

3.-INTRODUCCIÓN	<intrd>
3.1.-Información técnica	<inftc>
3.2.-Personajes	<pjs>
3.3.-Técnicas y magias	<tym>
3.3.1.-Simples	<smpls>
3.3.2.-Dobles	<dobls>
3.3.3.-Triples	<tripl>
4.-EL JUEGO	<jgo>
4.1.-Controles	<crtl>
4.2.-Información básica	<infbs>
4.2.1.-Sistema de batalla	<sisbt>
4.2.2.-¿"Active" o "Wait"?	<aow?>
4.2.3.-Batallas en CT	<bct>
4.2.4.-Técnicas, magias y Tech Points	<tmpt>
4.2.5.-HP, MP, atributos y niveles	<hman>
4.2.6.-Items	<itm>
4.2.7.-Dinero	<money>
4.2.8.-Salvar tu progreso	<stp>
5.-CAMINATA	<wlkt>
5.1.-HISTORIA PRINCIPAL	
5.1.1.-The Millennial Fair	<cap01>
5.1.2.-The Queen Returns	<cap02>
5.1.3.-The Queen is Gone	<cap03>
5.1.4.-We're Back!	<cap04>
5.1.5.-The Trial	<cap05>
5.1.6.-Beyond the Ruins	<cap06>
5.1.7.-The Factory Ruins	<cap07>
5.1.8.-The End of Time	<cap08>
5.1.9.-The Village of Magic	<cap09>
5.1.10.-The Hero Appears	<cap10>
5.1.11.-Tata and the Frog	<cap11>
5.1.12.-The Rare Red Rock	<cap12>
5.1.13.-Footsteps! Follow!	<cap13>
5.1.14.-The Masamune!	<cap14>
5.1.15.-Magus' Castle	<cap15>
5.1.16.-Forward to the Past	<cap16>
5.1.17.-Unnatural Selection?	<cap17>
5.1.18.-The Magic Kingdom	<cap18>
5.1.19.-Break the Seal!	<cap19>
5.1.20.-The Gurú on Mt. Woe	<cap20>
5.1.21.-What Lies Beyond?	<cap21>
5.1.22.-Lavos Beckons	<cap22>
5.1.23.-The New King	<cap23>
5.1.24.-The Time Egg	<cap24>
5.1.25.-The Fated Hour	<cap25>
5.1.25.1.-The Sunken Desert	<sub01>
5.1.25.2.-Ozzie's Fort	<sub02>
5.1.25.3.-Origin of Machines	<sub03>
5.1.25.4.-The Sun Stone	<sub04>
5.1.25.5.-Cyrus Ghost	<sub05>
5.1.25.6.-The Rainbow Shell	<sub06>
5.1.25.7.-The Black Omen	<sub07>
5.1.26.-The Final Battle	<cap26>
5.2.-NEW GAME + Y FINALES	<ng+yf>
5.2.1.-The Dream Project	<end01>
5.2.2.-The Successor Of Guardia	<end02>
5.2.3.-Good Night	<end03>
5.2.4.-Legendary Hero	<end04>
5.2.5.-The Unknown Past	<end05>
5.2.6.-People Of The Times	<end06>
5.2.7.-The Oath	<end07>
5.2.8.-Dino Age	<end08>
5.2.9.-What The Prophet Seeks...	<end09>
5.2.10.-A Slide Show?	<end10>
5.2.11.-Reunion	<end11>
5.2.12.-Beyond Time	<end12>
5.2.13.-But...The Future Refused To Change	<end13>

6.-LISTADOS	<listd>
6.1.-Armas	<arms>
6.2.-Armaduras	<armdu>
6.3.-Cascos	<cascs>
6.4.-Accesorios	<accsr>
6.5.-Items	<itms>
6.6.-Cofres y puertas selladas	<cyps>
6.7.-Bestiario	<bstr>
6.8.-Transformaciones de Spekkio	<spkk>
6.9.-Estados	<estds>
6.10.-Cantidades máximas de atributos y demás	<cmax>
7.-TRUCOS	
7.1.-Game Genie	<gmgn>
7.2.-Glitches	<glitch>
8.-PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)	<faq>
9.-MISCELÁNEA	
9.1.-Curiosidades	<cursd>
9.2.-Música	<msic>
9.3.-Links	<lnks>
10.-CRÉDITOS	<crdit>
11.-COSAS LEGALES	<lgl>

```

-----
| Para una búsqueda más rápida, busca con tu procesador de texto favorito o |
| desde cualquier navegador (con la opción "buscar/find" en "edición/edit") |
| la palabra clave que está a la derecha de cada nombre de la sección o |
| subsección. |
| Ejemplo: Edición -> Buscar -> "<intrd>" |
-----

```

```

@*****=1.-HISTORIA DEL ARCHIVO=*****@

```

- * Versión 2.4 : - Cambios y correcciones menores.
(20/09/20)
- * Versión 2.3 : EDICION CUARENTENA. La pandemia mundial que estamos todos
(02/07/20) atravesando (y sufriendo) durante este año, me dio bastante
tiempo libre como para hacer algunas revisiones.
- La plantilla de estrategia de los jefes fue totalmente
rediseñada y simplificada, ya que llegué a la conclusión de
que es muy horrible estéticamente y prefiero algo más
minimalista y ordenado. Gracias a esto hasta logré reducir
considerablemente el tamaño en KB (kilobytes) de la guía para
un cargado mas rápido en conexiones de internet lentas.
- Modificaciones en jefes que tenían muchos detalles erróneos
y/o que se me pasaron de largo (ya sean técnicas, mecánicas,
comportamientos, etc.). Esto tambien incluye la sección de
las transformaciones de Spekkio, el cual incluso habían
quedado remanentes de mi acento argentino.
- En la sección de listados de items cambié "PC" (precio de
compra) y "PV" (precio de venta) por simplemente "COMPRA" y
"VENTA" para evitar confusiones.
- Como de costumbre, arreglos generales menores.
- * Versión 2.2 : - Arreglados muchos errores de ortografía y gramática.
(27/02/20)
- * Versión 2.1 : - Cambios y correcciones menores.
(29/12/18)

- * Versión 2.0 : CINCO AÑOS SIN ACTUALIZAR. Perdón, dejé esto muy abandonado.
(01/12/18) Pero como es la version 2.0 se vienen GRANDES CAMBIOS.
 - 95% de mejoras y cambios en la redacción. La guía ya no tendrá dialecto en español argentino, sino en neutral. Y he tratado de eliminar la mayor cantidad posible de spoilers.
 - Debo admitir que en este aspecto la guía estaba muy descuidada, porque muchas de las cosas ahora modificadas estaban intactas desde la primera versión de la guía que fue hace 12 años ya.
 - Decenas de datos agregados y muchísimas correcciones.
 - Eliminé varios links obsoletos y/o caídos.
 - He eliminado la sección que recopilaba a todos los jefes del juego. Ya que la mayoría de ellos se pueden buscar por sus nombres sin muchas complicaciones en la sección de la caminata.

- * Versión 1.8 : - Cambio de nombre. No usaré más "Danick" debido a que es un seudónimo obsoleto. De igual forma dejé aclarado que ese era el antiguo para evitar confusiones.
(27/11/13)
 - Cambios en la sección de personajes. Eliminados todos los spoilers.
 - Cambios y correcciones menores.

- * Versión 1.7 : - Nuevo e-mail (ver arriba).
(24/04/11)
 - Sección "NPC's" eliminada, por considerarse innecesaria.
 - Cambios y correcciones menores.

- * Versión 1.65 : - Cambios y correcciones mínimos.
(25/04/09)

- * Versión 1.6 : Ups... más de un año sin actualizar.
(22/08/08)
 - Cambios generales en la guía, especialmente en la "caminata".
 - Agregada una curiosidad nueva.
 - Eliminada la sección "sobre el autor".
 - Por motivos de organización, reduje la cantidad de cuentas de e-mail a una sola (Gmail).

- * Versión 1.5 : Bueno, hace mucho que no actualizo (casi 6 meses).
(16/06/07)
 - Modificaciones en la sección "Links".
 - Más datos en "sobre el autor".
 - Cambios y correcciones menores.

- * Versión 1.4 : - Ahora hay una palabra clave para cada sección y subsección para una búsqueda más fácil y rápida.
(21/12/06)
 - Puse un 90% de las tildes en la guía (bendita sea la función "reemplazar" de Metapad).
 - Cambios menores en la parte "cosmética" de la guía.

- * Versión 1.3 : - Minúsculo error: En la sección de listados de items, en vez de poner PC y PV puse CC y CV. Ya está arreglado.
(06/12/06)
 - Subsección nueva en la sección listados.
 - Más errores que ya están solucionados.

- * Versión 1.2 : - Renovada la estrategia del "Golem".
(24/10/06)
 - Arreglados un par de errores ortográficos (incluidas algunas tildes).
 - Cambio de e-mail.

- * Versión 1.1 : - Varias explicaciones agregadas/alteradas, y más errores encontrados y arreglados.
(27/09/06)
 - Nuevo hosting para la guía: Neoseeker.

- * Versión 1.05 : - Algunos fallos menores corregidos.
(07/09/06)

- * Versión 1.0 : - Primera versión publicada de la guía.
(05/09/06)

ademas de Final Fantasy IV, la versión de PSX de Chrono Trigger en inglés. Esta versión contiene algunos extras, como cinemáticas al estilo anime.

- En 2008 para Nintendo DS, que contiene todos los extras de la version de PSX (como las cinemáticas) e incluso más. Y otros agregados interesantes para poder aprovechar al máximo el juego en esta consola portátil de dos pantallas.

- En 2011 y 2012 lanzan versiones para teléfono móvil (para IOS y Android respectivamente), adaptados para jugar con la pantalla táctil.

- En 2018 lanzan una version para PC mediante la plataforma Steam, que a su vez está basado en la versión de IOS. Contiene mucho más contenido extra que la version de PSX.

Aclaro que la guia es completamente aplicable a todas estas versiones, pero ignorando los extras que el original de SNES no tiene.

En el caso de la versión de Nintendo DS los nombres de los items y ubicaciones pueden variar un poco, lo que podría dar lugar a confusiones.

SECUELAS:

- Chrono Cross: Para PSX, lanzado en el año 2000.

Para mas información: http://es.wikipedia.org/wiki/Chrono_Cross

- Radical Dreamers: Lanzado en 1996 (solo en Japón) para SNES, considerado una historia paralela a Chrono Trigger. Y además, parte de la trama y de sus personajes fueron basados de este juego durante la creación de Chrono Cross. Y a diferencia de los demas juegos, no es del género RPG sino trivial.

Para mas información: http://es.wikipedia.org/wiki/Radical_Dreamers

3.2.-Personajes

<pjs>

- ATENCION: Puede contener SPOILERS. Recomiendo leer esta sección conforme -
- vayamos avanzando en la historia y los personajes vayan apareciendo. -

Aquí están los famosos personajes de la historia, listados por su orden de llegada.

El nombre que está entre paréntesis es el pronunciamiento original en japonés. Y el que está entre corchetes es el alternativo.

/=====\
| CRONO | (Chrono)
\=====

Es el personaje principal del juego. No habla NUNCA y se sabe poco y nada sobre su pasado, sus ancestros o sus descendientes, lo que lo convierte en un personaje bastante incógnito y enigmático.

No hay mucha descripción del mismo por las razones explicadas anteriormente, a pesar de ser el principal.

Crono usa armas de filo (sables y katanas) y su magia es el relámpago.

Es muy resistente a ataques físicos y a la mayoría de las magias.

- Época de origen: Presente (1000 D.C)

- Nivel inicial: 1

- Mejor arma de su categoría: Rainbow

/=====\
| LUCCA | (Luka)
\=====

Lucca es la genia del grupo y la mejor amiga de Crono. Es conocida por sus grandes inventos gracias a que sigue los pasos de su padre.

Se especializa en armas de tiro y tiene un gran desempeño en el dominio de la magia del fuego.

La desventaja es que es muy débil físicamente, sus armas no hacen mucho daño y es lenta.

- Época de origen: Presente (1000 D.C)
- Nivel inicial: 2
- Mejor arma de su categoría: Wondershot

```
/=====\  
| MARLE | [Nadia] (Marl/Malu)  
\=====/
```

Marle es la princesa del reino de Guardia (allí es conocida como la Princesa Nadia) y tiene un colgante que guarda misteriosos poderes.

Generalmente cumple el rol de apoyo, porque la mayoría de sus técnicas son de curación. Pero su magia, que es el hielo, puede ser muy útil en batallas clave.

La desventaja es que también es muy débil físicamente y muy lenta. Incluso más que Lucca en ambos casos, convirtiéndola así en el personaje más frágil.

Usa armas del tipo ballesta pero no causan casi nada de daño. Es mejor utilizarla para curar y/o usar magia.

- Época de origen: Presente (1000 D.C)
- Nivel inicial: 1
- Mejor arma de su categoría: Valkerye

```
/=====\  
| FROG | [Glenn] (Kaeru. "Sapo" en japonés)  
\=====/
```

Frog es un humano convertido injustamente en un sapo (de ahí su nombre). Es un noble caballero del reino de Guardia de la Edad Media.

Es un maestro en cualquier clase de espada y su magia es del tipo agua.

Es resistente tanto a ataques físicos como a ataques mágicos, y tiene una velocidad moderada.

- Época de origen: Edad Media (600 D.C)
- Nivel inicial: 5
- Mejor arma de su categoría: Masamune ("Grad Leon" en japonés).

```
/=====\  
| ROBO | [Prometheus/R66-Y]  
\=====/
```

Robo es una máquina robot del futuro.

Posee técnicas de laser que son muy efectivas contra los enemigos del tipo luz. Y como arma utiliza diferentes tipos de brazos que provocan un daño bastante decente.

Tiene una enorme resistencia física y una resistencia mágica moderada.

Lo malo es que no puede aprender magia y es el personaje más lento del juego.

- Época de origen: Futuro (2300 D.C)
- Nivel inicial: 10
- Mejor arma de su categoría: TerraArm y/o CrisisArm.

```
/=====\  
| AYLAL | (Eira)  
\=====/
```

Ayla es la jefa de la tribu Ioka de la edad prehistórica y es una de las ancestas de Marle.

Ella no utiliza ningún tipo de arma, tan solo sus puños. Lo que la convierte en una luchadora por excelencia. El daño físico provocado por este personaje puede ser brutal en variadas ocasiones.

Todas sus técnicas son obviamente físicas y brindan bastante ayuda en determinadas situaciones.

Posee una técnica especial y única en el juego llamada "Charm", que resultará útil a la hora de robarles items a los enemigos.

Al igual que Robo, Ayla tampoco puede aprender magia. Debido a que ella es una

humana extremadamente primitiva.

- Época de origen: Edad Prehistorica (65000000 A.C)
- Nivel inicial: 18
- Mejor arma de su categoria: Bronze Fist.

```
/=====\  
| MAGUS | [Janus] (Maoh/Jaki)  
\=====/
```

Magus es (como nos sugiere el nombre) un mago muy poderoso que fue desviado de su tiempo por el antagonista principal.

Su magia del tipo sombra es su punto más fuerte pero también tiene magias de relámpago, fuego y hielo. Y no posee técnicas que no sean elementales. Tampoco tiene técnicas dobles, pero sí triples (solo dos, y cumpliendo ciertos requisitos). Utiliza armas de guadañas pero que no causan tanto daño.

- Época de origen: Edad Oscura (12000 A.C)
- Nivel inicial: 37 (curiosamente es la suma de todos los niveles iniciales de los anteriores personajes)
- Mejor arma de su categoria: Doom Sickle.

3.3.-Técnicas y Magias

<tym>

```
g*****g  
*3.3.1.-Simples*  
g*****g  
<smp1s>
```

En la parte "tipo de ataque/magia/técnica" se describe a cual/cuales enemigos o aliados son afectados en la batalla.

Hay 4 tipos:

- Individual: A uno solo.
- Lineal: A toda una línea recta.
- Radial: A todos los que se encuentren dentro de una zona circular.
- Todos: A todos los que estén en el campo de batalla.

Si alguna técnica necesita información específica, pondré abajo "Especial" seguido de la descripción necesaria.

También pondré "idem" si la traducción es la misma que la palabra en inglés.

NOTA: Cualquier técnica de curación puede usarse fuera de batalla, accediendo al listado de técnicas del personaje correspondiente desde el menú.

```
/-----\  
|Técnicas de Crono|  
\-----/
```

Fisicos:

CYCLONE (Ciclón)
Costo de MP: 2
Tipo de ataque: Radial

SLASH (Cuchillada)
Costo de MP: 2
Tipo de ataque: Lineal

SPIN CUT (Corte giratorio)
Costo de MP: 4
Tipo de ataque: Individual
Especial: Doble daño.

CONFUSE (Confusión/Confundir)

Magicos:

LIGHTNING (Relámpago)
Costo de MP: 2
Tipo de ataque: Individual

LIGHTNING 2
Costo de MP: 8
Tipo de ataque: Todos los enemigos

LIFE (Vida, Revivir)
Costo de MP: 10
Tipo de ataque: Individual
Especial: Revive a un aliado caído y le restaura 50 de HP.

Costo de MP: 12
Tipo de ataque: Individual
Especial: Ataca 4 veces seguidas.

LUMINAIRE (Luminaria/Luminario)
Costo de MP: 20
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: El mejor ataque de trueno de Crono.

/-----\
|Técnicas de Lucca|
\-----/

No Mágicos:

NAPALM
Costo de MP: 3
Tipo de ataque: Radial

MEGA BOMB (Mega Bomba)
Costo de MP: 15
Tipo de ataque: Radial

Mágicos:

FLAME TOSS (Tiro de flama)
Costo de MP: 1
Tipo de ataque: Lineal

HYPNO WAVE (Onda Hypno, o viceversa)
Costo de MP: 1
Tipo de ataque: Individual
Especial: Causa "Sleep" al(los) enemigo(s).

FIRE (Fuego)
Costo de MP: 2
Tipo de ataque: Individual

PROTECT (Proteger/Protección)
Costo de MP: 6
Tipo de ataque: Individual
Especial: Sube la defensa física de un aliado durante la batalla un tercio (no es acumulable).

FIRE 2
Costo de MP: 8
Tipo de ataque: Todos los enemigos

FLARE (Bengala)
Costo de MP: 20
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: El mejor ataque de fuego de Lucca.

/-----\
|Técnicas de Marle|
\-----/

Otros:

PROVOKE (Provocar)
Costo de MP: 1
Tipo de ataque: Individual
Especial: Causa Chaos al enemigo.

Mágicos:

AURA
Costo de MP: 1
Tipo de magia: Individual
Especial: Restaura HP (poco)

ICE (Hielo)
Costo de MP: 2
Tipo de magia: Individual

CURE (Curar/Sanar)
Costo de MP: 2
Tipo de magia: Individual
Especial: Restaura HP (un poco más que Aura).

HASTE (Rapidez)
Costo de MP: 6
Tipo de magia: Individual
Especial: Aumenta por 2 la velocidad de

un aliado en batalla (no es acumulable).

ICE 2

Costo de MP: 8

Tipo de ataque: Todos los enemigos

CURE 2

Costo de MP: 10

Tipo de magia: Individual

Especial: Restaura HP a un aliado casi por completo.

LIFE 2

Costo de MP: 10

Tipo de magia: Individual

Especial: Es como el Life de Crono, con la diferencia que restaura mucho más HP al revitalizar.

/-----\
|Técnicas de Frog|
\-----/

Fisicos:

SLURP CUT (Corte Sorbo)

Costo de MP: 1

Tipo de ataque: Individual

LEAP SLASH (Salto cuchillada)

Costo de MP: 4

Tipo de ataque: Individual

Especial: Doble daño

FROG SQUASH (Azote de sapo)

Costo de MP: 15

Tipo de ataque: Todos los enemigos

Especial: Cuanto menos HP tenga

Frog, más es el daño que causa.

Magicos:

SLURP (Sorbo)

Costo de MP: 1

Tipo de magia: Individual

Especial: Similar al Aura de Marle.

WATER (Agua)

Costo de MP: 2

Tipo de ataque: Individual

HEAL (Curacion/Curar)

Costo de MP: 2

Tipo de magia: Todos los aliados

Especial: Restaura más HP que Slurp a todo el equipo.

WATER 2

Costo de MP: 8

Tipo de ataque: Todos los enemigos

CURE 2

Costo de MP: 5

Tipo de magia: Individual

Especial: La misma técnica que Marle.

/-----\
|Técnicas de Robo|
\-----/

Fisicos:

ROCKET PUNCH (Puño Cohete)

Costo de MP: 1

Tipo de ataque: Individual

ROBO TACKLE (Robo Placaje)

Costo de MP: 4

Tipo de ataque: Individual

Especial: Cuanto más poder mágico tenga Robo, más daño causa.

UZZI PUNCH (Puño Uzzi)

Magicos:

CURE BEAM (Rayo de Curacion)

Costo de MP: 2

Tipo de magia: Individual

Especial: Similar al Aura de Marle.

LASER SPIN (Giro laser)

Costo de MP: 3

Tipo de magia: Todos los enemigos

HEAL BEAM (Rayo Sanador)

Costo de MP: 3

Tipo de técnica: Todos los aliados

Costo de MP: 12
Tipo de ataque: Individual
Especial: Causa mucho más
daño con la Crisis Arm
equipada y 999 HP.

AREA BOMB (Bomba de area)
Costo de MP: 15
Tipo de ataque: Radial

/-----\
|Técnicas de Ayla|
\-----/

Fisicos:

ROLLO KICK (Patada Rollo?)
Costo de MP: 1
Tipo de ataque: Individual

CAT ATTACK (Ataque de gato)
Costo de MP: 3
Tipo de ataque: Individual
Especial: Doble daño.

ROCK THROW (Lanzar Piedra)
Costo de MP: 4
Tipo de ataque: Individual
Especial: Cuadruple daño,
pero no funciona con la mayoría
de los jefes ni con enemigos
grandes ni voladores.

TAIL SPIN (Cola Giratoria)
Costo de MP: 10
Tipo de ataque: Radial

DINO TAIL (Dino Cola)
Costo de MP: 10
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: Es como el Frog Squash de
Frog: menos HP, más daño causa.

TRIPLE KICK (Patada Triple)
Costo de MP: 20
Tipo de ataque: Individual
Especial: Ataca 3 veces seguidas
con el quintuple del daño normal.

