

Tales of Phantasia (Import) FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Feb 11, 2008

DETONADO TALES OF PHANTASIA

"Na verdade, se o mal existe nesse mundo, ele repousa no coração da humanidade"

Ao começar o jogo você terá a chance de mudar o nome do personagem principal, mas eu o chamarei de Cless mesmo (apesar de achar esse nome meio gay, hehehe!).

PRÓLOGO:

O jogo já começa com ação, um grupo de quatro guerreiros, luta contra um sujeito loiro e consegue vencê-lo, após os créditos iniciais, o grupo aprisiona o sujeito e um deles diz que finalmente a maldição sobre a família dele havia terminado, dez anos se passam...

TOTUS VILLAGE

Após conversar com o seu pai Cless se junta a Chester para caçar na floresta, tente sair da cidade e Tristan vai conversar com os dois, saia da cidade e siga para a floresta ao sul, ande um pouco e você verá um Boar, siga sul e depois leste até uma caixa com um Life Bottle, volte e continue sul até uma árvore velha, Chester vai procurar em outro lugar e deixa Cless, então da árvore surge uma entidade que pede para Cless proteger a árvore e desaparece, quando Chester volta o Boar os ataca, desça a porrada nele e quando vencê-lo, os dois ouvirão o alarme da cidade, faça todo o caminho de volta até lá e quando chegar terá uma surpresa nada agradável, a vila foi destruída e os habitantes foram massacrados, siga até a casa de Cless e verá o pai dele morto no chão, a mãe antes de morrer fala que os que fizeram isso estavam atrás do pendente de Cless e que ele deve ir para a casa do tio dele, Cless vai falar com Chester que está ao lado do corpo de sua irmazinha Amy, Chester diz que não irá com Cless, pois tem que enterrar as pessoas, ele diz para Cless ir na frente que ele o alcançará depois, siga para a casa de Cless e suba a escada, pegue a Knight Sword a direita e equipe em Cless, saia da cidade e siga norte até, até um canyon, entre e compre itens com o mercador se precisar, aqui há dois caminhos, mas ambos levam ao mesmo lugar, o mais curto é que está atrás da estátua, empurre-a para tirá-la do caminho e siga sempre em frente, antes da saída tem um Life Bottle e um Orange Gummy, saia e continue seguindo norte até a próxima cidade.

EUCLID

Se tiver grana, compre equipamentos novos para Cless, siga para a cada mais ao noroeste, é a casa dos tios de Cless, depois da conversa, fale com o seu tio para descansar, durante a noite, guardas virão prender Cless, seu tio diz que se ele não o entregasse eles iriam massacrar todos em Euclid, enquanto isso Chester está enterrando as pessoas em Totus quando ouve alguém se aproximando, será que eles estão de volta? Cless é levado ao general que tira o pendente dele e manda os guardas o levarem para a prisão, ao retomar o controle de Cless fique parado por alguns segundos e alguém falará com você, examine o buraco no meio da parede e a pessoa dirá para colocar a mão nele, obedeça e ela lhe dará um brinco e te manda colocá-lo na parede, o brinco explode e abre um buraco por onde Cless pode passar, examine o corpo para pegar uma espada, equipe em Cless saia da cela, siga para a cela ao lado e você conhecerá Mint, ela pergunta por sua mãe e diz que ouviu a voz dela, Cless percebe que aquele corpo é a mãe dela e desconversa, ele diz que eles devem sair logo e Mint se junta ao grupo, pegue o Cream Cheese

na cela acima e siga para o portão ao sul, ele leva aos esgotos, ao norte tem um orange gummy, um pouco a frente tem um creamy cheese, ande mais um pouco até um save point, salve e continue em frente, pegue o Wooden Shield na caixa a oeste, e depois siga leste até a escada, agora vá para leste e depois sul para pegar um Savory, use-o em Mint, siga um pouco ao norte para uma Rapier, siga oeste até o save point, ao norte dele tem um baú com 1000 Gold, salve e siga até onde está o chefe:

CHEFE: Devil

Ele vem junto com duas lesmas que enchem o saco, acabe com elas usando Psion Bolt, aconselho a estar em Lv 5 aqui, contra o devil fique longe dele e use ataques normais, as skills não são muito eficientes.

Siga direto para a saída, quando tudo parecia estar bem uma lesma venenosa ataca Cless que fica desacordado, Mint ouve alguém se aproximando e tenta carregar Cless para um lugar seguro, na cena seguinte, Cless acorda na casa de Tornix D. Morrison, ele diz que Mint contou tudo o que aconteceu e diz para você sair e tomar um pouco de ar, saia da casa e você reencontrará Chester, ele diz que Tornix o ajudou a enterrar as pessoas em Totus, Tornix diz que estava indo proteger os pais de Cless mas chegou tarde demais, ele diz ainda que ele, os pais de Cless e a mãe de Mint eram grandes amigos e pergunta sobre o pendante de Cless, ele conta que o pendante lhe foi roubado e Tornix se desespera, diz que tudo vai acontecer de novo, Cless e os outros dizem que vão atrás do cara que destruiu Totus, mas Tornix os proíbe e diz que eles não fazem idéia de contra o quê estão lutando, Tornix se vai e um pouco mais tarde, Chester e Mint estão determinados a se vingar, mas Cless hesita, quando chega Tristan, depois de muita conversa mole, ele manda comprar novos equipamentos e encontrá-lo em uma caverna a leste, tem um mercador na sala de entrada, compre o que precisar e siga para a tal caverna.

Entrando, fale com Tristan e ele ensinará a Cless a Skill Psion Bolt, acabe com o monstro na frente do baú e pegue um Mixed Gummy, entre na tumba e siga para a sala seguinte, entre nas portas e abra os caixões, depois de enfrentar uma batalha, você ganha um item, no primeiro tem um Protect Ring, no segundo um Spy Lens, a terceira porta está selada, na quarta tem um Hourglass, na quinta tem um Chain Mail e na sexta tem um Rune Bottle, este item serve para identificar itens desconhecidos, ou para transformar certos itens em versões melhores, depois de pegar tudo, desça a escada e vá seguindo sempre sul até encontrar um baú com um Apple Gummy, um pouco acima tem um Creamy Cheese, saia pela porta maior e siga pela porta a esquerda, siga norte até um baú com um Sabre, volte e entre na porta a esquerda de cima e siga até outro baú com um Chain Mail, volte e siga pela porta de baixo, a esquerda tem um save point, abaixo dele tem um Creamy Cheese e acima uma estátua que você deve empurrar até um botão no chão que está ao sudoeste daqui, ao fazer isso você abrirá a porta próxima a ele, entre e pegue o Lace Ruby, vá até a sala da direita para alguns itens, volte até a porta que está selada e agora ela estará aberta, siga em frente e pise num símbolo para ser transportado para outra área.

Suba na plataforma acima e ao chegar no outro lado puxe a alavanca, suba em outra plataforma acima e pegue um Creamy Cheese e um Rabbit Foot, volte até o começo e pegue a plataforma de baixo, Cless deixará cair o Lace Ruby, a porta acima está trancada, desça a escada e tente pegar o Lace Ruby, ele cairá no andar de baixo, pise no símbolo em frente a porta para flutuar e siga rápido para a escada a oeste do símbolo maior, aqui o chão é eletrificado, então seja rápido e pegue o Lace Ruby e um Lavender no baú antes que o efeito da flutuação acabe, use o Lavender em Cless e vá abrir a porta que estava trancada, salve e continue em frente para enfrentar um chefe:

CHEFE: Golem x 2

Estão cada um de um lado e são muito lentos, mas tem um ataque forte, então

tenha cuidado, use a Skill Dual Kick neles, não use Psion Bolt, pois eles absorvem, concentre seus ataques no que estiver mais perto, quando o outro se aproximar, mude o alvo.

Se quiser salve novamente e antes de seguir em frente, remova todos os equipamentos de Chester, ao entrar na porta seguinte, você encontrará Tornix e o cara responsável pelo massacre de Totus, Malice, ele usa os pendantes para libertar aquele cara loiro do começo do jogo, seu nome é Dhaos e ao despertar diz que Malice já não tem mais serventia para ele e o vaporiza, Tornix diz que Cless não pode derrotá-lo, por isso vai mandá-los a um lugar onde eles podem ganhar força para enfrentar Dhaos, o loirinho está para vaporizá-los quando Chester parte pra cima dele e cai inconsciente, Cless e Mint desaparecem e Dhaos diz que é inútil, pois mais cedo ou mais tarde irá encontrá-los e então...

Mint e Cless acordam no topo de uma montanha, depois de muita conversa siga para Belladum Village, ande um pouco e você conhecerá Lenios, Cless e Mint se apresentam e diz que são de Totus, mas ninguém aqui ouviu falar dessa cidade, Lenios os convida até sua casa para conversarem melhor, eles contam o que aconteceram e falam Dhaos, Lenios diz que Dhaos vem aterrorizando o mundo há dez anos, então Cless e Mint percebem que Tornix os enviou ao passado, 100 anos para ser mais exato, Lenios diz que o único modo de derrotar Dhaos é usando magia e que somente elfos ou meio-elfos podem fazer isso, ele fala que em Euclid há um homem chamado Klarth F. Lester que estuda magia e pode ajudá-los, ele diz para passarem a noite em sua casa antes de ir para lá, no dia seguinte, compre novos equipamentos e saia da vila, siga norte até o canyon, você já deve conhecer o caminho, passe por ele e siga para Euclid ao norte.

EUCLID

Siga para a casa mais a nordeste para conhecer Klarth, ele diz que quer só ensinar magia se você o pagar muito bem, mas a assistente dele dá-lhe um esporro e ele acaba aceitando ajudar, ele diz que não pode usar magia pois não é um elfo, nem meio-elfo, mas descobriu um modo de usar um tipo de magia no qual ele pode invocar espíritos, Klarth então se junta ao grupo, compre o que puder na cidade, para chegar onde está o baú azul, procure o caminho secreto a direita da casa de Karth, nele tem um Charm Bottle, agora saia da cidade e siga leste e depois norte, antes de entrar em Long Valley dê uma passada em Harmel Village e compre uma Pick-Axe e uma Rope, agora sim siga para o vale.

LONG VALLEY

Após a conversa entre na casa e fale com Bato, Klarth pede a ele o anel necessário para fazer um contrato com o espírito do ar, Bato diz que dará o anel mas em troca eles terão que encontrar a filha dele, Arche, que desapareceu na montanha, Klarth conconrda e você ganhará o Opal Ring, equipe-o em Klarth, saia da casa e siga norte e aperte A nas pedras para removê-las (isso se tiver o Pick-Axe), continue em frente até uma ventania que não te deixa prosseguir, siga até umas criaturas rosadas a direita, são silfs, acabe com eles para poder seguir caminho, pegue o item no baú abaixo e continue norte, salve e siga em frente, passe rápido pelos tornados a direita, para não se ferir muito, siga norte até uma caverna.

Siga até a ventania e vá para a direita, salve se quiser e use Rope para descer pelo buraco acima, siga em e quebre a parede, passe direito pela escada e quebre outra parede, pegue o Spy Lens e agora desça a escada, quebre a parede e siga oeste até uma corda, suba e acabe com mais Sylphs, saia pela passagem mais a esquerda e pegue um Kite Shield e um Amber Cloak no baú, volte e suba a escada ao norte do save point, aqui o nevoeiro causa dano, tenha cuidado, repare no buraco com um líquido borbulhando, pois bem, siga até uma parede quebrável e tire-a do caminho, empurre a pedra até o buraco para fazer o nevoeiro sumir, siga o resto do caminho, até um buraco, use a rope para descer.

Nessa área tem um inimigo chamado Hell Lord, se entrar numa batalha com ele, fuja, pois esse bicho pode acabar com um personagem com um único ataque, a esquerda tem um save point, aqui está repleto de neblina, então é bom ter bastante itens de cura, desça a escada e a direita tem uma pedra, empurre-a para o sul até o final, depois empurre-a para oeste até não poder mais, daí empurre para o norte até o buraco, cuidado para não entalar a pedra, agora volte para onde a pedra estava e siga até uma parede quebrável, detone-a e volte até onde estava a primeira pedra, daí siga sudeste e depois norte até outra pedra, empurre-a para o norte e depois leste até o buraco, para finalmente eliminar a neblina, pegue o Talisman no baú e volte para a área anterior a esta, pegue a Rune Bottle no baú e saia da caverna, após a conversa siga pelo caminho mais a leste, agora é só seguir em frente até encontrar o espírito dos Sylphs, Klarth pede para fazer um contrato em retribuição de eles terem acabado com a neblina, o espírito concorda, mas diz que de nada irá adiantar se a Tree of Mana não for salva, ele te entrega um item que permite falar com a árvore, Klarth então ganha o poder para invocar os Sylphs, Klarth ainda pergunta sobre a filha de Bato, mas os Sylphs dizem que não viram ninguém além deles, bem, saia da montanha e depois da conversa com Bato, siga para a floresta ao sul de Beladum.

Você já deve conhecer o caminho até a árvore, então siga até ela e você conhecerá Martel, a guardiã a Tree of Mana, ela diz que a árvore está morrendo, pois a energia do Mana está sendo drenada rapidamente e se isso acontecer a magia deixará de existir nesse mundo, Mint ainda tenta curar a árvore, mas não tem poder suficiente, Klarth diz que Luna, o espírito da Lua, pode ajudar, mas precisam de um anel que está em Morlia Galery e para entrar lá precisam da permissão do rei de Alvanista, saia da floresta e siga para Harmel, tudo está devastado, fale com a garota no meio da cidade, ela se chama Lia e diz que um tal de Demitel é o responsável por isso, Cless então se lembra de Totus e diz que irá puni-lo por isso, apesar do protestos de Klarth, saia daqui e siga norte até a próxima cidade:

VENEZIA

Siga em frente até chegar em uma fonte, daí siga leste até ver um cara perto de uma canoa fale com ele e pague 50 G para ir até o Weapon e Armor Shop, compre novos equipamentos, no Armor Shop tem um cara que ensina a Skill Tempest para Cless por 3000 G, Siga para City Hall e fale com todas as pessoas, agora siga para o porto, tem duas saídas para ele, uma ao norte e outra mais ao sul, vá pela do norte, fale com o capitão para alugar o navio por 1600 G, ele te levará para West Island onde vive Demitel.

