monk

Bueno, es obvio que con este equipo es dudosisimo que puedas perder, o no? Los tres personajes curan, Duran y Carlie tienen Saint Saber y Kevin recupera el MP con su Leaf Saber. Ademas a todo esto se le suma el poder de Duran y Kevin más los sables de Carlie. Es un equipo algo desbalanceado pero se adapta muy bien a la hora de pelar.

Equipo 21

Angela: Grand Divina

Hawk: Nightblade

Kevin: God Hand

Es un equipo muy divertido. Angela se encarga de usar sus magias multiples mientras que Hawk y Kevin usan sus tecnicas multiples. Con esto de seguro que puedes llegar a matar a todos los enemigos en el camino. Y ademas Kevin cura y hawk tiene su maximo poder. Es un equipo semiestable.

Equipo 22

Angela: Archmage

Duran: Sword Master

Kevin: Dervish

Bueo, este equipo puede hacer de todo un poco pero su esencia es el robo de HP y MP más el poder fisico agregado. Primero Kevin se encarga de poner sobre el y Duran Moon Saber mientras que Duran pone Leaf Saber en Angela. Asi, mientras Duran y Kevin se la pasan Robando HP Angela usa sus magias multiples. Esto funciona más comunmemnte contra los jefes finales ya que si a Angela se le acaba el MP con el Leaf Saber lo vuelva a

recuperar. Es un equipo semidesbalanceado debido a que Moon Saber los cura pero con Heal Light la curación es más segura.

Equipo 23

Angela: Rune Master

Lise: Star Lancer

Carlie: Necromancer

Bueno, este equipo es similar al numero 8 sólo que esta vez Angela ataca con sus más poderosas magias. El equipo es muy balanceado y muy bueno a la vez.

Equipo 24

Angela: Archmage

Lise: Star Lancer

Hawk: Nightblade

Este equipo es desbalanceado pero a la hora de atacar es muy bueno. No hay curadores, por lo que es otro de esos equipos suicidas. Tienes Stat Ups, Stat Downs y Magias elementales pero al no tener curadores es muy susceptible a los ataques especiales elementales fuertes.

Equipo 25

Carlie: Bishop

Kevin: Death Hand

Hawk: Nightblade

Bueno, este equipo es muy balanceado. Primero Carlie pone los sables, usa Turn Undead y cura, luego Hawk baja los estatus de los enemigos y Kevin los aplasta con su enorme poder. Es muy bueno y estable.

Equipo 26

Carlie: Necromancer

Angela: Rune Master

Duran: Duelist

Bueno, este equipo se basa en poder y curaciones pero sigue siendo estable por más que todos los personajes sean de oscuridad. Carlie baja los estatus de los enemigos y cura mientras que Angela conjura sus magias y Duran ataca con su bestial poder de ataque. Es un equipo estable pero eso si, es totalmente desbalanceado.

Equipo 27

Carlie: Evil Shaman

Angela: Grand Divina

Lise: Star Lancer

Este equipo tiene mucha magia. Carlie usa Demon Breath y llama a los summons mientras que Angela ataca con sus magias múltiples y Lise ataca con Marduke. Es un muy buen equipo pero le falta la defensa.

Equipo 28

Hawk: Nightblade

Angela: Rune Master

Carlie: Bishop

Bueno, este equipo es totalmente balanceado y es el más estable que he creado. Hawk usa sus Stat Downs, ataques elementales y gran poder; Angela usa sus mejores magias y Carlie cura y usa los sables. Este es un equipo formado por Stat Downs, ataques elementales, poder, sables, y curaciones. Lo único que le faltaría serían los Stat Ups y sería el equipo más completo que haya existido. Es un equipo con muchos recursos variados y de casi todos los tipos. Es el más estable y balanceado, por lo que es recomendado para entreadadores o jugadores de los tres niveles, o sea, Principiante, Intermedio y Experto.

Equipo 29

Carlie: Evil Shaman

Duran: Duelist

Kevin: God Hand

Este equipo es muy poderoso. Lo forman los summons, el Demon Breath y las curaciones de Carlie, los sables y el maximo poder de Duran y el poder y la curación simple de Kevin. Primero Carlie usaria Demon breath en los enemigos, luego Duran usa algunos de sus sables y Kevin usa Aura Wave en Duran. Es un equipo balanceado y tiene cosas por ofrecer.

Equipo 30

Carlie: Evil Shaman

Angela: Rune Master

Duran: Sword Master

Bueno, este equipo se basa en poder, sables, curaciones y magia. Duran podria usar su Leaf Saber en Carlie y Angela, lo que les daria la oportunidad de usar magia sin gastar tanto MP. Ademas con el uso del Demon Breath de Carlie angela tendria más poder en sus magias y los summons de carlie serian aun más poderosos que lo normal. Para los enemigos oscuros usa AntiMagic primero para que ellos no absorban magia oscura y luego usa el Demon Breath. Y ademas a eso se le suma el poder de la tecnica multiple de Duran. Es un equipo muy bueno pero totalmente desbalanceado. Es recomendado para expertos.