/-----\
|Técnicas de Magus|
\-----/

Magicas (Sombra):

DARK BOMB (Bomba oscura)
Costo de MP: 8
Tipo de ataque: Radial

MAGIC WALL (Barrera/Pared Magica)
Costo de MP: 8
Tipo de ataque: Individual
Especial: Aumenta la defensa mágica
de un aliado en batalla, y no es
acumulable.

Especial: Restaura un poco menos de HP
que Cure Beam a todo el equipo.

SHOCK (Choque/Descarga)
Costo de MP: 17
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: La mejor técnica de Robo.

Otros:

KISS (Beso)
Costo de MP: 1
Tipo de técnica: Individual
Especial: Otra técnica similar al Aura
de Marle.

CHARM (Encantar)
Costo de MP: 4
Tipo de técnica: Individual
Especial: Es capaz de robar items de
enemigos e incluso en algunos jefes.
Una de las técnicas mas útiles del
juego.

Magicas (Elementales):

LIGHTNING 2
Costo de MP: 8
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: El mismo de Crono.

FIRE 2
Costo de MP: 8
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: El mismo de Lucca.

ICE 2

DARK MIST (Neblina Oscura) Costo de MP: 8
Costo de MP: 10 Tipo de ataque: Todos los enemigos
Tipo de ataque: Todos los enemigos Especial: El mismo de Marle.

BLACK HOLE (Agujero Negro)
Costo de MP: 15
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: Puede provocar muerte instantanea a cualquier enemigo, pero tiene muy altas posibilidades de fallar.

DARK MATTER (Materia Oscura)
Costo de MP: 20
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: La mejor técnica de Magus.

8*****8
3.3.2.-Dobles
8*****8
<dobls>

Las técnicas dobles resultan de la combinación de una técnica de dos integrantes de tu equipo para crear otra más poderosa.

Para representarlas se utiliza la misma regla que usé en las simples, pero algo modificado: entre [] (corchetes) estara la suma de las técnicas simples, después el costo de MP total (combinado) y entre () (parentesis) el costo de MP de cada uno, por ejemplo:

XXXXXXX (Yyyyyyy) [X+Y(+Z en caso de triple)]
Costo de MP: X (X de Xxxxx y Y de Xxxxx)
(y en caso de triple: X de Xxxxx, Y de Xxxxx y Z de Xxxxx)
Tipo de ataque/magia/técnica: A determinar

Como dije anteriormente, pondré "Especial" cuando sea necesario aclarar algo.

/-----\
|Crono y Lucca|
\-----/

FIRE WHIRL (Torbellino de Fuego) [Cyclone+Flame Toss]
Costo de MP: 3 (2 de Crono y 1 de Lucca)
Tipo de ataque: Radial

FIRE SWORD (Espada de Fuego) [Spin Cut+Fire]
Costo de MP: 6 (4 de Crono y 2 de Lucca)
Tipo de ataque: Individual

FIRE SWORD 2 [Confuse+Fire 2]
Costo de MP: 20 (12 de Crono y 8 de Lucca)
Tipo de ataque: Todos los enemigos

/-----\
|Crono y Marle|
\-----/

AURA WHIRL (Torbellino Aura) [Cyclone+Aura]
Costo de MP: 3 (2 de Crono y 1 de Marle)
Tipo de magia: Todos los aliados
Especial: Restaura un poco más de HP que el Heal de Frog.

ICE SWORD (Espada de Hielo) [Spin Cut+Ice]
Costo de MP: 6 (4 de Crono y 2 de Marle)
Tipo de ataque: Individual

ICE SWORD 2 [Confuse+Ice 2]
Costo de MP: 20 (12 de Crono y 8 de Marle)
Tipo de ataque: Todos los enemigos

/-----\
|Crono y Frog|
\-----/

X-STRIKE (Ataque X) [Slash+Slurp Cut]
Costo de MP: 4 (2 de Crono y 2 de Frog)
Tipo de ataque: Individual

SWORD STREAM (Corriente Espada) [Spin Cut+Water]
Costo de MP: 6 (4 de Crono y 2 de Frog)
Tipo de ataque: Individual

SPIRE (Espiral) [Lightning 2+Leap Slash]
Costo de MP: 12 (8 de Crono y 4 de Frog)
Tipo de ataque: Individual

/-----\
|Crono y Robo|
\-----/

ROCKET ROLL (Cohete Arrollador) [Cyclone+Laser Spin]
Costo de MP: 5 (2 de Crono y 3 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

MAX CYCLONE (Ciclón Max) [Spin Cut+Laser Spin]
Costo de MP: 7 (4 de Crono y 3 de Robo)
Tipo de ataque: Radial

SUPER VOLT (Super Voltio) [Lightning 2+Shock]
Costo de MP: 25 (8 de Crono y 17 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

/-----\
|Crono y Ayla|
\-----/

DRILL KICK (Patada Taladro) [Cyclone+Rollo Kick]
Costo de MP: 4 (2 de Crono y 2 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

VOLT BITE (Mordisco Voltio) [Lightning+Cat Attack]
Costo de MP: 5 (2 de Crono y 3 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

FALCON HIT (Golpe Aguila) [Spin Cut+Rock Throw]
Costo de MP: 8 (4 de Crono y 4 de Ayla)
Tipo de ataque: Lineal

/-----\
|Lucca y Marle|
\-----/

Antipode (Antipoda) [Fire+Ice]
Costo de MP: 4 (2 de Lucca y 2 de Marle)
Tipo de ataque: Radial

Antipode 2 [Fire 2+Ice 2]
Costo de MP: 16 (8 de Lucca y 8 de Marle)
Tipo de ataque: Radial

Antipode 3 [Flare+Ice 2]

Costo de MP: 28 (20 de Lucca y 8 de Marle)
Tipo de ataque: Todos los enemigos
Especial: Una de las mejores técnicas dobles del juego

/-----\
|Lucca y Frog|
\-----/

RED PIN (Aguja Roja) [Fire+Leap Slash]
Costo de MP: 6 (2 de Lucca y 4 de Frog)
Tipo de ataque: Individual

LINE BOMB (Bomba en línea) [Mega Bomb+Leap Slash]
Costo de MP: 19 (15 de Lucca y 4 de Frog)
Tipo de ataque: Lineal

FROG FLARE (Bengala Rana/Sapo) [Flare+Leap Slash]
Costo de MP: 35 (20 de Lucca y 15 de Frog)
Tipo de ataque: Todos los enemigos

/-----\
|Lucca y Robo|
\-----/

FIRE PUNCH (Puño de Fuego) [Fire+Rocket Punch]
Costo de MP: 3 (2 de Lucca y 1 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

FIRE TAKCLE (Placaje de Fuego) [Fire+Robo Tackle]
Costo de MP: 12 (8 de Lucca y 4 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

DOUBLE BOMB (Doble Bomba, o viceversa) [Mega Bomb+Area Bomb]
Costo de MP: 29 (14 de Lucca y 15 de Robo)
Tipo de ataque: Radial

/-----\
|Lucca y Ayla|
\-----/

FLAME KICK (Patada de Flama) [Fire+Rollo Kick]
Costo de MP: 4 (2 de Lucca y 2 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

FLAME WHIRL (Torbellino de Flama) [Fire 2+Tail Spin]
Costo de MP: 18 (8 de Lucca y 10 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

BLAZE KICK (Patada de Llama) [Fire 2+Triple Kick]
Costo de MP: 28 (8 de Lucca y 20 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

/-----\
|Marle y Frog|
\-----/

ICE WATER (Agua Helada) [Ice+Water]
Costo de MP: 4 (2 de Marle y 2 de Frog)
Tipo de ataque: Todos los enemigos

GLACIER (Glaciar) [Ice 2+Water 2]
Costo de MP: 16 (8 de Marle y 8 de Frog)
Tipo de ataque: Individual

DOUBLE CURE (Doble Curacion) [Cure 2+Cure 2]
Costo de MP: 10 (5 de Marle y 5 de Frog)
Tipo de magia: Todos los aliados

Especial: Restaura mucho HP a todo el equipo

/-----\
|Marle y Robo|
\-----/

AURA BEAM (Rayo Aura) [Aura+Cure Beam]
Costo de MP: 3 (1 de Marle y 2 de Robo)
Tipo de magia: Todos los aliados

ICE TACKLE (Placaje de Hielo) [Ice+Robo Tackle]
Costo de MP: 6 (2 de Marle y 4 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

CURE TOUCH (Toque curativo) [Cure 2+Heal Beam]
Costo de MP: 3 (1 de Marle y 2 de Robo)
Tipo de magia: Todos los aliados
Especial: La mejor técnica curativa. Restaura TODO el HP a todo el equipo.

/-----\
|Marle y Ayla|
\-----/

TWIN CHARM (Doble Encanto) [Aura+Charm]
Costo de MP: 3 (1 de Marle y 2 de Ayla)
Tipo de técnica: Individual
Especial: Es como Charm, pero con una doble precisión.

ICE TOSS (Tiro Hielo) [Ice+Rock Throw]
Costo de MP: 6 (2 de Marle y 4 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

ICE CUBE (Cubo de Hielo) [Ice 2+Rock Throw]
Costo de MP: 12 (8 de Marle y 4 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

/-----\
|Frog y Robo|
\-----/

BLADE TOSS (Tiro Cuchilla) [Leap Slash+Laser Spin]
Coste de MP: 5 (2 para Frog y 3 para Robo)
Tipo de ataque: Individual

BUBBLE SNAP (Ataque Burbuja) [Water+Robo Tackle]
Coste de MP: 6 (2 para Frog y 4 para Robo)
Tipo de ataque: Individual

CURE WAVE (Onda Curativa) [Cure 2+Heal Beam]
Costo de MP: 8 (5 de Frog y 3 de Robo)
Tipo de magia: Todos los aliados
Especial: Parecido a Double Cure

/-----\
|Frog y Ayla|
\-----/

SLURP KISS (Beso Sorbo) [Slurp+Kiss]
Costo de MP: 2 (1 de Frog y 1 de Ayla)
Tipo de magia: Todos los aliados
Especial: Otro metodo curativo muy útil en el principio del juego.

BUBBLE HIT (Golpe con Burbuja) [Water+Rollo Kick]
Costo de MP: 4 (2 de Frog y 2 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

DROP KICK (Patada Voladora?) [Leap Slash+Triple Kick]
Costo de MP: 24 (4 de Frog y 20 de Ayla)
Tipo de ataque: Individual

```
/-----\  
|Ayla y Robo|  
\-----/
```

BOOGIE (---) [Charm+Robo Tackle]
Costo de MP: 16 (4 de Ayla y 12 de Robo)
Tipo de ataque: Todos los enemigos

SPIN KICK (Patada Giratoria) [Rollo Kick+Robo Tackle]
Costo de MP: 6 (2 de Ayla y 4 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

BEAST TOSS (Tiro Bestial) [Rock Throw+Uzzi Punch]
Costo de MP: 16 (4 de Ayla y 12 de Robo)
Tipo de ataque: Individual

8*****8
3.3.3.-Triples
8*****8
<tripl>

(Ver el principio de las secciones 3.3.1 y 3.3.2 para más detalles)

Las técnicas triples son similares a las dobles pero utilizan a todos los integrantes de tu equipo que estén en batalla.

{Triples normales}
^^^^^^^^^^^^^^^^

```
/-----\  
|Crono, Lucca y Marle|  
\-----/
```

```
/-----\  
|Crono, Lucca y Frog|  
\-----/
```

DELTA FORCE (Fuerza Delta)
[Lightning 2+Fire 2+Ice 2]
Costo de MP: 24
(8 de Crono, 8 de Lucca y 8 de Marle)
Tipo de Ataque: Todos los enemigos

DELTA STORM (Tormenta Delta)
[Lightning 2+Fire 2+Water 2]
Costo de MP: 24
(8 de Crono, 8 de Lucca y 8 de Frog)
Tipo de Ataque: Todos los enemigos

```
/-----\  
|Crono, Lucca y Robo|  
\-----/
```

```
/-----\  
|Crono, Lucca y Ayla|  
\-----/
```

FIRE ZONE (Zona de Fuego)
[Spin Cut+Fire 2+Laser Spin]
Costo de MP: 15
(4 de Crono, 8 de Lucca y 3 de Robo)
Tipo de Ataque: Radial

GATLING KICK (Patada Gatling)
[Lightning 2+Fire 2+Triple Kick]
Costo de MP: 36
(8 de Crono, 8 de Lucca y 20 de Ayla)
Tipo de Ataque: Individual

```
/-----\  
|Crono, Marle y Frog|  
\-----/
```

```
/-----\  
|Crono, Marle y Robo|  
\-----/
```

ARC IMPULSE (Arco Impulso)
[Spin Cut+Ice 2+Leap Slash]
Costo de MP: 16
(4 de Crono, 8 de Marle y 8 de Frog)

LIFE LINE (Linea Vital o Linea de Vida)
[Cyclone+Life 2+Heal Beam]
Costo de MP: 20
(2 de Crono, 15 de Marle y 3 de Robo)

Tipo de Ataque: Individual

Tipo de magia: Todos los aliados
Especial: Revive al primer aliado que caiga (solo una vez por batalla)

/-----\
|Crono, Marle y Ayla|
\-----/

/-----\
|Crono, Frog y Robo|
\-----/

FINAL KICK (Patada Final)
[Lightning 2+Ice 2+Triple Kick]
Costo de MP: 30
(2 de Crono, 8 de Marle y 20 de Ayla)
Tipo de Ataque: Individual

TRIPLE RAID (Asalto Triple)
[Slash+Slurp Cut+Robo Tackle]
Costo de MP: 8
(2 de Crono, 2 de Frog y 4 de Robo)

/-----\
|Crono, Frog y Ayla|
\-----/

/-----\
|Crono, Robo y Ayla|
\-----/

3D ATTACK (Ataque 3D)
[Slash+Slurp Cut+Triple Kick]
Costo de MP: 24
(2 de Crono, 2 de Frog y 20 de Ayla)
Tipo de Ataque: Individual

TWISTER (Idem)
[Cyclone+Laser Spin+Tail Spin]
Costo de MP: 15
(2 de Crono, 3 de Robo y 10 de Ayla)
Tipo de Ataque: Todos los enemigos

{Triples especiales}
^^^^^^^^^^^^^^^^

Las técnicas triples especiales requieren de unas rocas que se consiguen en el transcurso de la historia. Algunas de estas técnicas son las más poderosas de todo el juego.
Para que funcionen, cualquier integrante del grupo debe tener equipada la roca correspondiente.

En el caso de Magus, si no lo tienes en el equipo te va a ser imposible poder invocar sus técnicas por más que tengas las rocas.

En "Roca" voy a poner cual de todas se requiere y en algunas una descripción especial.

/-----\
|Magus con Lucca y Marle|
\-----/

/-----\
|Magus con Lucca y Robo|
\-----/

DARK ETERNAL (Oscuridad Eterna)
[Dark Matter+Fire 2+Ice 2]
Coste de MP: 36
(20 de Magus, 8 de Lucca y 8 de Marle)
Tipo de Ataque: Todos los enemigos
Roca: "Black Rock" (Roca Negra).

OMEGA FLARE (Bengala Omega)
[Dark Bomb+Laser Spin+Fire]
Coste de MP: 31
(8 de Magus, 3 de Lucca y 20 de Robo)
Tipo de Ataque: Todos los enemigos
Roca: "Blue Rock" (Roca Azul).

/-----\
|Ayla con Lucca y Marle|
\-----/

/-----\
|Ayla con Frog y Robo|
\-----/

POYOZO DANCE (Danza Poyozo)
[Tail Spin+Hypno Wave+Provoke]
Costo de MP: 12
(10 de Ayla, 1 de Lucca y 1 de Marle)
Tipo de Ataque: Todos los enemigos
Roca: "White Rock" (Roca Blanca)
Especial: Además de dañar, también causa confusión.

SPIN STRIKE (Ataque Giratorio)
[Tail Spin+Leap Slash+Robo Tackle]
Costo de MP: 18
(10 de Ayla, 4 de Frog y 4 de Robo)
Tipo de Ataque: Individual
Roca: "Silver Rock" (Roca de Plata).

```
/-----\  
|Frog con Marle y Robo|  
\-----/
```

GRAND DREAM (Gran Sueño)

[Frog Squash+Life 2+Laser Spin]

Costo de MP: 33 (15 de Frog, 15 de Marle y 3 de Robo)

Tipo de Ataque: Todos los enemigos

Roca: "Gold Rock" (Roca de Oro).

Especial: Esta técnica es como un Frog Squash pero con doble daño. Recuerda que cuanto menos HP promedio tengan tus aliados, más será el daño.

Dark Eternal y Omega Flare son las técnicas más poderosas del todo el juego.

```
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@  
@*****=4.-EL JUEGO=*****@  
@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@  
<jgo>
```

```
*****  
< ** 4.1.-Controles ** >  
*****  
<ctrl>
```

```
 /-----+-----> L/R = Pasar entre paginas en la parte de  
 | | | de items, y cambiar entre épocas en el menú  
 | | | del Epoch.  
 | | |  
 | /-----> Y = Cambiar entre personajes y abrir el menú  
 | /-----/\ | de seleccion de épocas dentro del Epoch  
 / \ | \ / \ mejorado. También sirve para mover la  
 | | | ventana de dialogo arriba o abajo.  
 | | | OO |  
 | — OO OO-----> X = Abre el menu.  
 | — ~ ~ ~ OO OO |  
 | — | | OO OO-----> B = Cancelar y correr manteniendo pulsado  
 | | /-|-|-|\ OO | mientras te mueves.  
 \---|---/ | | \---|---/  
 | | | \-----> A = Confirmar, elegir, examinar, hablar,  
 | | | interactuar, etc.  
 | | |  
 | | | \-----> START = Pausa  
 | | |  
 | | | \-----> SELECT = Mostrar el minimapa cuando estes  
 | | | caminando sobre el mapa.  
 | | |  
 \-----> DIRECCIONALES = Mover los personajes, mover  
 entre menus y opciones.
```

Combinaciones:

L+R = Escapar (en batalla, manteniendo pulsado).

L+R+SELECT+START = Reiniciar el juego (soft reset).

```
*****  
< ** 4.2.-Información basica ** >  
*****  
<infbs>
```

En la presente sección voy a describir el sistema de batalla que utiliza el juego, y algunos tips para los principiantes.

4.2.1-Sistema de batalla

.....

<sisbt>

El mecánicas de batalla son las mismas que los Final Fantasy para la misma consola. Si ya lo has jugado alguna vez, sabrás a lo que me refiero.

Si por algun motivo nunca los jugaste, paso a explicar:

Las batallas son, por así decirlo, en "tiempo real". Como si fuera un juego de estrategia, digamos.

A lo que me refiero es que si no usas un ataque, una técnica/magia o un item a tiempo, los enemigos te atacarán.

Al lado del menu de ataques/magia/items hay una barra para cada personaje en batalla (excepto las de los enemigos) que nos indican que solo se puede realizar una acción cuando dicha barra esté llena. Y una vez realizada aquella acción, la barra debe volver a llenarse. Y así sucesivamente.

Es cuestion tanto de velocidad mental, como de la velocidad de los personajes. Cuanta más tengan, lógicamente menos tiempo tardará la barra en llenarse.

Hay dos tipos de modos a elegir para este sistema de batalla:

"Active" o "Wait".

4.2.2-¿"Active" o "Wait"?

.....

<aow?>

Al comenzar un juego nuevo, primero nos indicará si las batallas van a ser en modo "Active" (Activo) o "Wait" (En espera).

Si es "Active" las batallas serán tal cual lo he descrito anteriormente.

Si es "Wait", cuando estemos eligiendo una acción las barras dejarán de llenarse. Por lo tanto, esto permite un modo de juego menos frenético y más fácil.

Es posible cambiar entre ambos modos desde las opciones, en cualquier momento del juego. Asi que no se preocupen si se han arrepentido de haber elegido uno u otro al principio.

4.2.3-Batallas en CT

.....

<bct>

A diferencia de otros RPG de su estilo, los enemigos no aparecen al azar al ir caminando por el mapa. Sino que aparecen en ciertas areas (campos, bosques, ruinas, edificios, etc...) caminando por los alrededores o apareciendo de sorpresa.

Esto nos permite evadir algunas batallas si nos desviamos del camino tomando algun atajo.

De todas formas, si nos topamos con alguna batalla inevitable podremos escapar de ella presionando L y R al mismo tiempo durante unos segundos.

4.2.4-Técnicas, magias y Tech Points

.....

<tmpt>

Para aprender técnicas y nuevas magias no depende de avanzar de nivel (como la gran mayoría de los RPG), sino con algo novedoso en ese tiempo: Los Tech Points (Puntos de técnica/Puntos técnicos), que actuan exactamente igual que la experiencia común y corriente pero está aplicada exclusivamente a las técnicas y magias.

Y se obtienen a través de las batallas al igual que la experiencia normal.

EJEMPLO:

El Cyclone de Crono requiere 5 Tech Points, así que supongamos que tenemos tres batallas.

En la primera se obtiene 2 Tech Points, en la segunda 2, y en la tercera 1. En esta última aparece un mensaje que confirma que Crono aprendió Cyclone para su posterior uso.

Además también es novedoso lo de combinar una técnica de cada personaje para invocar dobles y/o triples técnicas, una más potente que la otra.

Vale aclarar que las magias son técnicas pero con daño elemental, y que esto afecta a ciertos enemigos. En este caso en particular, por ejemplo, atacarse entre sí con fuego y agua, ambos reciben una bonificación extra de daño. Esto mismo también se aplica al relampago (o rayo/luz) y oscuridad (o sombra).

Resumido en un esquema:

Agua (Water) <---\
o |---> Fuego (Fire)
Hielo (Ice) <---/

Relampago/Luz <-----> Sombra/Oscuridad

En el caso de Robo, como dije antes, sus ataques laser son equivalentes a magias de sombra. Por ende, causa daño extra a los monstruos del tipo luz.

Hay algunos tipos de monstruos que si les dañan con su elemento origen, lo absorbe y le restaura HP. Esto también es aplicable para los personajes, mediante el uso de armaduras con la característica de absorber un tipo de elemento determinado.

4.2.5-HP, MP, Atributos y Niveles

.....

<hman>

Antes de mencionar los atributos, voy a explicar lo que es HP y MP.