WEST ISLAND

Ao chegar pegue um Mixed Gummy no baú a direita do navio, siga em frente e pegue a Spy Lens na entrada do castelo, entre e siga pela direita, a porta mais acima está trancada, entre na outra para vários itens, volte e siga pela esquerda, na primeira porta tem um Save Point, entre na segunda e pegue um Savory no canto superior esquerdo, examine o armário a frente para pegar uma Magic Key saia e vá para o caminho da direita abrir a porta que estava trancada, examine a árvore no centro várias vezes, o grupo irá perceber que essa não é uma árvore comum:

CHEFE: Oak Root x 2

Procure ficar longe delas, principalmente Mint que pode sofrer muito com seus ataques, com Cless use Lighting Bolt para causar um bom estrago e Klarth usa Sylph (como se ele tivesse outra opção).

Volte até a primeira sala do castelo e abra as cortinas da janela do meio, agora mova o prisma do meio duas vezes e os prismas laterais três vezes cada um, desça a escada que apareceu siga até uma bifurcação, a esquerda tem uma Reverse Doll, a direita o caminho se divide novamente, siga sudeste para pegar um Fine Helmet e uma Corsisca, agora vá pelo outro caminho e salve se quiser e siga em frente para encontrar Demitel, mas ele diz que não tem nada a ver com o massacre em

Harmel e que a garota com eles não é Lia, mas quando ele se olha no espelho, Cless vê a mesma entidade que havia visto em Malice e então Demitel parte para o ataque:

CHEFE: Demitel

Cuidado, ele tem ataques poderosos, principalmente Lich que pode aniquilar todo o grupo na hora, esteja em Nível 16 pelo menos e tenha bastante itens de cura, acabe logo com os Golems que o protegem e não ligue muito para os Liliths, concentre-se em Demitel, com Cless use Blade Storm ou Lighting Bolt, e Klarth não tem outra opção além de Sylph.

Lia agradece por terem ajudado e pede para cuidar de sua amiga e então desmaia, um espírito deixa o corpo e logo depois a garota volta a si, mas ela na verdade é Arche, a filha de Bato, Lia tinha se apossado do corpo dela para vingar-se de Demitel, o grupo leva Arche de volta a seu pai, após a conversa, Arche entrega o Ruby Ring e o Aquamarine Ring e se junta ao grupo, siga para Euclid e vá até a casa de Klarth, examine a estante no quarto a direita para aprender a magia Grave para Arche e também a estante no fim do corredor ao sul para a magia Ice Tornado, siga para Beladum e fale com Lenios e ele ensinará a Arche a magia Eruption, siga para Venezia e entre na primeira casa a esquerda da fonte, fale com o cara lá dentro e compre as magias Lighting e Storm por 200 e 1000 G, respectivamente, agora volte até a ilha de Demitel e siga para a sala onde o enfrentou, tinha uns itens lá que você não podia pegá-los antes, detre eles uma arma para Cless e outra para Klarth, use um Rune Botle para identificá-la, volte para Venezia e siga para o porto pela entrada sul, vá até o outro navio e fale com o capitão para ir até Alvanista por 800 G.

Durante a viagem, Mint e Arche ficam olhando o mar enquanto Klarth e Cless tem uma conversa sobre as duas, um tanto quanto, imprópria para menores, você então conhecerá Meia, uma aventureira que está indo para Morlia Gallery, depois da conversa, entre na porta logo abaixo para o bar, Meia irá convidá-los para a sua mesa e ela e Klarth começam a tomar umas biritas, uma hora depois, eles já estão meio grogues, Cless, Mint e Arche estão meio chateados, mas uma hora depois, Arche também está bebendo além da conta, mais uma hora depois, Cless e Mint já foram dormir, Klarth e Meia já estão pra lá de Bagdá e Meia diz a Klarth que na verdade não está indo a Morlia Gallery e sim vender uma informação em Alvanista de que o príncipe deles é controlado por Dhaos, enquanto eles conversam, Arche, completamente chapada, tem alguns sonhos com Cless, uns sonhos beeeeeem animados,

se é que me entendem, hehehehe! Bem, Meia resolve ir dormir e Klarth leva Arche para o quarto, durante a noite Meia entra no quarto e Klarth percebe que ela está possuída por Dhaos, Meia fogee Cless vai ter que ir atrás dela sozinho, pois Klarth e Arche estão completamente mamados e Mint está enjoada, siga para o convés para enfrentá-la:

CHEFE: Meia

Você não deve ter problemas com ela pois apesar de ser bem rápida, ela não é muito forte e só possui ataques normais, use Blade Storm e cure com itens se for necessário, ao vencê-la, Meia acaba morrendo e Klarth diz que agora Dhaos sabe quem eles são, no dia seguinte o navio chega ao seu destino:

ALVANISTA

Pegue o Lavender no baú azul e entre na cidade compre novos equipamentos e siga para o bar fale com o guarda no canto e por 6000 G ele ensina a Skill Psion Storm para Cless, se quiser pode participar da corrida em torno da cidade, mas é muito difícil e eu nunca consegui vencer, portanto, não sei se tem prêmio, na loja mais a sudeste tem acessórios muito bons, mas também muito caros, de qualquer forma você pode conseguí-los de graça mais adiante, siga para Inn e alugue um quarto, durante a noite, o grupo planeja entrar escondido no castelo, eles irão entrar pelo balcão com a ajuda da vassoura de Arche, entre e não deixe

os guardas te verem, você deve chegar ao quarto mais a direita, ao entrar o príncipe acorda e acha que são assassinos e chama os guardas, mas Klarth repara no pássaro a esquerda e diz que ele é quem controla o príncipe, o pássaro se revela como sendo mais um laçao de Dhaos, prepare-se:

CHEFE: Jhamal

Chatinho, ele pode usar a magia Press, então seria bom todos estarem equipados com o acessório Iron Boots, ele também usa um campo de força que o deixa invulnerável a ataques físicos, use somente magias para removê-lo, acabe logo com os outros dois monstros que o acompanham e tente usar Skills que o atinjam de longe como Lighting Bolt.

O príncipe está livre do controle de Dhaos, mas como não se lembra de nada, ainda acha que Cless e os outros são criminosos e os manda para o xilindró, lá um cara chamado Runeglom vai levá-los ao rei, o grupo então explica tudo e o rei acredita e pede desculpas, ele diz que irá ajudá-los no que puder em sua luta contra Dhaos e entrega os itens Gungnir, uma lança para Cless, um Opuscule, arma para Klarth e o Garnet Ring, ele diz ainda que os papéis de autorização para entrar em Morlia Gallery estarão prontos em alguns dias (putz, até aqui tem burocracia), vamos explorar o castelo, desça a escada em frente ao quarto do príncipe e fale com todos, um das pessoas te vende as magias Tractor Beam por 4000 G e Thunder Blade por 12000 G (urgh!), volte e desça a escada ao norte, fale com o cara perto dos jarros para um joguinho, o objetivo é escolher de 1 a 3 pedras por turno, aquele que pegar a última pedra perde, o número de pedras iniciais varia, comigo foram 17 e eu ganhei escolhendo na seguinte ordem: 1,2,1, 3 e 3, se vencer ganha o ótimo acessório Mental Ring, aconselho equipá-lo em Cless, agora saia de Alvanista e siga oeste e depois sul até uma casinha no pé da montanha, fale com as duas lá e uma delas ensina para Cless a Skill Burning Soul, agora volte e siga a leste de alvanista e depois sul para chegar a um porto, pegue o navio para Freeland e ao chegar, siga leste até avistar uma cidade, Olive Village, só entre se precisar descansar ou comprar itens de cura, siga para a caverna um pouco a frente.

MOLTEN CAVERN

Siga pela direita pegue o Spy Lens ao norte e desça a escada, um pouco a frente tem um Talisman e um Resist Ring, vá pela esquerda até um baú azul, nele tem o Sorcerer Ring, equipe-o em algum personagem e com ele você pode disparar faíscas apertando o botão A, volte pela escada e siga pela esquerda até avistar um botão cinza, acerte-o com uma faísca para abrir a porta ao lado, siga por ela e pegue os itens Battle Rune, Savory e uma arma não identificada no baú, desça a escada ao sul e siga em frente até a próxima área, suba a escada a frente e pegue os itens Mixed Gummy, 1000 G e Magma Key, siga pelo sul e vá pela direita, suba a escada e entre pela porta do meio, salve e siga pela esquerda, acerte o botão cinza com uma faísca para abrir a porta seguinte, siga por ela e use a Magma Key para abrir a próxima porta, vá derrubando os pilares com faíscas e logo você chegará em Efreet, Klarth pede a ele um Contrato, mas o espírito diz que primeiro irá testá-los numa batalha, então vamos lá:

CHEFE: Efreet

Ele é bem rápido e suas bolas de fogo podem ser um sério problema, seria bom estar em nível 20 nessa batalha, com Cless Lighting Bolt é a melhor opção, com Arche Thunder Blade ou Ice Tornado funcionam bem, com Klarth já sabe né? tenha cuidado especial com Mint, se ela cair ressucite-a imediatamente.

Klarth ganha a invocação Efreet, pegue a magia Fire Wall para Arche no baú e saia deste local, volte para Alvanista, siga para o porto e pegue o navio que vai para Venezia, chegando lá pegue o outro navio, o mesmo que te levou para a ilha de Demitel, mas desta vez escolha ir para North Island, chegando no porto, pegue os itens espalhados pelo local, dentre eles o acessório Mystic Rune, aconselho a equipá-lo em Mint, depois que pegar tudo siga norte até uma caverna.

GLACIATED CAVERN

Siga pela direita, agora vá até o final e desça a escada, atravesse a ponte e puxe a alavanca, desça a próxima escada e você voltará a primeira sala, pegue os itens nos baús e desça a escada mais a esquerda, pegue o Rune Bottle no final e puxe a alavanca, volte até a primeira alavanca e puxe-a novamente, entre na porta em frente a escada, desça a parte que está seca, pegue o item no baú e desça a escada, puxe a alavanca e volte, siga pela porta ao norte e salve se quiser, aqui há duas alavancas, puxe a que está mais ao norte, não puxe a outra agora, volte para a sala anterior e desça a parte que ficou seca, pegue o item e desça a escada seguinte, puxe a alavanca e volte para a sala do save point, repare que agora tem um buraco aqui, puxe a alavanca mais ao sul e prepare-se para enfrentar Undine.

CHEFE: Undine

Seus ataques são bem poderosos, principalmente a onda que tira uns 500 HP, então é bom que Mint já tenha a magia Nurse, pois vai precisar bastante, ela é forte contra ataques físicos, então prefira Skills como Lighting Bolt ou Phoenix, Klarth usa Efrete e Arche usa magias de Fogo ou Trovão.

Klarth ganhará o poder de Undine, puxe novamente a alavanca para baixar a água, caia fora desse lugar e volte para Venezia, lá pegue o barco para Alvanista, daí pegue o outro barco para Beladum, siga para a caverna a leste do porto.

CAVE OF SPIRITS

Siga norte até uma porta, você precisa de uma senha para abri-la, a senha é "kikurimu", desça a escada e fale com Gnomo perdido, aceite ajudá-lo a encontrar seus amigos e ele ficará te seguindo, siga sul e depois oeste até a segunda porta, no caminho outros gnomos te atacam, fuja, pois você não pode vencê-los, siga norte até a tela seguinte, ande até o grupo de gnomo, estes são os amigos do gnomo perdido, agora os outros gnomos não te atacam mais, desça a próxima escada e siga leste, entre em qualquer porta e siga até o Save Point, se falar com os gnomos que bloqueiam as portas, eles perguntam se você quer lutar, responda que não e siga até um botão a sudeste do Save Point, aperte-o e os gnomos irão ver o que é, é a sua chance, entre na porta da direita e prepare-se para o chefe:

CHEFE: Gnome

Irritante, ele só fica se escondendo em baixo da terra, onde é invencível e fica lançando mísseis, quando sai é muito pouco tempo, te dando pouca chance para acertá-lo, além de tudo, ele ainda é imune a ataques físicos, com Cless acerte-o com Phoenix ou Lighting Bolt sempre que puder e os outros usam suas melhores magias, mas essa promete ser uma batalha demorada, embora fácil.

Klarth ganha o poder do Gnome, no baú tem a magia Stone Wall para Arche saia da caverna e volte para Alvanista, siga para o bar e fale com o balconista para pegar a permissão para entrar em Morlia Gallery, se precisar compre itens de cura e saia da cidade, siga até o porto que teva a Freeland, mas não entre, continue em frente até uma caverna.

MORLIA GALLERY

Prepare-se, pois essa é dungeon é bem complicada, após mostrar a permissão ao guarda, siga pela esquerda até ver uma alavanca, puxe-a e siga leste até outra tela, desça a escada para o segundo andar, siga pela esquerda, empurre a estátua da mulher até o botão com um ponto de interrogação, entre na porta que abriu, pegue os itens e puxe a alavanca, volte e siga pelo caminho da direita e desça a escada para o terceiro andar, ande um pouco para a direita e então siga norte até o final, pisando no botão escrito ON, para flutuar, volte e passe direto pelo botão OFF e entre na porta em frente, pise no próximo botão OFF e entre na porta a direita, siga para a tela seguinte e empurre a estátua,

continue em frente e na tela seguinte, desça a escada para o quarto andar.

Siga até o final e fale com a mulher, ela diz que há uma passagem secreta em algum lugar, examine a única que está apagada várias vezes até abrir a passagem siga por ela e entre na porta da direita, pise no botão da esquerda e espere o outro cara pisar no da direita, pegue o Rune Bottle no baú e saia e aperte o botão branco, entre pela porta da esquerda e leia a placa, siga pela esquerda e você encontrará quatro botões formando uma cruz, com uma estátua no meio, aperte os botões na seguinte ordem: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, volte para a tela anterior e siga pela porta mais ao sul, aperte o botão branco e salve se quiser, se quiser também, puxe a alavanca para a abrir a porta ao lado dela, essas escadas te levam direto para a saída, de qualquer forma, volte para a área dos quatro botões e empurre a estátua até o botão com o ponto de interrogação, desça a escada para o quinto andar.