Equipo 31

Kevin: Death Hand

Duran: Duelist

Lise: Vanadis

Bueno, este equipo se basa en poder y soporte fisico. Tiene mucho poder pero no tiene curadores, por lo que es otro de esos equipos suicidas. Lise aumenta los estatus del equipo mientras que ella, Duran y Kevin atacan a todo el mundo. Es un equipo totalmente desbalanceado e inestable. No es recomendado para peincipiantes y expertos pero pienso que si los intermedios lo saben controlar tarde o temprano tambi'n van a terminar por suelo.

Equipo 32

Kevin: Warrior Monk

Hawk: Nightblade

Angela: Grand Divina

Bueno, este equipo es similar al equipo numero 29 sólo que ahora es mucho más estable debido a que Kevin cura de forma multiple y con Leaf Saber recupera el MP perdido. Es mucho más estabel que el 29 y es aun más bañanceado que ese.

Equipo 33

Kevin: Warrior Monk

Duran: Lord

Carlie: Necromancer

Este equipo tiene mucho balance. Carlie baja los estatus de todo el mundo mientras que Kevin y Duran atacan. Ademas los tres personajes curan, por lo que la batalla ya estaria ganada debido a que si se le acaba el MP a uno el otro puede seguir curando a los demas. Es muy bueno en batalla y se basa en curaciones, en soporte y en poder. Recomendado para jugadores de cualquier nivel.

Equipo 34

Kevin: Warrior Monk

Lise: Fenrir Knight

Angela: Rune Master

Bueno, este equipo se basa en soporte, curaciones y magias. Kevin actua como curador y a la vez recupera su MP con Leaf Saber, Lise baja los estatus de todo el mundo y Angela ataca con sus magias poderosas. Es un equipo estable y muy bueno.

Equipo 35

Kevin: God Hand

Duran: Sword Master

Hawk: Ninja Master

Este equipo es muy bueno. Kevin cura y ataca a la vez, Duran usa sus sables en todos mientras que Hawk baja los estatus de los enemigos. Es un muy buen equipo y en batalla tiene sus cosas. Recomendado para principiantes.

Equipo 36

Lise: Dragon Master

Duran: Duelist

Kevin: Warrior Monk

Bueno, este equipo tiene cosas variadas. Lise como Dragon Master puede envenenar a todo el mundo con Jomungand y bajar los estatus de los enemigos, Duran usa los sables y ataca mientras que Kevin cura al equipo, restaura el MP con su Leaf Saber y ataca tambien. Es un muy buen equipo y abalanceado a la vez.

Equipo 37

Lise: Star Lancer

Hawk: Ninja Master

Kevin: Warrior Monk

Bueno, este equipo tiene de todo un poco. Stat Ups, Stat Downs, Poder, Curaciones, Sables y Ataques Magicos Elementales. Lo unico que no tiene es ataques magicos elementales basicos (como por ejemplo Ice Smash, Fireball y otros que son pertenecientes a Angela), pero es muy bueno el equipo asi como se lo ve. Lise aumenta los estatus del equipo y calla a los enemigos con Marduke, Hawk baja los estatus de los enemigos y ataca con magias elementales a la vez y por ultimo, Kevin cura, ataca y restaura el MP con Leaf Saber. El equipo es muy variado y es muy bueno en las batallas. Recomendado para intermedios y expertos.

Otros equipos:

Info contruibuida por Fallen Angel (fb_reload@hotmail.com)

REFERENCIAS

|| Indica eleccion

/ Indica que es parte de

El primer personaje debe ser el heroe para que se lleve a cabo dicha aventura.

"Vs Dragon Emperor"

1 Duran>>Lord||Paladin

Angela>>Gran Divina

Hawk>>Night Blade

[Evaluación] Este equipo balancea el ataque, el soporte y la magia. Duran como Lord o Paladin se encarga de la recuperacion de energia (cada uno con sus respectivas ventajas: Lord>>MTHL, Paladin>>Flashing Sword/Saint Saber), Angela sera quien con sus magias directamente cause dano a la mayoria de los enemigos (haciendo esto que Hawk>>Ninja Master no sea necesario) y Hawk se encargara de equilibrar la "debilidad" fisica con su FST (y el plus de tener los Jutsus).

2 Duran>>Duelist
Angela>>Gran Divina
Hawk>>Ninja Master

[Evaluación] Este equipo es de los que balancea los encuentros a tu favor, pues Hawk bajara los status de quien sea, Angela igualmente causara daño con sus magias multiples y Duran compensara cualquier desventaja fisica con su status.

3 Duran>>Duelist
Kevin>>God Hand
Hawk>>Ninja Master

[Evaluación] Este equipo es de soporte igual que el primero, pero en proporciones diferentes: Duran destrozara todo con su fuerza, Kevin seguira en fuerza a Duran pero sera el soporte con su HL y Hawk bajara los status de todos, haciendo de este equipo un demoleedor físico.

4 Duran>>Duelist
Lise>>Star Lancer
Hawk>>Ninja Master

[Evaluación] Equipo físico nuevamente, pero con variantes. Duran destrozara todo a su paso junto con Lise. Este equipo balancea completamente los encuentros a tu favor, pues Lise incrementara tus status y Hawk decrementara los status enemigos.