HP (HEALTH POINTS, PUNTOS DE SALUD): Es la cantidad de vida disponible de cada personaje. Si llega a 0, se debilita/desmaya hasta que la batalla termine, y no es posible usarlo a menos que sea revitalizado (con un ítem o una técnica).

Si todos los personajes se debilitan en una batalla, la pierdes y el juego se termina y vuelve al menú principal.

MP (MAGIC POINTS, PUNTOS DE MAGIA): Es la cantidad de almacenamiento mágico que posee cada personaje. Sin MP es imposible invocar técnicas y/o magias.

Para restaurar HP/MP hay varias formas:

- La más común es ir a un Inn (posada) y descansar, previamente pagando una pequeña suma de dinero.
- En algunos casos, es posible hablar con una persona, o examinar (y hasta caminar) sobre un objeto. En este caso es gratis.
Un ejemplo de este tipo es dormir en la cama de la casa de Crono.
- Usar un Shell en un punto de guardado (explicado más adelante).
- Usar una técnica/magia antes, durante o después de una batalla. Pero solo restaura HP, y gasta MP del invocador o invocadores.

Los atributos (también llamados Stats) son los siguientes:

POWER (PODER): Es la cantidad de daño que el personaje puede infligir. Solo se aplica al ataque común y a las técnicas físicas. Se complementa con el arma que posea el personaje.

STAMINA (RESISTENCIA): También conocido como "defensa" en otros juegos RPG. Es la cantidad de daño que puede retenerse de un ataque normal o técnica

física de un enemigo (o de un aliado si está afectado por Chaos).
Es la defensa base del personaje y se complementa con la armadura, el casco y algún que otro accesorio.

SPEED (VELOCIDAD): La velocidad determina cuanto tiempo tardará la barra de acción en llenarse. Lógicamente mientras más tenga, menos tiempo tardará. Se le puede incrementar con el casco Haste y la magia Haste de Marle, por ejemplo.

HIT RATE (TASA DE GOLPE): Mientras mas alta, más posibilidades tendrá un personaje de atacar físicamente a un enemigo con éxito.
En otras palabras, es la precisión del personaje.
Este atributo también mejora la potencia de ataque de las armas de Lucca y Marle.

EVADE RATE (TASA DE EVASION): Mientras mas alto, más posibilidades tendrá un personaje de esquivar ataques físicos de un enemigo.
De todas formas, raras veces mis personajes han evadido ataques enemigos.

MAGIC (MAGIA): Lo mismo que Power, pero aplicado al daño mágico.

MAGIC DEFENSE (DEFENSA MAGICA): Lo mismo que la Stamina, pero aplicado al daño mágico.

A medida que ganemos experiencia en batallas y subamos de nivel, se aumentará la cantidad básica de todos los atributos. Unos mas o unos menos que otros dependiendo del personaje.

4.2.6-Items

.....
<itm>

Los items serán de una gran ayuda para varias ocasiones en donde nos encontraremos en aprietos durante una batalla.

Con ellos podremos:

- Restaurar HP, MP y varias alteraciones de estado.
- Proporcionar protección física o mágica en batalla sin la necesidad de invocar una técnica.

Algunos items incluso pueden usarse fuera de la batalla.

Hay una en especial que permite restaurar HP, MP y estado, llamado Shell (Caparazon). Pero solo funciona cuando estemos dentro de un punto de guardado.

Tambien existe un valiosísimo item que sirve para aumentar los atributos de POWER, MAGIC y SPEED, llamados Tabs (Onzas).
Estos no se pueden adquirir, sino que hay que encontrarlos en diversas partes del juego.

4.2.7-Dinero

.....
<money>

La mayoría de los juegos RPG disponen de su propia economía. Es decir, que los personajes ganan dinero (u oro) derrotando enemigos o vendiendo objetos, armas o armaduras. El dinero en sí tiene muchos nombres, pero en el caso de este juego se le llama G.

Con dinero compraremos armas, armaduras, cascos, items y para hacer algunos pagos misceláneos.

Para comprar todo tipo de items hay que visitar Shops (tiendas), aunque también existen vendedores que no están necesariamente en una tienda.

información sobre esto, ir a la sección: "4.2".

También aparece una ventana para renombrar a Crono, si gustas.

Y de este modo, comienza el juego.

```
+++++#####+++++
+++++5.1.1-The Millennial Fair #+++++
+++++#####+++++
                               (La Feria Milenaria)
```

<cap01>

Estamos en el año 1000 D.C y se festeja la fiesta del milenio.

Ademas de globos, fuegos artificiales, gaviotas y demás, Crono es despertado por su madre.

CASA DE CRONO

Nos levantamos y bajamos por las escaleras. La madre de nuestro personaje principal nos dirá que tu amiga te ha invitado a ver su nuevo invento en la Plaza Leene. Ella se llama Lucca (pero te da la opción de renombrarla, si deseas).

Antes de salir, vuelve a hablar con ella para recibir unos 200 G.

PRESENTE

Ahora estamos viendo a vista de pájaro el mapa mundial de Guardia Kingdom (Reino de Guardia), y ahora tenemos varias cosas para hacer. Podemos ir a Mayor's Manor (Casa del Alcalde) para obtener un item, algo de dinero, y explicaciones básicas del juego. Si quieres subir un par de niveles, puedes ir a Guardia Forest (Bosque de Guardia). Para continuar la historia, iremos a la Plaza Leene (que está al norte de la casa de Crono).

LEENE SQUARE (Plaza Leene)

Vamos caminando todo para el norte, y... parece que dos hombres de pelo castaño nos bloquean el paso y dicen que el invento todavia no está listo. Bueno, más tarde volvemos aquí.

Busquen a una chica de pelo rubio caminando por los alrededores de la campana y "choquense" contra ella, para que ambos se caigan de una manera exagerada.

Cuando la chica se ponga de pie, se dará cuenta de que perdió su colgante (que en realidad está por ahí cerca y a simple vista). Una vez que Crono tambien se ponga de pie, hablamos con ella y luego recogemos el colgante para darselo. Y despues de un escaso dialogo de agradecimiento, la podemos renombrar.

La chica se llama Marle (o como la hemos nombrado) y te pide si quieres ir a pasear por la feria con ella.

Le contestamos que "sí" ya que no hay manera de rechazarlo, porque al decirle que "no" vuelve a insitirte ¿de qué sirve entonces que te den la opcion de rechazarlo?

Una vez hecho esto, ella nos seguirá a donde vayamos y podremos acceder a su inventario.

Ahora como todavia no podremos pasar a ver el famoso invento, vamos a perder tiempo en los minijuegos en la feria, cuyo premio son los Silver Points (Puntos de plata).

Estos sirven para canjear por dinero y/o participar en otros juegos, que son los siguientes:

* Medidor de fuerza: El objetivo es medir cuidadosamente la fuerza para poder golpear la campanilla. Y el premio es..... UN MÍSERO SILVER POINT. Se encuentra al oeste en la fuente de la feria. Pero este juego sinceramente es una pérdida de tiempo por la mediocre recompensa que da.

* Apostarle a la carrera: Al este de la fuente hay una tienda con un muchacho que te ofrece apostar al próximo ganador de la mini-maratón que se hace

alrededor de la plaza.

Solo se puede apostar una vez que esten parados en fila en la derecha.

Si le aciertas al ganador, hay que hablar con el muchacho de nuevo para que te dé el premio. Te sugiero que hables con el viejo que está atras del cercado de madera para elegir mejor tu apuesta ganadora.

Premio: 20 Silver Points.

* Beber sodas: Para este juego asegurate de tener activado el turbo para el botón A.

Se trata de apretar la mayor cantidad de veces ese botón (A) hasta haberte bebido las 8 latitas.

Se encuentra al este de la campana, hablando con el muchacho que está al lado de la mesa vacía.

Premio: 5 Silver Points.

* Luchar contra Gato: Aquí sentirás por primera vez lo que es una batalla en el juego (si es que no fuiste antes al Bosque de Guardia).

Si le ganas recibes 10 puntos de experiencia y 1 Tech point (ademas del premio). Este es mi juego favorito.

Se encuentra yendo al oeste de la campana, pasando por una pequeña tienda donde hay un viejo y una bolsa rosa.

Premio: 15 Silver Points.

Despues, al oeste de la campana (pasando el bebe-sodas) hay una especie de "bailanta" donde suena una música jurasica. Hay que apretar X, Y, L o R para hacer diferentes bailes. Si bailas muy bien te daran 1000 Silver Points.

Jaja ok no. En realidad esto no es un mini-juego.

NOTA: La cantidad máxima de Silver Points que puedes tener son 200.

Hay una tienda situada en la parte este de la fuente de la plaza, llamada "Tent of Horrors" (Tienda de los horrores), también conocido como Norstein Bekkler's Lab (Laboratorio de Norstein Bekkler).

Alli se pueden gastar 10, 40 y 80 Silver Points en otros 3 mini-juegos:

Con 10 Silver Points aparecen 3 tipos que se llaman Vicks, Wedge y Pette.

Lo que harán es mezclarse bien entre ellos, lo cual el payaso "fantasma" te dirá que adivines quien es: o Vicks, o Wedge, o Pette.

Si aciertas, te regalan como premio un Poyozo Doll (Muñeco Poyozo), una cosa parecida a un oso de peluche que te lo mandan a tu casa.

Si juegas y ganas otra vez, te regalan 2 potes de comida para gato.

Con 40 Silver Points aparece un clon de Crono y deberás imitarle sus movimientos secuencialmente, y cada vez más rápido.

Los movimientos a imitar son los siguientes:

A - Susto.

Y - Carcajada.

L - Levantar el brazo izquierdo.

R - Levantar el brazo derecho.

Si hiciste todo correctamente, te enviarán una copia del clon a tu casa.

Recomiendo jugar a este juego ya que el clon nos será de utilidad para muchísimo más adelante.

Si juegas y ganas otra vez, te dan 5 latas de comida para gato.

Con 80 Silver Points (y el más difícil) tratarás de meter a 3 monstruos en el calabozo, tirandoles rocas para evitar que tu compañero/a quede calcinado/a presionando un punto brillante que aparece a tu izquierda.

Es algo complicado, pero si ganas te premiaran con un hermoso gatito. Y si participas otra vez en otro momento, te dan 10 latas de comida para gato.

Y cada 50 recibiras otro gato y se pueden obtener hasta 11 (el onceavo gato es de color púrpura en lugar de amarillo).

No puedes jugar a este juego si aún no tienes a Marle en el equipo.

Luego de pasar un rato "agradable" en la tienda de los horrores y en los demás juegos, voy a detallar algunos otros eventos:

- La bolsa de color rosa (que se encuentra llegando para donde está Gato) es del viejo y contiene comida. Si te la comes, restaura todo el HP/MP del equipo.

- Hay una niña que está al lado del "bebe-sodas", que perdió a su gatito. Si quieres buscarlo, ese gato está cerca del lugar anterior y solo hay que hablar con el felino y simplemente te seguirá. Se lo llevamos con cuidado a la niña y listo, caso resuelto.
- Si tuviste la oportunidad de hablar con Melchior (el viejo con gorra y traje elegante) te preguntará si le quieres comprar alguna de sus armas (si se tiene suficiente dinero sería recomendable). Y cuando salgas del menu de compra o le niegas a comprarle, te va preguntar si le puedes vender el colgante de Marle (si ya la tienes en tu equipo), lo cual le contestamos que no. Igual aunque le digas que si, Marle se negaría a venderlo.

Al lado de Melchior hay dos tienditas más. En una se vende una armadura y un casco, y en la otra items varios.

Cuando terminemos de comprar en alguna de las dos (o en ambas), si hablamos con la niña de pelo verde que está en la fuente, nos dirá que el invento de Lucca ya está listo.

Al fin vamos a terminar de perder el tiempo.

Nos dirigimos al norte. Vemos que los dos tipos de pelo castaño se esfumaron, así que tratamos de pasar... peeeeeeeeeero a la fastidiosa de Marle se le ocurrió querer comprar caramelos.

Sin más remedio tendremos que esperarla. Si intentamos movernos, ella te detendrá y dirá que esperes. PERO DALE, HERMANA.

En fin... luego de la interminable espera, finalmente procedemos a ver el invento.

Aquí veremos por primera vez a Lucca (la de los anteojos) con su papá Taban, exhibiendo ese famoso invento que es una máquina teletransportadora llamada "Telepod".

Luego de una breve presentación, hablamos con Lucca. Te dirá que no hay ningún voluntario que se ofrezca para probar el Telepod y por ende Crono lo probará primero, entrando por la plataforma izquierda.

(Si lo desean, no hace falta que probemos nosotros la máquina. Podemos hablar con Marle directamente y así nos ahorramos tiempo en cinemáticas).

Luego Marle querrá probarla también, y es aquí donde comienzan los problemas...

De alguna forma, el colgante que lleva Marle hizo un efecto no deseado contra el Telepod, creando un portal circular azulado y llevándosela a quién sabe dónde.

Luego del alboroto, se termina la función y todos se van.

Agarramos el collar, y despues Crono decide ir en busca de ella. Entramos de nuevo a la plataforma izquierda, vemos que aparece nuevamente el portal y Crono mete en él.

Lucca promete alcanzarnos más adelante.

```

+++++#####+++++
+++++5.1.2-The Queen Returns #+++++
+++++#####+++++
                                     (La Reina Regresa)

```

<cap02>

TRUCE CANYON (Cañon Truce)

||| Items ||| ||| Enemigos |||

- | | |
|-----------------|------------------|
| * 1 Tonic | * 7 Blueimps |
| * 1 Power Glove | * 2 Blue Eaglets |
| | * 1 Roly |
| | * 1 Green Imp |

- * 1 Roly Rider
- * 2 Imp Aces

Nivel sugerido: 5-7

El telepod nos ha mandado a un descampado.

Con lo poquito que te muevas, te van a aparecer tres Blue Imps. Pelea con ellos.

Luego vamos por la izquierda, sigue el camino que se pueda y toma los cofres. Y mientras tanto, más batallas. Pero no importa porque todos estos enemigos son muy faciles de vencer.

Salimos por el sur.

TRUCE VILLAGE

Estamos en el año 600 D.C. Es el mismo lugar que estabamos antes, pero en el pasado. 400 años atrás, para ser exactos. Asi que el Telepod con el colgante de Marle no solamente nos teletransportó, sino que también viajamos en el tiempo.

Se puede ir a la tienda de esta época para actualizarte, descansar en el Inn o ir a las casas aledañas para mantenerte informado de todo lo que sucede en este tiempo.

Ahora nos vamos para Guardia Forest.

GUARDIA FOREST

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Shell (escondido)

* 1 Green Imp

* 1 Power Tab (en el suelo)

* 3 Blue Eaglets

* 5 Roly

* 7 Roly Riders

Nivel sugerido: 5-7

Aquí simplemente hay que seguir a donde te lleve el camino. Van a seguir apareciendo enemigos, pero como dije antes no hay de que preocuparse ya que son faciles de matar.

En un arbusto se encuentra un Shelter y en el resto más monstruos. Busca por la parte sudoeste un punto brillante para encontrar un Power Tab.

Saliendo por el norte, volvemos al mapa. Y con el poco camino que hay, nos vamos a Guardia Castle (Castillo de Guardia).

GUARDIA CASTLE

Al entrar, vemos que los dos guardias delante tuyo dudan de ti y no querran que pases, pero la reina Marl...emmm, Leene, nos da permiso. Ahora trata de hablar con todos y de abrir los cofres que encuentres por ahí. También puedes ir a la habitación de los soldados (usando las escaleras de la izquierda) y tomarte una merecida siesta para que los personajes se recuperen.

Cuando estemos listos, vamos para la habitación de la reina, ya que nos había invitado. Esta por las escaleras de la derecha, pasando las puertas.

Al llegar, la reina querrá hablarnos en privado. Asi que se van las "sirvientas" y... ¡SORPRESA, es nada más y nada menos que Marle!

Ella intenta decirle algo a Crono pero por desgracia se desvanece frente a nuestros ojos.

Ahora salgamos de la habitacion y bajamos por las escaleras.

Y luego llega Lucca, que nos explica qué demonios pasa aquí.

Supuestamente en este tiempo, la verdadera reina Leene había sido raptada, pero la rescatarian.

Ahora, cuando llegó Marle (que es la princesa Nadia en 1000 D.C) las cosas cambiaron. A ella la confundieron con la reina Leene y la llevaron al castillo creyendo que la habian rescatado, pero no. Si a Leene no la rescatamos a tiempo, Marle desaparecerá PARA SIEMPRE (es la misma teoria de

las paradojas temporales que se muestra en la película Volver al Futuro).

Entonces es necesario ir a buscarla inmediatamente, y Lucca se une a nosotros para ayudarnos en esto.

Salimos del castillo tomando el camino de Guardia Forest.

```

+++++#####+++++
+++++5.1.3-The Queen Is Gone #+++++
+++++#####+++++
                                     (La Reina se ha ido)

```

<cap03>

Ahora debemos resolver este pequeño gran conflicto sobre lo de la Reina Leene. Si ya te informaste en la villa Truce, sabrás que algo esta pasando en la Chatedral (Catedral). Asi que con esa pista, nos vamos para ahí. Se encuentra al oeste del Castillo de Guardia.

CATEDRAL

```

||| Items |||                ||| Enemigos |||
* Nada                        * 4 Naga-Ettes (solo una vez)

```

Nivel sugerido: 6 ó 7

Hablemos con la monja que está con el órgano. Despues sospechosamente aparecerá un puntito brillante justo abajo del altar (como el que vimos en Guardia Forest), examinalo y las monjas revelarán su verdadera identidad y tendrás que luchar con cuatro Naga-Ettes.

Finalizada la pelea, otro Naga-Ette toma desprevenida a Lucca pero en ese instante aparece del techo un anfibio humanoide con espada, y extermina al bicho. Este sapito habla y se presenta como Frog (o como lo nombraste). Dice que vino para rescatar a Leene, lo cual tienes que aceptar su ayuda para que vaya con nosotros. Examinamos el órgano para hacer sonar una melodía que destraba una puerta secreta.

MAZMORRA DE LA CATEDRAL

```

||| Items |||                ||| Enemigos |||
* 3 Tonics                    * 5 Naga-Ettes
* 1 Revive                     * 12 Diablos
* 1 Mid Ether                  * 12 Gnashers (3 impostores)
* 2 Ethers                     * 10 Mad Bats
* 1 Naga-Ette Bromide         * 14 Henchs
* 1 Defender
* 1 Speed Belt                ||| Jefes |||
* 1 Iron Sword
* 1 Maiden Suit               * Yakra
* 1 Steel Saber
* 1 Shelter
* 1 Heal
* 1 Power Tab

```

Nivel sugerido: 6-7

En el pequeño pasillo en el que aparecemos, no vayamos por la puerta de enfrente. En lugar de eso, vamos por la izquierda para enfrentarte contra unos Diablos y para conseguir dos items de los cofres. Sigue por la puerta que esta bien a la derecha, para pasar a la siguiente habitación.

En ambos lados se puede subir las escaleras para entrar en dos habitaciones donde hay items y dinero. En la habitación de abajo a la izquierda hay tres cofres con un MaidenSuit,

un Tonic y un Ether, respectivamente. Y en el cajon de tu izquierda está el Naga-Ette Bromide pero si examinas aquí te aparecerán tres Henchs.

En la habitación que esta arriba de la anterior hay que presionar un switch que esta al lado de la puerta para poder acceder a ella. Hay dos soldados, lo unico que se puede hacer es revisar el cesto que esta a la izquierda para conseguir un Power Tab.

En la habitación que esta abajo a la derecha hay tres monstruos, pero no hay nada en especial. Y en la que esta arriba de ésta hay tres Henchs que se hacen pasar por la Reina Leene y demás. Si hablas con ellos y te retiras, se revelarán su verdadera identidad y te atacarán. Despues de la batalla, vamos por el pasillito de la derecha. Te vas a encontrar con dos Naga-Ettes y tres Diablos rindiendole un homenaje a un tal Magus. Abrimos los dos cofres y hablamos con el Diablo del centro. Prepárate para otra batalla.

Vuelve a la habitación principal, baja por las escaleras y ve por el pasillo central para ir hacia el norte. En el camino nos toparemos con dos Diablos, cuatro Gnashers y dos Naga-Ettes.

Nos encontramos en la segunda zona (recomiendo guardar el juego parándote sobre el puntito con chispas azules y apretando A). Vamos por la derecha, nos resbalamos por las escaleras y luchamos con más monstruos. Ve para arriba para alcanzar una habitación llena de Mad Bats. Mueve el switch calavera, pelea contra los murcielagos y sigue el camino para arriba.

Ahora nos vamos bien para la izquierda para encontrarnos con otra habitación con murcielagos, y entre eso más batallas

Mueve el otro switch calavera y ve para abajo, sube las escaleras y entra en la habitación central que era el que estaba cubierto con trampas de espinas (si te habias fijado antes). Pelea con los bichos que te aparezcan, agarra la Iron Sword del cofre, y usa el órgano.

Ahora toma el camino que se te antoje. Lo importante es poder llegar al norte y al centro, y cuando lleguemos descubriremos que hay una puerta que no estaba antes (por tocar el organo).

Al entrar por esa puerta veremos que es otra habitación en donde solo hay cuatro Henchs y dos Naga-Ettes, los cuales hay que enfrentarnos ya que nos bloquean el paso.

Aquí hay otro save point. Guarda el juego y si tienes un Shelter, úsalo. Una vez listos entramos a la otra habitación. Está Leene con... ¿el Canciller? (sabía que había algo sospechoso en el). Este se convierte en Yakra y así comienza una batalla contra el primer jefe del juego.

YAKRA (920 HP)

TECNICAS:

- Normales (ataques físicos)
- Contraataque ("Drrrrrooooo...") (ataca a todos)
- Needle Spin
- Earthquake (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Ataca usando usando X-Strike (Crono y Frog) y a Lucca usando Flame Toss. Si te encuentras con el HP bajo, que Lucca use Tonics. Y si es necesario, para restaurar el MP puedes usar Ethers.

RECOMPENSA: 50 Exp, 5 Tech Points, 600 G

Luego de vencerlo, la Reina Leene nos agradecerá por haberla rescatado.