Aqui está tudo escuro, só uma luzinha ao seu redor, siga pela direita até não poder mais, então siga norte até ver uma porta, entre e equipe o Sorcerer Ring, acerte uma faísca no botão e saia, siga pela direita e vá andando junto a parede de baixo até ver uma escada, desça por ela para o sexto andar, entre na porta seguinte, mais uma sala escura e desta com alguns espinhos no chão, se pisar neles sofrerá dano, siga leste até a próxima área, repare no baú atrás do círculo marrom, não tente pegá-lo, pois se pisar no círculo vai se arrepender, siga pela porta a esquerda dele e empurre a estátua da direita um pouco para a esquerda para revelar uma alavanca, puxe-a para abrir uma passagem, agora sim pegue no baú um Lemon Gummy, siga sul tendo cuidado com os espinhos até a escada para o sétimo andar.

Salve e equipe o Sorcerer Ring, mande uma faísca na tocha que está apagada para revelar um círculo de teletransporte, pise nele, aqui tem um baú mas para pegá-lo, só pelo outro lado, nele mais um Lemon Gummy, ande mais um pouco para voltar ao save point, pise no círculo novamente, você voltará a mesma sala, mas num ponto diferente, novamente dê a volta para pegar um Yellow Cake no baú, volte para o save e pise no círculo novamente, dê a volta para pegar o Mystic Broom, arma para Arche, volte a sala do save e pise no círculo, desta vez você vai numa sala diferente, com umas tochas de duas pontas, use o Sorcerer Ring para acender todas e entre na porta que se abriu, mais uma sala escura, siga pela direita, sempre em frente até a próxima área, quebre a parede a frente e acenda as tochas perto da água, desça a escada ao sul para o oitavo andar.

Aqui tem mais uma tocha dupla, mas desta vez não a acenda, apenas chegue perto e examine-a para abrir a porta a frente, siga por ela para mais uma sala escura, pise no botão branco e volte, você estará em outra sala pise no botão ON, para flutuar, agora volte para a sala anterior e passe pelos espinhos tranquilamente, no meio do caminho tem um baú com um Yellow Cake, continue em frente até a próxima sala, desça a escada ao sul para pegar um Rune Bottle e um Apple Gummy, siga pela esquerda e desça outra escada, entre na porta seguinte para chegar ao nono andar, aperte a alavanca ao lado da porta e siga pela esquerda e depois norte, na área seguinte, continue norte até uma sala com um botão branco, aperte-o e volte para o começo desse andar, entre na porta que agora está aberta e desça a escada para o décimo andar.

Salve, pegue o Turquoise Ring no baú e puxe as duas alavancas, para revelar dois círculos de teletransporte, entre no da direita e examine a placa a frente, após a conversa, volte e entre no círculo da esquerda, controlando somente Klarth, você deve colocar os quatro espíritos, nos quatro círculos dourados, coloque-os da seguinte maneira: ao sul, Gnome, a leste, Sylph, ao norte, Efreet e ao oeste, Undine, alguém falará para voltarem até a placa, então volte, você encontrará Maxwell, ele diz que para seguirem em frente terão primeiro que passar por ele, então vamos lá:

CHEFE: Maxwell

Seu único ataque é o Molecular Attack, no qual ele se transforma numa esfera de energia e vem pra cima do grupo, nessa ele é invencível contra ataques não mágicos, então use e abuse das magias aqui, principalmente as de cura, Cless usa as Skills Tiger Teeth, Gale Shield, Lighting Bolt ou Phoenix, é bom ter bastante Life Bottles aqui, pois garanto que vai precisar.

Klarth ganhará o poder de Maxwell, siga em frente e o grupo encontrará alguns aneis, mas eles estão quebrados, pegue todos os itens, e saia deste local, subindo ao nono andar, aperte a alavanca para apagar as chamas, siga pela direita, um pouco ao norte e depois esquerda para uma escada que vai dar direto no primeiro andar, volte para Alvanista e vá falar com Runeglom, ele dirá que um amigo dele Edward pode consertar os aneis, ele mora a oeste daqui, Runeglom te entrega uma carta explicando tudo, saia e siga oeste até uma casa perto de um lago, bata na porta e a mulher de Edward, Lillith, ela diz que Edward foi para Freeland procurar ajuda para enfrentar Dhaos, siga para o porto a leste de Alvanista e pegue o barco para Freeland, siga para Olive Village e ao entrar, um cara dirá que Edward foi para um Oasis a leste daqui, se precisar compre alguns itens de cura e siga para o tal oasis, que fica a leste da Molten Cavern, entrando pegue uma Rune Bottle e fale com cara que está lá, ele diz que Edward foi para outro Oasis ao norte daqui, então siga norte até lá, entrando fale com o velho que se faz de surdo e ele dirá que Edward foi para outro Oasis mais ao norte (aff!!), siga para lá e fale com o cara que está, ele dirá que Edward voltou para Olive Village (!@#%&), você voltará automaticamente para lá, após a conversa, entre no Inn e fale com o proprietário, ele diz que Edward esteve aqui atrás de Basilik Eggs, que são usados como remédio, saia da vila e fique lutando no deserto com Basiliks, cuidado, eles são perigosos, use Maxwell para acabar rápido com eles, ao derrotá-lo, você ganha um Basilik Egg, você precisará de cinco, quando os tiver volte para Olive Village.

Siga para o Inn e fale com o proprietário, ele deixará o grupo dormir de graça enquanto esperam por Edward, quando ele chega, Cless e Mint descobrem que ele é um antepassado de Tornix, Edward diz que os anões fizeram esses aneis e só eles podem restaurá-los e para encontrá-los é preciso falar com os Elfos em Ymir Forest, Edward diz que Runeglom pode arrumar para que entrem na floresta, quando ele sai, Cless vai atrás dele e conta sobre Tornix e a viagem deles no tempo, Mint também conta a mesma história para Arche, após a conversa volte para Alvanista e fale com Runeglom, ele providenciará a autorização, mas levará um dia, siga para o Inn e durma, volte a falar com Runeglom para conseguir a autorização, mas ele diz que mesmo com ela, meio-elfos não permitidos de forma alguma na floresta, ou seja, Arche terá que ficar pra trás, por enquanto, ela irá para o Inn, mas parece que ela pretende aprontar, siga leste, depois sul, até avistar o porto, daí siga oeste até a floresta.

YMIR FOREST

Ao entrar, o grupo mostra a autorização ao guarda que te deixa passar, siga norte, entre na primeira a esquerda e depois continue norte até o final, então siga leste, norte e oeste até ficar escondido atrás de uma árvore, daí siga norte para a próxima área, salve e siga pelo caminho da direita, na área seguinte pegue um Mixed Gummy e siga até o final para pegar um Sage, volte até o save point e pegue o caminho da esquerda, siga norte e depois leste, pegue uma Verbena no meio do caminho, agora uma bifurcação, siga sul e pegue mais uma Verbena, um pouco mais abaixo tem um Lavender, agora volte e siga norte para chegar na vila dos elfos, ao entrar o grupo mostra a autorização e diz que quer falar com o seu líder, vocês então serão levados até Rambard, após a conversa, durma do Inn e compre itens de cura se precisar, a loja de armas só vende arcos, então nem perca seu tempo, quando terminar, fale com Rambard que está te esperando no norte da vila:

TRENT'S FOREST

Esse lugar é bem confuso e você pode facilmente se perder aqui, indo oeste tem um Spy Lens, volte e siga norte, a oeste tem uma caixa com Veggies, volte e continue norte, a partir daqui vá seguindo sempre pela direita e quando não puder, siga norte, logo (ou nem tanto) você chega num Save Point, salve e siga em frente, você chegará numa placa parecida com aquela encontrada em Morlia Gallery, com a ajuda do espírito Origin, Rambard irá reparar os anéis Moontone Ring e Topaz Ring, agora volte para Elwen Village e você verá que Arche foi capturada pelos elfos, eles dizem que a lei é clara e todos os meio-elfos que entrarem na vila devem ser executados, mas a dona do INN pede que Rambard a solte e a deixe ficar em seu lugar, Rambard então resolve atendê-la, mas Arche não entende esse gesto, só na saída da vila é que a ficha cai e Arche percebe que aquela era a sua mãe, mas agora não podem mais entrar, saia da floresta e siga para Freeland, sua próxima parada é a Tower of Twelve Stars, ao norte de Olive Village, mas antes dê uma passada em Midgard, um pouco mais ao norte para comprar equipamentos novos, a loja de armas fica na parte mais a leste, mas vá pelo caminho de baixo para chegar lá, ou então a história será adiantada antes do previsto, isso é tudo a fazer aqui por hora, siga para a torre.

TOWER OF TWELVE STARS

Siga em frente até a escada para o segundo andar, leia a placa e siga pela passagem ao lado da escada, você chegará em quatro portas, da esquerda para a direita, na primeira tem uma arma para Klarth, na segunda, uma Spy Lens, na terceira, um Basilik Egg e um Sage e na quarta um Apple Gummy, volte até a sala da placa e siga direto para a porta ao norte, não ligue para os caminhos laterais, suba a escada para o terceiro andar, leia a placa e siga pelo caminho ao sul, você chegará em outras quatro portas, da esquerda para a direita, na primeira, tem um estátua, examine-a e escolha Yes para mudar a música, na segunda tem item (me esqueci qual), na terceira tem outra estátua, não mexa nela, na quarta tem um Holy Rune, volte para a sala da placa, no caminho da esquerda, na segunda porta, tem um Orange Gummy, no caminho da direita, na primeira porta tem um Sage, volte para a sala da placa, entre na porta ao norte e suba a escada para o quarto andar.

Siga pelo caminho do sul, para chegar em mais quatro portas, ignore as duas da esquerda, na primeira da direita tem um Protect Ring e na segunda tem um Sirloin Steak, volte para a sala da Placa no caminho da direita na segunda porta, tem um Basilik Egg e um Remedy Bottle, no caminho da esquerda, na primeira porta tem um Orange Gummy e um Charm Bottle e na segunda tem a estátua que deve ser examinada para mudar a música, volte para a sala da placa e entre na porta do norte que leva a escada para o quinto andar, siga pelo caminho sul para mais quatro portas, da esquerda para a direita, ignore a primeira e a terceira, na segunda tem um Rabbit Foot e na quarta tem a estátua que deve ser examinada, nos caminhos laterais também tem alguns itens, siga pela porta ao norte e suba a escada para o sexto andar.

No caminho da direita tem um Rune Bottle na primeira porta e uma estátua na segunda, examine-a e escolha yes, não mexa em mais nenhuma estátua, no caminho da esquerda tem um Resist Ring na primeira porta e no caminho de baixo tem um Rabbit Foot e um Black Onix na última porta da direita, ignore as outras, siga para a porta ao norte que leva a escada para o sétimo andar, mas uma fada chamada Artemis aparece e diz que não te deixará passar, depois de muita insistência, ele diz que poderá deixá-los passar se Arche der um beijo em Cless, ela não vê o menor problema nisso, mas Mint vê um grande problema nisso, então Luna manda Artemis deixá-los passar e ainda lhes dar algo para compensar os problemas que causou, Artemis então dá a magia Ray para Arche, suba ao sétimo andar, Luna concorda em fazer um contrato com Klarth, e sem precisar testá-los numa batalha, saia deste local e siga para Midgard.

MIDGARD

Siga para a entrada do castelo e o grupo mostrará o selo real de Alvanista e os

guardas os levarão até uma sala, quando tiver o controle de Cless, tente sair da sala e Edward chega, você conhecerá Lyzen, depois de muita conversa, saia da sala e siga pela esquerda, você verá Lyzen conversando com outro cara, após isso ele os levará até o rei, mais conversa mole e então Lyzen os levará até o laboratório onde estão pesquisando um meio de os humanos poderem usar magia como os elfos, fale com todos aqui e então saia do castelo, Arche fala que há algo estranho, pois Dhaos só atacou umas poucas cidades, ela diz que precisa ver seu pai e então você irá automaticamente para a casa de Bato, ela pergunta porque ele mentiu que sua mãe havia morrido, Bato conta que há dez anos atrás, os elfos e os humanos conviviam pacificamente, mas de uma hora para outra eles decidiram se isolar e a mãe de Arche foi levada a força, não se sabe o porquê dessa decisão dos elfos, mas eles afirmaram que foi por causa dos erros dos humanos, de qualquer forma, o grupo volta para Midgard.

Fale com os guardas no portão do castelo e entre, um dos demônios de Dhaos tem uma criança com refém e diz que a guerra irá começar, Edward usa uma magia de viagem no tempo e consegue salvar a criança, mas acaba sendo pego pelo demônio e os dois desaparecem, na sala de reuniões Lyzen planeja o ataque a Dhaos, ele forma quatro grupos de ataque e deixa Klarth com comandante de um deles, Lyzen pede que todos saiam pois ele quer falar apenas com os comandantes, saia do castelo e compre o que precisar nas lojas, na parte norte da cidade, tem um cara em um beco perto da loja de acessórios, fale com ele e ele ensina a Skill Bolt Crash para Cless por 18000 G, quando tiver feito tudo siga para o INN e durma, no dia seguinte entre no castelo e siga até a sala de reuniões, está tudo pronto para a batalha:

No ano de 4202 o povo de Alvanista
se prepara para o desastre
O conflito mais sangrento da história
A Guerra de Valhalla
Será que a morte do maior herói desta guerra
Edward P. Morrison
Mudará a história?
Só o tempo dirá...

VALHALA PLAINS

Você deve chegar no chefe em menos de 5 dias (obviamente o dia não tem 24 horas aqui) e o problema é que o caminho é cheio de bifurcações e você pode se perder facilmente, os inimigos aqui estão visíveis e você só lutará se tocar neles, então evite-os o máximo possível para ganhar tempo, já que quanto mais rápido chegar no chefe, maior será o seu prêmio (entre 10000 e 50000G), vamos as direções: siga norte até não poder mais, então vá para leste, norte, leste, sul, leste e norte até não poder mais, leste até não poder mais e então sul, leste, norte e você chegará no save point, salve, siga leste para encontrar o chefe:

CHEFE: Ishrantu

Muito fácil, o único ataque que ele usou foi Fire Storm, nada que um Nurse não resolva, no mais, use Luna, Ray e com Cless chege perto use Gale Shield para destroçá-lo.