Suicida Duran>>Duelist
Angela>>Rune Master||Magus
Hawk>>Night Blade

[Evaluación] El desbalance de este equipo radica en que todos sus elementos son oscuros. Poseen una fuerza descomunal (no es el único de este tipo, pero tiene gran dificultad por poseer a Hawk y Angela), Duran junto con Hawk se encargarán del daño físico absoluto (;y sus Técnicas son FS!) sin contar los sables de Duran, los Jutsus de Hawk y el hecho de que Angela tendrá Spells LV 3 (que dañan la condición enemiga). q^_^p Este equipo me trae recuerdos, pues fué el primero que arme cuando juegue Seiken Densetsu 3 por primera vez hace 4 años.

"Vs Masked Mage"

1 Kevin>>God Hand
Duran>>Duelist
Angela>>Gran Divina

[Evaluación] Este equipo equilibra las desventajas elementales, pues Kevin servira de soporte con su HL y su tipo Light mientras que Duran se hara cargo con sus stats tipo Dark. Como siempre, Angela, podra terminar con todos usando sus magias.

2 Kevin>>Death Hand
Angela>>Gran Divina
-Duran>>Lord||Paladin -Carlie>>Bishop

[Evaluación] Semejante al equipo anterior, Kevin es fuerza bruta, Angela con sus MTS es de mucha ayuda y Duran/Carlie se encargan del soporte.

3 Kevin>>God Hand

Hawk>>Ninja Master||Night Blade
Lise>>Vanadis

[Evaluación] Equipo de balanceo. Kevin posee la fuerza igual que Liese (y Hawk si escoges Night Blade), así mismo, Liese su- bira tus status y Hawk bajara los status enemigos (tu decides si quieres Jutsus MT ó FST + Fuerza).

4 Kevin>>God Hand
Duran>>Duelist
-Liese>>Star Lancer -Carlie>>Bishop

[Evaluación] Equipo de soporte||balance/fuerza bruta. Kevin con su HL y fuerza te ayudara mucho si no tienes a Carlie (y aun así), Duran no tendra problemas por estar en su clase más fuerte. Carlie puede ayudar a Kevin a curar así como Lise a balancear a favor los status (sin contar el summon y su fuerza).

Suicida Kevin>>Death Hand
Duran>>Duelist
-Hawk>>Night Blade -Angela>>Magus||Rune Master

[Evaluación] Equipo de fuerza. Kevin, Duran y Hawk destrozaran todo en una embestida (plus Hawk tendra sus Jut- sus, para balancear a favor los encuentros)ó bien, Angela será quien con sus magias cause enorme daño en todos los enemigos simultaneamente.

"Vs Dark Prince"

1 Hawk>>Ninja Master
Duran>>Duelist
Lise>>Star Lancer

[Evaluación] Equipo de balanceo/fuerza. Duran y Lise serán la mayor fuerza bruta; así mismo, Liese y Hawk serán quienes aco- moden la situación a su favor son sus MTS.

2 Lise>>Star Lancer
Hawk>>Night Blade
Kevin>>God Hand

[Evaluación] Equipo de balanceo/fuerza/soporte. Los 3 elementos poseen buen nivel de fuerza, Kevin actuara unavez más como soporte con su HL, Liese usara sus Stats Up y Hawk sus Stats Down. Sus técnicas LV 3 son muy efectivas.

3 Lise>>Star Lancer
Duran>>Duelist
Kevin>>God Hand

[Evaluación] Equipo de fuerza/soporte/balance. Todos los elementos son muy resistentes y fuertes, Kevin es de soporte y Liese equilibrara a favor las contiendas.

4 Lise>>Star Lancer
Angela>>Gran Divina
-Kevin>>God Hand -Duran>>Duelist -Hawk>>Ninja Master||Night Blade

[Evaluación] Equipo de fuerza/balance/magia/soporte+fuerza (Kevin)||fuerza (Duran)||balance (Hawk NM)||fuerza/balance (Hawk NB). Ja, vaya descripción, pero es como se puede afectar este equipo dependiendo

de lo que desees. Si eres realmente fuerza bruta, Duran o Hawk NB son una buena opción, si necesitas soporte, Kevin y su HL, y para balanceo Hawk NM hace el trabajo.

Suicida Lise>>Star Lancer
Hawk>>Night Blade
-Duran>>Duelist -Kevin>>Death Hand

[Evaluación] Equipo fuerza+balanceo(MT)/fuerza+balanceo(ST)||fuerza(Duran & Kevin). En este caso la elección es sobre el último elemento. Hay que considerar que Duran posee Elemental Sabers y Kevin es mortal al ser Lobo.

NOTA: mandenme sus equipos, si quieren y ademas otras cosas como votar por los mismos y cosas asi. No se olviden por favor.

=====
15.Revelaciones
=====

Bueno, como lo dije anteriormente. En esta sección se van a ver las revelaciones de los secretos de los personajes y algunas cosas raras del juego. Las revelaciones sólo se logran dependiendo de que historia se este jugando y cuales son los personajes del equipo. Y ahora si vamos a lo nuestro.

