

# Tengai Makyou Zero (Import) Walkthrough (Spanish)

by Rudwolf

Updated to v2.01 on Feb 17, 2009

^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^  
GUÍA DE FAR EAST OF EDEN ZERO TENGAI MAKYOU ZERO

Versión 2.01 por Rudwolf

^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^ ^\_^

## ÍNDICE

- 0.1 CONTACTO
- 0.2 DERECHOS DE AUTOR
- 0.3 VERSIONES
- 0.4 PRESENTACIÓN
- 0.5 VERSIONES DEL JUEGO
- 1.0 ¿QUÉ ES FAR EAST OF EDEN ZERO TENGAI MAKYO ZERO?
- 2.0 CONFIGURACIÓN DE FECHA
- 3.0 EL COMIENZO
- 4.0 PERSONAJES
- 5.0 PROBLEMAS DE LOS REINOS
- 6.0 MENÚ
- 7.0 SISTEMA DE BATALLA
- 8.0 CAMINATA
  - 8.1 Reino del Oso de Fuego
  - 8.2 Reino de la Grulla
  - 8.3 Reino del Pavo Real
  - 8.4 Reino de la Tortuga
  - 8.5 Reino del Perro
  - 8.6 Reino del Dios Dragón
- 9.0 COSAS EXTRAS
  - 9.1 Tienda de Huevos
  - 9.2 Cueva de las mujeres hermosas
  - 9.3 Consíguete una esposa
- 10.0 NOMBRES DE LOS REINOS, VILLAS Y LUGARES EN KANJI (no disponible en este texto)
- 11.0 PERGAMINOS
- 12.0 ARTÍCULOS Y EQUIPOS
  - 12.1 Artículos
  - 12.2 Armas
  - 12.3 Armaduras
- 13. CELEBRACIONES
- 14. MISTERIOS SIN RESOLVER
- 15. TRUCOS
- 16. DONDE ENCONTRAR LAS "MANGAS"
- 17. AGRADECIMIENTOS

=====  
0.1 CONTACTO  
=====

Para comentarios, sugerencias, errores, horrores y aportaciones envíame un correo a [rudwolf1@yahoo.com.mx](mailto:rudwolf1@yahoo.com.mx). Ésta es una versión modificada ya que muchas páginas web no soportan texto Unicode. Puedes encontrar esta guía en [gamefaq](#) y [neoseeker](#).

Anteriormente tenía la guía completa con kanji en mi página, sin embargo cada vez que mi página se volvía mas o menos popular, siempre algo

sale mal en el servidor, así que opté por no publicarlo más por ahora.

=====

## 0.2 DERECHOS DE AUTOR

=====

Esta guía se distribuye libremente bajo ciertas condiciones:

1. Esta guía no se vende.
2. No se modifica.
3. Se debe dar el crédito al autor.
4. Si vas a publicarlo en tu página Web por favor avísame.
5. Para traducciones a otros idiomas avísame.
6. Si esta información lo vas a usar para tu propia guía ¡Al menos Dame las Gracias! aunque al leerlo dudo que alguien haga una guía como esta.
7. La versión más reciente siempre estará en la página que ya indique primero y en las demás páginas que la publican lo antes posible.

=====

## 0.3 VERSIONES

=====

### 1.0 Primera Versión.

1.0a -1.0g Ortografía, correcciones de traducción, agregando más ataques de jefes, tablas, detalles de artículos, conclusiones y mucho más.

### 2.0 Incluyendo trucos

2.01 Más trucos, corrección sobre el chip correcto que usa el juego, versiones del juego.

=====

## 0.4 PRESENTACIÓN

=====

Esta es la guía de Far East of Eden Zero, es mi primera guía de un juego y la única que existe en español de este juego, ahora recuerdo que había encontrado una guía de este juego en español pero al parecer quién la estaba haciendo no era un hablante nativo de español, y no la termino, bueno.

Trate de hacerla lo mas completa posible, aun quedan detallitos por resolver, pero con el tiempo espero solucionarlos, para que lo veas bien necesitas tener instalados la fuente Arial Unicode MS junto con la fuente japoesa, si tienes el CD de Office puedes instalarlo, ya que incluye caracteres japoneses, he confirmado que es la única guía con caracteres japonese en toda la internet, como este juego es japonés es preferible que el jugador sepa leer al menos hiragana y katakana, aunque no es necesario. Hube leído en Internet que DeJap, un grupo de hackers japoneses estaba traduciendo el juego a ingles, hasta ahora no lo han terminado, así que no esperes y ponte a jugar. Si tú sabes algo de este juego que no está en la guía por favor avísame y lo agradeceré profundamente (Léase sección Misterios sin Resolver). El juego lo puedes acabar en un promedio de 21 horas. ¡Que lo disfrutes!

=====

## 0.5 VERSIONES DEL JUEGO

=====

Hay dos versiones del juego, una se llama Far East of Eden Zero y el otro es Shounen no Jump no Shou - Far East of Eden Zero, la única diferencia es que en el segundo aparece un personaje "manga", estos te venden un manga que te ayudan a recuperar 30 puntos de vida y al parecer

es ilimitado, y sólo puedes comprarlos en el martes. Además aclaro que estas versiones tienen su propio paquete de gráficos.

=====

## 1.0 ¿Qué es Far East of Eden Zero Tengai Makyo Zero?

=====

Far East of Eden Zero fue un videojuego comercializado por Hudson y programado por Red Entertainment.

La característica de este juego es que intentó ser el primero de muchos con un sistema al que sus programadores llamaron PLG (Personal Life Game). Es un concepto interesante, ya que el motor que le da vida al juego en un reloj interno. Al encender el juego hay que ajustar fecha y hora, a partir de ese momento el tiempo corre en tiempo real. Esto da muchas posibilidades, oscurecía y amanecía a la vez como en la vida real, las tiendas tenían horarios y sólo algunas abrían ciertos días. En cada pueblo se hacían festividades ciertos días y ese momento aprovechar para comprar artículos interesantes... ¡hasta puedes celebrar la navidad! También tiene el concepto de adoptar mascotas, las cuales tienes que cuidar a diario, porque sino mueren, como dato curioso este juego utilizo este concepto antes de la aparición de la mascota virtual Tamagochi de Bandai. Otros juegos que utilizan PLG son Pokemon Version Gold y Silver de Gameboy. Este juego usa el chip SPC7110, usado en juegos como Super Power League 4 y Momotaro Densetsu Happy, por lo que requiere el uso de archivos de gráficos aparte si se juega en emulador.

Si parte de esto lo encuentras en wikipedia es porque yo lo puse.

=====

## 2.0 CONFIGURACIÓN DE FECHA

=====

Al iniciar el juego por primera vez hace una revisión de la consola (o emulador), reinicialo dos veces después de presionar A y luego B respectivamente.

Veras algo así en la parte inferior

dengen o irenaoshite (Verificando fuente de poder)

En la tercera pantalla te indica que ajustes la fecha actual, viene en calendario cristiano y abajo su equivalente en eras en Japón desde la era Meiji hasta el emperador actual, la cuarta pantalla te pide tu fecha de cumpleaños, ya terminado todo muestra la historia.

tokei no settei (crear reloj)

genzai no jikoku irekashite kudasai (Ajustar Tiempo Actual Por favor)

Seireki Era Cristiana

Eras de Japón

Meiji (1868-1912)

Taishou (1912-1926)

Shouwa Emperador Japonés (1926-1989)

Heisei Reino del Emperador (1989-)

Anata no Danyoubi (Tu fecha de cumpleaños)

=====

### 3.0 El COMIENZO

=====

El mundo de Jiphang consta de 6 reinos, el Reino del Oso de Fuego (Hijuma Koku), el Reino de la Grulla (Kujaku Koku), el Reino del Pavo Real (Tsuru Koku), el Reino de la Tortuga (Kame Koku), el Reino del Perro (Inugami Koku) y el Reino del Dios Dragón (Ryu ou Koku). De estos el Reino del Dragón es el mas poderoso y ha mantenido una política pacifica desde hace mucho tiempo. El juego muestra una secuencia de escenas donde se ve que el nuevo rey del reino del Dragón entra a la corte y es saludado por su sirviente, el nuevo rey es el más joven de dos hermanos y su sirviente le revela que la antigua Flama lo ha escogido. El Rey se preocupa por su hermano mayor pero su sirviente le dice que no tiene que temer ya que la antigua flama lo escogió a él. En otra habitación su hermano mayor habla con Ninigi, este le aconseja que él debiera ser el rey, no su hermano y que lo mate, de esta forma él podrá convertirse en rey.

En otra escena se muestra hablando dos guardias custodiando las Puertas del Infierno sobre el notado disgusto del hermano mayor, de repente aparece el hermano mayor y los mata, entonces rompe el sello y libera a Ninigi para poseer su poder. Antes de morir el hermano menor le dice "aun si me matas, no podrás extinguir la antigua flama". Al final se ven los tres ojos de Ninigi mirando en las Puertas al Infierno.

=====

### 4.0 Personajes

=====

#### Los Buenos

Higan: El protagonista del juego, vive en la villa Hikage, es el nuevo elegido por la antigua flama, ya que lo tiene en su sangre por herencia de su madre, él deberá viajar por todos los reinos para liberarlos de Ninigi y sus secuaces.

Ji: Es el abuelo materno de Higan, es asesinado por Raind, su verdadero nombre es Byakuen.

Binta y Genkotsu: Son amigos de Higan, estos personajes sólo los controlas al principio del juego.

Hisui: Es una hada que está próxima a morir y necesita la ayuda de Higan para que una nueva hada nazca y ocupe su lugar. Este personaje lo conoces en el bosque Inochi no Mori (Bosque de la Vida).

Subaru: Es la nueva hada que acompañara a Higan en sus aventuras, este personaje lo conoces antes del primer enfrentamiento contra Akamaru.

Tenji: Compañero de Higan, este personaje lo conoces en la villa Sake en el reino de la Grulla después de haber hecho unos trabajos. Está unido en cuerpo con Mizuki.

Mizuki: Compañera de Higan y hermana menor de Tenji. Tenji y Mizuki fueron victimas de Juri que les hizo un conjuro mágico de la flauta Mandara no Fue por lo que intercambian sus cuerpos cada vez que tocan la flauta este personaje lo conoces durante el enfrentamiento contra Juri.

Yume no Kenshi: Es una especie de espadachín vagabundo, te lo encontraras varias veces conforme avances en el juego, su verdadero nombre es Shiramei.

Los Malos

Principales

Raind: Maestro en el manejo del hielo, asesino al abuelo de Higan, es el jefe del Reino del Oso de Fuego.

Akamaru: Es el dirigente de la Torre Roja y jefe del Reino Pavo Real, un personaje enano, gordo con lentes, este personaje lo conoces en la aldea Kujaku Jinja en el Reino del Pavo Real, te engañara para que le hagas unos trabajos antes de enfrentarlo.

Sara: Está locamente enamorada de Tenji, por su tristeza el Reino de la Grulla está en sequía.

Juri: Jefe del Reino de la Tortuga, tiene habilidades especiales sobre las plantas, él fue quien hechizo a Tenji y Mizuki por la flauta Mandara no Fue.

Kingin: Jefe del Reino del Perro, es un gato que ha oprimido a los habitantes de este reino obligándoles rendir culto a los gatos gracias a Super Manikan III (Un robot gato gigante).

Ninigi: Jefe Final de Juego, él fue quien engaño al hermano mayor del rey para romper el sello de las Puertas al Infierno para liberar su gran poder.

Subjefes

Aomaru y Kimaru: Amigos de Akamaru, idénticos, la única diferencia es el color de sus trajes, estos los enfrentas junto con Akamaru dentro de las cascadas de Majin en el Reino del Perro.

Gaen: Un tragafuegos, lo enfrentas en la villa Katana en Takamahara.

Mugen: Un ser con apariencia a planta, expela gases tóxicos, lo enfrentas en la villa Kagami en Takamahara.

Suima: Un oso hormiguero, lo enfrentas en la villa Tamatsukiri en Takamahara.

Kokubyaku: Un androide, es la mano derecha de Ninigi, lo enfrentarás en el palacio en Takamahara.

=====  
5.0 Reinos y sus Problemas  
=====

El Reino del Oso de Fuego (Hijuma Koku)

Este reino es el hogar de Higan, aquí es donde comienza tus aventuras para demostrar que eres el valiente del fuego.

El Reino de la Grulla (Kujaku Koku).

El problema de este reino es la lluvia roja que cae constantemente lo que provoca que la gente enferme y la comida se pudra.

El Reino de la Pavo Real (Tsuru Koku)

El problema de este reino es el inmenso desierto donde antes había un hermoso valle.

El Reino de la Tortuga (Kame Koku)

El problema de este reino es que hay un denso bosque donde antes

había mar e islas.

El Reino del Perro (Inugami no Koku)

El problema de este reino es que los habitantes están obligados a rendirle culto a los gatos, amenazados por Super Manikan III.

El reino del Dios Dragón (Ryuou Koku)

El reino final del juego y base de Ninigi.

Takahara: Este reino se ubica en el cielo, es una especie de reino secreto.

=====  
6.0 MENÚ  
=====

Magia           Tácticas  
Mochila        Ajustes  
Equipo         Calendario  
Estatus        Reloj

-----  
          Tiempo Actual

      año    mes    día  
                  tiempo

-----  
          tiempo total jugado  
-----

          Dinero  
-----

Menú Artículos:

Usar        Ordenar        Mover        Descartar        Renombrar marcadores

Para desplazarte más rápido presiona los botones L y R o sus equivalentes en el emulador.