De volta ao castelo, você receberá sua recompensa, um soldado chega e diz que Dhaos mandou um ataque aéreo, Lyzen vai preparar o Mystec Cannon, saia do castelo e Cless ouve uma voz e logo em seguida desaparece, ande um pouco e você verá um Valquiria, serva de Odin, ela está aqui para pegar de volta a Gungnir, a lança que Runeglom deu a Cless, mas ele protesta e diz que é dele, a Valquíria então diz que se Cless devolver a lança agora ela dará algo em troca, enquanto isso Lyzen dispara o canhão contra os demônios, que são vaporizados, só que mais demônios continuam vindo e que é pior, o canhão pifa, as coisas estão realmente feias, quanto Cless volta e trazendo junto o cavalo alado da

Valquíria, ele parte junto com Arche para enfrentar os demônios, você enfrentará uma série de batalhas e a má notícia é que montado no cavalo alado, Cless não pode usar suas skills e sem Mint para curar você terá sérios problemas, na quarta batalha Ishrantu está de volta:

CHEFE: Ishrantu

Agora o bicho pega pois essa é a batalha mais difícil do jogo até o momento, é bom ter um farto estoque de itens de cura pois vai precisar bastante, pra começar ataque o Charon que enche o saco com suas magias, em seguida acabe com os outros dois inimigos, se Arche morrer nesse processo, não a reviva antes de acabar com os acompanhantes, apenas se preocupe em curar Cless, quando Ishrantu estiver sozinho, aí sim, ressucite-a se for necessário e ela deve usar Ray direto, use um Flare Bottle em Cless e ataque-o normalmente, boa sorte!

De volta a Midgard, Lyzen agradece a ajuda e entrega a Arche o livro de magia que ensina Indignation, essa será a sua mais poderosa magia por um bom tempo, após uma boa noite de sono, saia do castelo e se reabasteça de itens de cura, saia de Midgard e siga leste para Valhala Plains, siga o mesmo caminho que usou para chegar a Ishrantu e logo você chegará ao castelo de Dhaos.

DHAOS CASTLE

Entre na porta a direita da escada, examine as armas no final para conseguir uma Halberd, uma Mech Halberd e uma arma não identificada (Slayer Sword), volte e siga pela esquerda, entre na primeira porta e examine a estátua de gárgula, para pegar um Holy Rune, entre na porta um pouco antes dela e pegue os itens nos baús, volte para a primeira sala e siga pela direita, examine o vaso de plantas para pegar um Sage e um Savory, a porta ao lado está trancada, continue em frente e na sala seguinte ao pisar no botão, você abrirá a porta a frente, mas fechará a passagem atrás, entre na porta e pegue a magia Fire Storm para Arche, saia e siga pela saída ao sul, vá pela direita e pise novamente no botão, entre pela porta mais a esquerda, suba a próxima escada e entre na porta logo em frente, leia a placa no final e pise nos botões na seguinte ordem: cima, baixo, direita, esquerda, baixo e cima, isso irá destrancar a porta ao lado desta sala, siga por ela.

Siga em frente para a sala seguinte, aqui está cheio de espelhos, em um deles, Cless verá algo estranho, entre pela porta seguinte e siga direto para a escada a direita, não ligue para as portas a esquerda, você encontrará três portas, na da esquerda tem um Orange Gummy e um Life Bottle, na da direita, na da direita tem um Rune Rod, Orange Gumme e um Apple Gummy, pegue tudo e siga pela porta do meio, na porta da esquerda, mais alguns itens, na porta da direita, tem uma parte bem chata, leia a placa e Arche dirá que devem pisar nos botões ao lado da mesa ao mesmo tempo, isso é bem difícil e você pode ficar um bom tempo empacado aqui até conseguir, mas quando abrir a porta siga por ela, salve e siga até o final, vá por baixo e pegue os itens, entre na porta de cima e vá pelas portas mais a esquerda para pegar um Steak na de baixo e um Battle Rune na de cima, entre na porta da direita e suba a escada, ao tem uma estátua, empurre-a até o buraco, volte e empurre-a até o botão para abrir a porta seguinte, siga por ela.

Nessa sala tem outro botão, fique parado em cima dele até que Klarth diga que terão que deixar alguém aqui para poderem prosseguir, deixe Klarth ou Arche e siga em frente, suba as escadas e siga sul, a porta a direita está trancada, siga pela esquerda e até umas escadas, suba e na sala seguinte entre na porta ao norte, enfrente um Evil Lord e pegue o Magic Mirror no baú, saia e siga pela porta de baixo mais a direita, entre na porta ao lado e tente a porta seguinte, Klarth vai dizer que precisam de quatro pessoas olhando em quatro direções para abri-la, bem, volte até onde deixou um personagem pegue-o e volte mais um pouco até a sala com os espelhos, examine os espelhos com o reflexo diferente, no da esquerda, após enfrentar mais um Evil Lord, você entrará numa sala cheia

de ótimos itens, pegue tudo e volte, no da direita, após eliminar os inimigos, você chegará em outra sala com um baú contendo a magia Distortion para Arche, pegue-a e saia, siga até o corredor e examine o outro espelho com reflexo estranho, detone mais um Evil Lord e você vai parar em outra área do castelo.

A esquerda alguns baús contendo um Armllet, um Rune Bottle e uma Magic Broom, pegue tudo e examine atrás das duas estátuas de gárgula, escolha yes e aparecerá um baú contendo o utilíssimo Mental Ring, pegue-o e siga pela direita, e depois sul, entre na porta a direita, leia a placa e pise nos botões na seguinte ordem: cima, baixo, esquerda, direita, baixo, cima, saia dessa sala e pegue a gold key no baú que apareceu, volte pelo espelho e siga até o local, onde terá que deixar um personagem, deixe Arche, siga em frente até a porta a direita que está trancada, com a Gold Key você poderá abri-la, na sala seguinte Arche usará sua vassoura para subir pelo buraco e voltar para o grupo, pegue o Charm Bottle no baú e volte, siga pela esquerda e na sala seguinte, siga sul, abra a porta no final com a Gold Key, pegue os itens e volte, siga até a sala do save point e examine a porta, o grupo irá abri-la olhando em quatro direções, antes de prosseguir, recupere seus personagens e salve, na porta seguinte você ainda terá que passar por mais um Evil Lord, após detoná-lo siga para a sala seguinte para finalmente encontrar Dhaos, ele diz que não tem nada contra vocês mas Cless diz que tem muita coisa contra ele e então a batalha final se inicia:

CHEFE: Dhaos

Bem, não espere moleza, ele tem diversos ataques que causam um estrago e tanto no grupo, ele vem acompanhado de dois Evil Lords, o que pode complicar ainda mais as coisas, ponha Mint com a tática "Value HP over TP", pois vai precisar curar muito aqui, Klarth usa Luna que deve tirar uns 2000 HP, Cless usa Fury Slash ou Bolt Crash, as Skills mais eficientes no momento e Arche usa Indignation direto para causar mais de 6000 de dano (!!!!!) e faz Dhaos molhar as calças, ao derrotá-lo, ele foge não se sabe pra onde.

De volta a Alvanista, Runeglom diz que Edward deixou uma carta se despedindo e deixou também uma chave, o grupo para a casa dele e a esposa Lilith diz que aquela é a chave da livraria de Edward, lá eles encontram um livro que diz que existe uma cidade chamada Thor que está no fundo do oceano e onde eles podem encontrar um meio de voltar para o presente, mas Mint diz que antes de ir para lá eles devem salvar Tree of Life, pois se não puderem usar magia, quando voltarem pra o presente Dhaos irá trucidá-los, então siga para Alvanista e pegue o barco para Beladum, siga para a floresta onde está a Tree of Life e Mint tentará curá-la, mais uma vez ela não consegue, volte para Alvanista e durma no INN, Mint terá um sonho com sua mãe, um sonho do passado, a pequena Mint fica encantada com os brincos que sua mãe usa, eles são em forma de unicórnio, o símbolo da cura, no dia seguinte siga para a Pharmacy e fale com a garota que está lá, ela diz que o lendário unicórnio vive em numa floresta a oeste de Valhalla Plains, então siga para lá, entrando siga sempre norte até que o cenário fique todo cinza, continue norte até a segunda entrada a oeste, daí é só seguir em frente até a saída, entre na floresta.

WHITE FOREST

Ao entrar Mint diz que o Unicórnio só irá ajudar a mais pura das garotas, Klarth diz que a floresta parece segura e diz para as garotas irem em frente enquanto ele e Cless esperam na entrada, Arche fica nervosa, mas acaba aceitando ir com Mint, não se preocupe, não há batalhas aqui, vá seguindo sempre leste, no caminho tem alguns cogumelos que você pode pegar e vender mais tarde por um bom preço, no mais, quando estiverem perto do unicórnio, Arche vai se mandar dali (?????), continue em frente e Mint encontrará o unicórnio, enquanto isso, Cless e Klarth conversam bobagem, quando Klarth sente uma presença maligna, Mint é atacada por três Evil Lords, siga para onde ela está e quando chegar desça o cacete neles, após a batalha, o Unicórnio se sacrifica para ajudar Mint, você ganhará o Unicorn's Horn, Arche chega e Cless pergunta onde diabos ela

estava, ela diz que achou que o Unicórnio não queria vê-la porque... humm... teve aquele cara... e... (vocês entenderam não foi?):]), bem, de volta a Tree of Life, Mint finalmente consegue curá-la, agora é hora de ir para Thor, siga para Venezia pegue o barco que te levou para a ilha de Demitel, mas desta vez, escolha a terceira opção, ao chegarem, Klarth chamará Undine que levará o grupo para a cidade submersa.

THOR

Entre na porta logo acima e pegue o cartão em cima da mesa, saia e siga sul até encontrar um Save Point, logo em frente a ele tem uma porta, mas está trancada, examine o painel ao lado dela e Cless usará o cartão para abri-la, entre e siga até a sala seguinte, no fundo dela tem vários baús, mas a maioria está vazia, só um deles contém a Skeleton Key, não me perguntem qual, pois é aleatório, essa chave também abre uma das portas acima, também aleatória, em uma delas está a magia God Breath para Arche, em outra está o computador central de Thor que é o nosso objetivo, ao encontrá-lo, ande um pouco e o sistema de segurança tentará impedi-lo:

CHEFE: 2SH x 2

Eles vem acompanhados de 3 4400R, que podem ser eliminados imediatamente eliminados com Indignation, no mais com Klarth use Luna e com Cless Bolt Crash, eles não devem dar muito trabalho.

Você ganhará o Diamond Ring, equipe-o em Klarth, continue em frente até o computador central que se apresenta com Oz, escolha a segunda opção para se recuperar e em seguida, escolha a primeira e depois Yes, a cidade de Thor irá emergir para a superfície, aconselho a voltar para o save point e salvar, examine novamente o computador e escolha a primeira opção, você voltará para o presente, pouco depois do momento em que partiram e bem na hora em que Dhaos estava para acabar com Tornix e Chester, chegou a hora de por um fim nas maldades de Dhaos, vamos lá:

CHEFE: Dhaos

Tenho boas e más notícias, a boa é que Dhaos está com um terço do seu HP nessa batalha, agora as ruins, primeiro: ele tem uma defesa altíssima, tanto física como mágica, Indignation não causará mais do que 1500 de dano e as summons de Klarth irão no máximo arranhá-lo, segundo: ele agora pode te petrificar com um simples ataque normal, que é bem rápido, então, o que eu posso dizer é: mantenha-o longe do grupo, com Cless use Bolt Crash e se ele chegar perto, use Tiger Teeth, Mint deve usar todas as magias de assistência que tiver Arche usa Indignation mesmo, pois é o melhor que ela tem e Klarth faz o que puder, pois se suas summons não causam muito dano, ao menos paralizam Dhaos por uma fração de segundo, boa sorte!

A tumba começa a desabar, mas todos conseguem escapar a tempo, Dhaos é enterrado e desaparece junto com a tumba, alguns dias depois, é hora da despedida para Klarth e Arche, numa cena emocionante, agora é só curtir o final... EPA!!!! PERAÊ, NÃO ACABOU AINDA NÃO!!!, uma chuva de meteoros cai sobre a área de Totus e logo em seguida um cara chamado Harrison aparece e diz que veio de 50 anos no futuro para dar a péssima notícia que o filho da P@#% do Dhaos ainda está vivo ele conseguiu fugir para o futuro e está aterrorizando por lá, nossos heróis decidem ir com Harrison até lá e Chester se junta ao grupo, apesar da implicância de Arche que não foi com a cara dele, (sei, quando começa assim...) eles voltam até Thor e usam o dispositivo Oz para viajar no tempo.

MIGUEL

Você vai parar na vila de Totus que agora se chama Miguel, em homenagem ao pai de Cless, Harrison diz que irá na frente preparar transporte para Alvanista, compre equipamentos, principalmente para Chester, entre na academia e fale com o professor mais a esquerda, ele te vende a Skill Flare Talon por 20000 G, na

casa mais a sudoeste, fale com o velho na cama e examine o móvel no fundo para aprender a Skill Mecha Blade, agora saia daqui e siga para Euclid, a única coisa a fazer aqui é falar com o rei e aceitar uma pequena doação de 80000 G, grana nunca é demais, no mais, agora tem um torneio em Euclid no qual você pode ganhar muitos itens interessantes, mas vamos deixar para mais tarde, siga para Alvanista, compre novos equipamentos e siga para o porto pela entrada sul, fale com Harrison e ele diz que não poderão ir de barco e o grupo segue de volta para Euclid, em um centro de pesquisas, Harrison lhes apresenta o Dr. Livingstone, ele diz que inventou um dispositivo chamado Airbird, com o qual eles podem ir voando para qualquer lugar, mas para isso eles precisam da energia do espírito Volt, ele está numa caverna ao sul de Miguel, O doutor te entrega o Sardonyx Ring para poder fazer o contrato, siga para lá, se quiser pode dar uma passada na casa de Harold D. Morrison que fica um pouco antes da caverna, mas não há nada a fazer lá por hora, vamos a caverna.