EL SECRETO DE DURAN:

Bueno, este secreto sólo se logra si tienes a Duran y a Angela en tu equipo. Ahora cuando llegues a Forcena sólo entra a la casa que esta al noreste de la tienda de armaduras. Al entrar vas a ver que Duran los va a sacar afuera de su casa y les va a decir que hasta que el no halla derrotado a Koren ustedes no podran entrar a su casa y luego Angela va a decir algo asi: "Too bad, i really wanted to see your room, and if you're trying to hide something, like your PORN COLLECTION. That's okay, i understand", o sea, "Que mal, yo que queria ver tu habitación, y si estas tratando de esconder algo, como tu COLECCION PORNO. Esta bien, entiendo" y luego de eso Duran se va a enojar con ella y le va a decir que se calle. En verdad Duran no tiene su colección de revistas XXX en su casa sino que la tiene escondida en la libreria de la ciudad!!! Ahora para verla anda a la casa que esta al oeste de la posada (INN) y entra al lugar. Ahi mira el tercer librero que esta a arriba y a la derecha y vas a ver que Duran y casi todos los personajes van a decir algo asi: "Nombre del personaje:.....!!", lo que quiere decir en terminos concretos que el personaje que la esta mirando estaimpresionado por lo que esta escondido el la biblioteca, pero Carlie en cambio va a decir algo asi: Carlie:.....?, lo que significa que al ser como una niña no entiende nada de lo que hacen esas chicas en esas revistas. Ahora al mirar el librero en el cuadro de dialogo te van a mostrar que la revista se llama "X-Rated Magazine", o sea, "Revista X-Sensurada". Este es un gran secreto de parte de nuestro querido amigo Duran, lo que significa que el si es un pervertido. :)

EL PADRE DE DURAN ESTA VIVO!!:

Bueno, este secreto sólo se logra si tienes a Angela o a Duran como tu personaje principal. Solo lo que tienes que hacer es ir hasta Pedan, obvio que luego de derrotar a casi todas las bestias sagradas, y hablar con el pibito que esta cerca de un arbol y el te va a decir que consiguio los autografos del Caballero Dorado, Loki, y del principe de Forcena, o sea, el actualmente rey de Forcena conocido como Richard. Luego anda a hablar con el Guru de las Piedras del Mana y cuando el termine de leer los antiguos escritos te va a decir que si Loki y el Principe Richard estan en Pedan tambien deberias conseguir sus autografos. Ahora si, anda hacia

la tienda de armaduras y vas a ver a Loki y al Principe Richard (COOOMO?????!!!!). Luego Duran le va a decir a su padre que no valla a luchar contra el Emperador Dragon porque el va a morir pero Loki le va a decir que su hijo, Duran, sólo tiene cinco años y que espera que algun dia se vuelva tan fuerte como tu, o sea, Duran en el presente. Luego el le va a preguntar al Principe Richard si esta listo para dirigirse al Dragon's hole para tener la ultima batalla contra el Emperador Dragon y luego se marcharan. Bueno, ahi se van las ilusiones de las dos leyendas de Seiken Densetsu 3. Pero lo de "ilusiones" se debe a que en verdad una de las personas que anda rondando por Pedan, antes de derrotar a todas las bestias sagradas, te va a decir que Pedan fue destruida por el Emperador Dragon hace ya diez largos años, porque las distorsiones de la energia de la Tierra de Mana hace que algunas de las cosas pasadas se vuelvan a ver en forma de imagenes casi reales. Lo que significa que la Jungla de la Ilusion junto con el Palacio de la Ilusion y Pedan resultaron ser una ilusion (OBVIO) de lo que toda esa isla era hace diez años. Pero si jugas la aventura de Kevin y Carlie todas esas ilusiones se mantendran. Y como conclusion se puede decir que Loki, el padre de Duran, no esta vivo como se suponía. Este es uno de los secretos más misteriosos del juego.

UNITE AL LADO OSCURO DURAN:

Bueno, este secreto sólo se logra si tienes a Duran como personaje principal. Lo que tienes que hacer es entrar al Dragon's Hole y vas a ver que ahi nomas te va a estar esperando el Darkshine Knight. Asi el te va a decir que es tu padre, o sea, Loki pero revivido por el Emperador Dragon y que el trabaja para el Emperador Dragon porque lo revivio y tras eso te va a decir que te unas con el para trabajar con el Emperador Dragon pero Duran le dira que su padre murio hace mucho tiempo y que no puede ser posible que se halla pasado al lado del Emperador Dragon (Valga la redundancia con lo del Emperador Dragon). Y tras eso, el Darkshine Knight, Loki, le dira a Duran que no lo perdonara por rehusarse y tras eso se desataran en una gran batalla. Despues de la misma, Loki le va a decir a Duran que su cuerpo nunca se encontro y que el camino de la espada es muy dificil pero que no se tiene que rendir por eso. Luego le dara las gracias por liberar su hechizada alma y luego se ira. Este secreto es similar al de la Historia de Star Wars en la relación de padre-hijo que tenia Luke con el Dark Vader, no?