Abre los dos cofres. En uno hay un Mid-Ether y en el otro está el verdadero Canciller. Abrir este ultimo es opcional, ya que si no lo haces, cuando nos vayamos él saldrá por su propia cuenta y nos seguirá.

Ahora vamos nuevamente para el castillo de Guardia.

GUARDIA CASTLE

Luego de una pequeña charla, Frog dice que ha fallado en proteger a Leene y se va para la entrada. Hablamos con él y luego se irá del castillo. y despues de esto hablamos con Leene.

Ahora no nos queda mucho que hacer más que volver a nuestro tiempo. Pero antees de eso, regresa a la habitación de la Reina. Allí Marle reaparecerá, entre unos dialogos no muy interesantes.

Y ahora sí nos volvemos para nuestra época. Salimos del castillo, pasamos por Guardia Forest y volvemos al Cañon Truce.

TRUCE CANYON

Nos vamos por donde empezamos. Vemos que Lucca "inventó" una Gate Key, necesaria para poder abrir el portal y llevarnos nuevamente al presente.

=====
=====# 5.1.4-We're Back! #=====
=====
(;Hemos regresado!)

<cap04>

PRESENTE (1000 D.C)

Estamos de vuelta en Plaza Leene, en el presente.

Lucca le pide disculpas a Marle por todas las molestias ocasionadas, y se va. Y nuestra novia... eh digo Marle, quiere que la acompañemos hasta su castillo.

Entoces salimos de la plaza y vamos para allá, pasando por el bosque otra vez.

GUARDIA FOREST

- | | |
|---------------|-----------------|
| Items | Enemigos |
| * 1 Power Tab | * 9 Hetakes |
| | * 5 Beetles |
| | * 1 Avian Chaos |

El Power Tab esta escondido casi en el mismo lugar que en 600 D.C. Salimos por el norte y nos vamos para el Castillo de Guardia

GUARDIA CASTLE

Una vez lleguemos, notamos que salimos de unos problemas para meternos en otros.

El Canciller estaba tan preocupado por Marle que se le metió en la cabeza que Crono es un terrorista y la habia tenido secuestrada. Qué mal pensado.

Lo acusa injustamente y en consecuencia le hacen un juicio.

=====
=====# 5.1.5-The Trial #=====
=====
(El Juicio)

<cap05>

PRESENTE (1000 D.C)

CORTE DE GUARDIA

¡OREDEN EN LA CORTE! Estamos en el juicio que le hacen al pobre de Crono.

Primero te preguntan si fuiste tú o fue Marle quien ha comenzando todo este "desastre". Esta pregunta es un poco ambigua ya que se supone que se chocaron por accidente, y eso ocasionó que se conocieran.

Despues llaman de testigo a la niñita que perdió su gatito en la feria. Si se lo encontraste y devolviste, un punto más a tu favor.

Y luego te preguntan si su fortuna te ha tentado. A lo que obviamente le contestamos que no, ya que en ese momento no sabíamos que ella era la princesa Nadia.

También influye el ser culpable o no según estas otras acciones:

- Hablaste con Marle antes de darle su colgante.
- No te comiste la bolsa rosa con comida del viejito.
- Haber negado venderle el colgante de Marle a Melchior, o simplemente nunca haberle hablado.
- No haberte movido mientras Marle compraba sus caramelos.

Luego harán el veredicto. Aparecerán varias personas, y dependiendo de las acciones que realizaste y de las preguntas que respondiste, se ponen de un lado si eres culpable o del otro si eres inocente.

Si te declaran inocente, te liberan y te casas con Marle. Tienen hijos, viven felices para siempre y el juego se termina. Ok no jajaja.

En realidad ser inocente o culpable no influye en nada porque el Canciller se las rebusca para seguir complotando contra ti, y ordena tu ejecución aunque seas totalmente inocente. Maldito Canciller.

Así que de todos modos, te mandan a prisión.

PRISION DE GUARDIA

Items	Enemigos
* 3 Ethers (1 más si te portaste bien)	* X Guards (depende con cuantos pelees)
* X Mid-Tonic (X = N° de guardias golpeados por la espalda)	* 4 Blue Shields
* 1 Lode Sword	* 1 Decedent
* 3 Shelters	* 1 Omnicrone
* Bronze Mail	
	Jefes
	* Dragon Tank

Nivel sugerido: 8-10

Si fuiste declarado inocente, vas a encontrar una bolsa rosa en tu cama (como la que tenía el viejo de la feria) que contiene un Ether. El vaso que esta a la derecha te restaura HP/MP, y también hay un save point.

Y ahora hay dos opciones:

- 1) Te quedas esperando 3 días sin hacer nada (son aproximadamente 30 segundos en la vida real) hasta que llegue el momento de tu ejecución. Y antes de que te corten la cabeza con la guillotina (!), Lucca llega para rescatarte.
- 2) Golpeas 3 veces las rejas de tu celda, así uno de los guardias entra enojado y te golpea. Y justo antes de que cierre el enrejado, le convidas un poco de tu espada por su espalda para matarlo, y luchas contra el otro. De esta forma, tienes el camino libre.

(¿Cómo le van a dejar la espada a Crono? no le vi mucho sentido a eso. En fin)

Voy a seguir basandome en la opción 2.

Salimos por la derecha y enfrentamos a los dos Blue shields. Para vencerlos hay que atacarlos en el momento adecuado.

Hay 3 caminos más: Podemos ir hacia arriba a la derecha y abajo a la izquierda para obtener algunos items y pelear con unos monstruos.

Después vamos arriba a la derecha y cruzamos el puente. A la mitad del trayecto, dos Guards se percatan de que te estás escapando y nos atacan. Una vez derrotados, sigue tu camino sin mirar atrás (como dice una canción de Los

Auténticos Decadentes).

Ahora, al entrar en la otra punta hay un Guard vigilando. Si lo matamos cuando no te esta mirando, conseguiremos un Mid-Tonic. De lo contrario, tendremos que luchar contra él. Yo recomiendo hacer lo último por el asunto de la experiencia y los TP's. Ademas, los Mid-Tonics se podrán comprar más adelante.

Hacia el este, está la sala de ejecución. Matamos al Guard y abrimos el enrejado.

(Apareces en esta parte si esperas hasta la ejecución)

Nos robamos lo que hay en los cofres, abrimos el otro enrejado y vamos hacia arriba. Tomamos el BronzeMail del cofre y volvemos hacia abajo.

El hombre que esta atrapado en la guillotina se llama Fritz y es muy recomendable rescatarlo. Él, junto con su padre, tiene una tienda en Truce. Si lo rescatas, más tarde nos daremos un paseo por su tienda.

Ahora, salgamos de la sala y nos vamos por arriba y para la izquierda. Mata al otro Guard, luego sal y cruza el otro puente.

Volvemos a la típica habitación con 4 escaleras y 2 Blue Shields. Arriba y abajo a la izquierda hay más celdas con items, en una se puede bajar en otra celda del piso inferior que estaba inaccesible, descendiendo por las afueras de la torre.

Arriba a la derecha te lleva a otra habitación con una sola escalera, y ésta lleva a la pequeña oficina del supervisor. Mata a los dos Guards y sigue avanzando.

Ahora nuestro amigo, el supervisor, tratará de huir y de pedir ayuda. Pero en ese instante Lucca viene para detenerlo y se une al equipo.

En caso de que hayas esperado la ejecución, Lucca ya estará ahí y el ya estará desmayado.

Revisa los bolsillos del supervisor para obtener cinco Mid-Tonics ¿ves por qué no valía la mucho pena asesinar a los Guards?.

Guarda tu progreso y en todo caso usa un Shelter. Ya que si has revisado la nota que está tirada en el suelo, nos dará algo de información sobre el segundo jefe que nos enfrentaremos en breve.

Sube las escaleras y camina un poco por el puente.

Pero... ¿;Que demonios es eso!? Se trata de "Dragon Tank" (Tanque Dragón). Y si para algo ha llegado hasta aquí es porque quiere evitar que nos escapemos.

Entonces, a luchar se ha dicho:

DRAGON TANK

- Cabeza (600 HP)
- Torso (260 HP)
- Rueda (210 HP)

TECNICAS:

- Lanzallamas
- Lanza-misiles
- Aplasta (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Inmune al fuego (solo la cabeza)

DEBILIDADES: Ataques físicos

ESTRATEGIA:

Que ambos usen ataques normales en la cabeza, ya que ésta repara todas las otras partes. Una vez destruida, el resto del cuerpo es pan comido. Usa cualquier técnica radial o lineal (como Cyclone o Flame Toss) y en cuestion de minutos caerá.

RECOMPENSA: 40 Exp, 5 Tech Points, 500 G

Al terminar la batalla, Crono salta y clava su espada sobre el tanque y éste explota. Luego llega el estúpido Canciller con dos guardias para que intenten reparar la máquina, pero en el intento hay una explosión tan grande que destruye una parte del puente.

El Canciller y sus guardias se caen y forman un puente humano. Ahora él sufrirá lo que nos hizo sufrir a nosotros ;JAJAJAJAJA!

Caminamos hacia el otro lado cruzando el puente humano, y así por fin podremos salir de esta condenada prisión.

GUARDIA CASTLE

Bajamos por las escaleras. Y ahora todo guardia de vestimenta azul que nos vea nos va a perseguir.

Al llegar cerca de la entrada, interviene Marle para ayudarnos (como siempre) pero a pesar de sus comentarios llega otra vez el Canciller (grrr) y el Rey, oponiéndose a los argumentos de ella. Entonces ella decide dejar su vida como princesa para unirse a nosotros.

Y mientras tanto, los guardias nos siguen persiguiendo.

GUARDIA FOREST

Los inútiles y fastidiosos guardias formaron una barrera de tal manera que no podremos ir hacia ninguna parte excepto hacia la derecha.

Como no nos queda otra, debemos ir por ahí. Y al llegar hasta el final, habrá un descampado con un portal.

Finalmente nuestros amigos le dicen "adios" a los guardias y a ese desgraciado Canciller, y toman ese portal.

¿A dónde los llevará? No se pierdan el próximo capítulo...

```
=====  
=====# 5.1.6-Beyond the Ruins #=====  
=====
```

(Bajo las Ruinas)

<cap06>

Fuimos a parar en un "domo" llamado Bangor. La puerta de arriba por ahora nos será imposible abrirla, así que salimos por la otra puerta que está abajo.

2300 D.C

Ahora estamos en un futuro bastante lejano y desolado. Nos da a pensar que sin dudas aquí algo grave ha sucedido.

Nos vamos hacia otro domo llamado "Trann" que se encuentra al sur.

TRANN DOME

Este lugar parece un refugio con unas pocas personas que apenas pueden estar de pie.

El muchacho que esta más cerca de la entrada es un vendedor que tiene items, armas y armaduras.

Puedes usar el Enertron que sirve para recuperar fuerzas. Al hacerlo también nos dirá que "sigues teniendo hambre", pero eso no afecta absolutamente nada el estado de los personajes.

También hay otra puerta con cresta como el que vimos en el domo anterior.

Pero al igual que la otra, no se puede abrir.

Cuando estés listo, salimos y nos vamos para Lab 16, que se encuentra al nordeste del domo Bangor.

LAB 16

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Berserker
* 1 Lode Sword
* 1 Lode Bow
* 1 Ether

* 6 Octopod
* 5 Meat Eaters
* 8 Craters
* 9 Shadows (6 escondidos)
* 2 Mutants

Nivel sugerido: 10 o más

El camino de aquí es parecido al de Guardia Forest. Lo malo es que hay más enemigos y unas ratas REALMENTE MOLESTAS que si te tocan, te roban un Tonic.

Los Shadow son inmunes a ataques y técnicas físicas (excepto el Slash de Crono), pero vulnerables a las técnicas elementales como Flame Toss de Lucca (o el Fire Whirl, junto con Crono). Y también hay que tener cuidado con los Mutants que están cerca de la salida. Cuando llegemos por acá, salimos por el norte.

2300 D.C

Ahora vamos a Arris Dome (Domo Arris) que está justo en el centro.

ARRIS DOME

Seguimos el caminito y vas a encontrarte con muchos más sobrevivientes y con un anciano llamado Doan. Él y todos los sobrevivientes se asombran de nosotros por haber derrotado a los monstruos y haber llegado hasta aquí.

El viejo nos dice que en el piso inferior hay comida, pero que no pueden conseguir nada por culpa de unos robots. Ahora lo que deberíamos hacer es destruir a esas molestas maquinas y traerles la comida.

Antes si quieres, puedes recuperarte en el Enertron y/o comprarle cosas a la "niñita" que esta detras de una cajas. No te olvides también de guardar la partida usando los puntitos brillantes.

Despues nos dirigimos por las escaleras que están justo al sur del viejito Doan, que nos llevan al piso inferior.

El anciano nos advierte de que es peligroso. Pero para nosotros, a estas alturas ya el peligro es nuestro amigo.

SUBTERRANEO DE ARRIS DOME

||| Items ||||

Nada

||| Enemigos |||

* (¿Una rata?)

||| Jefes ||||

* Guardian

Nivel sugerido: 10

Una vez abajo examinamos el puntito brillante. Se trata de una computadora pero Lucca nos dice que necesita una contraseña. Subimos por las escaleras de nuestra izquierda.

Uohhhh. Este lugar da mucho vértigo.

Creo que no es necesario indicarte el camino ya que es muy facil. Y si ves a una rata, ignorala por ahora.

Ni bien llegemos a una habitacion, empieza a sonar una alarma.

Y al intentar ir por la puerta nos vemos sorprendidos por un pedazo de máquina llamado "Guardian", otro jefe.

GUARDIAN (1200 HP)

BITS (200 HP C/U)

TECNICAS:

- Laser
- Lanza-misiles
- Contraataque (sólo si ambos Bits estan presentes) (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Guardian solo contraataca si lo dañás cuando los Bits están con él. Entonces hay que deshacerse de ellos primero y luego ir a por Guardian.

Para deshacerte más rápido de los Bits, usa el ataque normal de Crono o el Fire Whirl junto con Lucca. Y luego puedes atacar a Guardian con lo que quieras.

Cuando no esten los bits en cierto momento, Guardian hará una cuenta regresiva

de 5 a 0. Al llegar a 0 los Bits vuelven a revivir, obligandote a hacer todo el procedimiento de nuevo.

Si tienes problemas de HP cura usando a Marle o usa Aura Whirl junto con Crono.

RECOMPENSA: 300 Exp, 5 Tech Points, 1000 G

Cuando derrotes a la maquina, ahora sí entramos a la próxima habitación.

Al llegar vemos que hay una especie de refrigerador, pero ya esta todo materialmente podrido debido a que la refrigeracion ha dejado de funcionar.

Marle encuentra un cadaver (ugh) sosteniendo una ¿semilla? y un papel que dice que la rata no es una estatua y que sabe un secreto ¿qué será?

Bueno, abrimos el cofre que tiene un Mid-Tonic y volvemos a donde estaba esa rata.

Una vez allí, ahora la rata está justo en frente de nosotros. Asi que la nota no mentía.

Cuando la intentes agarrar huye despavorida, de manera que tendremos que correr para poder atraparla.

Con toda la santa paciencia lo correteamos y cuando finalmente la atrapemos nos revelará su secreto.

Nos dirá que la contraseña de la computadora es L+R+A.

Volvemos a la habitación de la computadora, nos paramos enfrente del puntito brillante y apretamos los botones L,R y A al mismo tiempo.

NOTA: Para los que juegan en un emulador, debido a las limitaciones de algunos teclados es posible que con las teclas que están configuradas por defecto en ZSNES, al apretar L, R y A al mismo tiempo no funcione.

La solucion a este problema es configurar las teclas de tal manera que una sola de ellas cumpla la combinacion L+R+A. O bien, cambiamos el orden de las teclas para cada botón.

Yo por ejemplo, lo tengo configurado así:

- A -----> X
- B -----> Z
- X -----> S
- Y -----> A
- L -----> Q
- R -----> W
- Select --> Shift
- Start ---> Enter

Al hacer la mencionada combinación, se abre camino para ir a la puerta de la derecha.

PASILLO DEL SUBTERRANEO DE ARRIS DOME

Items	Enemigos
* 1 Mid-Ether	* 2 Buggers
	* 5 Rats
	* 4 Bugs
	* 4 Protos 2
	* 2 Shadows

Nivel sugerido: 11-13

Ahora sigue el camino por donde te lleve, y lucha con los enemigos. O bien, los puedes evadir.
Luego, ve por la puerta.

Desde acá, hay dos caminos posibles.

El de arriba es un atajo fácil y rápido. En el otro tendremos que luchar con

más monstruos, lo cual recomiendo. Si fuiste por éste último, verás otra escalera a tu izquierda. Ve por allí y pasa por la puerta.

Nos encontramos en una habitación con una computadora. Lucca la encenderá y buscará el próximo portal. Hay una en el Domo Proto, que se encuentra al este.

Luego de eso, Marle toca un botón cualquiera y en la pantalla se mostrará una grabación del año 1999 D.C. titulada "Día de Lavos", en donde se puede ver a una criatura con un tamaño impactante que destruye todo a su alrededor con un ataque de espinas.

Nuestros amigos se niegan a creer que este es el tenebroso y arruinado futuro post-apocalíptico que les espera, así que deciden a toda costa alterar el tiempo para evitarlo.

Salimos y volvemos hasta donde estaba Doan.

Los sobrevivientes se sorprenden de nosotros por haber vuelto con vida, y Marle les da la semilla que encontramos. Les dice que eso es... su futuro. Nos dan la Bike Key, una llave necesaria para una cosa que vamos a hacer a continuación.

Salimos del Domo Arris.

Nos dirigimos hacia Lab 32, que está al nordeste de nosotros. La que está al este es una alcantarilla, y es opcional mandarte por allí.

LAB 32

||| Items ||| ||| Enemigos |||

* 1 Mid-Tonic	* 8 Mutants
* 1 Race Log	* 5 Shadows

Nivel sugerido: 12

Agarra el Mid-Tonic del cofre y luego vamos hacia el norte.

Nos vamos a topar con un vehículo futurístico, y cuando lo examinemos suena una alarma. Aparecen cuatro robots y parece que hay que luchar contra ellos, pero... aparece Johnny, una especie de motoquero (OH YEAH BABY) que nos retará a una carrera con la Jet Bike (el vehículo que habíamos examinado anteriormente).

Ahora para avanzar, tenemos dos opciones.

La primera es desafiar a Johnny a una carrera, que explicaré más adelante.

La segunda es seguir a pie por nuestra derecha y luchar con algunas criaturas en el camino. Son tres Mutants al principio y otros dos extra más adelante. Luego hay un cofre que contiene el ítem Race Log, que es necesario para guardar registro de las tres mejores carreras contra Johnny. Si no piensas desafiarlo o no te interesa guardar las mejores puntuaciones, no es necesario obtenerlo. De lo contrario te aparecerán cinco Shadows listos para pelear. Y ya casi por el final del camino habrán otros tres Mutants más.

Si aceptamos el desafío de Johnny, aparecerá un robot llamado "RX-XR" que te guarda las tres mejores puntuaciones de la carrera (si tienes el ítem anteriormente mencionado), y la posibilidad de elegir entre usar turbo o no. Y luego la carrera empieza.

Nuestro objetivo es simplemente tocar la línea de meta antes que Johnny. Tu puntaje aumenta si nos ponemos delante de él, y disminuye mientras él esté delante de nosotros.

Si acumulas una determinada cantidad de puntos, obtendrás ítems como Tonics o Ethers dependiendo el puntaje.

Si por alguna razón no le puedes ganar, acuerdate que existe la opción de ir por el otro camino a pesar de que hay que luchar contra monstruos apenas inevitables. Y por cierto, este camino se puede hacer incluso aunque hayas ganado la carrera.

Cuando ya le hayas ganado a Johnny o llegues hacia la otra zona, sal por el

sur.

2300 D.C.

Veremos que yendo hacia el este hay una especie de fábrica arriba y el domo Proto abajo. Por ahora nos vamos al Domo Proto (si entras primero a la fabrica, el camino estará bloqueado).

PROTO DOME

||| Items |||| ||| Enemigos |||

Nada * 8 Buggers (solo una vez)

Nivel sugerido: 12 o más

Avanzando por acá, te vas a encontrar con unos molestos Buggers y otro Enertron.

Más adelante divisamos que hay un robot que parece que ha salido de un depósito de chatarra.

Como Lucca tiene ese instinto de nunca dejar nada sin arreglar, intenta repararlo. El robot vuelve a la vida, y los destruye. Bueno no, eso ultimo no.

Despues de una larga charla, dice llamarse R66-Y, que es su número de serie. Pero a Marle no le gusta ese nombre y decidimos ponerle Robo (o el que elijas).

Robo nos dirá que la puerta que esta delante de nosotros no se abre porque el generador de este domo esta inactivo, y tendremos que pasar sobre el sistema de seguridad de la fábrica que esta al norte para abrirla. Robo decide ayudarnos a activar ese generador.

Ahora lamentablemente habrá que dejar a una de las muchachas. Deja a la que quieras, ya que influye poco y nada en la dificultad.

Salimos del domo y vamos para la fábrica que se encuentra al norte.

=====
=====# 5.1.7-The Factory Ruins #=====
=====
(Las Ruinas de la Fabrica)

<cap07>

FUTURO (2300 D.C)

FACTORY

||| Items |||| ||| Enemigos |||

* 2 Shelters * 7 Acids
* 1 Mid Tonic * 9 Debuggers
* 2 Mid Ethers * 8 Alkalines
* 2 Ethers * 7 Protos 3
* 1 Bolt Sword * 4 Bugs
* 1 Titan Vest
* 1 Hammer Arm ||| Jefes |||
* 1 Plasma Gun
* 1 Robin Bow * R-Series

Nivel sugerido: 13

Grupo sugerido: Crono-Robo-Lucca

Primero que nada hay que examinar la computadora para desactivar el láser que bloquea la entrada. Despues pelea contra el Acid (estos tienen MUCHA defensa). Entra por la izquierda y lucha contra los 3 Debuggers si quieres (son una versión mejorada de los Buggers).

Nos encontramos con 2 ascensores (los óvalos verdes). Usamos el que está al

costado izquierdo.

Cuando lleguemos, vamos por la puerta de arriba y luchamos contra los Acids y los Alkalines (son Acids mejorados).

Examina la computadora para abrir unas escaleras. Abrimos ese cofre que contiene un Shelter, y bajamos.