VOLT CAVERN

Siga norte e pegue um Holy Bottle, a esquerda tem dois baús com um Shield Ring e outro Holy Bottle, um pouco mais ao norte tem dois Lavenders, pegue-os e volte ao começo, siga pela direita e depois norte até outra caverna, aqui você encontrará um dispositivo que parece um circuito elétrico, equipe o Sorcerer Ring e atire no circuito, entre rápido pela porta que se abriu, pegue o Grimorium no baú e siga para a sala seguinte, descendo a escada, repare num botão no chão, aparentemente inaccessível, pois bem, atravesse a parede e aperte-o, continue seu caminho até sair da caverna, aqui há dois caminhos, vá pela direita e suba escada, pegue o Orange Gummy e volte, siga sul e você chegará numa sala com outro circuito, um pouco abaixo dele tem outro botão no chão, pise nele e em seguida atire no circuito e vá rápido pela porta que se abriu, continue em frente até outro circuito, fique na parte mais ao sul, a esquerda do circuito e em frente a porta pela qual você deve ir, acerte o circuito e imediatamente siga pela porta que se abriu, essa fecha rápido, então não vacile.

Entre pela porta da esquerda, você não pode ir pela da direita, pois há uma barreira invisível bloqueando o caminho, na sala seguinte aperte a alavanca e pegue a Sylph Broom, saia pela outra porta e siga até encontrar outro circuito, aperte a alavanca atrás dele e fique numa posição de modo que possa disparar no circuito e seguir rapidamente para a porta a direita, na sala seguinte, uma parte bem chata, aqui são três circuitos e você deve disparar nos três rapidamente pois se apagam muito rápido, quanto mais circuitos acertar, mais tempo terá para atravessar a porta, uma boa forma de fazer isso é a seguinte: Fique entre os dois últimos circuitos, dispare no último e logo depois no do meio, imediatamente corra até o primeiro e acerte-o, siga rápido pela porta e você chegará onde está Volt, prepare-se:

CHEFE: Volt

Nada muito difícil, ele costuma vir pra cima do grupo como Maxwell e causar cerca de 500 de dano em cada um, ele também usa Thunder Blade que causa dano semelhante, evite usar skills elementais com Cless, Fury Slash e Tiger Teeth são boas opções, Karth usa Luna e Arche vai de God Breath, se bem que Chester seria mais útil que ela nessa batalha.

Klarth irá ganhar o poder de Volt, volte e Cless pede que Arche pegue os itens nos baús abaixo, Chester dirá que estão de olho e que ela não os roube o que deira Arche P@#\$ da vida, de qualquer forma, você ganha um Jade Ring e uma armadura não identificada (Star Cloak), saia deste local pelo círculo no chão perto dos três circuitos, volte para Euclid e entre no centro de pesquisas, vá para o porão e fale com o doutor, Klarth irá usar o poder de Volt para energizar o Airbird e a vassoura de Arche, agora você pode ir para Alvanista, saia de Euclid e no mapa aperte A para levantar vôo, segure o A para se mover aperte B para pousar siga para Alvanista, a leste de Euclid, compre equipamentos novos e

siga para o castelo para reencontrar Harrison, ele os levará até Runeglom e ao rei, Runeglom diz que não adianta enfrentar Dhaos agora, já que ele pode escapar novamente por um portal do tempo, mas existem três armas lendárias que se combinadas podem formar um poderosa espada capaz de controlar o tempo, com ela vocês poderiam impedir que Dhaos fugisse para outra época, agora você tem dois lugares para ir: A cidade de Freezekill ou o Vulcão em Freeland, eu irei para Fenrir primeiro, então saia da cidade e siga para uma cidade pequena no centro de uma ilha nevada.

FREEZEKILL

Compre novos equipamentos, se quiser, mas aconselho a comprar pelo menos a Laser Blade para Cless, no hotel tem um cara que vende a Skill Lion Flare por 33000 G, se você dormir aqui, ouvirá o uivo de um lobo durante a noite, siga para o norte da cidade para chegar na igreja, examine a porta que está selada, uma voz avisa para eles irem embora ou terão uma morte sangrenta (ui, que meda!!!), após a conversa a porta se desmancha, entre e siga até o altar, o guardião a Vorpall Sword aparece e diz que se vocês desejam mesmo morrer, podem seguir em frente, vá para atrás do altar e uma passagem se abrirá, entre por ela.

Salve se quiser e siga para área seguinte, pegue no baú um elmo não-identificado (Paladin Helm) e examine a alavanca no canto, ela está congelada, equipe o Sorcerer Ring e dispare nela, agora puxe-a e siga pela esquerda e depois norte, desça as escadas e na sala seguinte acenda todas as tochas com o Sorcerer Ring para abrir a porta seguinte, pegue no baú uma armadura não-identificada (Star Cloak) e desça a escada e siga pela esquerda até ver uma estátua, descongele-a com o Sorcerer Ring e empurre-a até o na parede, agora acenda as tochas e siga pela porta que se abriu e desça a escada, siga em frente até a área seguinte.

Agora um pequeno labirinto, aqui tem vários itens interessantes, a partir do começo, siga norte até não poder mais pegue o Silver Plate no baú, agora siga sul uma tela e leste mais uma para pegar outro item, volte a tela anterior e siga sul até ver outro baú com Armllet, pegue-o e siga oeste uma tela e depois sul para um Charm Bottle, siga norte até outro baú com um Aqua Mantle, siga norte uma tela, oeste uma tela e então sul até um baú com um Black Onix, siga sul uma tela e oeste duas telas para pegar a magia Tidal Wave para Arche, volte uma tela siga norte mais uma e depois oeste para um Silver Cape, volte e siga duas telas norte e uma para oeste para um Shield Ring, volte uma tela, siga norte mais uma, leste e depois norte para achar a saída, desça a escada e você chegará numa sala com quatro portas, na porta mais a esquerda tem um Ankle Shield, na porta seguinte tem um elmo não-identificado (Star Cap), daí mesmo siga em frente até a sala seguinte, dê a volta e puxe a alavanca, siga pela direita e vá até a próxima porta, siga pela direita para pegar um Cute Mittens e um arco não-identificado (Gale Spread), volte e puxe a alavanca para a abrir a porta a seguir, pise no círculo no chão e saia, a água a esquerda está congelada e você pode passar, volte até a sala com quatro portas e siga pela terceira ou segunda, na sala seguinte, puxe novamente a alavanca e continue em frente, na sala seguinte siga pelo caminho ao norte para chegar num save point, recupere-se, salve e continue norte para encarar o guardião da Vorpall Sword:

CHEFE: Fang Wolf

Bem vindo ao inferno, esse bicho é apelão até a alma, ele pode destroçar Cless com apenas dois ataques normais, ele também pula e lança pontas de gelo que podem aniquilar o grupo, outro ataque é o que ele faz nevar e essa neve causa uns 200 de dano por acerto, vamos a estratégia, antes da batalha comece com Mint na retaguarda, pois ela não deve parar de curar, com Arche use Fire Storm, com Klarth, Maxwell e Cless use Lion Flare ou Firebrand, boa sorte!

Ao derrotá-lo você ganha a Vorpall Sword e Cless aprenderá a Skill Soul Edge, agora saia desta caverna e de Freezekill e siga para Freelands, ao norte da Efreeth Cave no meio das montanhas há uma torre, é o nosso próximo destino.

ODIN'S TOWER

Na porta superior oeste tem dois baús contendo uma armadura não identificada (Reflect Armor) e um Basilisk Egg, na porta inferior leste tem um livro não identificado (Seventh Sun) e um Moon Crystal, volte e puxe a alavanca ao lado da porta central, entre por ela e suba a escada, siga até o final e vá pela esquerda, siga sul para encontrar um Verbena no baú, cuidado, esta sala é bem quente e você perde HP a cada instante, então não demore muito por aqui, volte e siga para outra sala quente ao norte, pegue um Ankh Shield e um Flame Mantle, volte e siga pela direita, entre na sala inferior para dois Mixed Gummy, saia e siga pela porta ao norte, siga leste até uma sala quente com dois caminhos, vá pelo do sul, vá seguindo em frente e examinando todos os quartos para vários itens, no final você encontrará um baú contendo a magia Explode para Arche, agora volte até a sala quente e siga pelo cainho do norte, siga leste e depois entre na porta ao sul para dois baús contendo um Life Bottle e um elmo não identificado (Paladin Helm), saia e siga norte para pegar um Shield Ring, agora volte tudo até o começo da torre, se quiser pode sair e dormir em Olive Village.

Siga pela porta superior leste, vá em frente até um cruzamento, a partir daqui a coisa complica, pois a maioria dos quartos é quente e você pode expirar a qualquer momento (putz, expirar foi f@#\$!), mas existe um inimigo aqui que quando derrotado as vezes te dá o acessório Salamander Ring, pois bem, use um Rune Bottle nele para transformá-lo num Nymph's Ring, equipe-o e pronto, você estará imune a qualquer ataque de fogo, inclusive das salas quentes, bem, voltando a jornada, no cruzamento siga pela esquerda, vá em frente até chegar numa porta trancada, siga pela direita e entre pelo caminho lateral, (nos caminhos ao sul não há nada, então nem perca tempo), aperte a alavanca e pegue o item no baú, volte e siga pela esquerda, puxe a outra alavanca e pegue mais um item, volte entre pela porta que se abriu, suba a escada e você num local com duas estátuas entre na única porta que não está trancada, pegue o elmo não identificado (Star Cap) no baú e volte, para abrir as outras portas é só puxar as estátuas para fora do chão preto, na da direita tem um Cute Mittens e na da esquerda, um Shield Ring, agora siga sul pela esquerda e entre pela direita em uma sala com mais duas estátuas, leve-as até os retângulos no chão para abrir a porta, suba as escadas, você chegará num local com três portas ao norte e uma ao sul, em todas elas você terá que enfrentar uma batalha contra guardiões da Flamberge, nada difícil, após derrotar os quatro uma escada aparecerá, suba por ela e salve, continue em frente para encontrar o principal guardião:

CHEFE: Flambelk

Se você derrotou Fang Wolf, essa batalha será ridícula, ela usa uma onda de fogo que pode causar entre 500 e 600 de dano, nada que um Nurse não resolva, ela também usa Explode que não será problema se tiver Nymph's Ring equipado, com Cless tenha Vorpal Sword equipada e use Skills como Fury Slash e Soul Edge, Klarth vai de Maxwell e Arche usa Tidal Wave, não aconselho usar Chester nessa batalha.

Após derrotá-la, você ganhará a espada Flamberge e Cless aprenderá a Skill Soul Wave, saia da torre e siga para Ymir Forest, você já deve conhecer o caminho da vila dos elfos, chegando lá, siga para a loja de armas, fale com o vendedor e ele diz que pode consertar o velho arco de Chester por 20000 G, aceite e siga para o INN, a dona (que pra quem não se lembra é a mãe de Arche) lhe dará a Star Broom, melhor arma de Arche, durma e no dia seguinte volte a loja de armas e pegue o Elven Bow que aumenta pra C@#\$%& o ataque de Chester e olha que ainda não é a melhor arma dele, na loja a direita você pode comprar um ótima armadura para Arche, volte para o INN e fale com Rambard, você saberá o motivo pelo qual os Elfos não aceitam os meio-elfos na vila, é que eles tem o poder da magia, mas também tem a mente ambiciosa dos humanos e o episódio do Mystec Cannon agravou ainda mais essa rejeição, Klarth responde que isso é culpa dos elfos, pois ao serem rejeitados por eles, os meio-elfos foram aceitos pelos humanos, por isso

tem a mentalidade deles, mas se os elfos os ensinassem a usar seus poderes da maneira correta, as coisas seriam melhores, Rambard concorda, mas ele diz que não será fácil convencer os outros anciãos, após essa conversa siga para Trent Woods e siga o mesmo caminho que usou da primeira vez, quando chegar ao save point, recupere-se, salve e ande mais um pouco para encontrar Origin e Arche que estava te seguindo, Origin, pra variar, quer testá-los:

CHEFE: Origin

O único ataque perigoso é o Forge of Cosmos que pode causar mais de 2000 de dano em quem for atingido, no mais essa será uma batalha bem fácil, com Klarth use Volt, Cless usa Firebrand, Magma Rift ou Lion Flare, tenha Chester logo atrás de Cless para acertar mais facilmente.

Origin irá unir a Vorpall e Flamberge e formar a Eternal Sword, Cless ainda ganhará as skills Teleport, Soul Strike e Soul Forge, por fim, Klarth fará um contrato com o espírito, o grupo segue para Alvanista para falar com Runegloom sobre onde estaria Dhaos, ele diz que não pode dizer com certeza, mas que há uma cidade chamada Ary onde eles podem obter melhores informações, saia daqui e siga para sul até avistar no mapa uma ilha em forma de lua crescente, ela é toda nevada e tem uma cidade em forma de cruz, entre nela

ARY

Não há nada interessante para comprar aqui, então siga para o INN e alugue um quarto, Mint irá pedir para conversar com Cless em particular e sai, Cless segue para o quarto com os outros e logo depois também sai, Arche quer ir também, mas ele diz que prefere ir sozinho e se manda, Klarth então invoca Origin e pergunta se ele pode lhe mostrar o passado ou o futuro, o espírito diz que pode fazer isso usando a Eternal Sword, mas só uma vez e isso porque Klarth tem um contrato com ele, Klarth então pede um pouco de privacidade, Chester e Arche saem e Klarth pede para Origin mostrar como está Miranda, ele a vê dando aula a algumas crianças e ela diz que aguarda o seu retorno, enquanto isso, Chester e Arche acertam suas diferenças e depois saem junto para ver com estão Cless e Mint, lá fora, Mint mostra a Cless o brinco que ele recebeu da mãe dela quando estava na prisão, ela agradece por ele não ter dito nada, ou talvez ela não estivesse aqui, rola um clima entre os dois e também entre Chester e Arche que os observam, no dia seguinte um soldado aparece e diz que foi descoberto um castelo flutuante perto dali, siga para o Café e fale com todos, um cara te vende a Skill Cinder Hawk por 50000 G, fale com o soldado para ganhar o Dedis Emblem, saia da cidade e siga para a caverna a oeste, fale com o soldado e suba a escada, siga até o final e Cless usará a Eternal Sword para revelar o castelo de Dhaos, a espada ainda transportará o grupo para lá.