Ajustes de Menú:

                          Rápido    Lento

Velocidad de mensaje            1 2 3 4 5  
Velocidad de mensajes en batalla  1 2 3 4 5  
Velocidad Andante                Rápido  Normal  
Sonido                            Estéreo  Mono  
Memoria de Comando               Enc  Apa  
Estilo fondo                    1 2 3 4 5  
Estilo borde                    1 2 3 4 5  
Color Borde                    1 2 3 4 5

Menú Equipo:

Equipo            | Ofensiva  
Optimizar equipo | Defensa  
Desequipar        | Agilidad  
Desequipar todo  | Suerte  
Salir             | Estilo  
-----

Arma

Armadura

Otro

Otro

Otro

Otro

=====

## 7.0 SISTEMA DE BATALLA

=====

La vista en batalla tú ves a tu equipo de espaldas y a los enemigos de frente, aparece cuatro opciones que son:

Técnicas	Ataque	Artículos
	Magia	

Si presionas B entonces será

Técnicas	Defensa	Artículos
	Huir	

Si presionas dos veces B entonces mostrará las tácticas, por ejemplo que un personaje use magia y que el otro cure, e incluso hacer ataques espectaculares.

### Submenú Técnicas

Seleccione las técnicas propias de cada personaje, en el caso de Higan y Subaru se tienen que conseguir, en el caso de Tenji y Mizuki éstos los adquieren conforme ganan experiencia.

### Personaje

#### Higan

Hiengiri	(Corte de Fuego)
Inasumagiri	(Corte Ataque Relámpago)
Hakuretsugiri	(Corte Explosión)
Senningiri	(Corte de Fuerza de 100 hombres)
Basaragiri	(Corte Basara)
Ryuujingiri	(Corte de Dragón)

#### Subaru

Hien no Katato	(Flama de Elefante)
Denkinamasu	(Electrificar)
Haze no Hayabusa	(Halcón Peregrino de Viento)
Koudetsu no Shishi	(Hierro de Acero)
Rekaigumo	(Araña Goma)
* Zekouchou	(Mariposa Jabalí)
* Kabuchou	(Mariposa cantadora y bailadora)

\* Estos monstruos se compran en la tienda de huevos

#### Tenji

Kuchiutsuji	(Absorbes puntos de magia de un compañero)
Shinautsuji	(Clona a un enemigo pero los deja con la mitad de puntos de vida)
Yamiutsuji	(nivel 32, crea un espejo que protege contra magia)
Yameutsuji	(nivel 37, protege al equipo de ataques de magia)
Tsukiutsuji	(nivel 43, te protege contra ataques de magia)

Kokoroutsuji (nivel 50, protege al grupo de ataques de magia)

Mizuki

Hienhenji (Ataque Torbellino de fuego)

Yamabikohen (Crea un escudo, si el enemigo ataca físicamente recibirá daño)

Jigokuhenji (Envía un enemigo al infierno)

Chabudaihenjin (Lanza una mesa japonesa a los enemigos)

Tsumabehenjin (Crea un campo que protege al equipo de ataques físicos y contraatacas)

Dondenjin (Al azar recuperas magia y puntos de vida, pero podrías beneficiar al enemigo)

Genkotsu

Oogenkosu

Binta

Oufukubinta

Submenú Magia

Combinar	Aire	Agua	Relámpago	Fuego
Sustancia Simple	(Magias de Pergaminos)			

Las magias de Pergaminos se buscan, algunas las obtienes conforme conoces a nuevos amigos, pero un personaje sólo puede usar algunas.

=====

## 8.0 CAMINATA

=====

### 8.1 Reino del Oso del Fuego (Higuma Koku)

=====

#### Villa Hikage

-----

Tu aventura comienza en la Villa Hikage. Higan fue noqueado por el ermitaño de la mina del carbón y sus amigos, Binta y Genkotsu están preocupados por su salud. Ji el anciano entra y saca a Higan fuera de su cama a rastras, y le dice que vaya a pelear nuevamente contra el ermitaño hasta que lo derrote. Higan y sus amigos se van y Ji se pregunta cuando Higan se dará cuenta que la sangre del fuego fluye en sus venas.

Ahora puedes explorar el resto del pueblo. Tu meta es buscar y derrotar al ermitaño de la mina del carbón. Por ahora no te dejan salir del pueblo por la parte sur, así que ve a la salida norte, Binta y Gekotsu te acompañaran Recuerda que no es la primera vez que tu camada reta al ermitaño, pues ellos dicen que lo harán esta vez, pues anteriormente huyeron dejándote solo, ¡cobardes! Bueno, dirígete a la entrada que está más al oriente y entra a la mina o mejor dicho calabozo.

#### Cosas Interesantes:

Si caminas al norte donde hay una cascada encontraras la tumba de los padres de Higan.

-----

#### Mina de Carbón (Sumiido)

-----



Camina en el pasillo, entra y luego baja por la escalera. En la primera pantalla vete al noroeste y baja por la escalera. Vete al sur por un cofre que tiene un manjuu, regresa y luego vete al oriente de la escalera, baja la siguiente escalera. Ahora al sur y sube la escalera. Otra vez al sur y baja la escalera. Vete un poco al poniente luego al norte y tendrás una pelea, después de la batalla Gekotsu se asustará y los abandonara, baja por la escalera. Continúa al oriente y baja por el cofre que tiene un kanoubi, regresa y continúa al oriente, luego gira al sur, y poniente, tendrás otra pelea y Binta te dejará solo, baja la escalera. Estarás en frente de un templo. Habla con el ermitaño y te dirá que no importa cuantas veces lo intentes porque es inútil y luego tendrás tu revancha, cuando lo derrotes ganarás la Kaen Giri (corte de fuego, una nueva técnica) habla con el ermitaño para que te cure. Parece que el ermitaño creó los monstruos de la mina porque en el dialogo se refiere a ellos como suyos, regresa al pueblo.

---

### Villa Hikage

---

Cuando salgas de la mina notarás que está nevando, Binta viene corriendo y te dice toda la villa está congelada. Regresa a la villa y entra a la casa donde empezaste por primera vez. Ji está peleando contra una persona, su nombre es Raid, y según él, no puede ser vencido por un ser humano y es el primer general del infierno. Su objetivo es destruir a Higuma (El Oso de Fuego). Durante la pelea Ji logra quitarle la espada y cae en las manos de Higan, pero se descuida y Raid recupera su espada matando a Ji. Raid te congelará pero Higan rompe el hielo y ahora te enfrentarás a Raid.

Utiliza tus mejores técnicas para vencerlo procura usar manjuu que te dan 30 puntos de vida, te ataca con Fubuki (Tormenta de Nieve).

Después de la pelea Raid te reta a que vayas a la montaña de Hielo para pelear otra vez. Se teletransporta dejándote solo con Ji. Una flama aparece y sigue a Higan. Ji moribundo te dice que has sido elegido por la antigua flama, y que aquellos que fueron elegidos deben proteger el sello de las puertas del infierno hasta que te conviertas en el gobernante del reino del dragón. Te dice que vayas a la villa Hitachi (Villa del fuego creciente), donde encontraras mas descendientes de la tribu fuego, y por cierto es la villa natal de tu madre (bueno la de Higan), e hija de Ji (;hasta ahora te das cuenta que es tu abuelo!). Ji te da la Kenshi no Udewa (banda esgrimista). Ahora vete al sur donde ya puedes salir de la villa y aventurarte al mundo.

---

### Villa Hitachi

---

Desde la villa, dirígete un poco al poniente y luego al norte siguiendo el camino, del letrero vete a la izquierda y sigue al norte, después de pasar las montañas gira al poniente hasta el límite de las montañas y gira al norte, veras la villa Hitachi escondida en el bosque.

En la primera pantalla ve al norte y entra, sigue al norte y un poco al poniente después del primer árbol y veras a un hombre en el fondo de las escaleras, sube pero te detendrá, ya que es el templo de la antigua flama y sólo los de la tribu fuego pueden invocarla, Higan muestra su flama familiar y el hombre corre para traer a los aldeanos. Estos ven la Kenshin no Ueda y se preguntan si Higan será su nieto, nos enteramos que el verdadero nombre de Ji es Byakuen, se consternan al enterarse de su asesinato, y averiguas que la madre de Higan fue abandonada en el

mismo punto donde están parados. Los lugareños te explican que ellos son de la tribu fuego y su tarea es proteger los principios de la antigua flama; un hombre protesta y dice que Higan no debería entrar, pero tú (o sea Higan) fue elegido por la antigua y nadie puede detenerte.

Cuando recuperes el control de Higan, habla con el viejo para que entres para conocer a la antigua flama y te juzgue, si fallas la prueba morirás, dile Hai (Si). El viejo te explica que el ser que mato a Byakuen es un agente del infierno y esto es una prueba de que los sellos de las puertas del infierno se han roto. Se abre la puerta y se cierra, camina hacia la flama y presiona A.

El espíritu del antiguo rey aparece y habla contigo. Él declara que Higan es el siguiente en recibir la flama. Continúa diciendo que Ninigi es el rey del infierno y que su hermano mayor fue tentado por las palabras de Ninigi para romper los sellos de la puertas del infierno.

Dice que Jiphang ha caído bajo los habitantes del infierno y que la intención de la antigua flama que Higan selle la puerta y regrese a Ninigi al infierno.

Los lugareños piensan que has muerto, pero te recuperas. Ahora dicen que te has convertido en el Valiente del Fuego y que debes dirigirte a Higuma Jinja ya que la espada de Byakuen está ahí. El juego dirá que Higan es un valiente del fuego.

Cosas de Interés:

Si vas al extremo noroeste (al lado del templo), veras una larga escalera, ésta te conduce a una torre con un telescopio. Si miras entre las 17:00 y 18:00 horas (tiempo real) veras la isla flotante Takamagara (casi al final estarás allí).

-----  
Higuma Jinja  
-----

Para llegar a Higuma Jinga, regresa por la dirección de donde viniste, cuando llegues al letrero ve al oriente y un poco al norte, deberás ver la ciudad. Hay muchas cosas que hacer, hay una tienda de huevos, no es necesario para avanzar pero es divertido (ir a la sección Tienda de Huevos para más información).

La primera casa a la izquierda puedes guardar el juego. Para continuar, camina todo hacia al norte para salir y entraras al área de los templos.

Si bebes agua de la fuente te curará. Entra al edificio mas al poniente y habla con el hombre inquieto acerca de la espada. Después de que Higan prueba quien es, el hombre te dará permiso para tomar la espada, pero comenta que debe estar oxidada después de 10 años, ahora vete al edificio del otro extremo, y agarra la espada oxidada. Habla con el hombre otra vez y te dice que si la espada está limpia podrás vencer a los enemigos en Kooriyama (montaña hielo).

Habla con los habitantes y te dirán acerca de una mujer llamada Hisui que vive en Inochi no Mori (Bosque de la vida), ella podrá ayudarte. Vamos allá. (Si no hablas no aparecerá).

-----

Inochi no Mori

-----  
Al salir de Higuma Jinja camina todo al oriente, luego cruza el puente y sigue al oriente hasta el extremo. El bosque parece un laberinto pero no lo es si sigues esta dirección.

En la primera pantalla al poniente.

Al poniente y luego a la salida mas al norte (debajo del puente).

Ve por las escaleras arriba y dirígete al oriente cruzando el puente, luego ve al norte.

Cruza los 2 puentes, ve al norte.

Entra al recinto y encontraras a una mujer tirada en el piso, ella se disculpa pero está casi muerta, de cualquier modo Higan se acerca, ella siente el poder la flama y se revitaliza. Ella te pregunta si quieres escucharla, dile que sí. Su nombre es Hisui y es la Hada de la Tribu Fuego, pero su vida está terminando, una nueva hada está por nacer, quiere que la ayudes a recuperar el huevo que está en Yumedo (Templo del Sueño) en la villa Kooriyama. Ella dice que va contigo, recupera fuerzas. Ella toma la espada oxidada y la limpia con su fuerza vital. La espada es ahora la espada Higuma equípala. Después Hisui te acompaña, toma los cofres que contienen (Kyu no Moto, Aumenta Nivel de Vida) y Hoshi no Hikaru (Luz de Estrella, 50 puntos de magia), con Hisui obtienes las magias genki (salud) y dokotoru, sal del bosque siguiendo el mismo camino. Tu próxima parada es regresar a la villa Hikage.

-----  
Cosas extras que hacer:

Antes de ir a la villa puedes completar estas tareas ahora, para ganar magias de pergaminos.

Los 3 ermitaños: Hay 3 ermitaños aparte del ermitaño de la mina.

Ve al noroeste de la villa Kooriyama y entra a la cueva en las montañas. Esta es la casa de Miruzou Senni (Ermitaño Mirón). Habla con él y recibirás el pergamino Miruzou (Pergamino Mirón), este te permitirá ver la debilidad de los enemigos. Las debilidades de los enemigos pueden ser el fuego, agua, viento, nieve y ataques físicos, además te da la magia del viento.

El ermitaño siguiente está al sur del reino. Si miras el mapa presionando select, veras un pedazo de tierra redonda unidad por un estrecho. Aquí te encontraras con Yousui Sennin (Ermitaño agua hada). Te da el pergamino Yousui (Pergamino del agua hada).

El último ermitaño está en la esquina noroeste del mapa te da dokotoru.

Cada reino tiene sus propios ermitaños. Y otra cosa, en las tiendas de artículos puedes comprarte la Hikouseki (piedra voladora) que te permite volar a las villas ya visitadas y no tener que caminar (¡hasta ahora me lo dices!)

-----  
-----  
Villa Hikage

-----  
Regresa a la villa Hikage, ve al noroeste y habla con el viejo del horno. El viejo necesita parte de la antigua flama para hacer vasos de

fuego, pero no tiene, así que Higan presta su flama y obtendrás la hibashiri no tsubo (vaso de fuego). El viejo te dice cuando el tiempo llegue al cero (el reloj) explotara y Higan se chamuscara, si te sucede sólo vuelve y te dará otro, ahora vamos a Kooriyama.