NOTA: si peleas contra el Darkshine Knight con Angela como tu personaje principal el secreto no se revelara.

EL SECRETO DE ANGELA "RELACIONADA" CON DURAN:

Seguro que la mayoría de la gente que jugo pocas veces el juego no se dio cuenta de que en verdad hay algo que une a Angela con Duran (mmmmmm.... esto me hace pensar en cosas como.... bueno, ustedes ya las deben saber, no?). Pero para eso necesitas desarrollar la historia de Duran sin tener que tener a Angela en tu equipo y volverla a desarrollar teniendo a Angela en tu equipo una vez más (valga la redundancia). En la primera parte luego de que Duran halla acabado con Koren el buscara a la Reina de la Razon y ella lo va a llevar a Altena. Luego de que termines la conversación con la reina habla con Angela y ella te va a decir que gracias a tu ella pudo regresar a su hogar y que tu sos genial. ***BESO***.....mmmmmm. Y en la segunda parte luego de derrotar a Koren en el final de la historia de Angela ella saldra afuera y dira que por fin pudo aprender magia y que tambien aprendio que existe algo que es mejor que la magia. Luego mirara a Duran y el le dira a ella por que ella lo esta mirando de esa forma tan rara. Tras eso ella se reira y le dira que eso es un secreto. (otro....mmmmmm ya que eso se debe a que ella si gusta de Duran, segun parece). Tambien existen otros ENCUENTROS como

cuando te tomas el barco para escapar de Jad y el deja a ella plantada o ella a el y cuando se ven en Molebear Highlands cuando estas llendo a la invasion de Altena, pero esos ENCUENTROS son parte de la caminata del juego.

EL SECRETO DE HAWK EL BIGAMO:

Bueno, como lo dice el titulo este secreto explica la bigamia que Hawk tiene en secreto (valga la redundancia con lo de "secreto"). Para revelar este secreto sólo tienes que tener a Lise en tu equipo y no tener a Hawk. Ahora cuando estas en la conquista de Rolante subi las escaleras y en el primer piso te vas a encontrar con Hawk. El le preguntara a Lise si vio a Bigieu ya que se quiere vengar de lo que le hizo y si la encuentra antes que el que ella lo atrape y que le avise luego. Tras eso el le dira a ella que sólo le dijo eso porque nada más la quiere besar (y la besa nomas, eh?). Luego ella se desesperara, le dira que por que hizo eso y que si la encuentra ella le avisara, tras la conversación Hawk se ira y vas a seguir con el juego. Ahora, lo de Bigamo se debe a que Hawk ya tiene una novia, la cual es nada más y nada menos que Jessica. En cuanto a mi opinion el si es un bigamo sólo que si se lo comenta a Jessica ella capaz que lo regañaria de nuevo.

KARL ESTA EN DOS LUGARES A LA VEZ?:

Bueno, para este secreto tienes que desarrollar la historia de Kevin. No importa si tienes a carlie en tu equipo. Cuando llegues a la zona final, o sea, el Mirage Palace. Vas ver que en uno de los seis caminos, ahora no me acuerdo cual, vas a ver que al final del mismo vas a ver a Karl. Ahora lo raro de todo esto es que si la ilusion de Karl fue la que "supuestamente" murio, como podria aparecer en el Mirage Palace tambien si el deberia estar en la tumba del "supuesto" difunto Karl. Ademas el Karl real no puede estar en un lugar tan sangriento como ese. Este secreto me hizo pensar en muchas cosas relacionadas con la historia de Kevin.

NOTA: los mismo pasa si estas desarrollando la historia de Carlie sólo que en lugar de Karl esta Heath.

EL SARCASMO DE HAWK HACIA DON PERIGNON:

Bueno, este secreto se logra si tienes a Hawk como tu personaje principal. Ahora cuando vallas por la parte en la que tienes que ir a buscar a Jinn y tienes que ir a hablar con Don Perignon, anda y habla con todos en la Aldea Chibikko. Tras eso habla con Don Perignon y Hawk lo llamara "Papa Smurf", o sea, "Papa Pitufo". Este secreto es muy gracioso y sarcastico con respecto a los Chibikkos.

NOTA: no importa si Hawk es el personaje principal o el secundario, esto pasa igual cuando él está en tu equipo.

EL AMOR PROHIBIDO DE LISE:

Bueno, este truco sólo se logra si tienes a Lise y a Hawk en tu equipo. Todavia no lo descubri pero lo lei en otra guía. El secreto consiste en que Lise parece estar enamorada de Hawk. No se en que ocasion ocurre pero Hawk le dira a Lise que no mate a Bigieu porque sino Jessica morira y tras eso Lise le dira a Hawk algo asi:"is this Jessica your....never mind", o sea, "es esta Jessica tu....olvidalo", lo que significa que ella se intereso por Hawk y da como resultado el enamoramiento de Lise. Este es un secreto genial y espero que algun dia pueda saber en que ocasion ocurre.

NOTA: esto ocurre cuando Lise (siendo personaje principal, creo) debe recuperar (reconquistar?) a Rolante cuando debes planear la estrategia

de ataque con el anciano que está con las amazonas (hmmm...).