Por enquanto a única coisa que faremos aqui e agora, será pegar uma magia para Arche, não iremos até o final, pois ainda há alguns eventos opcionais que vamos cumprir então salve e entre, logo de cara tem um chefe:

CHEFE: Dark Eye

Ele é bem resistente a magias, então é bom ter Chester no grupo, no mais evite ficar muito perto dele, pois seu físico é bem poderoso, ele também usa Tidal Wave, não tão preocupante, com Cless Lion Flare e Soul Wave são ótimas opções, Karth usa Origin e Arche vai de Explosion.

Entre na porta superior esquerda para pegar um Life Bottle e um Sage, saia e siga pelo caminho ao lado até o final, aperte a alavanca e volte uma tela, entre na porta ao lado para pegar um Star Shield, saia e volte para onde enfrentou Dark Eye, siga pela direita, na área seguinte passe pela porta logo a frente e entre na sala seguinte que tem um baú com a magia Meteor Storm para Arche, por hora isso é tudo a fazer aqui, se quiser continuar pule o que vem a seguir e que for opcional e vá enfrentar Dhaos, mas eu vou cair fora.

CAVE OF SPIRITS (OPCIONAL)

Siga o mesmo caminho de antes até o save point, siga para a sala mais a esquerda para pegar o Emerald Ring, saia deste local.

GLACIATED CAVERN (OPCIONAL)

Siga o caminho até onde enfrentou Undine, desça a escada a direita do Save Point e pegue o Sapphire Ring no baú, na sala onde enfrentou Undine eu peguei a magia Ice Wall de Arche, não sei se ela estava lá antes e eu esqueci, em todo caso, isso é tudo a fazer aqui.

LONG VALLEY (OPCIONAL)

Siga até a caverna, desça pelo buraco mais a direita e vasculhe o local até encontrar um baú azul contendo o Amethyst Ring, há outros baús aqui mas com itens não muito interessantes, caia fora daqui e siga para uma caverna a leste de Ary, essa a Cave of Darkness, aqui você encontrará o espírito Shadow, se tiver

o Amethyst Ring, Klarth fará um contrato com ele, saia e dê uma passada em Alvanista, na entrada sul, fale com o cara loiro, ele diz que os antigos habitantes de Thor capturaram Asuka, o espírito da luz.

DEMITEL CASTLE (OPCIONAL)

Siga para o local onde enfrentou Demitel e pegue a magia Death Clouds para Arche, saia daqui e siga para Thor.

THOR (OPCIONAL)

A cidade está a nordeste de Venezia, entrando, siga até a primeira porta ao norte, aqui é um bar e o grupo fica com os edifícios da antiga civilização de Thor, fique na frente do balcão e você poderá ver a televisão, há quatro canais: FOX, CBS, ESPN E CNN (O quê? Não tem MTV?), o mais interessante é o CNN, onde você fica sabendo detalhes sobre a guerra entre as antigas civilizações de Thor e Fenrir, saia e siga para o local das Skeleton Keys, lembra? Pegue uma e abra as portas até conseguir chegar a OZ, escolha a terceira opção para libertar o espírito Asuka, Klarth fará um contrato com ele através do Topaz Ring, saia deste local e dê uma passada em Ary, fale com a mulher em frente ao soldado e ela

dirá que gostaria de tomar um banho quente numa vila oriental que fica escondida em Trent Woods, saia e siga para a Vila dos Elfos e daí para Trent Woods, siga três telas norte, três a oeste e mais três ao norte, você encontrará uma garotinha que te levará para a vila dela.

JAPON (OPCIONAL)

Suzu te leva até o avô dela Lanzo Hatori, que é o Elder da vila, após passar por algumas armadilhas, Lanzo os convida para tomar um banho quente, homens separados das mulheres, obviamente, Arche comenta que Mint tem os maiores seios que ela já viu e ela responde envergonhada que é porquê é mais velha 2 anos, ao ouvir isso, Chester resolve dar uma espiada e acaba levando uma baldada na cabeça de Arche, após o banho revigorante, Lanzo pede um favor, ele diz que os ninjas contra os quais eles lutaram são dessa vila e que foram dominados por Dhaos, os pais de Suzu estão entre eles e ele pede para você procurá-los e tentar salvá-los, a última vez que foram vistos, estavam em Euclid, Cless aceita o pedido e Lanzo lhe entrega a espada Muramasa, saia da cidade pelo norte e procure por um baú com a magia Flare Tornado para Arche, volte e saia pelo sul e Suzu se oferece para transportá-los para três locais: Trent Woods, Vila dos Elfos ou a entrada de Ymir Forest, você decide, de qualquer forma, siga para Euclid, hora de lutar no coliseu, ele está localizado no castelo, entrando, siga pela esquerda para chegar numa porta com três soldados vigiando, fale com o do meio para entrar no torneio, mas antes equipe em Cless os acessórios Body Amulet e Gorgon Amulet, você só poderá lutar com ele e seus itens de cura estarão bem limitados, vais enfrentar uma série

de 8 batalhas, se estiver com os acessórios recomendados não deve ter problemas, após vencer as 8 lutas, os pais de Suzu aparecem e te desafiam:

CHEFE: Dozo e Okiyo

Pedreira, somente com Cless e com poucos itens de cura essa batalha será muito difícil de vencer, a boa notícia é que você não é obrigado a vencer, mas em todo caso as skills mais recomendadas são Soul Wave e Tiger Teeth, faça o possível, mas se não der...

Se vencer, os dois se matam e Cless sente-se culpado por não ter conseguido salvá-los, se perder, Suzu aparece e usa uma técnica que acaba com os dois, de qualquer forma, volte ao Japon e vá falar com Lanzo, ele agradece por libertar Dozo e Okiyo do controle de Dhaos e lhe ensina a Skill Lion Claws, isso é tudo a fazer aqui, volte para Euclid,

O COLISEU DE EUCLID (OPCIONAL)

Como foi dito antes, você só poderá lutar com Cless e seus itens de cura serão limitados, você enfrentará uma série de oito batalhas contra inimigos variados, há nove níveis de dificuldade, cada um com um prêmio diferente e ao final das oito lutas você terá a opção de enfrentar uma luta extra contra um inimigo que é sempre o mesmo em todos os níveis, o Wyvern, você só ganha os prêmios se derrotá-lo, se decidir enfrentá-lo você será curado antes da batalha, se estiver com medinho e resolver cair fora você só ganha 30000 G, abaixo vai uma estratégia de como derrotá-lo:

CHEFE: Wyvern

Pedreira, ele tem um ataque físico poderoso e as bolas negras que ele solta podem acabar com Cless na hora, quando ele usar isso, afaste-se o máximo que puder, no mais use Soul Edge e Soul Wave, de preferencia logo após usar um Flare Bottle, seria bom ter pelos menos dois Apple Gummy para esta batalha.

Agora vamos aos níveis:

Nível 1 - O único inimigo preocupante é o Gorgon, ele pode te petrificar mas se tiver o Gorgon Amulet equipado, nem se preocupe com isso, só tente não deixar que ele te cerque no canto, pois seu ataque físico é bem poderoso, o prêmio por vencer o nível 1 é a Skill Lion Teeth para Cless.

Nível 2 - Novamente o maior perigo é o Gorgon, o Evil Weed também pode dar algum trabalho, mas nada impossível, o prêmio por este nível é o Souvenir Set contendo um Soup Pot, um Guinness Beer e um S-Flag, que podem ser vendidos por um bom preço.

Nível 3 - Mais uma vez a maior ameaça é o Gorgon, então não vacile, o Big Foot também é perigoso, mas uns três Lion Flare acabam com ele, o prêmio do nível 3 é o Amulet Set, contendo um Poison, Body e Gorgon Amulet (você já deve ter um monte desses, mas...)

Nível 4 - Dessa vez não tem Gorgon, mas tem o Bearman e o Evil Weed que são perigosos se você vacilar, o prêmio deste nível é o Meats of The World que contém 1 Veal, Sirloin, Boar Roast, Pork Roast, Beef e Dragon Steak (calma, os prêmios vão melhorar, eu prometo).

Nível 5 - O maior perigo aqui é o Salmando, que é uma versão melhorada do Efreet tente trancá-lo num canto e mande Tiger Teeths sem piedade, no mais tenha cuidado também com o Gorgon, o prêmio deste nível é o Herb Kit contendo um Sage, Red Sage, Lavender, Red Lavender, Sarvory, Red Sarvory, Verbena e Red Verbena (É disso que eu tô falando!!!).

Nível 6 - A novidade aqui é o Kemazotz, uma cópia de Gnome, que tem os mesmos

ataques, quando ele se esconder, tente desviar de seus mísseis e quando ele aparecer, cole nele e use ataques normais sem piedade, para evitar que ele se esconda novamente, o prêmio deste nível é o Bottle Set, contendo um Rune, Charm, Life, Medicine e Remedy Bottle. (Alegria de pobre dura pouco.)

Nível 7 - Este é o nível mais difícil do coliseu, todos os inimigos mais perigosos que você já enfrentou estão aqui, a novidade é o Mimm, que vem por último e pode detonar Cless com duas ou três porradas, Lion Flare é a melhor opção contra ele, boa sorte, o prêmio deste nível são os Magical Artfacts, que contem um Magical Broom, Mage Ribbon, Lipstick (que diminui o preço dos produtos nas lojas) e o Magical Pouch que quando equipado adiciona um item aleatório ao inventário enquanto você anda.

Nível 8 - Não tão difícil quanto o nível anterior, mas mesmo assim não vacile, pois o Mimm também está aqui, além do Bigfoot e Kemazotz, o prêmio deste nível é o Magician Star Item Set, contendo um Star Rod (melhor arma de Mint), Star Broom, Star Cloak e Star Cap.

Nível 9 - Se comparado aos níveis anteriores, este até que é bem fácil, o mais perigoso aqui é o Bearman, Soul Wave é a melhor arma contra ele, cuidado também com o Evil Weed e o Fe. Golem, o prêmio deste nível é o Fighter Star Item Set, que contém um Star Shield, Star Helmet e Star Gloves.

A partir daqui, os inimigos serão aleatórios, mas o prêmio será sempre o mesmo, um Apple e um Orange Gummy, então não percamos mais tempo aqui e vamos em frente.

CAÇA AO TESOURO (OPCIONAL)

Siga para Freezekill e entre no Café, fale com o cara no canto e ele se apresenta como Graham Ayflite, ele diz que seu pai era um grande pirata e que escondeu seus tesouros em várias partes do mundo, ele te dará o diário do seu pai e pede que você encontre o verdadeiro tesouro, o resto será todo seu, bem, saia e siga para os seguintes locais:

-Uma ilhazinha ao norte de Euclid, você encontrará um Whale Meat e um Moon Crystal;

-Uma praia, a leste de Long Valley, lá tem um Silver Cape.

-Numa praia ao sul de Miguel, Reverse Doll.

-Numa ilha comprida a oeste de Miguel, lá tem um Elixir, Armllet, Whale Meat, Blue Line Shield, Green Torch e Black Onix.

-Numa praia que fica numa ilha a leste da Cave of Spirits, tem um Whale Meat e um Protect Ring

-Num campo ao norte de Ary, tem um Blue Candle e um Sefira que aumenta em 10% a experiência e o dinheiro ganho nas batalhas, eles estão bem escondido atrás de uma árvore, procure com atenção.

-Numa praia a sudoeste de Freezekill, lá tem um Hyper Gauntlet, Whale Meat e Mental Ring.

-Numa praia a leste de Ymir Forest, Protect Ring

-Numa ilha ao sul de Alvanista, Silver Mattock.

-Uma ilha ao norte de Alvanista, Silver Cape, Whale Meat e Resist Ring.

-Uma ilha na parte leste do continente Freeland, 2 elixirs, Whale Meat e o Drum Set, com ele você brincar de baterista.

-Uma ilha na parte oeste de Feeland, Whale Meat, Jade Ring e Soup Pot.

-Uma praia a nordeste de Midgar (ou o que sobrou dela), Red Lantern, Elven Boots, Cat's Eye, Elixir, Red Line Shield e uma arma não identificada (Duelist Sword).

-Uma área nevada ao norte de Midgar, Jade Ring, Elven Boots, Namco Gamer (melhor arma de Klarth) e uma arma não-identificada (Lucky Blade).

-Ilha ao norte de Cave of Spirits, Dark Seal (Obrigado ao Paulo Sabadin pelo aviso, (edusabadin@yahoo.com.br)).

Obs. Se tiver dificuldade em achar os locais, uma dica é que todos eles só são acessíveis via Airbird, então é só prestar atenção.

Obs2: Se alguém encontrar algum outro tesouro que não esteja listado aqui, por favor me escreva e diga onde ele está.

Agora vamos atrás do verdadeiro tesouro, o que Grahan está querendo, ele está numa minúscula ilha a sudoeste de Morlia Gallery, trata-se do Rosa's Dress, volte para Freezekill e entregue-o a Grahan, trata-se do vestido de noiva da mãe dele, Grahan então entende que o pai dele quis dizer que mais importante que as riquezas que ele acumulou era o amor de sua esposa, você não ganhará nada, mas fará Graham sentir-se muito feliz.

COMBO COMMAND (OPCIONAL)

Esse é um acessório que quando equipado em Cless permite que ele use qualquer skill que ele já aprendido mesmo sem tê-la equipado, mas para isso você deve executar um comando especial, tipo jogo de luta, o acessório pode ser comprado numa loja que fica em uma pequena ilha ao sul de Freeland, é difícil de achar pois não aparece no mapa, ele custa a ninharia de 5000000 G, use um Lotus Perfume para diminuir isso pela metade, se ainda não for suficiente, venda tudo que achar inútil até ter o suficiente, aqui também alguns equipamentos que podem ser de seu interesse, a lista de comandos para cada skill será mostrada num tópico a parte, agora vamos encarar uma das difíceis dungeons da história dos RPGs.

MORLIA GALLERY (OPCIONAL)

Tenho boas e más notícias (e não é só uma), a primeira má notícia é que agora são vinte andares ao invés dos dez de antes, a boa notícia é que você pode ir direto para o décimo andar pela escada que abrimos no passado, a segunda má notícia é que os dez andares seguintes tem enigmas stressantes e inimigos apelões até o dedão do pé, tenha Cless em nível 75 no mínimo, ou não passará do décimo primeiro, mas com tudo isso, os itens que você encontrará aqui valem a pena, pode acreditar, ah sim!, tenha um cuidado especial com um inimigo chamado Urchin, pois até onde eu sei, ele é invencível e pode eliminar o grupo em questão de segundos, se encontrá-lo, fuja feito louco, no mais, siga para o nono andar pela escada no meio da sala, chegando lá, siga norte até encontrar algumas pessoas, uma delas te vende itens, compre o que precisar e outra serve de INN, se estiver precisando, desça a escada ao sul para o décimo andar.