-----  
Kooriyama (Montaña de Hielo)  
-----

Camina al norte de la entrada, sigue caminado, cuando pises el hielo, un contador de tiempo comenzará. Deslízate hasta el centro y habla con el hombre. Cómprale un par de Kanjiki (zapatos para nieve) que cuestan 1000 G (si no tienes dinero entonces regresa y junta dinero) y equípatelos, ya que te permiten caminar sobre el hielo. Camina al noroeste y estate en frente de la entrada y usa el vaso de fuego. Explotado ya puedes entrar. Si dejas que el tiempo llegue a cero, el vaso explota y pobre de Higan, pero no te quita puntos de vida, ya sabes que si sucede esto, sólo vuelve a la villa Hikage por otro vaso de fuego. Entra a la cueva y baja la escalera, sigue todo el camino para entrar a la villa. Al salir sube las escaleras a la derecha en el templo y entra a la cueva.

-----  
Hyougajou (Castillo de Hielo)  
-----

Cuando llegas al Castillo notas que en la entrada está una imagen de Ninigi. Hisui se ríe porque Higan no pueden abrir la entrada, entonces usa el poder de la espada para partir la entrada. Entra. Ya en el castillo, camina al suroeste y toma las escaleras, entonces sigue el camino hasta la próxima escalera. Aquí desequipa las Kanjiki, camina sobre el hielo y te deslizaras para que puedas cruzar el hueco. Ahora reequipa las kanjiki y sube las escaleras al norte. Camina al sur a la próxima pantalla donde el camino se divide en cuatro, camina al oriente y toma las escaleras, ahora al norte y encontraras a Zettai. Se ríe de la tribu fuego y verás su verdadera forma.

(En el castillo esto es lo que puedes encontrar en otras habitaciones)  
Si te vas por la escalera de la izquierda al comienzo: gama no abura 50 puntos de vida, Wasa no Moto (Aumenta Nivel de Magia), Yoromeki no Yubiwa (un anillo para Hisui), Si sigues hacia la derecha después de deslizarte Wasabimaru, Ka no moto (Aumenta Nivel de Ataque), el cofre de la izquierada abajo está vacío).

JEFE ZETTAI REIDO (Cero Absoluto)

Ataques: Togetoge 50 puntos de vida aprox. Reido no Sizuku (Gota en Cero Absoluto)20 puntos de vida, Mizu no Kabe (Muro de Agua).

Estrategia:

Utiliza tus mejores ataques de fuego, Raid usa Mizu no Kabe para protegerse pero lo puedes quebrar con un golpe, procura usar a Hisui para curarte.

Después de derrotarlo, Raid declara que aun no has visto al verdadero enemigo. Se sorprendió de que tú eres el Valiente del Fuego. Hisui comenta que no hay magia que sustente el castillo porque Raid se fue, todo empieza a derrumbarse y tienen que salir. Cuando ya todo paso, la villa vuelve a la normalidad.

-----  
Yumedono (Templo del Sueño)  
-----

-----  
Dentro del templo, Hisui dice que dentro del huevo está la nueva hada, Subaru.

Una nueva hada cada 20 años, y es tiempo que ella muera para que la nueva hada pueda nacer. Subaru aun está débil, y Hisui usa lo que le queda de poder para ayudarla a nacer. Ella te da la Hisui no Yubiwa (Anillo de Hisui); esto permitirá que Subaru te encuentre cuando nazca. Una vez que Hisui se fue, sal y entra en el templo, habla con el viejo postrándose. Te dice que dentro de la cofre hay una criatura para invocar pero sólo Subaru puede abrir el cofre, cuando ella nazca podrá abrir el cofre e ira en tu búsqueda.

Ahora regresa a Higuma Jinja, dirígete al área de los templos y habla con Higuma (el oso de fuego) él te dirá (hisume no tsuki wo tenieta) (que literalmente significa que obtuviste la piedra del oso de fuego), cada vez que derrotas al jefe de un reino procura regresar al jinja (recinto) correspondiente y habla con los dioses animales, para que te den las piedras por que los necesitarás al final, cada piedra tiene características que mejoran tus habilidades.

Ahora regresa a Kooriyama, para llegar al Reino de la Grulla sólo entra en la cueva a la derecha del templo, aquí está la Cueva de las Mujeres Hermosas (para más información léase la sección del mismo nombre abajo) para salir sólo sigue todo el camino, no bajas por las escaleras.

=====  
8.2 Reino de la Grulla (Kujaku Koku)  
=====

Cuando salgas de la cueva, el anillo de Hisui brillara y verás el huevo brillando. Después de esta escena dirígete al oriente y luego al norte, llegaras a Kujaku Jinja. Al oriente de esta ciudad y un poco al sur está un ermitaño que te dará la yourai.

-----  
Kujaku Jinja  
-----

Ya dentro el anillo brillará otra vez y el huevo crece. La casa a la izquierda guarda el juego. Camina al norte al área de los templos. Cuando llegues veras a un enano regordete siendo atacado por simios. El tipo llora por ayuda y tú pelearas contra los simios.

Después de vencerlos, el gordo te da alas (;no es redbull!), digo las gracias, se presenta como Akamaru. Te dice que la Torre Roja ha desaparecido en el reino, y la lluvia causa que la gente enferme, y sus cuerpos se tornen rojos. La gente ha tratado de ir a la torre y detener la lluvia, pero no tiene manera de entrar, además te cuenta de una nave voladora que permitiría llegar a la cima de la torre, el dios grulla no puede ayudarte porque está sellado, te dice que lo puedes encontrar en el templo Fukuku.

Por cierto en la posada en el segundo piso hay un monstruo de invocación para Subaru, Denkinamasu (Electrificar), por ahora aun no lo puedes tomar, cuando ella te encuentre recuerda regresar por ello.

-----  
Villa Fukufuku  
-----

Para llegar a la villa Fukufuku, dirígete al norte de Kujaku Jinja y

sube las escaleras. Desde aquí al oriente y sube las escaleras, unos pasos al norte luego al oriente y baja las escaleras al sur, un poco al oriente luego gira al norte, al poniente baja las escaleras y estarás en la Villa Fukufuku.

Ya en la villa, el anillo de Hisui brillará y el huevo empieza a crecer más. Ve al camino que está al noreste para entrar a Kujaku Goten (Palacio de la Grulla). Dirígete al norte del palacio y cuando entres veras a Akamaru desesperado. Te dice que la nave no puede volar y que una mujer llamada Miko tiene la llave de poder que la nave necesita.

Ella se fue con Sennin Kaminari (Ermitaño Relámpago) Akamaru saca una trompeta y dice que si la tocas el ermitaño aparecerá. Él quiere que vayas por el ermitaño del trueno y traigas la llave de Miko, dice que si lo harás por él, dile que sí, por tu respuesta Akamaru te da la Sennin no Rappa (Trompeta del Ermitaño), te dice que el ermitaño está en las montañas, así que vamos allá.

Para llegar al Ermitaño Relámpago regresa por donde llegaste, de la primera escalera donde subiste, sube la siguiente al poniente, verás otra escalera, sube, continua al norte y verás la cueva.

Adentro, párate en frente del cojín arriba del fuego, ve al menú y selecciona la Sennin no Rappa, tócalo, el ermitaño aparecerá (muy al estilo del maestro Roshi de Dragon Ball). Le preguntas acerca de Miko, pero admite que intento besarla y huyo al poniente. Cuando intentas salir el ermitaño punk te detiene y dice que quiere darte la Inazumagiri (Corte Relámpago), pero debes derrotarlo, si aceptas pelearas contra él, si no quieres pelear entonces vuelve en otra ocasión. Dirígete hacia al poniente a la Villa Amadera.

-----  
Villa Amadera  
-----

Desde la casa del ermitaño, camina al sur, baja las escaleras, un poco al suroeste baja las escaleras, un poco al poniente, gira al norte, luego poniente, baja las escaleras, al sur y veras la Villa Amadera.

Aquí Akamaru te dirá que Miko se fue con otro ermitaño al suroeste de la Villa Amadera, vamos allá.

Cosas Interesantes:

Si vas al cementerio que queda al noroeste conocerás a Yume no Kenshi, este personaje te lo encontraras varias veces conforme avances en el juego.

Regresa al norte de la escalera donde bajaste, después camina al sur, luego al poniente, baja las escaleras y continúa al poniente y verás la cueva del ermitaño en la montaña. Este es el ermitaño desnudo que te dará el pergamino Zenra , el cual te permite ver los atributos de los enemigos, cuando Higan le pregunta sobre Miko le dice que intento mostrarle su "poder especial", pero se asusto y huyo con otro ermitaño (¡a que mujer!).

Regresa a la Villa Amadera y Akamaru te dice que Miko está con el ermitaño al oriente de la Villa Fukufuku, vamos allá.

Desde la Villa Fukufuku, ve al norte, oriente y sur hasta que veas la casa rodeado de cuatro picos.

Habla con Miko (¡por fin!), te pregunta que si eres el valiente del fuego (dile sí). Ella te dice que su nombre es Miko (ya lo sabemos), y que ella trabaja en el Templo de la Grulla. Los Monstruos intentaron tomar la nave, y ella tomo la llave y se oculto con los ermitaños para asegurar la nave. Finalmente te da la Kujaku no Namida, la llave de la nave, habla con el viejo para que te de el pergamino Heiki (calma, reduce la velocidad del enemigo), regresa a la Villa Fukufuku.

Nota: Al norte de la Villa Amadera y un poco al oriente (no subas las escaleras), está la Plaza Libertad Jiyuichiba un mercado, si quieres encontrar a todos los vendedores ve en domingo.

-----  
Villa Fukufuku  
-----

De regreso ve al palacio donde está la nave. Akamaru te dice que puedes tomar la nave y te pregunta por la llave (escoge cualquier opción). Sin importar lo que contestes él te revela que en realidad es el jefe de la Torre y gracias a ti encontró la llave. Te demanda que le entregues la llave y declara que una vez que la nave funciones dominará el reino. Justo en ese momento, el anillo de Hisui brilla y ves a Subaru salir del cascaron, y va por ti, al llegar te confunde con Akamaru y dice (Encantada, soy Subaru, por favor recuérdame Higan). Akamaru aclara que él es Akamaru del Infierno, ya aclarado se presenta ante ti, te informa que tiene cero años y se une a tu equipo (¿Cuál?). Akamaru dice que los acabará, y sigue una pelea, no es muy difícil.

Al terminar la pelea, Akamaru te reta a que vayas a la Torre y lo enfrentes. Cuando se vaya entra a la nave, está algo oscuro, Hisui muy curiosa se pregunta si es capaz de volar, sube donde está una luz roja en el panel, ve al menú y selecciona la Kujaku no Namida. La nave encenderá. Ahora puedes volar a la Torre Roja, pero antes sería mejor aprovisionarte. La Torre está al norte de la Villa Amadera.

Por cierto nos falta visitar otro ermitaño, está en el norte al centro del mapa por arriba de unos picos, este te da el pergamino Mizu no Maki, ahora ya tienes la magia del agua.

-----  
Torre de la Batalla Sangrienta (Kessen no Tou)  
-----

Después de aterrizar Subaru comenta que no hay nadie. La niebla se disipa, el hombre que estaba golpeando a Akamaru y los simios aparecen. Dice que hace mucho que no te ve y que sólo has causado problemas.

Pelearas otra vez con los simios (pero ahora son tres). Cuando los derrotas, Subaru dice que está feliz porque derrotaste a los simios. El hombre te dice que su nombre es Doki, y que imita las técnicas de enemigos, pelearas contra él.

Cuando ganes él comenta que en verdad eres el valiente del fuego y que nunca podrás pasar las trampas adentro. Cuando desaparezca baja las escaleras.

1er Piso

Ve al norte y baja las escaleras, la máquina que está a la izquierda no sirve para algo, si presionas A en enfrente de ella, te da a escoger tres opciones los botones izquierda, centro, derecha, el izquierdo bloquea la entrada, el centro abre una trampa y caerás muy lejos, y el

botón de la derecha inicia una pelea. Sólo baja la escalera.

#### 2do Piso

Las flechas te llevan según la dirección que tomes. Ten cuidado ya que te pueden arrojar fuera del piso, aunque también te pueden arrojar al fuego y te quita puntos de vida, si caes simplemente sube la escalera. Cuidado con los puentes también. El camino mas rápido es éste, toma la flecha de la izquierda en donde empiezas, pues son la únicas flechas que puedes pisar en esta área, cruza el puente, continua abajo, a menos de que quieras ir por los cofres. Cruza el puente a la derecha, arriba y baja la escalera. Llegaras a un cuarto encerrado, toma la próxima escalera y llegarás al tercer piso.

#### 3er Piso

Veras muchas flechas, si quieres toma la flecha arriba a la izquierda hay una espada para Higan, yuudachi no Ken; regresa, toma la flecha que está abajo, un poco a la derecha de la escalera, pues es la única flecha que puedes tomar.

#### 4to Piso

Camina al norte y encontraras a Akamaru sorprendido de que aun estás con vida y hayas llegado demasiado lejos, declara que es uno de los generales del infierno, como Raid tomará su verdadera forma.

-----  
Jefe: Jigoku no Akamura (Akamura del Infierno)  
-----

#### Ataques:

Sekigan no Daija (Circulo Rojo de Serpiente) 45 Aprox y te envenena.  
Kuroi no Mizu (Agua Negra) 25 Aprox.

Te advertí que fueras preparado, bueno no hay mucha estrategia pero te lanza veneno, equipa los antidotos, procura que Subaru use Hien no Katato y que Higan use Inasumagiri.