=====

16.Escudos de Duran

=====

Bueno, en esta sección se van a poder ver las cosas relacionadas con los escudos de Duran. Además sólo los puedes usar en sus distintas clases de la luz y sirven para distintas protecciones. Por cierto. Traten de enviarme info sobre la función que cumple el Gold Shield, si?

Lista de escudos:

Nombre: Gold Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran y hasta ahora no te protege de nada según parece.

Clase que lo puede usar: Knight

Donde se lo compra: Snow City Elrand y Sand City Sultan

Precio: 3380

Nombre: Water Dragon Shield

Función: aumenta la evasión de Duran en 20 y te protege 1/3 de las magias de agua

Clase que lo puede usar: Knight

Donde se lo compra: Grasslands Country Forcena en la tienda de armaduras

Precio: 4000

Nombre: Red-Heat Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran y te protege 1/3 de las magias de fuego.

Clase que lo puede usar: Knight

Donde se lo compra: Grasslands Country Forcena en la tienda de armaduras

Precio: 4000

Nombre: Thunder God Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran y te protege 1/3 de las magias de viento.

Clase que lo puede usar: Knight

Donde se lo compra: Grasslands Country Forcena en la tienda de armaduras

Precio: 4000

Nombre: Earth Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran y te protege 1/3 de las magias de tierra.

Clase que lo puede usar: Knight

Donde se lo compra: Grasslands Country Forcena en la tienda de armaduras

Precio: 4000

Nombre: Dragon Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran y te protege 1/3 de los ataques de los dragones.

Clase que lo puede usar: Knight

Donde se lo compra: sólo lo sacas de las Weapon/armor Seeds cuando Duran es Knight y no lo pagas

Precio: no tiene (es gratis)

Nombre: Sacred Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran y te protege 1/3 de todas las magias elementales y no elementales también.

Clase que lo puede usar: Paladin

Donde se lo compra: sólo lo sacas de las Weapon/armor Seeds cuando Duran es Paladin y no lo pagas

Precio: no tiene (es gratis)

Nombre: Oath Shield

Función: aumenta en 20 la evasión de Duran, te protege de todos los cambios de estatus negativos, de congelarte y envenenarte.

Clase que lo puede usar: Lord

Donde se lo compra: sólo lo sacas de las Weapon/armor Seeds cuando Duran es Lord y no lo pagas

Precio: no tiene (es gratis)

Nombre: Adamant Shield

Función: aumenta en 25 la evasión de Duran, no te protege contra nada pero le da a Duran la mejor evasión.

Clase que lo puede usar: Lord

Donde se lo compra: sólo lo sacas de las Weapon/armor Seeds cuando Duran es Lord y no lo pagas

Precio: no tiene (es gratis)

=====
17.Bugs
=====

Bueno, en esta sección van a ver los bugs que he descubierto mediante mis años de experiencia en este juego. Y ahora les voy a decir los bugs que han quedado en mi cabeza despues de tanto tiempo.

Chibikko Hammer X2: mi primer bug descubierto!!! Bueno, este es algo dificil de decubrir debido a que surgio de una manera muuuy extraña. Para lograrlo lo que tienes que hacer es usarlo muchas veces y que sean lo más seguidas posible(dije muchas, lo que significa que si son muchas veces a hacer), asi al hacer esto en algun momento mientras estas haciendo esto te vas a dar cuenta de que en el menu va haber 2 Chibikko hammers. Para que te salga mejor sólo anda a un lugar en donde te cambien mucho de estado fisico (envenenamiento, congelamiento, etc.) como por ejemplo en el Dragon's Hole ya que este es el lugar perfecto debido a que los dragones te callan, te envenenan y muchas más cosas y blah, blah, blah.

Inmunidad al Sleep Flower: bueno, si algunos se dieron cuenta este esta la lista de tips tambien. Ahora su efecto es basicamente lo que dice el titulo, o sea, ser inmune al Sleep Flower. Para hacerlo sólo tienes que tener la barra de la tecnica especial llena y cuando veas que algun enemigo o jefe esta conjurando el hechizo sólo toca el boton de la tecnica especial y vas a ver que en vez de dormirse el personaje ejecutara su tecnica especial y despues de eso se quedara despierto como si nada le hubiese pasado.