Salve se quiser e siga em frente até uma escada para o décimo primeiro andar, nenhum segredo aqui também, apenas em frente até o décimo segundo andar, agora siga oeste e depois sul até encontrar alguns, nada muito interessante, pegue tudo e volte uma tela siga pela direita para o décimo terceiro andar, continue em frente até o décimo quarto andar, tem alguns no caminho, siga oeste até a escada para o décimo quinto andar, siga leste e depois sul até a entrada para o

décimo sexto, aqui acaba a parte fácil.

Siga oeste e depois sul até chegar numa sala com o nevoeiro que causa dano, continue andando para o sul e você encontrará o espírito Chamaleon, se tiver pego o Emerald Ring, Klarth fará um contrato com ele, pegue o Sage no canto esquerdo e volte uma tela, siga pela esquerda para o décimo sétimo andar, siga leste até encontrar quatro botões no chão aperte-os na seguinte ordem para abrir a porta ao sul: da esquerda para a direita, primeiro, segundo, terceiro, quarto e segundo, um pouco mais a frente tem um saída de emergência que te leva ao começo, se chegou até aqui, não tem porque voltar agora, a não ser que esteja sem itens de cura, em todo o caso desça a escada para o décimo oitavo andar, aqui acaba a parte difícil para começar a parte "realmente estressante."

Aqui está tudo escuro, você só verá em pequeno círculo ao seu redor, siga sul até não poder mais, ande um pouco para a direita até ver um caminho estreito para o sul, siga por ele até o final, vá para esquerda e depois norte, na área seguinte tem um baú com a magia Black Hole para Arche, volte tudo até o começo desse andar e a partir daí, siga leste, passe direto pela primeira escada e continue até ver a segunda, desça por e continue sul até avistar outra escada, não vá por ela, ande um pouco para a esquerda e continue até chegar na escada para o décimo nono andar.

Dê dois passos para a esquerda e desça pelo corredor estreito, então siga pela esquerda até não poder mais, desça a escada, e continue pela esquerda e depois norte até a entrada para outra área, continue em frente e no meio do caminho pegue no baú um arma não-identificada (Bahamut's Tail), logo você chegará numa sala totalmente escura, apenas alguns flashes de vez enquanto, tem vários baús aqui, mas apenas três são interessantes, uma armadura não-identificada (Gold Armor), um Red Sarvory e o Combo Counter, quando você o consegue, abra o menu e vá em Custom para ativá-lo, a partir de agora os combos que você fizer com Cless serão contados, este lugar é um pequeno labirinto e não é muito fácil dar a localização dos itens, então não o farei, se vira, apenas direi como chegar na saída, a partir da entrada suba para o próximo corredor, siga por ele até não poder mais, então vá pelo sul, passando direto pelo corredor seguinte e indo pela direita no próximo até não poder mais, agora siga sul até o final e então oeste até avistar a escada para o vigésimo andar.

Aqui tem um enigma, há um monte de estátuas espalhadas pela sala, se você ficar de frente pra elas elas te empurram, você deve chegar na escada abaixo, para isso faça o seguinte: ande um pouco para a esquerda, depois um pouco para o sul e então para a direita, fique entre as duas que estão olhando em direções opostas, entre na frente da estátua que está olhando para a direita, após ela te empurrar, dê um passo para o sul e dois passos para a direita, entre na frente da estátua que olha para a direita e então passe por trás da estátua que está olhando para o norte, pegue o Jade Ring no baú e desça para o vigésimo primeiro e último andar.

Pegue os itens na sala e siga para entrada sudeste, continue em frente e você chegará em mais uma área escura com flashes, a partir da entrada siga norte e depois leste, desça a escada e continue leste até avistar duas escadas, vá pela do norte e pegue um Jade Ring e um Orange Gummy, volte e siga pela do sul, vá descendo até avistar um baú azul, nele tem um Hourglass, agora volte até a primeira escada, daí siga sul até avistar outra escada, não vá por ela, siga pelo caminho a esquerda delas até avistar outras escadas, desça e você chegará numa sala com mais nevoeiro tóxico, siga pelo caminho logo em frente e você encontrará o último espírito, Gremlin, Klarth fará um contrato com ele através do Sapphire Ring, volte para a tela anterior e siga pela ponte a direita, em seguida siga norte até o final, entre na sala seguinte e você encontrará...
UM SAVE POINT, (P@#\$% QUE P%\$#@ ATÉ QUE ENFIM!), recupere-se salve e continue

em frente para encarar um chefe:

CHEFE: Wyvern

Exatamente isso que você leu, é o mesmo do coliseu de Euclid, se você passou por todos os níveis, essa batalha será ridícula, se quiser, nem precisa ter Mint no grupo, mande seus melhores ataques e em menos de 30 segundos você acaba com ele.

Continue em frente para chegar a merecida recompensa, uma sala recheada com itens maravilhosos, entre eles, uma arma não-identificada, use nela um Rune Bottle para obter a Excalibur, melhor arma de Cless, tem também a magia Extinction para Arche e a Skill Thor's Wrath de Cless, além da Scout Orb, com ela você pode ajustar a taxa de encontros com inimigos, agora é só sair daqui, volte até o décimo sétimo andar e use a saída de emergência, o enigma para abrir a porta é o mesmo de antes, aqui chegamos ao fim de todos os eventos opcionais, agora é hora de dar cabo do miserável do Dhaos, siga para o seu castelo que já conheça o caminho.

DHAOS CASTLE (DUNGEON FINAL)

Siga até a área antes da sala onde pegou Meteor Storm, siga pelo caminho inferior esquerdo, na sala a direita tem uma alavanca, puxe-a e saia, na sala ao sul tem um Elixir e uma armadura não-identificada (Gaia Armor), volte duas telas e entre na porta ao norte, leia a placa e saia, repare numa escada aparentemente inaccessível, pois bem, atravessa a parede da direita e suba por ela, siga em frente até avistar um símbolo no chão, NÃO PISE NELE AGORA, antes equipe em Cless o Dedis Emblem que você pegou com o guarda no bar de Ary, ao pisar no símbolo, todos os que não tiverem o acessório equipado, vão parar na cadeia do castelo, para libertá-los e poder seguir em frente você deve encontrar outros quatro Dedis Emblem (Você também pode ganhá-los do inimigo Roam Eye, se tiver sorte), siga norte e você encontrará um baú, mas um ninja aparece pra tentar impedir, acabe com ele e pegue o Dedis Emblem.

Volte até o começo do castelo, siga pela porta inferior esquerda para chegar no calabouço, procure por Mint e fale com ela para tê-la de volta, equipe nela o Dedis Emblem e volte até o símbolo, daí, siga pela direita e entre no quarto logo a frente, acabe com mais um ninja e pegue o Dedis Emblem, volte e siga sul entre no quarto a direita e após detonar outro ninja pegue o terceiro Dedis Emblem, saia e siga mais ao sul nos dois baús tem um livro não-identificado (Book of Seals) e um elmo não-identificado (Star Cap), volte até o símbolo e siga pela esquerda, entre no quarto ao para pegar o quarto Dedis Emblem, agora volte até o calabouço para pegar o resto do grupo, volte até o símbolo e siga pela esquerda, vá até uma porta grande, o grupo fará uma espécie de ritual para abri-la, pegue os itens e siga em frente, salve e siga pela esquerda e depois sul, vá pela direita e examine todos os quartos para alguns itens, volte e siga pela esquerda para enfrentar um par de chefes:

CHEFE: Seal Eyes x2

Nada muito complicado, só não deixe eles chegarem muito perto dos seus magos, use Soul Wave, Tiger Teeth, Gremlin e Meteor Storm e não deve ter muito trabalho.

Aperte a alavanca na parede e volte até a sala do Save Point, daí entre na porta ao norte e siga leste até um corredor com um estátua de gárgula, entre pela porta aberta e vá em frente até chegar num save point, repare em um botão no chão, não pise nele agora, leia a placa e siga pela porta mais a esquerda, continue nessa direção até não poder mais, entre no quarto e pise no botão no chão, a partir daqui, entre em todos os quartos e pise em todos os botões que encontrar, sempre na ordem, para abrir a porta a direita do save point, siga por ela e vá em frente até encontrar uma sala com um espelho, examine-o para ser transportado para outra área, saia do quarto e vá seguindo sempre pela esquerda até encontrar mais dois Seal Eyes, acabe com eles e leia a placa na

parede, ela diz que há uma passagem secreta perto de umas escadas.

Volte até a sala do espelho e examine-o para voltar a área anterior saia e atravesse a parede da direita (aí você me pergunta, porque não disse isso antes? Mamar na vaca você não quer, né mané?), quando puder avistar Cless suba para pegar um Lavender, volte e continue pela direita e depois norte para chegar numa escada, antes de subir, atravesse a parede da esquerda para pegar mais alguns itens, suba e entre pela porta da esquerda, siga pelo caminho esquerda e depois sul, entre na porta da esquerda e suba, você chegará em mais um save point, a música muda, fica mais emocionante, é sinal de que você está quase chegando, a partir daqui, não tem mais segredo, é só seguir em frente por um longo caminho, logo você chegará no último save point do jogo, recupere-se salve, e entre na sala seguinte para finalmente encontrar Dhaos, hora da batalha final:

CHEFE: Dhaos

O mesmo que você enfrentou antes, obviamente mais poderoso, mas com os mesmos ataques e alguns novos, a maior preocupação é o fato de ele te petrificar facilmente com um ataque normal, mantenha Mint na retaguarda para não correr nenhum risco, com Cless use Skills rápidas, com Tiger Teeth, Fury Slash e Thor's Wrath, Klarth usa Gremilin ou Origin e Arche só deve ter Meteor Storm ativado, não posso dizer mais, pois estranhamente eu o derrotei, não sei como, no segundo ataque de Cless, provavelmente algum bug, em todo o caso esse ainda não é o fim, pois Dhaos volta em uma segunda e mais poderosa forma, prepare-se:

CHEFE FINAL: Neo Dhaos e Dhaos Arm

O último e mais difícil chefe do jogo, são dois alvos e você destruir os dois, ele tem um porrada de ataques, como Meteor Storm, Final Ray e Halation, esse último é o mais irritante, Dhaos faz o cenário ficar todo escuro e nessa hora ele é invencível, o pior é que ele usa isso constantemente e acertá-lo não será uma tarefa nada fácil, em todo o caso, com Cless use Fury Slash direto contra Dhaos Arm até destruí-lo, quando isso acontecer, use Tiger Teeth, Soul Edge ou Thor's Wrath contra Neo Dhaos, Karth e Mint usas as mesmas magias de antes, não aconselho a ter Chester nessa batalha, a não ser que tenha conseguido o Berserk Bow, se for o caso, mantenha-o logo atrás de Cless, essa será uma batalha de muita paciência, mas se seguiu esse detonado a risca, dificilmente perderá, boa sorte!

Antes de morrer, Dhaos revela que queria usar o poder do Mana para criar uma semente e com ela, salvar seu próprio planeta que estava morrendo, o grupo se sente meio culpado, pois ao destruir Dhaos acabou condenando seu planeta, mas Klarth diz que os objetivos de Dhaos não justificam ele ter massacrado tantos inocentes, de volta a Tree of Mana, Mint põe nela uma barreira protetora para que nunca mais ela seja ferida, vou parar por aqui e deixar que você confira o resto do final desse magnífico jogo por si próprio, após os créditos, tem algumas cenas extras, valeu e até a próxima.

Personagens

Cless Alvein - Guerreiro

Um jovem da vila de Totus que teve sua família e amigos massacrados por servos de Dhaos e agora parte em busca de vingança, em batalha, Cless é o melhor, não poderia ser diferente, pois ele fica no grupo 100% do jogo, ele tem uma porrada de skills, para todas as situações e não tem nenhum ponto negativo que eu possa citar.

- Skills (técnicas)

O sistema de Skills de Cless é muito parecido com o da série Star Ocean (aliás, todo o sistema de jogo é parecido.), você deve equipar uma skill para ser usada nos botões L (curta distância) ou R (Longa distancia), cada botão pode ter duas skills equipadas, para usar a primeira basta apertar o botão normalmente, para usar a segunda, segure o direcional para cima e aperte o botão, abaixo segue uma lista de todas as skills de Cless.

NOME - COMO CONSEGUIR - TP GASTO - DESCRIÇÃO

- Psion Bolt - Aprende no Lv.2 - 2 - Cless lança uma pequena onda de energia no inimigo, causando dano por trovão.
- Dual Kick - Aprende no Lv.5 - 4 - Cless chuta o inimigo e depois o acerta com sua arma.
- Lighting Bolt - Aprende no Lv.9 - 8 - Cless avança contra o inimigo, pula e lança nele um raio que atinge também quem estiver perto.
- Blade Storm - Aprende no Lv.12 - 15 - Cless acerta o inimigo várias vezes inutil contra voadores.
- Tiger Teeth - Aprende o Lv.15 - 7 - Uma das melhores de Cless, ele acerta o inimigo duas vezes, é rápido e pode desarmar a maioria dos ataques deles.
- Focus - Aprende no Lv.20 - 6 - Supostamente, aumenta o poder de ataque de Cless, eu nunca vi nenhuma diferença, logo recomendo usar Flare Bottles para essa função.
- Phoenix - Aprende no Lv.26 - 8 - Cless se transforma num pássaro de fogo e atinge um inimigo causando dano por esse elemento, enquanto estiver na forma de pássaro, Cless é invencível.
- Gale Shield - Aprende no Lv.27 - 5 - Cless produz uma rajada de vento vertical que atinge quem estiver por perto, bom contra inimigos voadores.
- Fury Slash - Aprende no Lv.31 - 12 - Cless carrega o ataque e em seguida acerta os inimigos que estejam a uma certa distância, dependendo da arma equipada, essa pode ser a skill mais poderosa de Cless.
- Eir's Love - Aprende no Lv.34 - 6 - Cless recupera um pouco de HP, só use no coliseu e mesmo assim, só se não tiver outro jeito, no mais, inútil.
- Lionheart - Aprende no Lv.37 - 14 - Cless empurra o inimigo até o fim da tela e causa dano nele e em quem estiver atrás.
- Magma Rift - Aprende no Lv.41 - 9 - Cless cria um pequeno pilar de lava e em seguida acerta o inimigo com sua arma, poderoso, mas o alcance é muito curto.
- Firebrand - Aprende no Lv.45 - 10 - Cless ergue sua arma e em seguida a atira em chamas contra os inimigos.
- Focus More - Aprende no Lv.50 - 20 - Uma versão melhorada de Focus, o gasto de TP não vale a pena.
- Soul Edge - Aprende ao derrotar - 25 - Cless corre contra o inimigo e lhe FangWolf em Freezekill. aplica dois golpes de espada, um na subida e outro na descida.
- Soul Wave - Aprende ao derrotar - 30 - Cless cria uma barreira de energia Flamebelk em Odin's Tower ao seu redor e em seguida, lança uma onda dessa energia nos inimigos.