Después de la pelea, murmura que tú realmente eres el valiente del fuego, pero que no es el fin, se desmaya y la torre empieza a derrumbarse, pero logras salir antes del colapso, ahora todo el clima se aclara y no hay más lluvia roja. Ahora ve a la Villa Iriguchi que está todo al noroeste, pasa la villa y entraras al reino del Pavo Real.

#### Cosas Interesantes:

Sí vas a la posada en la Villa Iriguchi y descansas, Subaru tendrá un sueño, Subaru vuela en una isla flotante, no te desesperes porque aun falta mucho para llegar.

En el centro norte está el ermitaño mudo después de recorrer un largo camino, para hablar con él sólo tienes que darle bumman, lo compras con el vendedor de arriba a la izquierda en la plaza libertad, para encontrarlo este se ausenta a las 10 y 23 horas respectivamente, creo. Te da consejos, aunque está en japonés.

#### ===== 8.3 Reino del Pavo Real (Tsuru Koku) =====

La Primera adonde iras es la Villa Deguchi, camina todo al norte luego gira al oriente, hay una pueblo oculto llamado Villa Appare esta pasado la primera parte de las montañas y al oriente en un pequeño circulo de árboles (bien escondida). Villa Sake está al sureste del desierto y el



Templo de la Grulla está al noroeste donde limita el desierto.

En la Villa Deguchi (si vas a la posada te encontraras a Yume no Kenshi) camina al oriente y ocurrirá una escena (Akamaru siendo llevado por sus hermanitos creo), sal de la Villa y arriba verás una cueva, entra y veras a una ermitaña y te dice (mi nombre es Karen) y te dará la sukkiri , sal de la cueva y tendrás una muuuuuuy larga y lenta caminata en el desierto hacia el sureste, si no quieres irte por ahí entonces camina por la orilla, por cierto si ves un castillo morado no vayas ya que desaparecerá, pero si lo ves recuerda su ubicación porque irás allí más adelante, al limite sur y centro del desierto está la pequeña Villa Nezumi donde puedes rentar un rata que te transportara más rápido (cobra 200G) no son como los Chocobo de Final Fantasy pero es algo, y también hay un monstruo de invocación para Subaru Haze no Hayabusa (Halcón Peregrino de Viento) en la primera casa, a partir de aquí ve al oriente y un poco al sur y estarás en Villa Sake. Si vas al sur de Villa Nezumi y un poco al oriente ya en el pasto encontrarás un ermitaño que te dará la Hakuretsugiri (Explosión) pero deberás derrotarlo primero si aceptas enfrentarlo.

Después camina todo al poniente encontraras a otro ermitaño Hyakuninriki (Fuerza Tremenda) y te dará la rikinin que aumenta tu fuerza.

---

#### Villa Sake

---

Esta Villa tiene arena hasta en los zapatos, por cierto tiene el nombre de Sake que es vino de arroz fermentado, la bebida de Japón, entra al edificio mas grande y verás otra escena, la mujer se llama Sara y te pide que la ayudes a liberar a Tenji de su estado piedra, ya que es muy guapo, cuando acabes dirígete al norte hacia las montañas a la Cueva Sazanami.

Cosas Interesantes.

Si duermes en la posada Subaru tendrá otro sueño, esta vez dentro de un templo ve una entrada bloqueada por piedras.

---

#### Cueva Sazanami (Cueva Rizo)

---

Aquí un buzo te venderá un respirador Kuukibukuro, no es necesario comprarlo pero te da 5 segundos de tiempo aire (no es celular), pero ;cobra muy caro 5000G! si no sólo tendrás 30 segundos de aire. Baja las escaleras.

- 1.- Sigue el camino, donde se divide sigue arriba y sube la escalera.
- 2.- Sumérgete otra vez, hay cuatro caminos, la escalera de enfrente puedes respirar aire, el otro en medio a la izquierda hay una Hi no Udewa, que te protege de los ataques de fuego, tómala porque la necesitaras más adelante, baja las escaleras de en medio a la derecha.
- 3.- Sigue el camino y baja.
- 4.- Hay tres caminos, toma el del medio y podrás tomar aire, baja por la escalera en este cuarto.
- 5.- Baja la escalera.
- 6.- Sube por la escalera abajo.
- 7.- Sube por la otra escalera abajo.
- 8.- Llegaras al cuarto para tomar aire y un cofre con la espada Shiroshiru no Ken.
- 9.- Regresa por las escaleras.

- 10.- Toma la escalera de arriba
- 11.- Continúa por todo el camino y escaleras.

Cuando salgas estarás en un templo. Dirígete arriba en la fuente presiona A y obtendrás la Inochi no Mizu (Agua de Vida).

Sal de la cueva, siguiendo el mismo camino y regresa a Villa Sake.

-----  
Villa Sake  
-----

Regresa al templo, camina al norte, abre la puerta y estate enfrente de cualquier estatua, ve al menú y selecciona la Inochi no Mizu, Subaru les echará el agua, después de volverlos a la normalidad Tenji se une a tu equipo (ahora sí). Los otros son ermitaños que te darán Kairiki, Koutetsu y Shunsoku, por parte de Tenji obtienes Jinsui, Youfuu, Jinrai, y Taiman; después de esta escena sal de la villa.

Desde la villa dirígete al noroeste donde termina el desierto y llegarás al Templo Tsurumi.

-----  
Templo Tsurumi  
-----

Entra en la casa al noreste donde todavía hay pasto, habla con la mujer de blanco. Cuando te pregunten no importa lo que contestes pero si dices sí verás una escena en donde las mujeres se transforman en pavos reales, después de esto te darán la Tsuru no Hagomo, sal de la Villa y busca el castillo en el desierto. Cuando lo encuentres entra. Como siempre prepárate.

-----  
Castillo Ilusión (Maboroshi Shiro)  
-----

Ya adentro, camina todo al norte y sube las escaleras. En este cuarto, todas las estatuas fuentes son interruptores que hace que sube o baje el agua. Para activarlos presiona A, cuando te pregunten. Si sales del castillo desaparecerá y tendrás que ;buscarlo otra vez!

- 1.- Activa la estatua al poniente, ya puedes bajar la escalera.
- 2.- Camina al sur y luego al oriente para subir la escalera.
- 3.- Ahora camina todo al sur y gira al oriente para llegar por la estatua y actívala.
- 4.- Vete al poniente y baja la escalera.
- 5.- Al sur y sube la escalera.

Sigue a la derecha y arriba, hay dos escaleras a ambos lados, baja las escaleras a la izquierda, luego sube las escaleras al norte. Ya llegaste por Sara. Dice cosas que sucedieron hace 600 años y menciona a una chica llamada Mizuki, la conocerás más adelante.

-----  
Jefe: Sara  
-----

Tiene dos ataques que te bajan más de 100 puntos de vida, sabon-do-sara y mesairamizuawa (a todo el equipo), ve preparado sobre todo con kaifukuga y ashi no hikaru.

Al terminar Sara reconoce su error, pero de repente aparece un tipo llamado Juri y la absorbe, al parecer Tenji lo conoce, este el es jefe

del Reino de la Tortuga, desaparece y el Castillo Ilusión también, el Reino de la Grulla vuela a la normalidad.

Cosas Interesantes:

Si regresas a Villa Sake y entras al templo, pasando la puerta verás que han hecho clones de tu equipo.

Al salir de Villa Sake rodea el lago por el poniente luego al oriente y encontraras una ermitaña que te dará la Majo (confunde a enemigos).

Además hay otro ermitaño en la esquina noroeste del reino que te da la Kento.

En el centro del mapa al norte de Villa Nezumi, hay una cueva de ermitaño, entra, el ermitaño te hace una pregunta, contéstale sí, para que te lo dé, éste te da el pergamino Kaminari no Maki con el cuál ya tienes la magia del relámpago.

=====  
8.4 Reino de la Tortuga (Kame Koku)  
=====

Antes te recomiendo que lleves muchíiiiiisimas provisiones por que las vas necesitar al final, de preferencia kaifukugan y gama no abura, y no los malgastes, recuerda que puedes regresar a los reinos anteriores usando la hiuseki por más provisiones, aunque no puedes ir directo a los Jukai usando la hiuseki, estás advertido.

Para llegar dirígete hacia el oriente mas o menos en el medio del mapa (arriba de la ermitaña), y entraras a Jukai 1, cuidado con el fango morado que es venenoso, utiliza heiki para que puedan volar, el camino es:

Todo hacia el oriente, veras un cofre, tómalo y sigue al sur, hasta el tercer fango sigue el camino a la derecha, y al sur es la salida.

Al salir del bosque, camina al oriente, un poco al sur y veras el Templo Kameoka . Juri aparece y te dice da la bienvenida a su reino. Si vas al área del templo te encontraras con una amiga la Princesa Mishiko (Mishiko no Himesama) y les mostrará un lugar que por ahora es inaccesible. Te pregunta que si la ayudarás, dile que sí, ella pregunta por Mizuki pero Tenji le contesta que está muerta (por ahora). Sal de la villa y entra a Jukai 2, el bosque al oriente de la villa.

El camino en el bosque es sureste, norte, oriente, sur, oriente debajo del puente y sal por el oriente.

Entra a la Villa Tamayama y Juri aparece diciendo sus cosas. Estos habitantes tienen arbolitos en sus cabezas. En el túnel hay un monstruo de invocación para Subaru Koudetsu no Shishi (Hierro de Acero), además la posada te cobra 1 G casi regalado, sal de la villa por el oriente, luego al norte y conocerás al ermitaño cerdo y te da futamasuru (hacer cerdo), regresa y vete al sur en el bosque para entrar a Jukai 3.

Toma el camino directo al sur a través del musgo, hay muchísimo, al oriente debajo del puente, luego al sur y está la salida.

Camina al sur, cruza el puente al poniente, sigue al sur y entra por la entrada occidental de la Villa Aoike (la otra entrada está bloqueada), justo debajo de la montaña. Juri aparece otra vez y convierte a un pobre tipo en árbol. Todos los habitantes son árboles. Y si vas a la posada te encontraras otra vez a Yume no Kenshin (no puedes descansar en la posada).

Sal de la Villa hacia el oriente hasta alcanzar las montañas, si entras verás la cueva del ermitaño que te da la Hayato, gira al norte y luego un poco al poniente y entra a Juri no Ohanabatake (Jardín del Flores de Juri).

Juri aparece, cuando te pregunte contesta sí las dos veces, esta área está llena de flores que te llevan de un lugar a otro, sólo entra a la flor y presiona A. Este es el camino:

Del inicio, todo al noroeste y entra a la flor derecha.

Al noreste y a la flor derecha

Al norte, luego gira al sureste y entra a la flor derecha.

Al norte y a la flor izquierda.

Poniente, Suroeste, Norte, y entra a la flor derecha

Al Oriente, Sur oriente y flor derecha

Ahora al norte, pasaras por un arco de flores, noroeste y sal.

Ahora entra al árbol grande que está a tu lado, entras a Kaikijou. Juri aparece, contesta sí cuando te pregunte. En el charco al lado del letrado puedes curarte y guardar el juego. En este lugar no puedes usar magia de los pergaminos durante las peleas. Entra en el primer cuarto. Juri aparece otra vez, la entrada central está bloqueada así que tienes que ir por la la escalera a la derecha.

Pasa por el pasillo y entra.

Ve a la derecha, arriba, izquierda, sube la escalera.

Arriba, derecha y sube la escalera

Izquierda, sigue el camino y sube la escalera.

Abajo, sigue el camino y sube.

Abajo, derecha, hay un cofre, arriba, derecha, sube la escalera.

Juri aparece y jala la palanca, abriendo la puerta del primer cuarto, pero selló las escaleras, forzándote a salir del cuarto por el poniente. Subaru se enoja por tanto camino que han recorrido, cuando Juri se vaya, di sí a la opción, luego sal del cuarto, Subaru intentará sacarlos con su magia pero no puede. Continúa al poniente cruzando el puente. Entrarás a un cuarto muy semejante al anterior, baja por las escaleras a la izquierda de la palanca. Nota que ahora no puedes usar ataques físicos pero si puedes usar magia.

Tendrás que pasar por otros cuartos.

1. Abajo, derecha, sigue el camino y sube
2. Abajo hay un cofre que contiene la Mizuki no Kagami una espada para Tenji, regresa, ve a la izquierda, abajo, sigue el camino y baja por la escalera.
3. Abajo, arriba, sigue el camino y baja.
4. Arriba, derecha y abajo, derecha y baja.
5. Izquierda, arriba hay un cofre que contiene una Ban no Umura, izquierda y abajo, sigue el camino y sal por la abertura abajo.
6. Camina por todo el pasillo hacia la derecha y sal.

Volverás al principio, ahora dirígete a la entrada arriba, Juri aparece, y te pregunta que si quieres salvar el juego, a estas alturas pues dile sí. Ahora ya puedes usar ataques físicos y magia de pergamino.

En este cuarto camina a la derecha y arriba, encontrarás un cofre con una Kaiki no Yorui una armadura, ve abajo, derecha y encontrarás un cofre con una Tenoumura (elixir), regresa donde encontraste el primer

cofre y sigue a la izquierda todo el camino (si miras bien veras gente atrapada en las flores en las paredes), derecha y para por la puerta. Sube la Escalera.

Encontrarás a Juri. Cada que cruces una habitación te preguntará, no importa lo que contestes ni el cuarto que elijas, ya que pelearás contra Mori no Ousama (Rey del Bosque), para acabarlos ataca con youfu, Juri te dice rinkiuohen o sea que debes adaptarte a las circunstancias (¡ah que señor!). Después de cuatro veces de preguntar di No, terminarás en un cuarto normal. A la izquierda, sigue el camino si vas a la derecha y arriba hay un cofre con un Ni no Hikaru (Luz de Sol) recuperas toda la magia, ahora ve a la izquierda, al centro y entra. Sube la escalera, entra a la puerta.