Caminamos por los pasillos, y por el camino aparecerán más Acids y Alkalines. Verás también que hay otro láser obstruyendo el camino, así que entramos a la habitación de arriba.

Examinamos la computadora y Robo desactivará los otros molestos lasers y aparecerán más Acids y Alkalines. Luego abrimos todos los cofres, tomamos el ascensor y nos vamos hacia abajo (o puedes tomar la escalera que esta en la esquina inferior izquierda de la habitación).

Vamos por el pasillo, en el fondo hay una puerta cerrada y una computadora con el nombre Zabie (recuerda bien este nombre). Si la encendemos te pide una contraseña, así que hay que averiguar esto.

Volvemos por el ascensor y nos vamos todo para arriba. Volvimos otra vez a la la planta baja, así que esta vez tomaremos el ascensor del otro lado.

Si queremos seguir los caminos más obvios, vemos que el principal esta tapado por barriles, y en otra encontramos una Robin Bow.

La gracia es ir bien al sur y meterte en un cuartito. Ahora tienes que caminar sobre la cinta transportadora para el oeste sin tocar ningun robots. De lo contrario tendrás que hacer tres tediosas batallas consecutivas. La primera es un Proto 3, la siguiente es otro Proto 3 con dos Debuggers, y la última es otro Proto 3 con cuatro Debuggers. No es recomendable hacer estas batallas a menos que estés corto de experiencia.

De vez en cuando bajamos por las escaleras para poder esperar a que los robots se desplacen. Porque intentarlo de un tirón es prácticamente imposible. Cuando llegues al extremo izquierdo, vamos hacia abajo.

Lucha contra los Bugs y toma la puerta de arriba. Sigue por el "puente" hasta que se divida en dos.

Ve primero a la puerta de la derecha (hay un cofre en un costado con un Mid-Tonic). Usando la computadora nos da 2 codigos por separado: "X A" y "B B". Posiblemente lucharas con dos Protos 3, y en los cofres hay dinero y otro Mid-Tonic.

Ahora salimos y vamos hacia la puerta de la izquierda (abajo no se puede ir, por el momento).

Vemos dos Protos 3 patrullando. Si los tocas puedes evitar luchar contra ellos, y si decides derrotarlos luego aparecerán tres Debuggers. En los cofres hay un Shelter y un Ether.

Si salimos por la puerta de la esquina inferior izquierda, nos vamos a encontrar con la sala de control de la grúa. Al usarla, despues de que suene el "beep" ingresa los 2 codigos obtenidos antes (XA y BB, por separado y secuencialmente), para que la grúa retire los barriles del camino y así esbloquear el paso. Nos vamos por el camino ya despejado, para la izquierda.

La puerta que esta al final del camino nos lleva a otra computadora, que al encenderla nos dice la contraseña para Zabie, que es "XABY". Una contraseña tan evidente, que si fuera la de un WIFI estarian todos colgados jajaja. En el cofre hay una Bolt Sword.

Ahora hacemos el largo viaje hasta Zabie, la computadora. Encendemos la maquina y ponemos esa contraseña (X,A,B,Y).

Notamos que se abre la puerta que está a la derecha. Entramos y apretamos el switch para desactivar el sistema de seguridad, pero a su vez activamos una alarma.

Nos vamos inmediatamente por donde podamos, utilizando las escaleras ya que ahora no se pueden usar los ascensores.

Lavos" (1999 D.C). Sí, el mismo momento que vimos en el video de 2300 D.C. Recomiendo que NI SUEÑES CON IR AHORA, porque lo más probable es que pierdas por los bajos niveles.

Y luego de hablar con el viejo, nos llama si intentamos ir hacia los pilares y nos dice que vayamos a darle una visita a Spekkio. Se encuentra en la puerta de arriba.

Al entrar, Spekkio probablemente se vea como un Kilwala (si no llegaste con un nivel inferior a 10).

Al hablar con él, nos dirá que se ve fuerte si tu eres fuerte, y debil si eres debil. Nos va a hablar sobre la magia y hasta nos enseñará cómo usarla, pero como condición tendremos que hacer unas vueltas sobre la habitación.

Para hacer esto, empieza desde la puerta y corre sobre las paredes en el sentido de las agujas del reloj. No te despegues en ningún momento de las paredes, ya que eso anula todo el procedimiento y tendremos que volver a empezar.

Hay que hacer esto tres veces, pero para asegurarnos podemos hacer mucha mas vueltas.

Si hicimos todo bien, cuando volvamos a hablarle nos enseñará la tan deseada magia.

Y acto seguido nos da la opción de ponernos a prueba con una batalla, cosa que te recomiendo que hagas (mirar la sección "6.8" para más detalles).

Al ganarle recibimos un Magic Tab y 5 Ethers ;Wiiiiii!. Lo malo es que no vuelve a darte nada si peleas otra vez, pero él luego mutará en otras criaturas segun el nivel que nosotros tengamos, y nos dará más recompensas derrotando a cada transformación que él tenga.

Ahora volvemos a los pilares y tomamos el que nos lleva a Medina Village en 1000 D.C. (en las otras dos no hay nada que se pueda hacer por ahora).

=====
=====# 5.1.9.-The Village of Magic #=====
=====

(La Villa de la Magia)

<cap09>

Aparecemos en un armario. Al salir de ahí, hablamos con el Imp azul y tratamos de salir de la casa. Este nos detiene y nos habla sobre la guerra de los humanos contra los misticos de hace 400 años y blablaba.

Ellos son misticos pero por suerte son amigables. De ser necesario, puedes consumir ese pastel de color amarillo si escaseas de HP y/o MP.

Despues salimos de la humilde casita.

MEDINA VILLAGE (Villa Medina)

Al parecer volvimos a nuestro presente, pero estamos en un continente distinto.

No recomiendo ir ni al Inn ni al Market ya que en ambos si queremos usar sus servicios, nos atacarán si les insistimos.

Aun así si vas y les ganas, en el Inn te cobran ;200 G! ;Carisimo!

Pero eso no es todo. En la tienda ABUSAN EXCESIVAMENTE DE LOS PRECIOS ya que te cobran 65000 una espada, por mencionar un ejemplo. Evidentemente por ser humanos nos discriminan con los precios.

Si vamos a Medina Square podremos ver a unos Diablos, Henchs y Blue Imps homenajeando a alguien llamado Magus.

Vamos a Elder's House (Casa del anciano).

ELDER'S HOUSE

Acá te encontrarás con un tal Ozzie VIII, el lider de Medina Village que su antepasado había sido aliado de Magus.

Busca en la mesa de la cocina para encontrar un Speed Tab (ya sabes... el puntito) y en el escritorio del piso de arriba para un Power Tab.
Y ahora sin nada más que hacer por acá, volvemos al mapa.

MEDINA VILLAGE

Nos dirigimos a Melchior's Hut (Choza de Melchior), al oeste de Medina.

MELCHIOR'S HUT

Hablamos con Melchior para poder comprarle armas y armaduras a un precio muchísimo más razonable que la anterior tienda.

Cuando ya estemos preparados, al salir Melchior nos dirá que vayamos a Heckran Cave que es la cueva que esta al norte de aquí.

HECKRAN CAVE

```
||| Items |||           ||| Enemigos |||

* 2 Ethers             * 2 Henchs
* 1 Mid Ether          * 2 Jinn Bottles
* 1 Magic Scarf        * 6 Octoblushs
                       * 6 Tempurites
                       * 7 Rolypolys
                       * 6 Cave Bats

                       ||| Jefes |||

                       * Heckran
```

Nivel sugerido: 13-15

Grupo sugerido: Crono-Marle-Lucca

Justo al entrar te enfrentarás contra 2 Henchs.

Los enemigos de esta cueva son muy resistentes a ataques físicos, pero usando la magia que aprendimos de Spekkio te deshaces de ellos con mucha facilidad.

Vamos siguiendo el camino, que es relativamente fácil y corto.

Finalmente llegaremos a un save point. Guarda la partida, cúrate como puedas y ve hacia la entrada que está justo al lado de los puntitos.

Allí nos estará esperando el siguiente jefe: Heckran.

```
*****
HECKRAN (2100 HP)
```

TECNICAS:

- Normales (físicos)
- Técnicas de agua (Cyclone, Bubble Hit, Water Wave)
- Contraataque ("Go ahead! Try and attack!")

RESISTENCIAS: Ataques y técnicas físicas

ESTRATEGIA:

Los ataques que más le hacen daño son Antipode (Lucca y Marle) y Lightning de Crono (¡gracias Spekkio!). Cuando Heckran se ponga en una pose defensiva y diga "Go ahead! Try and attack!" no lo ataques o te contraatacará con Water Wave. En vez de eso cura con Aura Whirl (Crono y Marle) hasta que diga "Brief counterattack break", y después de eso reanuda tus ataques. Ah, y si llevas a Robo usa Laser Spin, y que Marle use Ice.

RECOMPENSA: 250 Exp, 10 Tech Points, 1500 G

```
*****
```

Antes de que Heckran muera, dirá algo sobre que Magus creó a Lavos. Nuestros amigos deciden ir a 600 D.C para ver si pueden obtener más pistas relacionado a eso.

Seguimos el camino hacia el norte y saltamos por el agujero submarino.

TRUCE VILLAGE

Aparecemos en Truce Village y a unos pasos de la casa de Lucca. Entramos allí..

CASA DE LUCCA

Pasamos por la puerta y despues vamos por las escaleras de la derecha. Esperamos a que Taban suba, hable con Lara y luego baje. Despues nos volvemos a la sala pricipal y hablamos con Taban, que nos dara el Taban Vest. Esta armadura solo la puede usar Lucca y la protege contra el fuego. Volvamos al mapa.

TRUCE VILLAGE

Puedes ir a la casa de Crono para reencontrarte con nuestra querida madre y hacerle saber que no fuimos ejecutados (apenas todavia me acuerdo del CANCELLER). También (y de visita obligada) iremos a Truce Market.

TRUCE MARKET

Si habiamos salvado a Fritz de la prisión de Guardia, estará en frente del contador. Habla con él y recibirás ;10 Mid-ethers! Si no lo hemos salvado, creo que estará su padre preguntandose en donde podría estar (me da pena). En fin, salimos de Truce Market.

TRUCE VILLAGE

Vamos para Leene Square o para Guardia forest ¿Por que uno u otro? la gracia es tomar uno de los dos portales para ir nuevamente hacia el Fin del Tiempo.

END OF TIME

Una vez aquí, nos tomamos el portal que lleva al Truce Canyon en 600 D.C.

=====
=====# 5.1.10.-The Hero Appears #=====
===== (Aparece el Heroe)

<cap10>

Salimos del Truce Canyon y vamos hacia Zenan Bridge (Puente Zenan), que está al sur de la catedral.

ZENAN BRIDGE

Habla con el caballero dorado y te dirá que no tiene provisiones de comida y que esta esperando a que lleguen desde el castillo de Guardia. Asi que le vamos a hacer el favor de traerle esas provisiones.

Nos vamos para el castillo de Guardia.

GUARDIA CASTLE

Iremos por la derecha y bajamos las escaleras. Ahora estamos en la cocina. Vamos todo para abajo y le informamos al cocinero sobre lo de las provisiones, pero desgraciadamente no conseguimos nada. Sin nada más que hacer, intentamos volver para la sala principal... y para nuestra suerte, el cocinero nos detiene y nos da esa comida y un Power Tab. Ahora volvamos al Puente Zenan.

ZENAN BRIDGE

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| Items | Enemigos |
| * Gold Helm (del caballero dorado) | * Ozzie |
| | * 5 Deceaseds |
| | Jefes |
| | * Zombor |

Nivel sugerido: 15 o más
Grupo sugerido: Crono-Marle-Lucca

Hablamos nuevamente con el caballero dorado y les damos las provisiones (le contestamos que si). Despues vendrá uno de los soldados y dirá que las tropas de Magus están desatando un ataque.

Hablamos de nuevo con el caballero de oro y nos preguntará si ayudaremos en la batalla. Le respondemos afirmativamente y nos va a dar una Gold Helm.

Al avanzar hay 2 Deceaseds matando soldados, y vemos por primera vez (pero no la última) a Ozzie, el antepasado del lider de Medina Village. Peleamos contra los Deseaceds y avanzamos. Ozzie convertirá tres soldados muertos en Deceaseds y tendremos que volver a pelear.

Hay dos formas de vencer en estas batallas. Una es simplemente eliminar a los Deceaseds. O bien, enfocarse en derrotar a Ozzie así los Deceaseds mueren automaticamente. La clave de ésta última es atacar tres veces a Ozzie así se rompe el hechizo, y podremos proceder a la siguiente pelea.

Despues Ozzie fusionará a varios Deceased para formar a Zombor, otro jefe.

ZOMBOR

- TORSO (900 HP)
- PIERNAS (800 HP)

TECNICAS:

- Fuego
- Doom, Doom, Doom, Doom (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Fuego y relámpago (TORSO). Hielo y sombra (PIERNAS).

DEBILIDADES: Hielo y sombra (TORSO). Fuego y relámpago (PIERNAS).

ESTRATEGIA:

No es tan difícil. Primero hay que deshacerse del torso y luego ir por las piernas.

Para el torso usa Antipode (Lucca y Marle), Ice (Marle), Ice Sword (Crono y Marle), y si tienes a Robo: Robo Punch o Robo Tackle.

Para la cabeza usa Fire (Lucca), Lightning (Crono), Fire Sword (Crono y Lucca), y con Robo usa solo ataques físicos.

Cuando Zombor utilice "Doom, Doom, Doom, Doom" cura el HP con Aura Whirl (Crono y Marle), Aura (Marle), y si estás con Robo usa Aura Beam (Marle y Robo) si lo tienes.

RECOMPENSA: 250 Exp, 10 Tech Points, 1500 G

Despues de la pelea salimos por la izquierda.

DORINO VILLAGE

Ahora estamos al sur del continente.

Entramos a Elder's House.

ELDER'S HOUSE

Por la izquierda verás a un muchacho que se llama Toma, un mitico explorador. Y un viejo junto a él, encargandole a que encuentre la Rainbow Shell.

Toma se va, y nosotros también.

DORINO VILLAGE

"Toma" esta en Dorino Inn, vamos para ahí.

DORINO INN

Aquí ahora habla con él (si no recuerdas quien era, es el que tiene una bandita en la cabeza) y págale una bebida. Cuando lo hagas, te va a decir que unas ranas extrañas tomaron un bosque que está al sudoeste.

Antes de irte, si te es necesario puedes pagarle 50 G a la chica de al lado de la puerta para pasar la noche.

Una vez listos, salimos del Inn.

DORINO VILLAGE

Puedes pasarte por la residencia (Residence) para cambiarle a un viejo ese inservible Naga-Ette Bromide por un Magic Tab. Primero entra, "habla" con el cajon y despues con el viejo. Vuelve a "hablar" con el cajon y agarra la Magic Tab.

Si buscas pistas en demás lugares, te informarán sobre una espada llamada "Masamune" y un supuesto héroe.

Vamos a darle una visita a Fiona que vive en la casa que está entre arboles, en el medio del desierto.

FIONA'S VILLA

Habla con ella. Nos dirá que su esposo no ha vuelto de la guerra y que protegerá lo que queda del bosque hasta que regrese. Despues mucho más tarde la ayudaremos.

Abre los 2 cofres (ambos tienen un Mid-Ether), y salimos.

DESIERTO

Vamos bien para el sur y nos vamos a encontrar con Porre Village.

PORRE VILLAGE

Nos podemos pasar por el Market para encontrar un Power Tab y hablar con el soldado para ver una escena graciosa. También actualizate con lo último si el bolsillo te lo permite.

Entramos al Cafe.

CAFE

¡Aquí esta nuestro amigo Toma! Volvemos a hablarle y le pagamos otra bebida. Nos cuenta qué tal le va en su búsqueda por la Rainbow Shell, que dice que está en una isla pero que no sabe cuál, y se quedó sin dinero para viajar. Si hablamos con los demás, acá también te informarán sobre los rumores del héroe. Se llama Tata.

Salimos del cafe.

PORRE VILLAGE

Terminadas las visitas, nos dirigimos para Denadoro Mountains que esta al este de Dorino. Por ahí vamos a averiguar sobre la supuesta espada "Masamune".

=====
=====# 5.1.11.-Tata and the Frog #=====
=====

(Tata y la Rana)

<cap11>

DENADORO MOUNTAINS

- | | |
|--------------------|-------------------|
| Items | Enemigos |
| * 1 Ether | * 6 Bellbirds |
| * 1 Mirage Hand | * 7 Goblins |
| * 2 Revives | * 9 Ogans |
| * 4 Mid Ethers | * 11 Free Lancers |
| * 2 Mid-Tonics | |
| * 1 Gold Helm | Jefes |
| * 1 Silver Stud | |
| * 1 Silver Earring | * Masa |
| * 1 Magic Tab | * Mune |
| * 1 Speed Tab | * Masamune |
| * 1 Gold Suit | |
| * 1 Shelter | |
| * 1 Bent Sword | |

Nivel sugerido: 16-17
Grupo sugerido: Crono-Marle-Lucca

Lindo lugar este ¿no?

Pelea contra todos los monstruos y trata de subir la escalera de cuerda. Nos cruzaremos con el supuesto heroe Tata (¿ese niñato?) huyendo despavorido de un Goblin que lo estaba persiguiendo, que también se nos cruza y lo tendremos que derrotar.

Luego de vencerlo, Tata nos dice que este lugar es muy peligroso y que nos vayamos de aquí (JA JA JA).

Despues nos aparece un Ogan. Estos son altamente resistentes a todo, a menos que usemos magia de fuego. Tras vencerlo, ahora subimos las escaleras.

El camino no es para nada dificil así que simplemente déjate llevar. Agarrando también los items de los cofres y luchando contra los monstruos, claro está.

Llegas a una parte en donde hay un Free Lancer tirandote piedritas, y cada vez que te golpee te quita 5 HP. Esta parte es un punto clave para conseguir algo "muy secreto" (más tarde, ahora no).

En otra parte de la montaña hay un Kilwala mirando el paisaje, hablamos con él cuatro veces para que te dé un Magic Tab. Luego salimos por abajo.

Aquí hay un punto de guardado, y en el extremo inferior izquierdo hay un Speed Tab escondido.

Ahora salimos por la derecha. Vamos por abajo y caemos (desde este punto no se puede volver atras), abrimos el cofre y peleamos con los molestos Goblins y Free Lancers. Y luego entramos en la cueva.

Al entrar vamos hacia arriba. Vemos a un niño jugando por ahí y la espada Masamune.

Al intentar acercarnos, el niño nos detiene y nos pregunta si buscamos la Masamune y le contestamos que sí. Entonces él llama a su "hermanito" y revelan su verdadera identidad.

Ellos son... ¡Masa y Mune! tendremos que pelear contra ellos ya que nos impedirán a toda costa que nos llevemos la espada.

MASA (1000 HP)

MUNE (1000 HP)

TECNICAS:

- Normales (físicos)
- Tornado (causa Chaos)
- Contraataque con X-Strike (solo si atacas a Masa)

ESTRATEGIA:

Esta batalla es facilisima. Lo único que tienes que hacer es matar a uno de ellos, preferentemente Mune.

Usa Antipode (Lucca y Marle), Spin Cut o Lightning de Crono, o Robo Tackle/Punch de Robo y curar de ser necesario con las técnicas e items que tengas.

Una opción es usar Hypno Wave de Lucca para ver si alguno de los dos cae dormido, así nos facilita aun más la pelea.

RECOMPENSA: 400 Exp, 4 Tech Points, 600 G

Pero esto aun no termina. Con el poder de Masa y la sabiduria de Mune, ambos se fusionan para formar a... ¡MASAMUNE!

Prepárate. Esto sí va a ser un dolor de cabeza.

MASAMUNE (3600 HP)

TECNICAS:

- Normales (físicos)
- Tornado (causa Chaos)
- Pain (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Atacalo con las mismas técnicas que antes (menos con Lightning). Ice Sword y Fire Sword también son muy buenas opciones. En el momento que diga "Storing Tornado Energy" y tome una posición extraña, usa el Slash de Crono para neutralizar ese estado, de lo contrario usará "Pain" que nos quitará una inmensa cantidad de HP. Después continúa el ataque.

RECOMPENSA: 500 Exp, 10 Tech Points, 1500 G

Tras derrotar a Masamune, los hermanos pierden la fusión y dejan que te lleves la espada. Pero solo es una parte (la hoja), o sea ¿está rota? maldita sea ¿tanto por esto?.

Bueno, después los hermanos nos llevan a las afueras de la montaña.

Nos vamos a Porre Village y entramos a la casa de Tata.

TATA'S HOUSE

Hablamos con Tata y nos da la Hero's Medal que usaba para "presumir" que era el héroe legendario, y su padre se desilusiona por eso. Bueno, por lo menos el niño fue sincero.

En fin, salimos de esa casa.

PORRE VILLAGE

Ahora vamos para el noroeste. Hay una entrada al bosque "Cursed Woods", que es la que fue tomada por las ranas.

CURSED WOODS

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Mid-Tonic

* 3 Gnawers

* 1 Shelter

* 7 T'Poles

Nivel sugerido: 18

Grupo sugerido: Crono-Marle-Lucca

Abre los pocos cofres que hay, y si se te antoja lucha contra los animalitos. Al llegar bien al norte hay un arbusto verdoso en el centro. Ponte detrás de ella y camina para abajo.

¿Y ahora dónde estamos? Bajamos las escaleras y... nos reencontramos con nuestro inolvidable amigo Frog.

Hablamos con él y nos informa un par de cosas, entre ellas que se siente menospreciado.

Revisamos el balde y encontramos el mango de la Masamune, la otra parte que nos faltaba de la espada.

Lucca la examina bien y descubre que tiene una leyenda que dice "Melchior".

Y con esta pista muy regalada, ya sabes hacia dónde tenemos que ir.

Volvemos al Fin del Tiempo y vamos a Medina Village, a la casa de Melchior.

MELCHIOR'S HUT

Hablamos con él y le mostramos la Masamune. Acto seguido nos contara una historia. Bah en realidad, no nos dice nada relevante pero afirma que se puede reparar la espada completamente si conseguimos un trozo de una roca llamada "Dreamstone". Pero dicha roca ya fue extinta hace milenios.