Teleport - Aprender ao derrotar - 30 - Cless cria uma rajada de vento semelhante ao Gale Shield, então desaparece e reaparece caindo sobre o alvo e o acertando quatro vezes.

- Skills combinadas:

NOME - SKILLS NECESSÁRIAS - TP GASTO - COMO CONSEGUIR

Psion Kick - Psion Bolt e - 9 - Ganhe de Tristan antes de entrar na Tumba Dual Kick de Dhaos

Psion Storm - Psion Bolt e - 16 - No bar em Alvanista, compre do guarda Blade Storm bêbado.

Magma Bolt - Psion Bolt e - 10 - Ganhe do espadachim que está num Magma Rift acampamento ao sul de Midgard.

Mecha Blade - Psion Bolt e - 15 - No armário da casa de um velho em Miguel. Tiger Teeth

Bolt Crash - Lighting Bolt e - 17 - Compre de um cara na parte norte de Dual Kick Midgard

Flare Talon - Poenix e - 20 - Compre de um espadachim em Miguel. Dual Kick

Lion Lunge - Lionheart e - 12 - Compre de um cara num acampamento ao sul Dual kick de Morlia Galery (futuro)

Earth's Rage - Lighting Bolt e - 17 - Em algum lugar de Valhalla Plains, Magma Rift nunca consegui encontrar.

Tempest - Lighting Bolt e - 21 - Compre de uma mulher na loja de armaduras Blade Storm de Venezia.

Thor's Wrarth - Lighting Bolt e - 20 - Num baú, no 21º andar de Morlia Tiger Teeth Gallery.

Burning Soul - Phoenix e - 21 - Ganhe de uma mulher em Alvanista. Blade Storm

Lion Claws - Lionheart e - 28 - Ganhe de Lanzo Hattori em Japon, após a Blade Storm batalha contra Dozo e Okyia em Euclid.

Lion Teeth - Lionheart e - 13 - Prêmio do nível 1 do coliseu de Euclid. Tiger Teeth

Odin's Wrath - Phoenix e - 25 - Compre de um cara num dos oasis de Freeland Tiger Teeth

Cinder Hawk - Phoenix e - 18 - Compre de um espadachim em Ary. Magma Rift

Lion Flare - Lionheart e - 13 - Compre de um espadachim em Freezekill Magma Rift

Soul Forge - Soul Edge e - 50 - Ganho ao derrotar Origin. Soul Wave

Soul Strike - Teleport e - 40 - Ganho ao derrotar Origin. Soul Wave

---Comandos do "Combo Command"----

Psion Bolt: | \ ->
v °

Dual Kick: | / <-
v °

Lighting Bolt: <- ->/ /
°

Blade Storm: / -> \
°

Tiger Teeth: -> | \
 v °
 ^ ^

Focus: | |

 °
Phoenix: / / | \
 ° v °

 ^
Gale Shield: \ | / |
 ° v °

 ^
Fury Slash: | <- ->

 ^
Eir's Love: / | \ |
 ° v °

 ° °
Lionheart: \ \ \ ->
 °

Magma Rift: -> <- ->

 °
Firebrand: | \ -> /
 v °

Focus More: | |
 v v

Teleport: -> \ | / <- -> <- ->
 ° v °

 ^
Soul Edge: -> \ | / <- -> | |
 ° v ° v

 ^
Soul Wave: -> \ | / <- -> | |
 ° v ° v

Obs: Todos os comandos terminam com o botão B.

AVISO: Abaixo seguem os comandos das skills combinadas, eles são muito difíceis, e se você quiser executá-los, prepare-se para ter muitos calos nos dedos:

Psion Kick: | \ -> \ | / <-
 v ° ° v °

 °
Psion Storm: | \ -> <- / -> \
 v ° °

Mecha Blade: | \ -> <- -> | \
 v ° v °

Magma Bolt: | \ -> <- -> <- ->
v °

°
Bolt Crash: / <- / | | / <-
° v v °

°
Flare Talon: <- -> / / | / <-
° v °

° °
Lion Lunge: \ \ \ -> \ | / <-
° ° v °

°
Earth's Rage: / <- / | -> <- ->
° v

° °
Tempest: / <- / | \ / -> \
° v ° °

°
Thor's Wrath: / <- / | \ -> | \
° v ° v °

° °
Burning Soul: <- -> / / | / -> \
° ° °

° ° °
Lion Claws: \ \ \ -> <- / -> /
° ° °

° °
Lion Teeth: \ \ \ -> <- -> | \
° ° v °

°
Odin's Wrath: <- -> / / -> | \
° ° v °

°
Cinder Hawk: <- -> / / -> <- ->
°

° °
Lion Flare: \ \ \ -> <- -> <- ->
°

° ^ ^
Soul Forge: -> \ | / <- -> | | -> \ | / <- -> | | (c@#\$\$%`&*)
° v ° v ° ° v ° v °

° ^
Soul Strike: -> \ | / <- -> <- -> \ | / <- -> | | (não tenho certeza
° v ° ° v ° v desse!)

Mint Adnaide - Curandeira

Uma jovem curandeira que presa junto com sua mãe, pelos mesmos homens que destruíram a vila de Cless, os dois se conhecem na prisão e se unem na jornada para impedir os planos de Dhaos, em batalha, Mint tem a única e exclusiva função de curar os aliados e de vez em quando, melhora seu status na batalha, sendo completamente inútil em qualquer outra função.

Skills (Magia branca)

NOME - NÍVEL EM QUE APRENDE - TP GASTO - EFEITO

First Aid - 3 - 5 - Recupera pouco HP de um aliado

Hammer - 5 - 4 - Tonteia um inimigo, um tanto quanto inútil, já que não funciona em chefes.

Deep Mist - 8 - 3 - Diminui o ataque de todos os inimigos, raramente funciona.

Delay - 11 - 14 - Deixa os inimigos lentos.

Heal - 14 - 10 - Recupera quantidade razoável do HP de um aliado.

Acid Rain - 17 - 7 - Diminui a defesa de todos os inimigos.

Antidote - 20 - 8 - Retira o status poison.

Nurse - 23 - 20 - Recupera quantidade razoável do HP de todos os aliados.

Haste - 26 - 16 - Aumenta a velocidade de todos os aliados, eu não consigo notar nenhuma diferença aparente, mas...

Silence - 29 - 6 - Impede um inimigo de usar magia, raramente (e bota raramente nisso) funciona.

Dispel - 32 - 14 - Remove efeitos de diminuição de status

Barrier - 35 - 15 - Aumenta a defesa física de um aliado.

Cure - 38 - 22 - Recupera bastante HP de um aliado.

Hammer Head - 41 - 16 - Tonteia todos os inimigos, gasto inútil de TP.

Valkyrie - 44 - 15 - Aumenta o ataque de todos os aliados.

Recover - 47 - 18 - Remove todos os status negativos de um aliado.

Raise Dead - 50 - 26 - Ressucita um aliado.

Resurrection - 54 - 32 - Recupera bastante HP de todos os aliados.

Klarth F. Lester - Invocador

Um estudioso de magia, que é especialista em espíritos, como ele é um humano, não pode usar magia, como os elfos, mas pode fazer contratos com os espíritos através de anéis mágicos e assim poder invocá-los, ele se junta ao grupo meio contra a vontade, mas logo se torna um grande companheiro, em batalha, as invocações de Klarth são de grande ajuda, ele não é tão poderoso como Arche, mas chega bem perto.

Skills (Invocações)

NOME - TP GASTO - EFEITO

Sylphs - 5 - Dano por vento em um inimigo.

Efreet - 16 - Dano por fogo em inimigos aleatórios.

Undine - 8 - Dano por água em inimigos numa certa área.

Gnome - 14 - Dano por terra em inimigos numa certa área.

Maxwell - 20 - Dano não elemental em inimigos aleatórios, uma das melhores invocações de Klarth.

Luna - 24 - Dano por luz em inimigos numa certa área.

Volt - 32 - Dano por trovão em inimigos numa certa área.

Shadow - 25 - Dano por trevas em inimigos numa certa área.

Aska - 25 - Dano por luz em inimigos numa certa área.

Origin - 40 - Dano não elemental em inimigos numa certa área.
Chamaleon - 40 - Morte instantânea a um inimigo, quase nunca funciona.
Gremlin - 45 - Dano não elemental altíssimo em todos os inimigos.

Obs.: A localização de todas as invocações de Klarth estão no detonado, então, não irei repeti-las.

Arche Klaine - Feiticeira

Uma meio-elfo que no primeiro encontro com o grupo está possuída por um espírito que busca vingança contra um certo Demitel, quando Cless e os outros a ajudam a cumprir seu objetivo, ela liberta Arche e em agradecimento ela se une ao grupo, em batalha, Arche é a segunda melhor personagem, suas magias podem ser realmente devastadoras dependendo da situação, tenha-a no grupo sempre que possível.

Skills (Magia negra)

NOME - COMO CONSEGUIR - TP GASTO - EFEITO

Fireball - Já começa com ela - 3 - Dano baixo por fogo em um inimigo.

Lighting - Compre de um mago - 4 - Dano baixo por trovão em um inimigo.
em Venezzia

Ice Needle - Já começa com ela - 4 - Dano baixo por gelo em um inimigo.

Grave - Numa estante na casa - 4 - Dano baixo por terra em um inimigo.
de Klarth

Eruption - Fale com Lenios em - 8 - Dano médio por fogo em alguns inimigos.
Beladum.

Storm - Compre do mesmo mago - 10 - Dano médio por vento em alguns
que te vendeu Lighting inimigos.

Ice Tornado - Numa estante na - 10 - Dano médio por gelo em um inimigo.
casa de Klarth

Stone Wall - Cave of Spirits - 10 - Dano médio por terra em um inimigo.
após derrotar
Gnome

Tractor Beam - Compre de um cara - 12 - Dano não-elemental em alguns
no castelo de inimigos
Alvanista.

Fire Wall - Molten Cavern, após - 12 - Dano médio por fogo em alguns
derrotar Efreet inimigos.

Thunder Blade - Compre do mesmo - 12 - Dano alto por trovão em alguns
cara que te vendeu inimigos.
Tractor Beam.

Ice Wall - Glaciated Cavern, mas - 12 - Dano médio por gelo em alguns
só no futuro (???) inimigos.

Flare Tornado - Ao norte da vila - 15 - Dano alto por fogo em alguns
de Japon inimigos.

Ray - Ganhará logo após conseguir - 15 - Dano alto por luz em alguns
Luna. inimigos.

Fire Storm - Dhaos Castle (primeira - 18 - Dano alto por fogo em alguns
vez) inimigos.

God Breath - Thor, numa das portas - 18 - Dano alto por vento em alguns
que podem ser abertas inimigos.
com a Skeleton Key

Distortion - Dhaos Caslte (primeira - 18 - Causa morte instantânea a um
vez inimigo, quase nunca funciona.

Explode - Odin's Tower - 25 - Dano altíssimo por fogo em alguns inimigos.

Tidal Wave - Na caverna de - 25 - Dano altíssimo por água em alguns
Freezekill inimigos.

Indignation - Lyzem te ensina antes - 30 - Dano altíssimo por trovão em

de irem a Dhaos Castle alguns inimigos.
pela primeira vez
Death Cloud - Demitel Castle no - 25 - Versão mais eficiente do Distotion.
futuro.
Black Hole - 18° andar de Morlia - 35 - Causa morte instantânea a todos os
Gallery inimigos, pra variar, raramente
funciona.
Extinction - 21° andar de Morlia - 50 - Versão mais eficiente de Black
Gallery Hole.
Meteor Storm - Dhaos Castle (final) - 40 - Dano não-elemental altíssimo
em alguns inimigos.

Obs.: Todas as magias de Arche só podem ser conseguidas depois que ela
entrar para o grupo.

Chester Barklight - Arqueiro

O melhor amigo de Cless, Chester também teve sua família e amigos
assassinados pelos servos de Dhaos e seu ódio por ele é ainda maior que o
do próprio Cless, ele partirá junto com o amigo para vingá-los, em batalha,
Chester tem uma característica interessante, não possui nenhuma skill, só
ataques normais, essa limitação o tornaria um personagem naturalmente
inútil, mas não é bem assim, com um bom arco, Chester pode ter um poder de
ataque maior que o de Cless, então não deixe de evoluí-lo e tenha-o em
batalhas onde a magia não é muito eficiente.

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash_Riot), se você
quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado
e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Breath of Fire III
Chrono Trigger
Donkey Kong Country 2
Donkey Kong Country 3
Double Dragon (lista de golpes)
Final Fantasy IV
Final Fantasy V
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Tactics
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Lufia II - Rise of the Sinistrals
Megaman X
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4
Megaman X5
Megaman X6
Mortal Kombat (lista de golpes)
Parasite Eve 2
Resident Evil 2
Resident Evil 3

Sid Meyer's Civilization
Silent Hill
Super Street Fighter II (lista de golpes)
Tales of Phantasia
Terranigma
The King of Fighters 95 (lista de golpes)
The King of Fighters 97 (lista de golpes)
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge
World Heroes 2 (lista de golpes)
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.

This document is copyright Ash_Riot and hosted by VGM with permission.