En este cuarto hay un montón de cofres. Juri te preguntará que número escoges; escoge 1, luego di Sí. Entonces abre cualquier cofre para obtener la Juri no Kagi, estate frente a la entrada ve al menú y selecciónala. Sube la escalera y enfréntate a Juri.

-----  
Jefe: Juri

-----  
Ataques: Watashi no Gurume (Absorbe Magia), Ma no Waza no Naishii (Técnica de la nada del demonio) 80 puntos aprox.

Antes de la pelea veremos una parte del pasado de Tenji, Juri dice en japonés (cuestiona a la mujer) y Tenji contesta (¡Tú!) y para ahorrarnos diálogos dice que los dos serán uno, Juri toca la Flauta y te sorprenderás que Tenjin se transforma en Mizuki (¿me recuerda a Ranma o el Ceniciento que fue el primero).

Cuidado con Juri, te lanza un gas que te impide ver tus puntos de magia y vida, la clave es que Mizuki use el hienhenji y yamabikohen.

Cuando lo venzas, Sara se fusiona con Juri, y otra pelea comienza, por eso te dije que te aprovisionaras.

-----  
Jefe: Juri/Sara

-----  
Ataques: Sabon do sara, Mandara no fue (cambia Tenji a Mizuki y viceversa, Bukini no Habiki (pone en estado berseker a un personaje, si te sucede utiliza la ban no tsuma, o con Suraru y Tenji/Mizuki usen la magia sukiri para curar.

Tiene un ataque que hace que un miembro de tu equipo ataque al azar (berseker), si te sucede utiliza la Ban no Tsuma , o con Subaru y Tenji/Mizuki usen la magia sukiri para curar, también te ataca con sabon-do-sara.

Después de la pelea, ganas la flauta mandara no fue, con el cual puedes cambiar Tenji a Mizuki y viceversa, el reino vuelve a la normalidad.

Cuando vences a Juri, en japonés se refieren a "ella" como la hermana mayor de Sara, al parecer es mujer (fíjate bien), y Mizuki es la hermana menor de Tenji. Además aparecen los kanjis que aparecen así lo indican, hermana mayor y hermana menor.

-----  
Cosas Extras:

-----  
Si quieres ve a la Villa Aoike, hay una escalera al sureste de la villa al oriente de la cascada, pasa el túnel, habla con el hombre para que rentes un bote y viajes por el reino, te cobra 100 G, este bote te lleva a Genzujou.

Entra, sube las escaleras a la izquierda, derecha y arriba, hablaras con la mujer que conociste en Kameoka, y te dará el pergamino Hi no Maki, que contiene la magia del fuego, ahora ve al cuarto de la izquierda y encontraras la Ryaujin no Mata (Esfera del Dios Dragón) un arma para Subaru, el cuarto de la derecha tiene Genbugan y Yotsuyu no koromo una armadura para las mujeres.

Regrésate a Aoike y ve a Kameoka al área de los templos para que hables con el dios Tortuga, para que te dé la Kame no Kishi (Piedra de la Tortuga, ganas el doble de dinero en las peleas), ahora ve al edificio que está a la izquierda, entra, sube la escalera, abre el cofre y obtendrás la Mizuki no Katana.

Ahora ve al puerto de la ciudad que está al poniente, puedes rentar dos botes, el de arriba te lleva a Villa Aioke, pero el de abajo puedes ir libremente (al poniente está la villa Tsurukame no watashi), si seguiste todo lo anterior que te indique seguramente viste dos casas de ermitaños, la primera se ve de inmediato al suroeste, pero puede que no estén, por lo que puedes encontrar algunos y otros no, el segundo está hacia al suroeste de Genzujou, el tercero mas al sur, al momento de escribir esto era las 21:55 del 5 de mayo lo encontré y me dio la ryoake, el cuarto ermitaño está al sureste (lo encontré un domingo 13 de Mayo a las 16:39 pero no me dio nada), sigue al norte y un poco al oriente y encontrarás al quinto ermitaño. En los letreros dice que está ausente y que está en Hirahiramura pero si vas no lo encontrarás, quizás tienes que ir a esa villa para luego encontrarlo en la tercera casa. He llegado a la conclusión de que es el mismo.

Si ya fuiste con el dios tortuga vuelve a Genzujou, habla otra vez con la mujer y te dará la tamatebake (caja del tesoro) (la primera vez fui con Mizuku y la segunda con Tenji, no se si esto afecte de algún modo). Pude haberme ahorrado diálogos si mejor te vas en el bote de abajo.

Y además en Kameoka hay una casa con un letrero de cangrejo, en este lugar está el espectáculo de los cangrejos, si ves todos sus actos (aunque cobran caro) te lo agradecerán y te darán Kani no Kabuto, un accesorio que aumenta la defensa, según ellos son originarios de la cueva de los cangrejos en el Reino del Dragón.

=====  
8.5 Reino del Perro (INUGAMI KOKU)  
=====

Durante el transcurso de tu viaje en este reino te recomiendo que busques el articulo Hi no Udewa (espero que lo hayas tomado de la cueva Rizo) porque te será de gran ayuda al final de este reino.

Para llegar al Reino del Perro camina al suroeste para entrar a Hirahira Touge (Paso Flor). Hacia el sur y estarás en el Reino del Perro.

Dirígete al suroeste y llegarás al Castillo Dorado (Ougonjou). Entra, conocerás a Kingin y su robot gato Super Manikan III, que te aplastará, ahora camina al sureste a la cueva del ermitaño, debes tener menos de

1000 G ya que es un pobre ermitaño y desconfía de la gente que tiene mas de 1000 G, si te excedes pues gástalo, después de hablar te dará la Inugami no Kokoro.

-----  
Cosas Interesantes:

Al Oriente del Castillo Dorado, está la Villa Hanamura, está habitado por seres idénticos a Akamaru, donde puedes comprar para que gastes el dinero, por cierto puedes comprarte trajes y la Ikazuban que son las imágenes que aparecen cuando haces las técnicas, cada vez que compres aparece una diferente, si ves el estatus veras como las estrellas se incrementan.

-----  
Desde aquí camina al norte y un poco al poniente, cruza el puente, sube las escaleras al oriente está Majin no Taki (Cascada del Demonio), pero antes ve hacia arriba por el estrecho y encontrarás 65,000 G (de alguna manera recompensa lo que gastaste).

Aquí ve al lado derecho de la cascada y entra a la cueva, continua hasta que llegues a una puerta sellada, examínala tres veces y se abrirá. Cuando llegues al final encontrarás un pedestal dorado. Actívalo y camina al puente para entrar en el robot. Aquí Akamaru y amigos te esperan y tendrás una batalla. Te preguntan si obtuviste la Inugami no Kokoro, no importa lo que contestes.

-----  
Subjefes: Aomaru, Akamaru y Kimaru.

-----  
Ataques: Penkishabon (Jabón Rosa, duerme a tus compañeros), otro ataque de jabón aprox. 80 puntos, un ataque venenoso de Akamakru, Toraionguru el mas peligroso quita mas de 150 puntos, es como un ataque Delta de Final Fantasy, primero concéntrate en atacar a Kimaru (el tipo de amarillo) ya que cura a los demás, sin él será más fácil y no podrán hacer el ataque Delta.

Cuando los derrotes Mizuku (o Tenji) te preguntará si quieres "deshacerte de ellos" responde que no, aunque hubieses dicho sí, Subaru te hubiera detenido, es sólo para que des buena imagen de "humanidad".

Ahora sube al panel y usa el Inugami no Kokoro. Ahora el robot volará hasta al Castillo Dorado y pelearás contra Super Manikan III. Presiona A para golpear, B para defender, L o R para desplazarte rápido. Super Manikan te ataca con misiles o láser, verás un indicador de vida como los videojuegos de peleas. El resto es pan comido.

Cuando lo derrotes, entra al castillo, veras una escena, cuando termine, dirígete a Villa Oodora al Poniente. Ya en el pueblo camina al noreste y a la derecha del edificio blanco veras al ya conocido vendedor y compra la Kinbacchi, nota que tiene signos de interrogación alrededor, eso significa que no puedes usar magia (es necesario para que puedas entrar a las Villas Mineras y además ganar una magia de pergamino mas adelante).

-----  
Cosas Interesantes:

Si vas a la posada ¡adivina quien está allí!, si vas a edificio de noticias veras que la vieja se parece mucho a una que sale en El viaje de Chihiro y los mas importante, esto puede ser de gran ayuda si estás jugando en emulador, ve al edificio que tiene un kanji semejante a este,

esta es una casa de apuestas, para apostar tienes que tener mínimo 1000 G, el truco es encontrar a la muchacha, para lograrlo, guarda en un estado de juego, si te equivocas vuelve a cargar el juego y así lograras hacer una fortuna y comprarte las mejores armas, armaduras, trajes, etc, facilitándote las cosas en este juego. Pero si eres muy orgulloso pues no lo hagas.

En el extremo sureste del pueblo está la casa de las geishas, un lugar exclusivo donde pagas ¡10,000 G! para divertirte como ver danzas geishas ¡y algo más!, dependiendo del horario te encontraras con una geisha, te reta a que si en 10 segundos (ya sabes que) ganarás la apuesta, yo la encontré a las 23:35 un miércoles.

En la aldea hay una casa con un cofre y al lado una mujer, contiene un cofre con un monstruo de invocación para Subaru (Rekaigumi) pero para conseguirlo se necesitan 30, para conseguirlo hay dos formas, la mas lenta y tediosa es ir a Villa Sakin, camina hasta todo al oriente, hay una casa junto a un río, pasa, compra la Sakinnabe, camina en el río, presiona A, sacarás lo que creo que son pepitas, acumula hasta el límite, ahora regresa y habla con el viejo, escoge sí, selecciona la opción derecha y la segunda opción es derecha, te dará 1 por cada 50, continua así hasta que los juntes. La segunda y mas rápida es primero cómprale al tipo de verde un canasto por 20,000 G (léase sección Minas de Oro), luego vete a Kinzan dentro de la mina, te darán 2 por cada 1, habla con el viejo, dile sí, selecciona la opción derecha, luego izquierda y listo, recuerda que tienes que comprar el canasto cada vez que regreses.

En Villa Sakin tendrá otro sueño, está caminando en una villa se dirige a lo que parece a un sembradío de legumbres.

Al Suroeste del Reino está el bosque Inochi no Mori por ahí puedes regresar al Reino del Oso de Fuego y no tener que caminar por todos los reinos.

-----  
Dirígete al norte a la Villa Kinzan al norte. Cuando llegues platica con los guardias, si tienes la Kinbacchi te dejaran pasar, ahora camina todo al poniente, luego norte y entra a la cueva, camina hasta el elevador y escoge la tercera opción, sigue todo el camino y llegarás a varias colmenas, toma una (Kinkin Mushinosu) y sal de la cueva.

Al salir de la villa dirígete al centro norte del mapa por el ermitaño que te quitará la Kinbacchi y te dará el pergamino Noroma.

Regresa al Castillo Dorado. Entra y usa la Kinkin Mushinosu en cualquier área, las abejas harán su trabajo. Cuando Kingin se vaya usa la cadena para subir presionando A. Luego has los siguientes pasos.

1. Al poniente y baja por la escalera.
2. Camina al sur y sube por la cadena.
3. Camina todo al oriente de este cuarto y baja por la escalera, justo por debajo de la banda transportadora.
4. Hacia arriba y baja la escalera

Ahora estás en un cuarto con muchas bandas transportadoras y engranajes, cuando te pares en una banda transportadora ésta te lleva a un engrane y gira, sólo presiona la dirección que quieres y el botón A, este es el camino, el objetivo es llegar arriba.



1. Hacia la izquierda
2. En el engranaje hacia la izquierda que te llevará abajo.
3. Hacia la derecha.
4. En el engranaje hacia abajo
5. Llegaras a un cofre, tómallo, hay puente movible a tu izquierda, crúzalo.
6. Hacia arriba hay dos puentes movibles, crúzalo y toma el izquierdo, cuando gire arriba, cruza hacia el engrane.
7. En el engrane hacia arriba que te llevara a la derecha.
8. Hacia arriba por el engrane.
9. Hay dos puentes movibles, cruza por la derecha hacia el engrane de arriba.
10. En el engrane arriba
11. A la derecha por otro engrane
12. Hacia arriba que te llevara por otro engrane
13. En el engrane hacia arriba y listo

Camina hacia la derecha y sube por la cadena, deja que la cadena te baje. Sube la escalera a la derecha, encontraras a un viejo, este te permite guardar el juego, camina hacia la izquierda por donde veas la luz puedes pasar, camina todo a la izquierda y encontraras tres cofres, uno tiene una espada para Higan la Kagayaki no Hiken, regresa al cuarto anterior, camina hacia el sur y cruzarás un largo puente, al final sube por la escalera.

Llegarás a un cuarto donde tienes que activar cuatro interruptores en las cuatro torres afuera del castillo, primero camina arriba y presiona la palanca, se conectará una torre, luego abajo a la derecha están unas cadenas con pequeños pisos, camina sobre el único que se puede y este se mueve automáticamente conforme avances, llegarás a un cofre que contiene una denouben, continua a la izquierda para que actives un puente, sal afuera camina hacia la torre suroeste y actívala, la luz roja ahora es verde, entra, ahora hacia arriba por el puente que conectaste, presiona la palanca para que ahora puedas ir a la torre noroeste, sal afuera y actívala, regresa adentro, ahora sal por la derecha y activa las torres sureste y noreste, regresa adentro, estate sobre el símbolo verde y este te transportará a la azotea, prepárate para enfrentarte a Kingin.