Ahora salimos de la casa y tomamos el portal para ir al Fin del Tiempo, otra vez...

END OF TIME

Hablamos con el viejo y le preguntamos sobre la Dreamstone, y nos contesta que en la prehistoria (65000000 A.C) se puede encontrar.

Entonces, sin lugar a dudas nos dirigimos al pilar que nos lleva hacia esa época. El que dice "Mystic Mountains" (Montañas Místicas).

====+#####+====+
====+5.1.12.-The Rare Red Rock #+====+
====+#####+====+

(La Roca Roja Rara)

<cap12>

MYSTIC MOUNTAINS

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Berserker

* 9 Reptites (solo una vez)

* 6 Runners

* 6 Kilwalas

Nivel sugerido: 18

Grupo sugerido: Crono-Marle-Lucca

Con tan solo llegar, ya empezamos con los problemas.

Aparecemos en el medio del aire. Caemos Y ESTAREMOS RODEADOS DE ENEMIGOS, y habrá que luchar.

Se llaman Reptites y son altamente vulnerables a la magia, así que ya sabes que hacer.

Tras derrotarlos se multiplican. Pero llega (qué bueno que casi siempre haya algo que nos salva el pellejo justo a tiempo) una mujer primitiva que nos saca cuatro Reptites de encima. Tras eso, nos encargamos del resto.

Al terminar, se vuelve a acercar la mujer primitiva que nos ayudó. Empieza a sentir atracción por Crono (opa, qué ganador).

Ella se presenta como Ayla (o como la nombraste), y nos invita a ir a una fiesta (estos personajes tienen más vida social que yo) en Ioka Village.

La seguimos, yendo por la derecha y hacia abajo.

Agarramos el Berserker y luchamos contra todo enemigo que nos impida el paso, y salimos por abajo.

SUR DE IOKA VILLAGE

Vamos hacia el norte hasta las chozas. Eso es Ioka Village.

IOKA VILLAGE

En la choza que está a la derecha antes de pasar el puente, hay una mujer que te da agua y te restaura todo el HP y MP. Y en otra choza que esta a la derecha pasando el puente hay una persona que hace trueques.

Al no existir el dinero por razones obvias, tenemos cuatro tipos de items los cuales podremos intercambiar para conseguir equipamiento y armas.

Los items de trueques son: Petals (Pétalos), Fangs (Colmillos), Horns (Cuernos) y Feathers (Plumas). Todos se pueden conseguir en el Hunting Range (Campo de Caza) que está al norte.

Estos son los items que pueden ser intercambiados:

Ruby Gun -----> 3 Petals y 3 Fangs
Sage Bow -----> 3 Petals y 3 Horns
Stone Arm -----> 3 Petals y Feathers
Flint Edge -----> 3 Fangs y 3 Horns
Ruby Vest -----> 3 Fangs y 3 Feathers
Rock Helm -----> 3 Horns y 3 Feathers

Dicho esto, nos vamos a Chief's Hut (Casa del Cacique) que está al oeste del "trueque".

CHIEF'S HUT

Nos encontramos con Ayla. Hablamos con ella, y de ahí nos vamos para la fiesta.

MEETING SITE

Ayla nos presentará ante toda su tribu, y así después comienza el baile.

Hablamos con nuestros amigos para ver lo que hacen...

Marle parece estar socializandose con Ayla.

Lucca, la que aparenta ser la más nerd e inocente del grupo, se emborracha (o algo así). Tanto que después te ofrece probar una especie de sopa. Lo que menos voy a pensar es que eso justamente sea "sopa"...

Y Robo se queja de la comida (si estás jugándolo en ingles, dirá una graciosa referencia a los bugs).

Cuando Marle empiece a bailar, únete a ella y aprieta cualquier botón menos el A para que Crono haga distintos pasos de baile. Cuando ya tengas suficiente, aprieta el A para dejar de bailar.

Despues vuelve a hablar con todos reiteradamente y despues con Ayla hasta que ella te rete a un concurso de "traga-sopas" para ver quien las toma más rápido (es muy similar al "bebe-sodas" de la feria, por eso le puse ese nombre), a lo que aceptamos. El ganador se lleva la Dreamstone.

Por si no te acuerdas como se juega, es simplemente apretar el botón A lo más rápido que puedas.

Si ganas, la roca ya es tuya. Si pierdes, tendrás infinitas oportunidades para volver a intentarlo hasta que ganes.

Y despues de eso, la fiesta sigue hasta ve a saber cuándo...

Al dia siguiente amanecerán todos acostados en el piso. Se despiertan Crono y luego todos los demás.

Robo dice que la "sopa" parece que solo afecta a los humanos.

A Marle parece que le gustó mucho la fiesta.

Y Lucca dice que se comportó muy bien anoche, pero que le duele la cabeza y no sabe por qué. Uff querida, eso se llama RESACA.

A pesar de que nos despertamos de buen humor, no todo es color de rosas porque alguien nos ha robado la Gate Key.

Vamos inmediatamente a la choza de Ayla (Chief's Hut).

CHIEF'S HUT

La despertamos y nos dice que pudieron haber sido esos inutiles Reptites, por lo cual tendremos que derrotarlos a todos y recuperar la Gate Key.

Ayla se une a nosotros para ayudarnos, pero tendremos que dejar a otro aliado afuera.

Ayla tiene una técnica que se llama Charm, que sirve para poder robarles a los monstruos una gran gama de items.

Esta técnica todavia no la tiene, pero se puede aprender rapidamente luchando en Hunting Range.

Y de ahora en más, en cada jefe voy a listar lo que se les puede robar usando esta técnica.

Ahora si quieres saber que clase de items les puedes robar a todos los monstruos, puedes consultarlo en la sección 6.7.

Salimos de la choza.

IOKA VILLAGE

Es recomendable actualizarnos las armas y armaduras si no lo hicimos antes.

Como dije anteriormente, para conseguir los items intercambiables vamos a ir a Hunting Range. Es la entrada a la selva que esta al este de Dactyl Nest.

HUNTING RANGE

||| Items |||

||| Enemigos |||

* X Petals

* 4 Croakers

- * X Fangs
- * X Horns
- * X Feathers
- * 4 Amphibites
- * 4 Rain Frogs
- * 2 Ions
- * 2 Anions
- * 1 Nu (solo cuando llueve)

Nivel sugerido: 18

Grupo sugerido: Crono-Ayla-Marle

Los items se consiguen luchando contra los monstruos, y puedes conseguir cualquier cantidad de los mismos ya que al salir y volver a entrar de la zona, se regeneran.

Un dato interesante es que al llover, yendo bien para el oeste aparece un Nu. Es un bicho azul con forma redonda, tiene 1234 HP y usa solo dos ataques. Uno de ellos te deja el HP en 1 y el otro te quita 1 HP.

Si le ganas obtienes 248 de experiencia (meh) y... (sonido de redoble de tambores) ;30 TECH POINTS! Aprovecha esto para aprender las técnicas que te faltan, como Charm (la de Ayla que mencioné anteriormente).

También te da 4 unidades de cada item intercambiable. Y al vencerlo por primera vez también obtienes un Third Eye.

Cuando terminemos, nos vamos para el mapa.

IOKA VILLAGE

En el sur hay una caverna rodeada por un bosque, que es el Forest Maze (Laberinto Forestal).

La entrada al bosque esta en la parte de arriba.

```

=====
# 5.1.13.-Footsteps! Follow! #
=====
                (;Sigan las huellas!)

```

<cap13>

FOREST MAZE

||| Items |||

- * 3 Mid-Tonics
- * 2 Mid-Ethers
- * 2 Revives
- * 1 Heal
- * 1 Shelter

||| Enemigos |||

- * 5 Gold Eaglets > Red Eaglets
- * 4 Kilwalas
- * 2 Winged Apes
- * 4 Runners

Nivel sugerido: 18-19

Grupo sugerido: Crono-Ayla-Marle

Aquí esta Kino, la "pareja" de Ayla. Mantienen una charla entre ellos, y Kino confiesa que él fue quien le robó la Gate Key a Crono. Porque sentía celos de él y se menospreció pensando que dejó de ser importante para Ayla. Ella lo reta y le demuestra que está equivocado.

Luego Kino se disculpa con los dos, pero dice que la Gate Key ya no la tiene porque los Reptites se la robaron. Luego, Ayla le dice que vuelva a la aldea a cuidarla mientras ella ayuda a Crono a seguir el rastro de los "reptiles" estos...

Vamos por la derecha (no dejes ningun cofre amarillo lleno, obviamente). Bajamos la escalera de planta y luchamos con los Gold Eaglets (estos se convierten en Red Eaglets). Bajamos por la otra escalera de planta, vamos hacia la derecha y peleamos con los Kilwalas.

Cruzamos el puente de tronco, vamos hacia arriba (abajo hay un cofre) y seguimos las huellas. Despues luchamos contra un Winged Ape, y tras ganarle continuamos siguiendo las huellas (a la izquierda hay un cofre). Mamos más para abajo hasta llegar a otro cofre. Lo abrimos y subimos por la colina que esta a tu derecha y vamos por donde nos lleve el camino, peleando con 2 Runners en el medio.

Cuando llegues a donde el camino se corta en dos, iremos primero por abajo para abrir otro cofre y luchar contra un Winged Ape y un Kilwala. Despues toma el camino que va hacia arriba, luchamos con los 3 Gold Eaglets/Red Eaglets y seguimos por donde el camino nos lleve.

Cuando se corte en dos, a la derecha hay otro cofre bien escondido. Y yendo por la izquierda salimos de Forest Maze.

CENTRO DE FOREST MAZE

Entramos al Reptite Lair (Guarida Reptite), la cueva que tenemos delante nuestro.

REPTITE LAIR

Items	Enemigos
* 2 Mid-Ethers	* 4 Evilweevils
* 2 Full Tonics	* 4 Megasaurs
* 1 Ruby Helm	* 8 Reptites
* 1 Ruby Vest	* 3 Shitakes
* 1 Full Elixir	* 3 Winged Apes
* 1 Full Ether	
	Jefes
	* Nizbel

Nivel sugerido: 19 o más

Grupo sugerido: Crono-Ayla-Marle

Cuando entremos nos vamos hacia la derecha, bajamos por las escalerillas y peleamos con los Evilweevils.

Despues caemos por el hoyo superior y volvemos a luchar con más Evilweevils. Caemos por el otro hoyo y peleamos con el Megasaur y caemos por el siguiente hoyo.

Llegamos a una zona donde esta infestado de Reptites. Luchamos con todos y con los Megasaurs. Luego abrimos todos los cofres y salimos por la derecha.

Ahora vamos por arriba y peleamos contra Winged Apes y Shitakes. Hay una salida en el medio, pero es un atajo hasta la salida de la cueva.

Más arriba nos bloquea la entrada un Magasaur con 2 Reptites. Al vencerlos aparecerá un save point a tu derecha. Aprovecha esto y usa un Shelter.

Yendo hacia la entrada desbloqueada te vas a encontrar con Azala y si queremos le decimos sobre lo de la Gate Key.

Digas lo que le digas, llamara a Nizbel para aniquilarte. Otro jefe más...

NIZBEL (4200 HP)

TECNICAS:

- Normales (físicos)
- Terremoto (ataca a todos)
- Devuelve el daño de relámpago ("Releases electrocution energy") (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Ataques físicos

DEBILIDADES: Relámpago

ESTRATEGIA:

Primero usa Lightning de Crono varias veces para reducir su abundante defensa, y despues puedes usar: Fire/Ice Sword (Crono y Lucca/Marle), Antipode (Lucca y Marle), Drill Kick/Volt Bite (Crono y Ayla), Robo Punch/Tackle de Robo o cualquier ataque similar.

Atacalo sin parar porque despues de un rato descarga toda la energia electrica acumulada, y te tienes que curar con cualquier técnica posible (como Aura Whirl).

Despues tienes que usar Lightning otra vez y volver a atacarlo con todo. Como

Antes de continuar, vamos a ver a Spekkio así le enseña a Frog a usar magia de agua.

NOROESTE DE PORRE VILLAGE

Nos vamos al este de Fiona's Villa a un lugar llamado Magic Cave. Al llegar, Frog volverá a recordar algo de su pasado, y después Crono clava la Masamune en el suelo. Frog la agarró y después de una bonita escena, parte en dos a la montaña para hacer posible la entrada a la cueva.

MAGIC CAVE

||| Items |||| ||| Enemigos |||

Nada * 5 Vamps
 * 10 Gremlins

Nivel sugerido: 20 o más
Grupo sugerido: Crono-Frog-Lucca

El camino es muy obvio para explicarlo. Solo luchamos contra los Vamps y los Gremlins hasta llegar a la salida. Por ahí hay un guardia muerto con una nota que dice que el Juggler de Magus's Lair aumenta su guardia cuando es atacado.

Y al salir de la cueva, nos iremos hacia el norte para poder entrar a la guarida de Magus.

```
=====  
=====# 5.1.15.Magus's Castle #=====  
=====
```

(El Castillo de Magus)

<cap15>

MAGUS'S LAIR

||| Items |||| ||| Enemigos |||

* 2 Shelters * 16 Henchs
* 4 Mid-Ethers * 17 Vamps
* 1 Slasher * 2 Omnicrones
* 2 Barriers * 19 Decedents
* 2 Magic Tabs * 4 Shadows
* 2 Mist Robes * 5 Sorcerers
* 1 Dark Mail * 2 Grimalkins
* 1 Doom Finger * 3 Roly's
* 1 Lapis * 9 Jugglers
* 1 Speed Belt * 4 Roly Bombers
* 1 Revive * 3 Save Points (monstruos)
 * 9 Outlaws
* 1 Magic Scarf * 2 Groupies
 * 2 Flunkys

||| Jefes |||

* Flea
* Slash
* Ozzie
* Magus

Nivel sugerido: 20
Grupo sugerido: Crono-Frog-Lucca

Estamos justo en la entrada. Y al entrar se corta la música.

Hay dos caminos. Lo que tienes que hacer es explorar ambas zonas.

Entre esos lugares hay personas conocidas y otras no tanto, comportándose de una manera muy extraña.

Cuando termines el recorrido, en la sala principal verás un save point "falso" porque al tocarlo aparecerá Ozzie. Después de su "presentación" aparecerán Henchs y Vamps.

Después de luchar, ahora tenemos dos opciones:

Enfrentarnos a Slash que está en la zona izquierda, o a Flea que está en la derecha.

Puede hacerse en cualquier orden pero hay que enfrentar a ambos.

En este caso, voy a empezar a luchar primero contra Slash. Nos vamos por la de la izquierda.

Todas las personas que aquí estaban antes, ahora son Omnicrones y Decedents. Pelear contra ellos es opcional.

Si no agarraste los cofres antes, hazlo ahora.

Al llegar hasta la habitación de arriba hay 5 personas. Habla con el del centro y se convertirán en 5 Decedents.

Tras ganarles aparece Slash, y tendremos que pelear contra él DOS VECES.

SLASH

3200 HP (BATALLA 1)

5200 HP (BATALLA 2)

TECNICAS:

- (BATALLA 1) Normales (físicos)
- (BATALLA 1) "Attack, Attack, Attack"
- (BATALLA 1) Fire Ring (ataca a todos)
- (BATALLA 2) Slash (ataque lineal)

RESISTENCIAS: Inmune a los técnicas de agua (BATALLA 2)

ESTRATEGIA:

En la primera batalla, Slash no usará su espada. Estuve usando todo el tiempo X-Strike (Crono y Frog) y también resulta muy útil usar Triple Raid (Crono, Frog y Robo) si puedes. Para curar usa las técnicas ya antes mencionadas. Frog, Marle y hasta Robo son útiles en este tipo de hechizos.

En la segunda batalla prepárate porque es más difícil de vencer, y usará su espada y una técnica que utiliza la misma, que se llama como su nombre: Slash. Atacale con todo lo mismo que en la primer batalla. Nada más evita usar cualquier tipo de técnica tipo agua en esta ocasión.

RECOMPENSA: 500 Exp, 10 Tech Points, 1500 G

Cuando le ganemos las dos batallas, desaparecerá y dejará su espada.

Se llama "Slasher" y la puede equipar Crono. Y también aparece un punto de guardado.

Ahora volvemos hacia la sala principal y nos vamos para la otra zona.

En la primera habitación hay cuatro niños viendo un cofre. Hablamos con el de más abajo y todos se convertirán en Shadows.

Una vez derrotados, abre el cofre. Este tiene un Barrier, que aumenta un tercio la defensa mágica en batalla.

Metete en la otra habitación. Si hablas con cada una de las personas, se convertirán en monstruos (Henchs, Vamps y Sorcerers).

Después vamos hacia arriba. Aquí vemos a ¿Flea? No, es un Juggler. Con un ataque normal lo vencemos, pero al morir usa MP Buster que le quita todo el MP a uno de los personajes.

En realidad, Flea era ese molesto murcielago que nos seguía desde Magic Cave.

Al presentarse, Frog dirá que es hechicera, pero Flea dice que es "hechicero".

Bueno, supongo que será un transexual pero en mi opinión se ve más mujer que hombre. Cosa que también es lo que opina Robo.

Después de esa discusión un poco "íntima", Flea cambiará el ambiente y así comenzará la batalla.

FLEA (4000 HP)

TECNICAS:

- Waltz of Wind (causa Chaos y/o Sleep)
- Prism Beam (ataca a todos, y también puede causar Chaos y/o Blind)
- Wind of Poison (causa Poison)

ESTRATEGIA:

Es algo complicado, ya que puede confundir, envenenar o incluso cegar a uno o a todo el equipo. Así que hay que luchar con mucha cautela. Los ataques que más le dañan son: Fire/Ice Sword (Crono Lucca/Marle), X-Strike (Crono y Frog) y Triple Raid (Crono, Frog y Robo). Ah, no te olvides de usar cualquier tipo de Ether en el integrante que anteriormente sufrió el MP Buster del Juggler.

CHARM:

RECOMPENSA: 500 Exp, 10 Tech Points, 1000 G

Cuando lo/la venzas desaparecerá al igual que Slash. Recoge el Power Tab del suelo y luego vuelve hacia la sala principal otra vez.

Deberías ver otro save point, que al tocarlo te manda a otra parte del castillo.

Ahora camina hacia arriba y tendrás cuatro batallas. Los monstruos son Henchs, Grimalkins y Sorcerers. Por acá también está bueno subir unos niveles.

Al final del pasillo nos espera Ozzie que intentará llamar a Slash y a Flea, pero al ver que no aparecen, huye. Agarramos el Mist Robe del cofre y entramos a la otra habitación.

Al entrar acá, vemos unas cuantas guillotinas que al tocarlas te quitan HP pero sin matarte. Trata de evadirlas y abre los cofres que encuentres por ahí.

Cuando llegues hasta donde está Ozzie, éste huye de nuevo. Pasamos por el pasillo.

En esta parte tenemos que llegar hasta arriba y tratar de evitar a los Rolys usando las escaleras de cuerda. Esta parte me recuerda al Donkey Kong para NES, así que probablemente sea una referencia.

Cuando vayas hasta la siguiente habitación, estará Ozzie y el camino es obvio. Sin embargo está lleno de trampas (hoyos).

Cuando caigas abajo la primera vez, te enfrentarás contra 6 Decedents. También acá abajo hay cuatro cofres y cuatro save points. Uno genuino y otros dos son falsos. Y el que resta te lleva a la habitación de las trampas. Los falsos son monstruos y el genuino es para salvar el juego, el cual podremos aprovechar. Sus ubicaciones varían cada vez que caes, así que ten cuidado. También hay un Magic Tab tirado por ahí.

Cuando vuelvas a la habitación anterior, trata de avanzar hasta llegar a Ozzie. Otra vez vuelve a huir despavorido..

La otra habitación es la misma que la de las escaleras. Es llegar hasta arriba y esquivar a los Rolys, pero con más enemigos y esta vez con Roly Bombers. Estos al matarlos se autodestruyen.

La siguiente habitación es como la primera de todas. Iremos hacia arriba y

nos enfrentamos con Outlaws, Groupies y Jugglers. Pero son tres batallas y te aparecen solamente una vez.

Cuando los hayas eliminado, Ozzie sigue huyendo. YA BASTA DE HUIR, COBARDE.

Abre todos los cofres y entra al siguiente pasillo.

Acá sí tendremos cuatro batallas. En la primera son dos Outlaws, en la segunda con un Juggler agregado, en la tercera con dos Flunkys agregados, y en la cuarta son lo mismos monstruos que la anterior. Esta ultima es cuando vas a la otra habitacion, vuelves a intentas ir de nuevo.

Este es otro lugar recomendado para subir niveles.

Y en la próxima habitación, por fin podremos encarar a Ozzie.

Antes de empezar formará una barrera de hielo a su alrededor.

OZZIE (???? HP)

TECNICAS:

- Contraataque (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Inmune a todo

ESTRATEGIA:

No hay mucha estrategia sinceramente. Es bastante facil, no tienes que atacarlo a él directamente sino a las palancas hasta que le des a la correcta, que será la que activará una trampa debajo de Ozzie y caerá.

Si le atacas a él es desperdiciar tu tiempo, ya que contraatacará con una explosión. Creo que es imposible de vencerle así.

Cuando Ozzie caiga, apareceran dos "puntos de guardado". Con el de la derecha podemos guardar la partida, y con el otro nos manda a otra area del castillo. Vamos por ese.

Antes de continuar, recomiendo que mínimo llegues al nivel 26.

Bajamos por las escaleras y peleamos contra unos Vamps. Despues entramos al siguiente cuarto y caminamos hacia arriba.

Se prenden luces a nuestro alrededor conforme vamos caminando.

Al final del comino nos encontraremos con el mismísimo Magus, que al sentir la Masamune de Frog nos dice que le demos nuestro mejor golpe.

MAGUS (6666 HP) (wow)

TECNICAS:

- Normales (físicos)
- Lightning/Fire/Ice 2 (ataca a todos)
- Darb Bomb (ataque radial)
- Dark Matter (ataca a todos)
- Geyser (quita constantemente 1 HP por turno a todos)

RESISTENCIAS / DEBILIDADES: Varía entre relámpago, fuego, agua/hielo y sombra.

ESTRATEGIA:

Magus intercambia su debilidad a cada rato entre los elementos de relampago, fuego, agua/hielo o sombra. Usando cualquier otro ataque elemental sobre él que no sea su debilidad, lo aborberá y le restaurará HP.