Más poder en Kevin: bueno, este bug necesita solamente de una cosa. Solo debe ser de noche para que Kevin se transforme en lobo. Asi cuando veas que algun enemigo se te acerque y Kevin no esta convertido en lobo todavia, toca el boton de ataque y vas a ver que al transformarse Kevin dara unos dos o tres golpes más o menos y esos golpes tienen el mismo poder que usando un golpe comun con Pressure Point. Este bug es muy util en el momento de sacar gran daño. ;D

El Rey Bestia se llama Koren?: bueno, para hacer este bug sólo tienes que desarrollar el inicio de la historia de Kevin. Ahora usa un game-genie para tener en el menu de anillo un item que se usa contra los enemigos, cuando veas que le podes pegar al Rey Bestia para que este te heche de su reino sólo pone el menu de anillo y seleccióna el item que se usa contra los enemigos y vas a ver que cuando lo usas en vez de marcar el nombre del Rey Bestia marcara Koren. Este es un bug muy extraño pero es muy gracioso. |D

El bug del menu alterno: bueno, para hacer este bug sólo necesitas tener a un segundo jugador en tu equipo (no automático por supuesto debido a que si no es así el bug no te saldrá). Ahora cuando veas que estas luchando contra un enemigo o un jefe sólo trata de que tu y el segundo jugador traten de poner el menu de anillo al mismo tiempo, o sea, los dos deben tocar el boton del menu de anillo al mismo tiempo y cuando salga vas a ver que en el menu las imagenes de los items estaran por cualquier lado y su nombre sera el del item opuesto al del lugar en donde estaria. Este bug es algo confuso pero muy gracioso. |D

Cambio de ropa, de clase?!: para este bug debes tener primero tu cambio de clase del nivel 18 ANTES DE SUBIR AL BARCO FANTASMA. Así cuando avances hasta la parte donde debes elegir a uno de tus personajes del equipo, ahí es en donde se producirá un cambio de ropa, la cual será la normal y no de un color raro y psicodélico, si te lo imaginabas. Pero no se preocupen que el personaje aún mantendrá su clase y sus respectivos estatus. Después, de todas formas, lograrás a tener a tu personaje con su ropa, la cual estrá en su respectivo color.

Bug contribuido por Fallen Angel.

NOTA: sólo sé que existen muchos más bugs por descubrir y que sólo hay que ver la forma de obtenerlos. Ah! Y por otra parte mandenme sus bugs si pueden, si? ;D

=====
18.Estatus

=====
Bueno, como todos deben saber los estatus son las características físicas y psíquicas que un personaje posee. Cada personaje tiene sus estatus particulares y diferentes a los de los otros personajes. Bueno (de nuevo, como la tengo con eso), ahora sí vamos a lo que ya saben.

Fuerza: es lo básico si quieres tener un muy buen potencial de poder. Esta es el resumen de el Poder y la Defensa. Cada personaje viene con un poder y defensa base (o sea, el poder y defensa básicos con el que comienzan el juego y no llevan ningún equipamiento) y va aumentando a medida que vas subiendo de nivel, compras armas con más poder bonus y armaduras y demás equipamiento también. El mejor que usa y se basa en este estatus es Duran como Duelist.

Agilidad: es lo mejor a usar si quieres velocidad + precisión en tus golpes y evasión a la vez. Esta es el resumen de velocidad (precisión también) y evasión. El mejor que usa y se basa en ella es Hawk en cualquiera de sus clases.

Vitalidad: es lo básico si quieres sobrevivir a una batalla contra alguien de mucha fuerza. Es lo que más se cuida en las batallas y con algunos hechizos te la pueden bajar de forma instantánea. Además cuanto más vitalidad tienes más HP logras ganar. El que mejor usa y se basa en esta es Kevin en cualquiera de sus clases.

Inteligencia: es lo mejor a la hora de atacar a alguien que es muy fuerte en fuerza pero no en magia. Es la base de la ofensa de los hechizos y su potencial se basa en muchas cosas. Esta es el resumen de el ataque mágico y la defensa mágica. La que mejor usa y se basa en ella es Angela en cualquiera de sus clases.

Espiritu: es lo mejor a la hora de curar a los personajes. Es la base de

los hechizos curatitu y sus factores son el espiritu del que conjura un hechizo curativo y el espiritu del personaje que lo recibe. Para ser más concretos, el espiрту del que cura se le resta el espiritu del que recibe el hechizo, por lo que da como resultado la cantidad de HP restaurado. Este estatus esta presente en la mayoria de las veces en personajes que se basan en luz y cosas sagradas. La mejor que lo usa y le servira por siempre sera nada más y nada menos que Carlie como Bishop.

Suerte: es lo mejor a la hora de conseguir mucha dinero, el mejor item de los enemigos y tener seguridad a la hora de abrir un cofre con trampa. Es muy util si quieres conseguir los mejores items del juego y ganar mucha dinero a la vez ya que al inicio del mismo te hara falta. Ademas, cuando se abre un cofre con trampa la suerte es la que nos ayuda a protegernos de los distintos ataques sorpresas. Pero ojo, no por eso significa que las trampas no te van a hacer daño sino que hay menor probabilidades de que haya trampas en un cofre. El que mejor la usa y es el mejor para ganar items y dinero es Hawk en cualquiera de sus clases.

Bueno, ahora les voy a mostrar la lista de los estatus base de los diferentes personajes.

Hawk: el se basa en Agilidad y Suerte.

Duran: no hay mucho que decir, sólo que se basa en Fuerza y nada más.

Kevin: el se basa en Fuerza y Vitalidad (una muy buena combinación de estatus y más utiles a la hora de pelear)

Lise: ella se basa en Fuerza e Inteligencia.

Angela: ella se basa sólo en Inteligencia.

Carlie: ella se basa en Espiritu y en Inteligencia.