-----  
Jefe: Kingin  
-----

Ataque de rasguño te quita 195 Aprox, Ataque Resa, convierte a uno en piedra, ataque relámpago 100 Aprox.

Cuando lo derrotes te darán tiempo para curarte, estate sobre el símbolo y pelearás contra Oro-Plata (Górudosirubá).

-----  
Jefe: Oro-Plata  
-----

Ataques: Purasuma Tsutzu te deja con sólo 10 puntos de vida, Kaenhou te quita 100 puntos de vida, puede ser muy fastidioso así, para evitar eso es recomendable que tengas equipado el accesorio Hi no Udewa, serás inmune al ataque láser y además te sanará, notarás que cada vez que uses ataques de magia Oro-Plata brilla, no lo uses tanto, le baja puntos de vida, pero lo acumula para sanar por 750 puntos o lo usa para ser inmune a tus ataques (shírudo on), la estrategia es que Mizuki o Tenji ataque aunque quede solo y usar su mejor arma en su contra (y los demás pues que ataquen también, y revívelos).

Cuando lo derrotes el castillo se derrumbará, regresa a Inugami Jinja para hablar con el dios perro para que te de la piedra (su habilidad especial es que te cuando un enemigo ataca puedes contraatacar).

---

#### Ermitaños del Reino del Perro

---

En la entrada del reino camina al oriente luego al sur, un poco al oriente entra a la cueva y este te entregará la Jinpuu (o kamikaze) o al norte de Inugami jinja y al oriente.

En Villa Oodora hay dos ermitaños en la casa que está arriba de la casa con barda rayada de rojo y blanco, platica con el ermitaño de cabello azul, este te pide que des 1000 G a 7 mujeres de la Villa, estas son:

1. En la posada, la mujer que está en la cocina.
2. En la siguiente es la casa de las geishas, dentro hay una niña.
3. Afuera de la casa de las geishas está otra niña.
4. Dentro de la casa que tiene un escarabajo hay una mujer.
5. Afuera entre la casa de música y la tienda de artículos otra mujer.
6. En la esquina superior izquierda hay una mujer.
7. En la esquina superior derecha está la mujer.

Regresa y el ermitaño y te dará la técnica Senningiri.

Al Poniente de Villa Oodora, luego gira al norte y está la cueva de otro ermitaño, yo lo encontré un sábado a las 19:23 y te da la técnica Basaragiri, este ermitaño lo puedes encontrar con el otro de que te da la Senningiri en Villa Ootora, pero no te dará la técnica, tiene que ser en la cueva, si ves que no está junto con el otro ermitaño pues ve a buscarlo.

Otro está al noreste del castillo dorado o al noroeste de Hanamura este ermitaño te da varias opciones a escoger, no importa lo que escojas ya que te dará la Kuruteru.

Hay un ermitaño todo al oriente cruzando un puente, este te da la Hiriki (Debilidad, debilita a todos los enemigos).

Al extremo noreste, al cerca del la Villa Ryuu no Kuchi está el ermitaño dormilón que te da la Bakusui.

En el centro sur del mapa, en una península que hay que caminar al poniente, este te da la makyuu (absorbes magia de los enemigos).

---

#### Minas De Oro

---

Si quieres buscar oro pues lee esto, primero en Villa Oodora hay una casa con el signo (donde hay lingotes), compra un canasto al tipo de verde, vete a Kinzan a la mina al poniente de la villa, luego, selecciona la tercera opción, sigue el camino, una guardia te detendrá, si tienes una colmena te la quitará, entra, en el piso verás varias líneas férreas, baja la escalera de la derecha y mueve ambas palancas para cambiar el camino, (por aquí puedes recoger oro pero te tardas en salir), luego regresa y entra en la mina del centro, baja en el ascensor, ahora sube al carrito de abajo y llegarás a una mina, podrás juntar hasta 10 (mas que oro parece miel), luego regresa a Villa Oodora pero a pie, no uses hikouseki ya que perderás lo juntado, ahora

cambialo por kinken, pero apúrate porque la cantidad disminuye con el tiempo.

Aparte si vas a la mina del centro, pero no entres al ascensor, sino sigue caminando a la derecha, luego arriba, y verás una entrada, oscura pero se ve, ahí un hombre no te deja pasar pero te pide una colmena a cambio, vete a la mina al poniente y baja hasta el tercer piso. Regresa y dale la colmena, las abejas harán un hoyo, ahora el hombre será libre.

=====  
8.6 Reino del Dios Dragón (Ryuuou Koku)  
=====

Camina al extremo noreste del Reino Perro y pasaras por Ryuu no Kuchi mura (Villa Boca Dragón), sal de esta Villa.

Camina al oriente, cruza el puente, un poco al norte y verás la Villa Ryuu no Me Mura (Villa Ojo Dragón), continua al oriente y verás la Villa Ryuu no mimi mura (Villa Oreja Dragón). Continua y luego al norte entra a Ryuujin Jinja . Entra al templo, habla con Yume no Kenshin y pelearás contra él.

Ya terminada la pelea habla con el dios Dragón que te dará la piedra del dragón (equípala aumenta todas tus habilidades), y te dirá que hacer, a estas alturas espero que ya tengas las seis piedras que te dan los dioses animales, si no la tienes pues regresa los respectivos templos y pídeselos, en este lugar hay un cofre con la Genbu no Tama para Subaru.

Ahora dirígete mas o menos al oriente y un poco al sur, donde veas un camino morado síguelo hasta que llegues al Gran Pozo Oscuro Yami no Ooana. Entra, camina todo hacia arriba, hay un puente crúzalo y continua, entra, reconocerás el lugar, estás en las puertas del infierno, para abrirlo párate enfrente de la entrada y con las seis piedras que te dieron los dioses animales podrás entrar.

Ahora tienes limite de tiempo, camina todo a la izquierda, izquierda, sigue el camino que te lleva hacia la derecha, abajo, derecha, derecha que te lleva arriba, izquierda y llegarás a la espada, EQUIPALA para Higan, regresa y en la entrada te enfrentarás solo a Yume no Kenshin. Sería una buena idea equipar a Higan Ryu no Ishi, Tsuru no Ishi e Inugami no Ishi.

-----  
Subjefe: Yume no Kenshin  
-----

Ataques: Eibunshin (58 Aprox), Jigokuranregiri (156 Aprox)

Como peleas solo es mas tedioso, tienes que curarte constantemente, las magia le baja poco, no dejes que tu nivel de vida está cerca de los 100 puntos, cúrate, el ataque mas fuerte te baja 160 puntos aprox. Usa tus mejores técnicas sólo cuando tengas tu nivel de vida casi completo.

Cuando lo derrotes, Kenshin insistirá que lo mates, selecciona la segunda opción, si escoges la primera Subaru te detendrá, y insistes por segunda vez Mizuki o Tenji te detendrá y si lo haces por mas de tercera vez te detendrán.

Regresa por el camino morado, sigue hasta el norte donde llegaras al Ryuuou Jinja, ya adentro camina sube la escalera central, entra a la

puerta, a la derecha, sube la escalera, sigue el camino, en la segunda habitación a la izquierda hay un Kiseki no Sake, sigue el camino, sube la escalera, entra y llegarás por Ninigi, pelearas contra él, pero no le podrás ganar, veras una escena, ahí conocemos a Kokubyaku, pero Kenshin aparece protegiéndote, y los tres son teletransportados, Kokubyaku acaba con Kenshin, y estás de regreso en Ryuuou Jinja obteniendo la espada de Kenshin Yami no Ken.

Habla con el dios dragón si tienes a Mizuki el dios dragón llamará a Tenji y nos dice algo sorprendente 600 o sea que Mizuki murió hace 600 años (lo demás no lo pude traducir) y creará un teletransportador, párate sobre el bloque que se ilumina y lo llevará a una habitación secreta en Genzujou, sigue abajo y Tenji obtendrá la Ukifune no Kagami, regresa.

Regresa al Gran Pozo Oscuro, pero esta vez en la entrada en la segunda pantalla vete por la izquierda, usa Heidi para que los personajes floten y no les afecte el líquido, baja la escalera, continua, baja la escalera, continua y baja la siguiente escalera, llegaras a un muelle con una ballena, esta te llevará volando a Takamagahara (la isla que hable al principio y el lugar de los sueños de Subaru). Para volver sólo presiona A en lugares donde no haya tierra debajo.

-----  
Takamahara  
-----

Tres ciudades fueron atacadas y tenemos que liberarlos. En frente tienes un gran templo Takamaharataija, dirígete al noreste, esta es la Villa Espada (Katana Mura), hay un incendio, el jefe está al noroeste en la Villa y pelearás contra él, su nombre es Gaen, un tragafuegos,

Sus ataques son Honoo no Umi 100 aprox, te recomiendo que equipes a un personaje la Hireki no Koromo, y Ki no Au, Aumenta ataque y te golpea quitántote casi todos tus puntos de vida.

Cuando lo venzas, ve a la casa a la izquierda hay un cofre con la Tsurugi no Yoroi una armadura para Higan, ve al menú, la imagen de los personajes ha cambiado, a estas alturas debes de estar por el nivel 53 o 54.

Al Suroeste del mapa está la Villa Espejo (Kagami Mura), entra a la casa de la izquierda por un cofre que tiene la Mizukagami no Dou, armadura para Tenji/Mizuki, y peleas contra Mugen.

Sus ataques son (Akainogas, gas rojo) veneno, (shiroi no gas, gas blanco) duerme, (taiarari, golpe de cuerpo) 250 puntos aprox, (taiatari\*kai, golpe de cuerpo personal) 250 puntos aprox. a todos.

Está en la plaza, no le afecta la magia pero cuando se oculta en su caparazón ahora sí con magia pero no le afectan los ataques físicos, cuidado con sus ataques de gas. Cuando lo venzas, si vas a la casa al noreste, Tenji parece que ya conoce al viejo.

Al Sur y poco al oriente está la Villa Tamatsukiri, el jefe de la Villa es Suima, es inmune a la magia. Cuando lo venzas si vas a la casa del sureste y hablas con el viejo Subaru recordará sus sueños, también hay un cofre que contiene la armadura Gyokusei no Koromo. Si Regresas a Villa Espada habla con el tipo al lado de la llama y te mostrará el fuego.

Si regresas a Kagamimura, entra a la casa de madera al noreste de la

villa, paséate dentro de la habitación, sal y entra otra vez, aparecerá un anciano, éste ayudará a que Tenji y Mizuki se vean uno al otro y verás una escena de declaración de amor. ¡Que lindo!

En el centro del mapa y al norte hay una isla, aterriza y mas o menos en el centro presiona los botones y obtendrás tamashii no yubiwa (el anillo del espíritu).

Ahora entra a Takamaharataija y verás a Kokubyaku tratando de romper la roca. Cuando lo derrotes te lanzará un ataque que te bajará puntos de vida así que mantén al menos un personaje con bastantes puntos de vida, después de esto, párate en frente de la roca y presiona A. Subaru invocará a Aguni Sama y recuperará la espada Aguni no Tsurugi. Y te teletransportará a un lugar sólo para llegar a Ten no Hazama puedes usar magia para curarte pero no artículos.. Camina al norte, cruza en un puente, cuidado con los lanzallamas; el siguiente cuarto si pisas el azulejo equivocado volverás al principio o te quema el fuego, este el camino:

1. 6 azulejos arriba.
2. 6 a la izquierda
3. 5 abajo
4. 7 a la izquierda
5. 4 arriba
6. 8 a la izquierda
7. Hacia arriba y listo

El siguiente ¡corre porque se cae el puente!

En este cuarto tendrás peleas al azar, puedes curarte con magia pero no recuperar puntos. Cuidado con la bolas rodantes.

Cruza el puente pero cuidado con las flamas que caen.

Camina hacia arriba, ponte en el medio, todo el piso caerá pero Subaru vendrá en tu rescate, y te acompañara, espero que Subaru o Higan tengan puesto la rishi no ishi, ya que cura y recuperas magia aunque sea poco (¡de haber sabido!).

Cruza el puente, verás un gran arco y luego la gran llama, una gran fuerza impide que se acerquen, inténtalo dos veces, luego el puente se derrumba, pero milagrosamente Tenji o Mizuki aparece y usa la ukifune no kagami para romper el campo de fuerza, ahora sí camina hacia la flama y la Aguni no Tsurugi se convertirá en Higan no Tsurugi (Sable de Higan), después Aguni les da las mejores armas para Subaru (Subaru no Tama) y Tenji/Mizuki (Tenjin no Kagami). Sal del templo y ahora te enfrentarás otra vez contra Kokubyaku.

-----  
Jefe: Kokubyaku  
-----

Concéntrate en eliminar su brazo izquierdo ya que cura a los demás.

Por cierto si vas a la cueva al noroeste del mapa hay un cofre una inochi no mitzu a la izquierda, continua explorando y llegarás por un ermitaño que te da la kakkon.

Ahora sí, regresa al Ryuouu Jinja y pelea contra Ninigi. Como siempre prepárate.

Ninigi se retira, búscalo en el Gran Pozo Oscuro, pero en la entrada vete a la izquierda como si fueras a Takamahara, pero al llegar a la escalera no bajas, camina hacia la derecha y sigue el camino, llegarás a las Puertas del Infierno, todo termina donde comenzó, ahora sí es ¡la Pelea Final!