Aquí va un listado de ataques recomendados segun el elemento que utilice:

Relampago: Lightning 2/Luminaire (si lo tienes) de Crono.*

Fuego: Fire 2/Flare (si lo tienes) de Lucca o Fire Sword (Crono y Lucca).

Agua/Hielo: Water 2/Ice 2, Ice Sword (Crono y Marle), Swordstream (Crono y Frog), Glacier (Marle y Frog) y Arc Impulse (Crono, Marle y Frog.

Muy recomendable).

Sombra: Laser Spin/Shock (si lo tienes) de Robo.

También haz que Frog de vez en cuando ataque con la Masamune, así le reduce su defensa mágica.

Al quitarle la mitad de sus HP (3333) será vulnerable a todos los ataques. Y cuando diga "Magus risks casting an spell" es porque usará Dark Matter, su ataque más poderoso y por cierto DOLOROSO.

Para curarte usa Aura Whirl (Crono y Marle) pero si no llevaste a Marle cura con Frog.

RECOMPENSA: 1500 Exp, 15 Tech Points, 3000 G

Luego de la LARGA pelea, Magus nos informa que él no fue el que creó a Lavos, sino que solo lo estaba invocando.

Despues aparecerá un portal realmente gigante que absorberá a todos, incluyendo a Magus.

Vemos un sueño de Crono. La escena es similar a la del principio del juego, pero nos despierta... ¿Marle? ¿Casados? ¿Será esto una premonición?

Despues nos despertamos, y...

==+==+==+==+==+==+==+#####+==+==+==+==+==+==+==+==+
==+==+==+==+==+==+==+## 5.1.16.Forward to the Past #+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+
==+==+==+==+==+==+==+#####+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+==+
(Directo al Pasado)

<cap16>

Estamos nuevamente en la prehistoria, en la choza de Ayla. Frog se despierta y pregunta por Magus pero Ayla dice que solo nos encontró a nosotros. Pero por ahora, descansamos.

Nos despertamos y llega Kino. Nos habla a nosotros y despues llega otro indio alertando que Laruba Village (Villa Laruba) está siendo atacada por Reptites.

Kino se va, y nosotros lo seguimos.

IOKA VILLAGE

Nos vamos hacia Laruba Ruins (Ruinas Laruba) que esta al norte, entre los árboles.

LARUBA RUINS

Llegamos tarde. Los Reptites ya arrasaron con todo y hasta se llevaron a Kino. Más arriba está Ayla y el indio anciano echandole la culpa por todo lo sucedido.

Despues pedirá permiso de usar los Dactyls para llegar a Tyrano Lair (Guarida Tyrano).

Nosotros también iremos, asi que salimos de las ruinas y nos dirigimos a Dactyl's Nest (Nido de Dactyl) que está al este.

DACTYL'S NEST

Items	Enemigos
* 1 Mid-Tonic	* 4 Cave Apes
* 1 Mid-Ether	* 8 Shists
* 1 Meso Mail	* 4 Avian Rex's

Nivel sugerido: 26

Grupo sugerido: Crono-Frog-Lucca

Luchamos contra los monstruos (Cave Ape y Shists) y vamos hacia arriba. Pelea contra los Avian Rex y subimos por la escalera. Abrimos el cofre y luego nos vamos por abajo y peleamos con los tres Shists (o esquiválos).

Abrimos el cofre que contiene un Mid-Tonic, y luego vamos por el otro camino hasta arriba. Usamos la escalera y salimos por la derecha.

Eliminamos a los Reptites y examinamos la celda. Aquí esta encerrado Kino. Ayla intenta romper la puerta, pero no puede. Entonces la trepa para poder pasar al interior de la celda. Kino y Ayla mantienen una charla, y luego ella abre la puerta de la celda, pudiendo salir ambos. Ahora Kino nos va a mostrar algo. Sigamoslo hasta que lleguemos a la habitación principal. Pero antes abrimos el cofre huevo de la celda para encontrar un Mid-Ether. Nos abre la otra boca del dinosaurio y leugo se va. Nosotros pasamos por ahí y subimos por las escaleras.

En este pequeño lugar hay de cada lado dos monstruos. En la izquierda hay un Terrasaur y en la derecha un Cave Ape. Ambos acompañados por un Reptite. Si activamos un switch que esta cerca de ellos, se activará una trampa y caerán. De lo contrario habrá que luchar, que obviamente recomiendo. Y también hay dos salidas. Usamos la de la derecha. Al intentar pasar por la otra puerta, tendremos dos batallas seguidas contra Volcanos, Avian Rex's y Reptites.

Cuando pasemos, entramos en un cuartito donde hay dos huevos, el de la izquierda tiene un item (Full Tonic) y el de la derecha activamos una trampa y caemos a la celda donde en estaban los nativos encarcelados. Y si dejaste caer los monstruos tendrás que pelear con ellos aquí. No la actives. Volvamos para la otra habitación, y de ahí vayamos por la izquierda.

Hay tres Reptites en el camino y luego aparece un Avian Rex. Los matamos y entramos por la otra puerta.

Esta habitación te transporta en otro lugar del mismo dependiendo de donde pises. Y en algunas ocasiones te aparecen monstruos (un Terrasaur, un Reptite y un Volcano). Tenemos que llegar hasta la esquina superior izquierda y subir las escaleras. En lo posible trata de conseguir todos los items de los cofres huevos, que te aseguro de que van a servir. Cuando subamos las escaleras, salimos para abajo.

Vamos por la derecha y luchamos con los Volcanos y los Reptites. Tratamos de ir por la puerta de la derecha de todo y nos topamos con un Megasaur y un Avian Rex. Cuando pasemos esa puerta, hay otra boca de dinosaurio y dos switches. El de la izquierda abre la boca y sale un Megasaur y un Volcano. Y el de la derecha hace lo mismo, pero no te aparecen los monstruos. Pasa por la boca y activa el switch, y volvemos al exterior.

La puerta del centro que antes estaba cerrada ya esta abierta. Nos metemos en ella, previamente deshaciendonos de los molestos monstruos.

Acá vemos a una criatura idéntica a Nizbel. Le hablamos y despues tratamos de subir por las escaleras, pero viene hacia nosotros y nos dice que el gran Nizbel murio aquí (si no hablaste previamente con él, no dice esto). En realidad a Nizbel lo matamos en Reptite Lair, así que esto debe ser un error de traducción.

Este es su descendiente (Nizbel II) y luchará contra nosotros.

NIZBEL II (6500 HP)

TECNICAS:

- Normales (físicos)
- Terremoto (ataca a todos)
- Devuelve el daño de relámpago ("Releases electrocution energy") (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Ataques físicos

DEBILIDADES: Relámpago

ESTRATEGIA:

Es como el Nizbel que derrotamos en Reptite Lair. La diferencia es que al atacarlo con relámpago reduce su defensa, pero se incrementará si lo atacas con cualquier otra cosa que lo no sea.

Para eliminarlo rapidamente, usa Spire (Crono y Frog) o Volt Bite (Crono y Ayla). Estas técnicas son las que más resultan, usando otras se tornará muy ificil el combate.

Si tienes poco HP, utiliza Slurp de Frog y Kiss de Ayla. O su version fusionada y doble: Slurp Kiss.

CHARM: Third Eye

RECOMPENSA: 880 Exp, 15 Tech Points

Una vez derrotado al "hijito" de Nizbel, aparece otro save point.

Subimos las escaleras y salimos por abajo.

Vamos todo por la derecha. Nos molestan dos Avian Rex en el camino.

Luego vamos por la puerta.

Estamos en otra habitación con una boca, pero ahora hay tres switchs.

El de la izquierda activa una trampas. El de la derecha hace caer 2 Terrasaurus y el de arriba hace aparecer un save point. Ten en cuenta que si activas primero la de la izquierda, no podrás llegar a él.

Para abrir la boca hay que examinarla. Despues vamos hacia arriba y apretamos el botón. Agarramos el Full Ether del huevo y salimos al exterior.

Nos vamos por el camino del centro y pasamos por la puerta.

Volvemos a encontrarnos con Azala. Despues de una conversación escuchamos un rugido "amoroso" (segun él).

Azala se va por la puerta delantera. Pero antes de seguirlo abrimos los cofres de huevo. Uno contiene un CeraTopper (un casco) y el otro un Mid-Ether.

Si tienes los Ruby Vest/Armor, equipalos ahora.

Una vez pasemos por esa puerta, al final del camino estará Azala montado en un pedazo de dinosaurio con mezcla de Godzilla.

Ese es Black Tyrano, su "mascota". Vemos también una estrella roja, pero lo importante ahora es que tendremos que pelear contra ese dinosaurio y con Azala juntos.

AZALA (2700 HP)

BLACK TYRANO (10500 HP)

TECNICAS:

- (AZALA) Psychokinesis
- (AZALA) Telepathy (causa Sleep)
- (AZALA) Teleportation
- (AZALA) Azala Break (al morir)
- (BLACK TYRANO) Escupe fuego
- (BLACK TYRANO) Mastica (robo de HP)
- (BLACK TYRANO) Ataque de fuego masivo ("5...4...3...2...1...0") (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Ataques físicos (AZALA)

DEBILIDADES: Técnicas elementales (AZALA)

ESTRATEGIA:

Primero que nada, nos enfocaremos en Azala. Es muy resistente a ataques físicos pero muy vulnerable a la magia elemental. Cualquiera sirve en este caso, pero Spire (Crono y Frog) es el que más daño le hace. También son útiles: Swordstream (Crono y Frog), Glacier (Marle y Frog) y Fire/Ice Sword 2

(Crono y Lucca/Marle).

Cuando muera usará Azala Break, que reduce constantemente 1 HP por turno (como el Geysir de Magus).

Luego nos queda ese dinosaurio negro que nos hará doler la cabeza. Una vez que Azala ya no esté, va a empezar a decir "Removes def. and is storing pwr." y hará una cuenta regresiva de 5 a 0. Mientras esté haciendo esto, dale con Volt Bite (Crono y Ayla), Spire (Crono y Frog), Fire/Ice Sword 2 (Crono y Lucca/Marle), Glacier o Cube Toss (Marle y Frog) y tambien Arc Impulse (Crono, Marle y Frog) si puedes.

Si quieres usar técnicas simples, está el Leap Slash de Frog, Cat Attack de Ayla, o cualquier magia elemental como Lightning 2/Luminaire de Crono, Ice 2 de Marle o Fire 2/Flare de Lucca.

Cuando su cuenta regresiva llegue a cero, lanzará un ataque de fuego que no te vas a olvidar (por eso recomendaba usar las Ruby Vest, que reducen el daño de fuego). La mejor manera de curar en esta situacion es con Slurp Kiss (Frog y Ayla), y despues continuar con los ataques. Va a ser una batalla muy duradera.

CHARM: Magic Tab (AZALA), Power Tab (BLACK TYRANO).

RECOMPENSA: 1800 Exp, 25 Tech Points.

Tras derrotarlos, descubrimos que la estrella roja es en realidad Lavos.

Ayla nos dice el significado de su nombre: "LA" es "fuego", y "VOS" es "grande". Asi que "Lavos" significa "fuego grande" en el idioma primitivo de Ayla.

Se estrellará justo en donde estamos parados, pero Kino viene con los Dactyls justo a tiempo y podremos escapar.

Ayla quiere llevar a Azala con nosotros, pero él se niega y ademas nos dice que "no tenemos futuro".

Lavos se estrella contra el suelo y comienza a rugir, y decidimos volver por esa zona para investigar.

Entramos en Lair Ruins (Ruinas de la Guarida).

LAIR RUINS

Cuando entremos, Lavos ya estará bajo tierra (fue MUY rápido) pero encontraremos un portal.

Viajamos a traves de él, y...

=====
=====# 5.1.18.-The Magic Kingdom #=====
=====
(El Reino Magico)

<cap18>

Aparecemos en una caverna. Salimos...

EDAD OSCURA (12000 A.C)

El mundo esta casi totalmente descampado y cubierto con nieve. Tal parece que estamos en la era de hielo.

Si vamos hacia el noroeste hay una choza llamada "Terra Cave", pero por ahora no hay nada que hacer ahí.

Nos vamos hacia el este, en donde vemos un edificio raro que se llama Skyway. Entramos ahí, nos ponemos sobre el círculo y seremos llevados al cielo.

Y desde ahí, salimos al exterior.

REINO ETERNO DE ZEAL

Ahora estamos en un lugar muy bello, místico y celestial. Esta es una de mis ubicaciones favoritas de todo el juego.

Incluso hasta la melodía también es una de mis favoritas. Tiene ese toque que me recuerda a la música del Age of Empires.

Entramos a Enhasa, el unico edificio cercano.

ENHASA

Cuando entremos hablamos con la criatura amarilla que está a nuestra derecha (el que se ve como Masa/Mune).

Nos dará la bienvenida al "Reino Eterno de Zeal" en donde dice que "los sueños pueden hacerse realidad ¿pero a qué precio?", y luego desaparece.

Subiendo por las escaleras de arriba y luego a la izquierda, nos parará un niño con cabello celeste acompañado con un gatito de color púrpura. Luego sin mediar palabras se va, pero antes se da media vuelta y nos dice que el viento negro aúlla y que uno de nosotros morirá pronto.

En la parte de abajo hay una mujer detras de un contador, que vende solamente items (equipamiento y armas no).

Cerca de donde estaba el niño de cabello celeste hay un cuadrado con un símbolo azulado en el piso, que nos restaura todo el HP/MP cada vez que lo pisemos.

Antes de irnos, vamos por algo interesante.

Vuelve a hablar con la criatura amarilla, que esta vez va a estar en la esquina superior derecha del edificio. Nos habla sobre sueños lúcidos y luego vuelve a desaparecer.

Ahora estará cerca de la mujer que vende items, así que vamos allá y volvemos a charlar con él.

Al hablarle por tercera vez nos dice que se llama Doreen y que descubramos el camino oculto, abriendo los libros de la sabiduría en el orden adecuado.

Dichos libros son tres y se encuentran en el mismo edificio. Deben activarse en el orden que los voy describiendo:

- El primero libera aire, y está ubicado sobre una mesa de la esquina superior derecha. Cerca de donde estaba Doreen cuando le hablamos por segunda vez.
- El segundo libera agua, y está ubicado sobre otra mesa de la esquina superior izquierda. Cerca de donde vimos al niño de cabello celeste al principio.
- El tercero libera fuego, y está ubicado sobre otra mesa que está cerca de la entrada del edificio. Es el que está entre otro libro y un adorno.

Si lo hicimos en el orden correcto, se abrirá el pasadizo secreto que estaba oculto detras de una biblioteca.

Cuando entremos, veremos a un Nu. Nos dice que el Gurú de la Razon se ha ido y si queremos retarlo a una batalla. Le decimos que sí y aparecen cinco Nu's más como refuerzos.

Cuando los derrotemos obtendremos 90 TECH POINTS, un Magic Tab y un Speed Tab.

Y ahora sí nos vamos de Enhasa.

REINO ETERNO DE ZEAL

Vamos al Land Bridge (Puente a Tierra) que esta al norte de Enhasa. Una vez aquí, nos situamos sobre la zona circular para volver a bajar a la zona terrestre con nieve.

EDAD OSCURA (12000 A.C)

Ahora caminamos hacia el noroeste hasta toparte con otro Skyway. Subimos de vuelta al Reino de Zeal pisando la zona circular.

REINO ETERNO DE ZEAL

Ahora estamos en la isla principal. Vamos hacia el edificio del oeste que se llama Kajar.

KAJAR

Si quieres, puedes hablar con todos para informarte más sobre el reino.

Hay otro cuadrado con símbolo azulado como en Enhasa que restaura los HP/MP.

Y hay un Nu en un contador que también vende items. Dice que también vendería Lode Shields solo si la reina lo permitiera.

Los tres libros elementales aquí también estan presentes:

- El del aire está en la esquina superior izquierda, sobre el borde derecho de una mesa gris.

- El del agua está en otra mesa gris, en la esquina inferior derecha. Cerca del cuadrado con simbolo azulado en el piso.
- El del fuego está sobre el contador donde está el Nu que vende items, que está ubicado en la parte céntrica.

Al hacerlo, se abre otro pasadizo secreto cerca. Al entrar nos encontramos aparentemente con otro cuadrado con el símbolo azulado, con un muñeco Poyozo encima. Al examinarlo obtendremos la Black Rock, un item valiosísimo que nos será de gran utilidad más adelante en el juego.

También en esa misma habitacion hay un libro que habla sobre cómo un ancestro de los humanos encuentra un trozo de una roca roja que cultivó sueños, amor y odio. Y que afirma que el tiempo lo destruirá todo.

Antes de irnos, entremos a una habitacion que está en la parte superior derecha del edificio.

Una vez que entremos, vamos todo por la derecha. Y al chocar la pared, miramos hacia abajo. Si lo hicieron bien, encontrarán un Speed Tab.

Aquí en Kajar ya terminamos. Nos vamos por donde entramos.

REINO ETERNO DE ZEAL

Vamos a la cueva que está justo al este de Kajar.

CUEVA

Caminamos sobre el resplandor y apareceremos en otra parte. Al salir nos damos cuenta de que estamos en un nivel superior.

Nos vamos hacia otra entrada de la cueva y volvemos a caminar sobre este otro resplandor. Salimos y entramos al nuevo destino que tenemos cerca, Zeal Palace (Palacio de Zeal).

ZEAL PALACE

Este lugar es mucho más grande que los anteriores, y también el más importante de este territorio.

Usa las escaleras de la derecha y vamos hasta donde está el Nu. Si hablamos con él nos pide que le rasquemos su espalda, y si lo hacemos descubriremos su punto para poder rascarlos.

(Esto sirve para poder aplicarselo a uno de los otros Nu que está en la habitacion donde encontramos el Speed Tab en Kajar, para así obtener un Magic Tab que él "escupe".)

Seguimos por la izquierda y nos vamos hacia abajo. Acá hay otro cuadrado con simbolo azulado y una mujer. Al hablar con ella nos pregunta si nos gustan las plantas. Si le contestamos que sí, nos confiesa que ella tiene una semilla que fue regalada por el Gurú de la Vida, y que la Reina Zeal le ordenó quemar. Si le contestamos que la plante en secreto, podremos destrabar una de las sidequest del juego para poder hacerla más adelante.

Despues de esto, tenemos que ir hasta una entrada que se encuentra en la esquina superior derecha, en donde hay una mujer y un Nu cerca.

Cuando entremos por ahí, habrán otras dos entradas. Entramos a la que está en la derecha.

Aquí nos encontraremos nuevamente con el niño de cabello celeste que vimos en Enhasa, que se llama Janus, manteniendo una charla con una chica de aspecto similar llamada Schala.

Tienen un mal presentimiento respecto al viento negro, y Schala le entrega a Janus su amuleto y dice que lo protegerá ante algun peligro. Y él despues le comenta que su madre ya no es la misma por dentro.

Despues viene una sirvienta de la reina Zeal y dice que solicita la presencia de Schala en el Ocean Palace (Palacio del Oceano). Ella se dirige para allá y nosotros la seguiremos. Si hablas con Janus descubrirás que su gato púrpura se llama Alfador (lindo nombre para un gato, eh).

Cuando salgamos de las habitaciones, ahora hay que ir por la entrada de la parte superior central.

Una vez allí vemos que Schala abrirá una puerta sellada que curiosamente es

muy parecida a una que vimos en 2300 D.C., utilizando un colgante que a su vez es similar al que Marle tiene. La puerta se vuelve a sellar cuando Schala ya haya entrado.

Una de las guardianas que están en esa sala justamente nos da la pista de que el colgante de Marle es como el que Schala tiene. Así que intentaremos usarlo para abrir la puerta.

Lamentablemente no surte ningún efecto. Pero las guardianas también nos hablan sobre una máquina llamada "Mammon Machine".

Para ir hasta esa máquina, volvemos a la sala principal y vamos hacia la otra entrada que está a nuestra izquierda. Previamente hablando con el Nu para que nos desbloquee el paso.

Al llegar a la Mammon Machine examinamos el puntito rojo. Crono usará el colgante de Marle y éste quedará aparentemente energizado.

Hecho esto, volvemos a la habitación con la puerta sellada e intentamos otra vez abrirla con el colgante. Esta vez se abrirá, y podremos llegar hasta el trono de la reina.

Aquí además de la reina y Schala, estará un tal "Profeta" quien ya le había advertido a la reina sobre nosotros. Y también está Dalton, que bajo las ordenes de la reina llama a Golem para aniquilarnos.

GOLEM (7000 HP)

TECNICAS:

- Copycat (copia todos tus ataques)
- Iron Orb (quita la mitad del HP actual de un personaje)

ESTRATEGIA:

Antes que nada, esta batalla no es necesaria ganarla para seguir avanzando en el juego. Sin embargo convendría ganar ya que da recompensa.

Golem copia cualquier ataque que uses (ya sea magia o * ataques físicos). Al principio usará ataques físicos, pero ni bien ataques con alguna técnica elemental, empezará a "cargar" durante un rato, y luego atacará con dicho elemento.

Mientras esté cargando, se le puede atacar con cualquier otro elemento (preferentemente fuego) y empezará a copiar a cargar otra vez. Hay que repetir este procedimiento hasta que caiga.

Para curar usa Aura Whirl (Crono y Marle) o cualquier otra que tengas más a mano.

CHARM: Magic Tab

RECOMPENSA: 1000 Exp, 35 Tech Points, 2000 G

Al ganar o perder contra el Golem, reaparecerán todos y nos encerrarán en un campo de fuerza.

Luego de eso, apareceremos levitando dormidos en una sala que aparentemente es en donde estaba la Mammon Machine.

Aparecen Schala junto con Janus y su gatito. Ella nos libera y nos dice que escapemos del palacio y rescatemos a Melchior, que se encuentra en la Montaña de Woe por oponerse a la reina.

Desafortunadamente aparece el Profeta y querrá hacernos desaparecer. Pero Schala y Janus no lo dejarán, así que entonces decide perdonarnos la vida y nos pregunta por donde llegamos.

Crono le muestra el portal y obliga a nuestros personajes a tomarlo para regresar. Posteriormente somete a Schala para sellarlo, y por culpa de eso ya no podamos volver a utilizarlo.

Ojalá no sea la última vez que pisemos ese hermoso lugar de ensueño...