=====
19.Contactame
=====

Bueno, obvio que esta sección sólo se hizo para dar información sobre donde encontrarme y contactarme.

Pueden contactarse conmigo mediante mi correo electronico:

jagan_marcosdc@yahoo.com.ar

jagan_marcosdc@hotmail.com

Pero la intención de la sección es que no me manden e-mails estupidos preguntandome cosas como "por favor, me decis cual es la combinación de clases perfecta para tener al mejor equipo de Seiken Densetsu 3 de todo el mundo y darle la mejor envidia amis amigos de la escuela?" y tampoco que me pregunten cosas como "cual es el mejor personaje en el juego" y cosas relacionadas. Solo quiero que me manden e-mails que me pregunten cosas relacionadas con la guía y si hay algun error sólo tienen que notificarmelo.

=====
20.Cosas Legales
=====

Esta sección se ha hecho principalmente para que vean como pueden distribuir esta guía.

"Todos los derechos reservados a Marcos Daniel Caraballo, 2002. Seiken Densetsu 3 es una marca registrada de Squaresoft, 1995. Esta guía no esta relacionada de ninguna forma con Squaresoft."

La guía no se podra distruibir por algun medio que no sea electronico, ya que me van a tener que pedir permiso para que yo sepa cual es el fin de distribuirla. Por otro lado, la guía no debe ser distribuida con el fin de lucro, o sea, no le esten poniendo precio sólo porque vieron que

un amigo suyo la quiere para pasar el juego porque se quedo trabado en una parte determinada o porque sólo quieren "ganar dinero para tener su propio negocio". Bueno, obvio que yo a eso no lo voy a permitir debido a que en mi pais existe algo llamado "Derechos de Autor" que en estos tiempos es en donde se estan violando con más frecuencia, y no es asi muchachos. Ademas, muchos saben que los Derechos de Autor son aquellos derechos que el autor exige por el motivo de su creación. La guía se podra distribuir siempre y cuando me pidan permiso de hacerlo y que no violen los derechos escritos anteriormente en esta misma sección de la guía. Bueno, eso es todo lo que les pido y que la disfruten.

=====
21.Creditos
=====

Agradecimientos a:

- Marcos Daniel Caraballo, o sea yo Jagan, por haber pasado más de la mitad de las vacaciones de verano escribiendo esta guía para la gente que lee guias y Faqs
- A la materia de Lengua, la cual la odio con todo mi ser, pero me ayudo a mantener mi forma de escribir al tanto y que no me la olvido porque me sirve para tener una mejor expresion escrita
- A Squaresoft por hacer este asombroso RPG y muchos más que vieron la luz y se hicieron famosos en casi todo el mundo de los videojuegos
- A mi PC, Compaq Presario, que fue la primera en su modelo, fue comprada en el 2000 y me ayudo en muchas otras cosas como "bajar HENTAI de la internet y ayudarme con los trabajos de historia el año pasado tambien"
- A mi amigo Lucas Ramirez Giribaldi por ayudarme a descubrir algunos de los Bugs que se incluyen en la respectiva lista
- A mi vieja, la cual me deja encender la PC cuando a mi se me cante la gana y eso me ayudo a ganar tiempo en la escritura de la guía. Y ademas porque me deja conectarme a internet aunque sea media hora por semana, eso se debe a los grandes gastos que provoque una vez porque usaba mucho la internet (2 horas casi todos los dias!!, eso fue más bien una explotación!!) y ahora valoro el tiempo que me da de conección
- Al emulador Sn9X el cual me ayudo a entender la maravillosa experiencia que fue jugar un montonazo de RPGs, el mismo esta podrido de RPGs y a medida que van pasando los dias van saliendo algunos nuevos mediante el editor de RPGs "RPG Maker Pro (TM)"
- A mi voluntad debido a que sin ella no hubiese podido seguir con la guía
- A Gamefaqs por ser la pagina más completa con respecto a la publicación de guias sobre todos los juegos que salen dia a dia
- A Fallen Angel que me mandó unos cuantos equipos para postear en la guía, los cuales estaban basados, según mi opinión, en los fundamentos que yo nunca mencioné; los momentos en que se dan las revealciones de los personajes y el bug del "cambio de ropa"
- A CC por hacer la fabulosa guía de la Debug Room que me permitio saberlo todo sobre esa habitación tan rara
- A DC por hacer esa increíble y grandiosa guía de game genies ya que sin ella no hubiese podido entender por completo el sistema de codigos

"MUCHISIMAS GRACIAS A LOS ULTIMOS DOS!!!!!"

- "NADA MÁS Y NADA MENOS QUE A CjayC ya que, además de ser el webmaster de la pagina de Gamefaqs, publicó esta guía y creo a la mejor pagina de guias de videojuegos del planeta, literalmente"

=====
"Todas las marcas registradas y copyrights contenidos en este documento
son contenidos por sus respectivas marcas registradas y dueños
de copyright."

Este FAQ/Walkthrough es (c) Copyright 2002-03-04 Jaganmarcosdc

Todos los derechos reservados.
=====

This document is copyright jaganmarcosdc and hosted by VGM with permission.