-----  
Jefe Final: Ninigi  
-----

Sus ataques son (cambio de corazón negro) absorbe 20 aprox. puntos de vida, (ataque doble de astas) te quita mas de 350 puntos de vida; lo hace cada dos turnos, (rayo del infierno, aunque parece mas polen) pone en estado berseker a un personaje, te deja con 10 puntos de vida, (pupila del miedo) quita 150 puntos de magia si lo atacas con magia. La estrategia es que Higan lo ataque con Ryuujingiri, que Subaru cure y que Tenji/Mizuki hagan lo suyo y muchas provisiones para curarte.

¡Felicidades has terminado uno de los mejores juegos RPG! por cierto te dan a escoger dos finales uno donde Higan acepta el trono del Reino del Dios Dragón y otro donde simplemente regresa a casa, tú decides.

-----  
Ermitaños del Reino del Dragón  
-----

A partir del principio, camina hacia al norte, pasarás por un estrecho, luego al poniente y un poco al sur, éste te da el pergamino ippasu (recuperas todos los puntos de vida).

Para llegar al otro pasa por el mismo estrecho sólo que camina hacia el oriente, este te da la Shibbu que te permite atacar varias veces en un turno.

Uno se localiza al sureste del reino, en una península, te da la Jinka.

=====  
9.0 Cosas Extras  
=====

-----  
Tienda de Huevos  
-----

Instrucciones:

En el recinto del Oso (Higuma Jinja) hay una tienda de huevos, donde puedes comprar huevos para que los críes al estilo Tamagochi (los que inventaron el Tamagochi se "fusilaron la idea" de FEOEZ), puedes criar hasta siete criaturas.

Como empollar huevos

- 1.- Compra el huevo. El huevo verde engendra un Kapakapa y los rosa Usapino.
- 2.- Cuando lo compres automáticamente estará en el área de empollamiento, si te paras enfrente del huevo, sabrás cuanto tiempo tiene empollado. Después de un tiempo habla con Fukku para que nazca.
- 3.- Después de la criatura nazca puedes nombrarlo, cuando termines presiona Owari y el botón A o Start.

Creciendo tu mascota:

Cada hora que pase (tiempo real) tu mascota pierde un punto de vida, cuando llegue a cero muere. Para alimentarlo cómprale comida en la misma tienda. Dependiendo del tipo de comida, la cantidad recuperada es diferente. A los Kapakapa les gusta Karada no Esa, y los Usapino Atama no Esa. Si le das la comida equivocada sus puntos de vida disminuirán, otras comidas lo harán mutar, transformando tu criatura en otra muy diferente.

1.- Primero comprar comida al vendedor, luego ve con tu mascota y presiona A.

2.- Te aparece el mensaje ¿Dar comida? Si escoges sí, otro menú aparecerá con 5 tipos de comida para dar. Escoge la comida que quieres y presiona A.

Conforme el tiempo pasa, podrás comprar monstruos para invocar en la tienda de huevos. Despendiendo de cómo los hagas crecer, los huevos se convertirán en una Mariposa Inoshika, Mariposa Zekkou, Mariposa Kubuki o Mariposa Gokuraku.

1.- Cuando compres el huevo, será partido y una larva saldrá.

2.- Aliméntala 4 veces.

3.- La larva se convertirá en crisálida, cuando pase cierto tiempo nacerá.

4.- Cuando nazca tendrás un monstruo para invocar.

---

## 9.2 Bijindou (Cueva de las Mujeres Hermosas)

---

Desde la entrada sigue el camino, veras dos escaleras que están a la izquierda, cada una tiene una entrada. La entrada más arriba te lleva al Yuuwaku no Izumu (Fuente de la Tentación). Después de atravesar la entrada, sigue el camino, ve arriba, y baja en la primera escalera, sigue a la derecha, entra a la cueva. Veras bloques multicolores al norte del cuarto. Estos colores cambian como 3 o 4 veces en una hora, y cuando sean del mismo color las mujeres aparecerán, si aparecen se presentaran como las tres mujeres hermosas. Debes escoger una para "hacerlo". La mujer de la izquierda se llama Miki y quiere tu "duro amor", la de en medio es Ran la mayor y quiere tu "ardiente amor", la mujer de la derecha es Suu y quiere tu "encantador amor", para escogerla sólo camina hacia la que mas te guste. Después de una "onda de amor" y un besito, recibirás artículos dependiendo de la que hayas escogido, esto es lo que te pueden dar:

Miki - Te da Omoide no Tsuki (Luna de los recuerdos)

Ran - Te da Moeru Tsuki (Luna ardiente)

Suu - Te da Torokeu Tsuki (Luna encantadora)

Puedes volver a visitarlas si tienes suerte, para ya sabes que...

---

## 9.3 Consíguete una esposa (Higuma Jinja)

---

En Villa Higuma hay un burdel al poniente rodeado de agua. Entra, para

que puedas subir necesitas comprarle a la mujer una Kusadango aunque ya tengas una, ya que debe ser del lugar, habla con el vigilante para que subas la escalera. Vete al segundo cuarto a la izquierda, antes de pasar la mujer se presenta como Akina, y dice que está bien aunque no entres, te pregunta si quieres pasar, contesta sí y entra, habla con ella. Ella dice que Higan es un nombre bonito, y aunque es la primera vez que te ve hay un fuego en su corazón, siente que es su destino que hayas venido a ella, entonces te pregunta si es bonita "dile sí". Luego que sí tú no le gustas, "dile no". Luego te pregunta que si la amararás, "dile sí", te pregunta que si estás bromeando, "dile no". La casa que está al norte está en venta y dice que quiere vivir ahí contigo, ella te suplica que compres la casa. Ahora sal del burdel, vete a la casa, el hombre te la vende por 3000 G, debes haber hablado y contestado correctamente para que te lo venda. Sal y entra a la casa.

Habla con Akina y te dice que te ha esperando, se mudo desde que compraste la casa (¡que rápido!), y quiere demostrarte lo mucho que te ama, y la próxima vez que vengas te tendrá un regalo. También que si le compras algo bueno, te dará cosas buenas (¡que exigente!). Después de una onda de amor, quiere que vuelvas otra vez. Cada que vez vuelva te pedirá si le trajiste para demostrar tu amor.

Una caja aparecerá cada vez que lo "hagas". Estos pueden ser los artículos que le puedes dar.

Koura Manjuu	Ume Kokeshi	
Hana no Iyaringu	Umou no Futon	
	(Página siguiente)	

Hana no Kinchaku	Shiawase no Hako	
Musekaeru Kaori	Yoru no Kaori	
(Página anterior)	(Página anterior)	

Hana no Suihanki	Karakuri Kokeshi	
Yuuwaku no Kaori	(No dar)	
(Última página)		

Cada vez le regalas a Akina te dará un regalo, y ella estará feliz. Y te pedirá que te "relajes". Y otra onda de amor por cada nuevo artículo.

-----  
Consíguete una esposa (Reino del Pavo Real)  
-----

En el burdel de Tsurumijinja entra al cuarto más a la izquierda, entra, la mujer se presenta como Momoko, te pide de favor que busques una carta (Momoko no Tegami) que está en Iriguchimura, vamos allá, es la aldea más al sur que divide los Reinos de la Grulla y el Pavo Real, entra a la casa que está a la izquierda de una piedra con grabados, habla con el gordo que te la dará. Regresa y te pide otra carta (Hatsukoi no Tegami, carta del primer amor) que está en Sakemura párate debajo de la noria, presiona A, te dirán Sakke muchas veces y te la darán. Regresa con ella, ahora sí compra la casa que está al lado de los escalones, compresela al gordo por 10,000G y ya es todo tuyo. Ella te da las 8 cartas de Momoko, no sé para que sirvan, le entendí que las tenía que entregar a 8 hombres pero después de un tiempo



ella desaparece.

Aparte ésta no la consigues mas bien te da algo especial, en Villa Sake compra la flor Hana no Iyaringe por 20,000G en la primera casa a la izquierda, pero te recomiendo que compres otras flores (las que empiezan con Hana) para que puedas escoger, aunque se supone que sabes cuál es la correcta luego ve al burdel de Tsurumijinjinja entra en la segunda puerta de derecha a izquierda, ella se presenta como Juri del Espacio, escoge la flor y ella te dará Kimi no Hohoemi, recuperas todos los puntos de vida de un personaje.

-----  
Consíguete una esposa (Reino del Perro)  
-----

En el burdel de Villa Oodora en el Reino del Perro, en el primer cuarto contando de derecha a izquierda, la mujer te pide que le compres cosas muy caras, te pide Yoru no Kaori 38,000G (lo compras en la Villa de los Clones de Akamaru en la tienda de abajo al oriente, donde tienen los vestidos chinos), Musekaeru Kaori 49,000 G (lo compras en Villa Ootota, al lado de la casa de música), y Yuuwaku no Kaori 55,000G en la Villa de los Clones de Akamaru (en la tienda arriba a la derecha de la otra). Cuando ya le compraste todo regresa con ella y entrégale los regalos, ahora vete a la casa que tiene la barda de colores rojo y blanco al oriente del pueblo, el hombre te la vende por ;100,000 G!, cómprala. Sal y entra de la casa, ahora ella te pide Semu no Takageta 267,000G se consigue en el Mercado del Reino del Pavo Real, te la vende el vendedor de la extrema izquierda abajo, un poco arriba-izquierda del puesto de la anciana, éste abre los Lunes, Miércoles, Viernes y el Domingo, Sumesama no Fuku , se consigue en Atamayamamura en el Reino de la Tortuga, regresa y te pide Semusama no Muchi, si no lo entregas en un plazo exacto de dos días ella regresará al burdel y tendrás que hacer todo otra vez, ya busqué y aun no sé donde encontrarlo, por lo que dice en japonés es un objeto invaluable del Reino de la Grulla.

Aparte en Inugami Jinja hay burdel de puras ancianas (¡¿?!), escoge la segunda de derecha a izquierda, te preguntará sobre algo, contesta sí, ella se irá a la posada, ve a la posada y te dará todos los kurimanjuu que quieras.

=====  
11.0 PERGAMINOS  
=====

La lista no está en orden, ya que varía. Faltan 2 en esta lista.

Reino del Oso de Fuego  
youka (ataque de fuego) (Ya incluido en Higan)  
yousui (ataque de agua)  
genki (salud) \*  
dokotoru (cura veneno) \*  
dokuzou (ver debilidades de los enemigos)  
\* Lo consigues cuando conoces a Hisui

Reino de la Grulla  
yourai (nube ominosa)  
heiki (permite flotar  
zenra (ver atributos de los enemigos)  
modoroashi (permite salir de lugares y vuelves al mundo exterior) \*  
amakake \*  
\* Lo consigues cuando conoces a Subaru

Reino del Pavo Real  
sukiri  
rikito  
Kairiki fuerza Sobrehumana)  
koutetsu (acero)  
shunsoku (caballo veloz o persona talentosa)  
jinsui (ataque burbuja) \*  
youfu \*  
jinrai \*  
taiman \*  
májo (confunde a enemigos)  
kento

\* Lo consigues cuando conoces a Tenji

Reino de la Tortuga  
tonma (futaramasu)  
hayato (hace que un compañero ataque inmediatamente si está en espera  
de atacar en 2 turnos)  
yoshiashi (ryoake)

Reino del Perro  
noroma (zoquete, disminuye velocidad de los enemigos)  
jinpui  
kuruteru  
hiriki (impotente, debilita a todos los enemigos)  
bakusui  
makyuu (absorbes magia de los enemigos)

Reino del Dragón  
ippasu (un tiro, recuperas todos los puntos de vida)  
shibbu  
jinka

Takamahara  
kakkon (resusitas a un compañero)

=====  
12.0 Artículos y Equipos  
=====

-----  
12.1 Artículos  
-----

Falta completar

kudasango	15 puntos de vida
Manjuu	30 puntos de vida
gama no abura	50 puntos de vida
kurimanjuu	60 puntos de vida
bumman	100 puntos de vida
kaifukugan	200 puntos de vida
Tenoumura	
Kyu no Moto	Aumenta Nivel de Vida
Wasa no Moto	Aumenta Nivel de Magia
Ka no Moto	Aumenta Nivel de Ataque
Un no Moto	Aumenta Nivel de Suerte
Wasabimaru	
Hoshi no Hikaru	(Luz de Estrella) 50 puntos de magia
Tsuki no Hikaru	(Luz de Luna) 200 puntos de magia
Ni no Hikaru	(Luz del Sol) Todos los puntos de magia

Kenshi no Udewa  
 Hi no Udewa (Brazaletes de Fuego) Aumenta Ataque  
 Dokukeshi (antídoto)  
 Hikouseki (Piedra voladora)  
 hibashiri no tsubo (vaso de fuego)  
 kanjiki (zapatos para nieve)  
 Hisui no yubiwa (Anillo de Hisui)  
 Yoromeki no yubiwa  
 Kizuki  
 modoriseki (piedra de regreso) regresas al mundo exterior  
 Sennin no rappa (Trompeta del Ermitaño)  
 Higuma no Ishi (Ataques Precisos sin Fallas)  
 Tsuru no Ishi (recuperas un poco de vida y magia)  
 Kujaku no Ishi (Ahorras puntos de magia en un 30% aprox)  
 Kame no Kishi ganas el doble de dinero  
 Inugami no Ishi A veces contraatacas  
 Ryu no Ishi aumenta todas las habilidades  
 Kujaku no namida Llave de la nave  
 Tsuru no Hamono  
 Mahitorimaru Cura parálisis  
 Ban no Umaru Cura ceguera, sueño  
 Riki no Kagi  
 Mandara no Fue (Flauta) Cambia Tenji a Mizuki y viceversa  
 Genbugan  
 Ikasuban  
 Kaisekiban Cura estado de piedra  
 Kinbacchi (diente de oro ¿-?)  
 Kinkinmushinosu (Colmena)  
 Inugami no Kokoro (Corazón de Perro)  
 Sakinabe (Cavar)  
 Kiseki no Sake Recuperas toda la vida y magia del equipo  
 Inochi no Mizu Agua de la Vida, Recuperas toda la vida y magia  
 Tamatebake (caja de tesoro)  
 Seki no Kubikazake (Collar de Piedra)

---

## 12.2 ARMAS

---

Sables	Nombre (Traducción)	Poder
Sabita Tsurugi	(Sable Sabita)	7
Higuma no Ken	(Sable de Higuma)	65
Shiotsuru no Ken	(Sable grulla blanca)	143
Aguni no Tsurugi	(Sable de Aguni)	230
Higan no Tsurugi	(Sable de Higan)	254
Esferas		
Hisui no Tama	(Esfera de Hisui)	68
Ryujin no Tama	(Esfera del dios dragón)	123
Genbu no Tama	(Esfera de Genbu)	165
Subaru no Tama	(Esfera de Subaru)	210
Denbu no Tama		
Espejos:		
Toki no Kadami	(Espejo del tiempo)	127
Mizuki no Kagami	(Espejo de Cornuejo)	184
Ukifune no Kagami		206
Tenshin no Kagami	(Espejo de Angel)	232

## Cuchillas y Espadas:

Hachi no Tsurugi (Sable del conocimiento del mal)	1
Ippatsu Tou (Sable del Cabello)	1
Omocho no Tou (Sable de juguete)	5
Boku tou (Espada de Madera)	35
Ki no Yari (¿Lanza de madera)	42
Inochi no Tantou (Daga de la vida)	48
Kuronuri no Katana (Espada ennegrecida)	53
Budou Tou (Baston de Acero)	62
Kikori no Ono (Hacha de Leñador)	69
Banou Naifu (Chuchillo Banou)	71
Yuganda Katana (Espada Yuganda)	78
Debabouchou (Cinzel)	82
Hagane no Kumade (Rastrillo de Acero)	91
Nemuri no Tantou (Daga de dormir)	92
Yuudachi no Katana (Espada de lluvia repentina)	103
Mamori no Tantou (Daga de Defensa)	107
Uekibasami (Maceta)	110
Arashi no Tsurugi (Espada de la Tormenta)	124
Himesama no Muchi (Ignorancia de Princesa)	128
Ikazuchi no Tsurugi (Espada Trueno)	128
Jaaku no Tsurugi (Espada de la maldad)	132
Koori no Yaiba (Cuchilla de Hielo)	139
Namida no Tantou (Daga de Lagrimas)	139
Kin no Tessen (Acero de Oro)	140
Katsujin Tou (Baston Cuadro viviente)	150
Manatzuru (Grulla de cuello blanco)	162
Moroha no Tsurugi (Espada de doble filo)	165
Yasha Tou (Espada Mujer demonio)	173
Zawameki no Tsurugi (Espada Zawameki)	174
Yami no Tou (Espada Oscuro)	178
Todome no Tantou (Espada de remache)	182
Kubikiri no Katana (Espada de decapitación)	182
Kagayaki no Tachi (Espada larga del resplandor)	188
Ashura Tou (Acero Ashura)	189
Dokidoki no Tou (Acero de palpiteo)	190
Ryuudou no Tachi (Espada del dios dragón)	197
Mizuki no Katana (Espada de Cornuejo)	199
Sekiryuu no Yari (Lanza de la soledad)	200
Senkou no Yaiba (Espada de perforación)	211
Ichigeki no Yari (Laza de golpe)	212

---

## 12.3 ARMADURAS

---

Nombre (Traducción)	Poder Defensivo
Borogi	15
Asa no Fuku (Ropa de Lino)	28
Kawa no Muneate (Protector de pecho de piel)	39
Ninin Baori (Baori para dos personas)	48
Hisui no Koromo (Ropa de Jade)	52
Shinobi no Fuku (Ropa de espía)	59
Usu no Yoroi (Armadura Ligera)	60
Sukesuke no Fuku (Ropa de enfermera)	74
Kusari Katabira (cadena de cáñamo ligero)	78
Souryo no Fuku (Ropa de Monje)	84
Inase Nakimono	88
Kinoko no Yoroi (Hongo de Luz)	88

Otome no Furisode (kimono escondido de hija)	89
Suzu no Akadou (Campana de Akadou)	92
Hiyoke no Koromo (Ropa de protección contra fuego)	96
Chaina Doresu (Vestido China)	98
Konoha no Haori (Abrigo de hojas de árbol)	103
Ougon no Yoroi (Armadura de oro)	108
Konjou no Dou (Agallas de cobre)	113
Aoba no Haori (Abrigo de hojas frescas de árbol)	121
Kiri no Koromo (Ropa de niebla)	128
Himesama no Fuku (Ropa de Princesa)	132
Hagami no Koromo (Ropa rechina dientes)	138
Gin no Montsuki (Ropaje de plata)	138
Konbandou (Ropa de noche)	145
Kasumi no Koromo (Ropa de neblina)	149
Yuuhi no Dou (Ropa para atardecer)	155
Omoide no Kimono (Kimono de recuerdos)	167
Hakurai no Haori (Abrigo importado)	167
Soyokaze no Koromo (Ropa de brisa)	180
Hoshikuzu no Haori (Abrigo de polvo de estrellas)	183
Raimei no Dou (Ropa de trueno)	197
Yotsuyu no Koromo (Ropa de rocío de noche)	198
Juu ni Hitoe (10 en una capa)	210
Daichi no Haori (Abrigo de tierra)	211
Tenshi no Furisode (kimono escondido de ángel)	216
Ryuuou no Dou (Ropa de Dios Dragón)	223
Kaiki no Yoroi (Armadura de Revolución)	230
Mizukagami no Dou (Agua reflectora de cobre)	231
Hikari no Koromo (Ropa de luz)	233
Tsuguri no Yoroi (Ropa de Tsurugi)	238
Gyokusei no Koromo (Ropa rey estrella)	249
Ama no Hazana	¿?

### 13.0 CELEBRACIONES

Las celebraciones son en tiempo real, ve al Recinto respectivo del Reino en el área de los templos y a la izquierda donde se celebra el evento, si vas en una fecha no festiva el lugar es un gran patio vacío.

Hay juegos y artículos especiales.

Fechas	Celebración	Traducción	Villa
1/1 - 1/14	Shougatsu	Año Nuevo	Kujaku
2/1 - 2/6	Setsubun	Final del Invierno	Higuma
2/24 - 3/3	Hina Matsuri	Festival de Muñecas	Tsuru
4/1 - 4/12	Hanami	Vista de Flores	Kujaku
4/29 - 5/5	Kodomo no Hi	Día de los niños	Kame
6/10 - 6/20	Genbu Matsuri	Festival de ¿Productos?	Kame
7/7	Tanabata	¿Festival de la Estrella	9 Inugami
8/7	Kyuutanabata	Festival de la Estrella	Tsuru
9/3 - 9/15	Otsukimi	Vista de la Luna	Inugami
10/10 - 10/23	Tsurumimatsu	Festival de la Grulla	Tsuru
12/23 - 12/25	Santa Matsuri	Festival de Santa	Higuma

### 14.0 MISTERIOS SIN RESOLVER

Hay una cueva al noreste del Reino del Dios Dragón ¿Qué hay que hacer?

Tiene algo que ver con el espectáculo de los cangrejos ya que ellos dicen que son de ese lugar.

Faltan dos pergaminos ¿Dónde se consiguen?

¿Cómo consigues esposa en los reinos de la Grulla y Tortuga?

¿Donde se consigue la Semusama no Muchi?, para que tu esposa en la Villa Oodora ¡No se divorcié!

En Inugami Jinja, en la esquina inferior sureste está la casa de un hombre con ropa verde, conversé con él, luego seguí jugando y luego ya en Villa Oodora platica con la mujer que te pide cosas caras e inexplicablemente vino ese hombre y se la llevó, quién sabe que pasó. Si fue porque conseguí un artículo especial y no me di cuenta, esto sólo me ha sucedido una vez.

=====

## 15.0 TRUCOS

=====

Estos son trucos que he descubierto por mi cuenta usando los llamados cheat codes por medio de Game Genie del SNES9X.

Las XX representan un valor desde el 00 hasta FF (0 a 255) en hexadecimal

### 1er Personaje (Higan)

Nivel	7E19D2XX
En mapa	
HP	7E19EEXX
MP	7E19FEXX, 7E19FAxx
En batalla	
HP	7E1694XX
MP	7E16C8XX
HP Máximo	7E19E2XX, 7E19E6XX
MP Máximo	7E19F2XX, 7E19F6XX
Ataque	7E1A06xx
Defensa	7E1A0Exx
Velocidad	7E1A16xx
Experiencia	7E19D6xx, 7E19D2XX

### 2do Personaje (Izquierda)

Nivel	7E19D3XX
En mapa	
HP	7E19E3XX, 7E19EBXX
MP	7E19FBXX, 7E19FFXX
En batalla	
HP	7E1696XX
MP	7E16CCXX
HP Máximo	7E19E3XX, 7E19E7XX
MP Máximo	7E19F3XX, 7E19F7XX

Ataque 7E1A05xx  
Defensa 7E1A0Dxx  
Velocidad 7E1A15xx  
Experiencia 7E19D7XX, 7E19D3XX

3er Personaje (Derecha)

Nivel 7E19D4XX

En mapa

HP 7E19ECXX, 7E19E4xx

MP 7E19FCXX, 7E19F4xx

En batalla

HP 7E1698XX

MP 7E16C8XX

HP Máximo 7E19E4XX, 7E19E8XX

MP Máximo 7E19F4XX, 7E19F8XX

Ataque 7E1A04xx

Defensa 7E1A0CXX

Velocidad 7E1A14xx

Experiencia 7E19D8xx, 7E19D4xx

JEFES

7E1658FF

7E165A

Daño recibido tercer personaje 7E904D

ARTICULOS

Es de acuerdo a la posición donde se guarden

Del primer grupo

A1 7E392CXX	B1 7E392DXX
A2 7E392EXX	B2 7E392FXX
A3 7E3930XX	B3 7E3931XX
A4 7E3932XX	B4 7E3933XX
A5 7E3934XX	B5 7E3935XX
A6 7E3936XX	B6 7E3937XX
A7 7E3938XX	B7 7E3939XX
A8 7E393AXX	B8 7E393BXX
A9 7E393CXX	B9 7E393DXX
A10 7E393EXX	B10 7E393FXX
A11 7E3940XX	B11 7E3941XX
A12 7E3942XX	B12 7E3943XX
A13 7E3944XX	B13 7E3945XX
A14 7E3946XX	B14 7E3947XX
A15 7E3948XX	B15 7E3949XX
A16 7E394AXX	B16 7E394BXX
A17 7E394CXX	B17 7E394DXX
A18 7E394EXX	B18 7E394FXX
A19 7E3950XX	B19 7E3951XX
A20 7E3952XX	B20 7E3953XX
A21 7E3954XX	B21 7E3955XX
A22 7E3956XX	B22 7E3957XX
A23 7E3958XX	B23 7E3959XX

A24 7E395AXX	B24 7E395BXX
A25 7E395CXX	B25 7E395DXX
A26 7E395EXX	B26 7E395FXX
A27 7E3960XX	B27 7E3961XX
A28 7E3962XX	B28 7E3963XX
A29 7E3964XX	B29 7E3965XX
A30 7E3966XX	B30 7E3967XX
A31 7E3968XX	B31 7E3969XX
A32 7E396AXX	B32 7E396BXX
A33 7E396CXX	B33 7E396DXX
A34 7E396EXX	B34 7E396FXX
A35 7E3970XX	B35 7E3971XX
A36 7E3972XX	B36 7E3973XX
A37 7E3973XX	B38 7E3974XX
A38 7E3975XX	B39 7E3976XX
A40 7E3977XX	B40 7E33978XX

.	.
.	.
.	.
A63	B63

y para no tener que poner todos los códigos simplemente mueve el articulo que quieras a la posición indicada y listo.

#### MISCELANEA

No Batallas Aleatorias 7E165908  
Dinero 7E19CF,7E19D0

Villa Oodora en el Reino del Perro

Manipula el tiempo en el edificio del laberinto 7E5E5CXX

Minutos 7E1E19XX

=====  
16. DONDE ENCONTRAR LAS "MANGAS"  
=====

Éstos sólo los podrás encontrar si estás jugando la versión "Shounen no Jump", y sólo puedes comprar en los Martes.

Reino del Oso de Fuego.- En HigumaJinja en el área de los templos al lado de la fuente.

Reino de la Grulla.- En Fukufukumura, entra al área por donde fuiste por la nave, al lado de la posada.

Reino del Pavo Real.- En Tsurumijinja al área de los templos.

Reino de la Tortuga. En Kameokajinja al área de los templos.

Reino del Perro.- En Inugamijija al área de los templos.

Reino Dragón.- En la villa Ryooumura en la posada.

=====  
17.0 AGRADECIMIENTOS  
=====

1. A mí mismo.



2. A mi computadora Alaska Pentium 200 Mhz que aun sigue dando lata.  
(¡Cual Pentium II! ni que nada).
3. A las desaparecidas tarjetas de gráficos Voodoo.
4. A Alex Toews y Matt Mitchell por su guía, sin ellos no hubiese sido posible hacer esta guía.
5. A Glenn Rosenthal creador del programa JWPce, sin ello no hubiese sido posible que esta guía fuese la primera en incluir kanjis  
(¡se los recomiendo!).
6. A los canales desaparecidos Cable Kin, Locomotion y Magic Kids  
¡NUNCA LOS OLVIDARÉ!

Guía Terminada en la medianoche del miércoles 16 de Mayo 2007  
(Aunque se le hicieron mejoras después de esa fecha)

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