====+#####+====+
====+5.1.19.-Break The Seal! #====+
====+#####+====+

(;Rompe el Sello!)

<cap19>

Regresamos nuevamente a la prehistoria.

Nuestros amigos recuerdan que la puerta sellada que estaba en el palacio de Zeal también la vieron en el futuro. Entonces sin lugar a dudas vamos para allá.

Salimos y nos subimos a los Dactyls que están al sur y aterrizamos en Mystic Mountains. Y desde aquí nos vamos hacia el Fin Del Tiempo.

END OF TIME

Hablamos con el anciano. Nos informa sobre algo llamado "Wings of Time" (Alas del tiempo), un proyecto que se está llevando a cabo en el futuro.

Tomamos el pilar que nos lleva hacia Proto Dome, en 2300 D.C.

PROTO DOME

Salimos del domo. Pasamos por el Lab 32 y nos vamos para Sewer Access.

NOTA: Hay otros domos con puertas selladas para que puedas desbloquear y así conseguir algunos items. Consulta la sección "6.6" para mas detalles.

SEWER ACCESS

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Rage Band
* 1 Bolt Sword

* 17 Nereids
* 5 Edgers
* 1 Rat
* Sir Krawlie

Nivel sugerido: 28

Grupo sugerido: Crono-Lucca-Marle

En realidad, tendríamos que haber venido a este lugar la primera vez que llegamos a esta época.

Pero para no complicarnos la vida, lo dejé para hacerlo ahora.

Ni bien bajamos por las escaleras, un monstruo nos verá e irá a reportarlo a un tal Sir Krawlie.

Vamos hacia nuestra derecha, matamos a las criaturas y abrimos el cofre que contiene 600G.

Luego nos vamos hacia la izquierda y aparecerán dos Nereids. Y luego cuando los derrotamos vemos una escena de dos ranas charlando, que al vernos salen huyendo.

Cuando retomemos el control del personaje, vamos hacia donde estaban esas ranas y bajamos por las escaleras.

A nuestra izquierda encontraremos una nota de una persona que ya estuvo aquí anteriormente, sugiriendo que hay unos monstruos en esta zona que atacarán al oír un mínimo ruido.

Dichos monstruos son Nereids y a estas alturas es perder el tiempo luchar contra todos ellos. Ya que como te habrás dado cuenta, todos los monstruos de aquí están en un nivel muy por debajo del nuestro.

Entonces al seguir el camino hay que procurar no hablar con el gato, ni patear la lata, ni "examinar" el queso, e incluso no tocar los puntitos de guardado ya que son falsos.

Al final del camino hay unas escaleras para subir, la cual usaremos.

Vamos hacia arriba. Y antes de llegar a la esquina vemos que en medio hay un pasillo bastante estrecho. Vamos por dicho pasillo, activamos un switch y veremos que se abre un compartimiento del otro lado. Para llegar hasta ahí, debemos dar toda la vuelta.

Volvemos a ver una escena de las dos ranas de hace un momento. Luego seguimos

por donde el camino nos lleve y abrimos el cofre que contiene una Rage Band.

A tu derecha está Sir Krawlie hablando con la criatura que le ha informado sobre nuestra llegada.

Este monstruo, si bien es único y tiene solo un ataque que nos podría haber complicado la existencia si lo enfrentáramos antes, el juego aparentemente lo considera como si fuera un enemigo normal y no un jefe.

Su única amenaza es un ataque que deja el HP de un aliado a 1. Pero esto ya no es un problema porque Krawlie solamente tiene unos 500 HP, y a estas alturas con unos pocos ataques regulares lo vencerás.

Cuando lo hayamos derrotado seguimos el camino hasta llegar a unas escaleras. Hay un cofre a la izquierda que contiene una Bolt Sword si gustas recoger.

ISLA

Estamos en una nueva zona (si es que no has venido aquí antes). Podemos ir a las montañas nevadas que están por ahí cerca, que se llama Death Peak (Cima de la Muerte). A unos pocos metros, arriba a la derecha, nos encontraremos un Power Tab. Pero no podremos hacer más nada aquí por el momento.

Entramos a Keeper's Dome, al sur.

KEEPER'S DOME

Si por casualidad habíamos pisado este lugar antes, aquí había un anciano loco trabajando con un Nu. Aquel anciano nos proporcionaba algunas pistas de acontecimientos futuros.

Ahora notarás que él ya no está (tal vez haya muerto), y el Nu duerme. Y si lo despertamos actuará de una manera muy extraña y se volverá a dormir.

Nos vamos hacia arriba y utilizamos el colgante para abrir la puerta sellada.

Al entrar a la habitación notaremos que hay varios puntitos brillantes en el suelo, que al examinarlos nos daremos cuenta de que son "notas" del anciano. Acá es cuando nos damos cuenta de que se llamaba Belthasar y él era el Gurú de la Razon. Dice que solía vivir en el reino de Zeal hasta que ocurrió un extraño suceso y lo llevó a este tiempo. Y nos proporcionará más información sobre Lavos, ya que en todo este tiempo estuvo haciendo investigaciones. Y también nos habla sobre un invento que él ha estado fabricando, el cual nosotros heredaremos y tendremos que utilizar para detener el incontrolable desarrollo de Lavos:

El "Wings of Time". O en español: "Alas del Tiempo". Lo que el anciano del Fin del Tiempo nos había sugerido.

Luego de leer todas sus memorias, abrimos con el colgante la siguiente puerta sellada.

Aquí dentro estará el invento del anciano gurú. Nos vamos hacia arriba para ver la reacción de nuestros personajes al verlo por primera vez.

Luego de eso intentamos salir por donde vinimos y aparecerá el Nu trayendo un módulo faltante de la nave, que son los asientos.

Acto seguido, nos hablará y dirá que es Belthasar con su memoria implantada en el Nu que solía ser su ayudante.

Nos da las instrucciones necesarias de cómo manejar su preciado invento y nos da la opción de ponerle un nombre. El predeterminado es "Epoch".

Antes de irnos, si nos vamos a la sala anterior podremos encontrar un Magic Tab tirado en el suelo por ahí cerca.

Cuando ya estemos listos, nos paramos sobre los asientos del Epoch y elegimos la opción "Take off".

El menú del Epoch se ve algo así:

```

2300 A.D Future -----\ /----- 8 End Of Time
      (Futuro)           | |           (Fin del Tiempo)
                        /-----\ 0^ *
                        /      0^000

```

```

1999 A.D Apocalypsis ----/      0
    (Apocalípsis)                0
                                   /---<0
                                   /      0
1000 A.D Present -----/      0
    (Presente)                    0
                                   /-<0
                                   /      0
600 A.D Middle Ages -----/      0
    (Edad Media)                  0V000
                                   /  0V
                                   /  |
12000 B.C Dark Ages -----/      \--- 65000000 B.C Prehistoric
    (Edad Oscura)                  (Prehistoria)

```

Gracias a esta máquina ya no tendremos que lidiar con los pilares luminosos que están en el Fin del Tiempo.

Ahora deberíamos volver al reino de Zeal en la edad oscura. Pero antes haremos algunas otras cosas.

(Son totalmente opcionales, pero recomendados. De todas formas si no quieres hacerlas, salta directamente hasta la parte donde vamos hacia 12000 A.C.)

Primero podemos ir a la casa de Lucca en 1000 D.C y hablar con Taban para obtener el Taban Suit y el Taban Helm (hablandole otra vez). Solo Lucca puede equiparlos y otorgan resistencia al fuego.

En el mismo periodo de tiempo, puedes pasarte por Medina Village (por medio de los pilares) e ir a Forest Ruins, que es la piramide al sur que esta al norte).

Cuando entres, vamos hacia arriba y veremos una escena. Luego aparece un Nu y nos da la opción de elegir uno de los dos cofres sellados.

El de la izquierda contiene un Safe Helm, un casco que reduce un tercio los daños físicos. Y el de la izquierda contiene un Swallow, una espada que puede usar Crono y aumenta su velocidad en 3.

Es más conveniente elegir el casco, ya que Crono podrá conseguir muchas mejores espadas que esa.

Lo que también deberíamos revisar son los cofres sellados. Hay en 600 D.C, en 1000 D.C y en 2300 D.C.

Les daré un gran consejo respecto a estos cofres:

Cuando busquemos los que estan en 600 D.C, los examinamos pero no recogemos su contenido. De esta forma, cuando busquemos exactamente los mismos cofres en 1000 D.C, podremos obtener las versiones mejoradas de dichos items.

Esto no aplica para los cofres de 2300 D.C.

Revisa la sección "6.6" para más detalles.

Si no fuiste a visitar a Fritz antes, aun puedes ir ahora.

Cuando terminemos con los viajecitos, vamos hasta 12000 A.C.

EDAD OSCURA

Lamentablemente el Sky Gate del este está bloqueado (sellado). Así que por ahora no podremos ascender al territorio de la reina Zeal.

Entonces ahora nos iremos a Terra Cave (Caverna Terra) que se encuentra al noroeste.

TERRA CAVE

Subimos por unas las escaleras que antes no estaban, y salimos por la izquierda.

Nos encontramos en Algetty, el pueblito de los "Earthbound" (Terrestres). Estos son los pocos humanos que fueron desterrados por la reina Zeal y condenados a vivir aquí por su incapacidad de poder dominar la magia.

En la entrada de arriba de todo, hay un vendedor de armas y armaduras. Y bajando tres escaleras, hay otro lugar en donde puedes tomarte un descanso

para recuperar HP y MP.

También si buscas información, hay alguien que te dice que hay un gurú en Mt.Woe por oponerse a la reina. Debe de tratarse de Melchior, el gurú que Schala nos había mencionado.

Bajamos hasta abajo (valga la redundancia). Y cuando lleguemos a un save point vamos por la derecha, hacia Beast Lair (Guarida de la Bestia).

BEAST LAIR

```
||| Items |||           ||| Enemigos |||
* Power Tab           * 4 Beasts
                       ||| Jefes |||
                       * Mud Imp con Red/Blue Beasts
```

Nivel sugerido: 28-30

Grupo sugerido: Crono-Lucca-Ayla (despues Marle)

En la esquina inferior derecha hay un Power Tab.

Vamos hacia arriba y nos aparecerán unos Beasts. Cuidado con ellos ya que tienen un HP por encima de lo normal, y aumentan su poder de ataque cada vez que los dañes. Recomiendo tener brevemente a Ayla para que use Charm sobre ellos así obtendremos una Rainbow Helm, un casco muy util por el momento.

Al derrotarlos, seguimos el camino y nos toparemos con dos Beasts más. Cuando los derrotemos, si aún tienes a Ayla cambiala por Marle, porque los elementos de hielo y fuego nos serán de gran ayuda en nuestra próxima batalla.

Subimos por las escaleras y nos encontraremos con un Mud Imp acompañado de dos Beasts, uno rojo y otro azul.

Ellos tres son los próximos jefes a vencer.

MUD IMP (1200 HP)

RED BEAST (5000 HP)

BLUE BEAST (5000 HP)

TECNICAS:

- (MUD IMP) Contraataque con X-Strike (si alguna de las bestias sigue viva)
- (MUD IMP) Lanza rocas (causa Sleep)
- (MUD IMP) Ataca junto a una de las bestias (ataque físico)
- (MUD IMP) Restaura HP (tanto las bestias como a sí mismo)
- (RED/BLUE BEAST) Ataques físicos

RESISTENCIAS: Fuego (RED BEAST). Agua/Hielo (BLUE BEAST).

DEBILIDADES: Agua/Hielo (RED BEAST). Fuego (BLUE BEAST).

ESTRATEGIA:

Primero hay que concentrarse en los dos Beasts.

Ambos tienen debilidad con su elemento opuesto. Así que por lo tanto, estas son las técnicas más efectivas para cada uno:

RED BEAST: Ice Sword 1/2 (Crono y Marle), Ice 1 de Marle, Ice Water/Glacier (Marle y Frog) y Ice Toss (Marle y Ayla).

BLUE BEAST: Fire Sword 1/2 (Crono y Lucca), Fire 1 de Lucca y Flame Kick (Lucca y Ayla).

Si no tienes personajes para invocar técnicas de fuego o hielo/agua, puedes usar las técnicas relámpago de Crono. O también Volt Bite o las técnicas físicas de Ayla.

Si tienes a Robo, algunas de sus técnicas también pueden ayudar.

No intentes atacar a Mud Imp mientras ambas bestias estén vivas. No solo es altamente resistente, sino que hará un contraataque usando X-Strike en conjunto con alguna de las bestias. Pero si tienes la suerte de derrotarlo primero, las bestias mueren junto con él.

Una vez que derrotes a las bestias, hay que deshacerse del Mud Imp lo más

rápido posible porque huye tras un breve periodo de tiempo.

CHARM: Speed Tab (MUD IMP). Elixir (RED BEAST). Mermaid Cap (BLUE BEAST).

RECOMPENSA: 954 Exp, 26 Tech Points, 2600 G

Una vez que los hayamos sacado del camino, subimos a la Montaña Woe escalando mediante la cadena gigante.

=====
=====# 5.1.20.-The Gurú on Mt. Woe #=====
=====
(El Gurú en Mt.Woe)

<cap20>

EDAD OSCURA (12000 A.C)

MT. WOE

- | | |
|-----------------|-------------------------------|
| Items | Enemigos |
| * 2 Full Ethers | * 4 Rubbles (1 se regenera) |
| * 2 Shields | * 11 Bantam Imps > Stone Imps |
| * 3 Barrier | * 21 Gargoyles |
| * 2 Lapis's | * 2 Stone Imps |
| * 1 Shelter | * 6 Man Eaters |
| * 1 Time Hat | |
| * 1 Lode Helm | Jefes |
| * 1 Lode Vest | * Giga Gaia |

Nivel sugerido: 32 o más
Grupo sugerido: Crono-Marle-Ayla

Al caminar unos pocos pasos, peharemos contra un Rubble. Estos engendros del demonio usan Lock-All ni bien comienza la batalla, que no te permiten utilizar ni técnicas ni items durante la batalla. Lo bueno es que al derrotarlos nos dan... ;1000 DE EXP y 100 TECH POINTS!.

Sigamos el camino que lleva hacia el norte y lucharemos contra unos Bantan Imps (que al vencerlos se convierten en Stone Imps).

Cruzamos el puente de cadena y nos enfrentamos contra otro Rubble. Tras vencerlo seguimos hasta donde nos lleve el camino hasta encontrar un cofre que contiene un Lode Helm.

Ahora regresamos al principio y cruzamos el otro puente-cadena que se encuentra a la izquierda. Caminamos hacia el norte y nos topamos con más Bantam Imps. Al vencerlos sigue el camino y nos encontramos con otra cadena gigante que podremos trepar.

Al llegar, a tu izquierda nos encontraremos con un Rubble. Cuando lo venzas nos iremos por el camino que se encuentra al otro lado. Aparecerán un par de Gargoyles mientras vayamos caminando. Tras vencerlos, a unos pasos mas arriba nos encontramos con un save point, así que aprovechalo.

Más adelante habrá otro puente-cadena para poder cruzar. Del otro lado de éste está el único Rubble del mapa QUE SE REGENERA al salir y volver de la zona. Aprovechemos esto para aprender todas las técnicas que nos faltan. Tambien hay dos cofres, uno contiene un Lode Vest y el otro un Shield.

Despues vamos todo derecho por nuestra izquierda hasta encontrarnos con un cofre. Al intentar abrirlo nos emboscan cuatro Gargoyles. Cuando los derrotas ya podrás abrir el cofre, el cual contiene un Barrier.

Abajo por la derecha de ese cofre veremos una elevacion. Vamos hacia ahí y nos

hacemos camino hasta el próximo cofre. Al hacerlo, nos aparecen más Bantam Imps y Gargoyles. Cuando los hayas derrotado abrimos ese cofre, que contiene un Lapis.

Ahora camina hacia la derecha y cruza otro puente-cadena. Mientras tanto nos molestan más monstruos (Stone Imps y Gargoyles). Sigue yendo hasta donde el camino te lleve y te encontrarás con maaaaaaas monstruos (esto parece interminable).

Bajamos por la cadena, y al intentar ir hacia el cofre nos querrán atacar más monstruos (uf, tan sólo falta que respiremos y aparezcan más). Luego abre el cofre, que contiene un Barrier.

Despues abajo tenemos otra vez a un Rubbler. Cuando lo destruyamos, cruzamos por el siguiente puente-cadena que se encuentra en el lado derecho.

Abre el cofre por otro Lapis, y más adelante hay cuatro Man Eaters esperándonos para luchar.

En la pequeña zona de la parte derecha, cruzando por nna cadena, hay dos cofres en cada punta. El de arriba contiene un Barrier y el de abajo un Full Ether, el cual nos emboscarán tres Gargoyles al ir caminando hacia ese.

Trepamos por otra cadena, seguimos el camino y peleamos contra otro Rubbler más.

Despues vamos hasta donde hay dos Man Eaters, que cuando los encaremos nos vendrán tres Gargoyles por la espalda para acorralarnos.

Tras vencerlos, abrimos los dos cofres que contienen un Shelter y un Shield.

Luego nos vamos hacia arriba y cruzamos otro puente-cadena más. Nos aparecen los tres ultimos Gargoyles.

Cuando nos deshagamos de ellos, ahí cerca veremos un save point. Guarda la partida si es necesario, y proseguimos trepando por otra de esas malditas cadenas enormes.

Aquí el camino es fácil y corto. Hay algunos cofres en el camino y uno de ellos contiene un Time Hat, un casco que por ahora recomiendo que equipes a alguien.

Luego veremos otra cadena gigante que podemos trepar. Conforme más vayamos trepando, notamos que oscurece.

Ahora estamos en el pico de la montaña.

Examinamos la barrera de hielo. Luego desaparece y llega Giga Gaia.

GIGA GAIA

- CABEZA (9000 HP)
- BRAZO IZQUIERDO (1000 HP)
- BRAZO DERECHO (1000 HP)

TECNICAS:

- (CABEZA) Double Handblaster (ataca a todos) (solo si estan los brazos)
- (CABEZA) Dark Plasma (ataca a todos) (solo si estan los brazos)
- (CABEZA) Revive a sus brazos si no están ("Commencing arm restoration...")
- (BRAZO IZQUIERDO) Arm Attack (quita la mitad del HP actual de un personaje)
- (BRAZO IZQUIERDO) GaiaMagnade (ataca a todos) (solo si no está el brazo derecho)
- (BRAZO DERECHO) Curación (a su cabeza)
- (BRAZO DERECHO) Water Rise (solo si no está el brazo izquierdo)

ESTRATEGIA:

Giga Gaia no tiene ninguna resistencia en particular, pero sus pocos ataques (Double Handblaster y Dark Plasma) pueden hacer mucho daño si no estas bien equipado y no estás en un nivel por encima de 35.

Sin embargo para poder hacer estos ataques necesita que ambos brazos estén vivos. Por ende es recomendable tener a Ayla en tu equipo, así junto a Crono usan Falcon Hit para que se deshagan facilmente de sus brazos, ya que tambien tienen sus propias técnicas para utilizar dependiendo de qué brazo quede en pie.

No voy a entrar en muchos detalles ya que cualquier técnica relativamente poderosa es útil. He probado, por ejemplo, Delta Force (Crono, Lucca y Marle) y funciona muy bien ya que le quita una cantidad considerable a todo su cuerpo. Bastaría con usarlo unas 5-6 veces para acabarlo por completo. O si no cualquier otra técnica que dañe a todo servirá, en especial si es elemental como Luminaire.

Es clave terminar la batalla cuanto antes, ya que la cabeza puede revivir a sus brazos pasado un ratito.

Si los tienes, sería recomendable equiparte con Red/Black Mail/Vest ya que sus ataques son del tipo fuego y sombra.

CHARM: Speed Tab (CABEZA)

RECOMPENSA: 3000 Exp, 30 Tech Points, 3000 G

Tras la derrota de Giga Gaia finalmente rescatamos a Melchior, quien estaba atrapado en esa barrera de hielo que vimos antes.

Después, la cadena que une el monte con Algety Village se rompe y la montaña se estrella contra el mar.

Luego aparecemos en la casa de Melchior y nos habla sobre la Mammon Machine y Lavos.

Y en un momento aparecen... ¿Schala y Janus? Uno de los desterrados le pregunta qué hace en un lugar tan miserable. Ella responde que no tendría que haber diferencias entre los desterrados y los iluminados.

También nos informa que el Ocean Palace ya se encuentra en funcionamiento. Sin embargo, la Mammon Machine en cambio no podrá funcionar sin el colgante de ella, ya que no está de acuerdo con las ideas alocadas de su madre (la reina) y por ello nos pide detenerla.

Por desgracia, aparece el miserable de Dalton para arruinar nuestros planes. Le lanza un ataque de magia a Melchior y rapta a Schala. Janus intenta detenerlo pero lo quita del camino empujándolo.

Nosotros no podemos hacer nada ya que al mínimo intento de atacarlo nos amenaza con asesinarla. Entonces lamentablemente se la lleva.

Después de la desafortunada escena, hablamos con Melchior y nos ofrecemos para salvar a Schala y detener los planes de la maléfica reina Zeal.

Nos entrega una Ruby Knife, que dice estar fabricada con la misma roca roja que fue creada la Mammon Machine.

Cuando hayamos terminado de charlar con Melchior, nos volvemos al mapa.

¿Será posible que Crono y sus amigos puedan detener a la malvada reina Zeal?

=====
=====# 5.1.21.-What Lies Beyond? #=====
=====
(¿Que hay más allá?)

<cap21>

EDAD OSCURA (12000 A.C)
Nos abrimos camino hasta el Reino de Zeal (la parte donde esta Kajar y Zeal Palace)

REINO ETERNO DE ZEAL
Entramos en Kajar.

KAJAR

¿Te acuerdas del Nu vendedor que tenía items pero no podía vender Lode Shields? Bueno, ahora vende armas, armaduras y cascos. Aunque todavía no vende Lode Shields.

Pero cuidado. Antes de querer venderte nos pregunta si ese colgante que tiene Marle pertenece a Schala. Si le contestamos con sinceridad, procederá a vendernos. De lo contrario, se dará cuenta de que le hemos mentado y no nos querrá vender ni un miserable Tonic.

Luego de las compras, salimos de Kajar.

REINO ETERNO DE ZEAL

Vamos hasta el palacio de Zeal, usando nuevamente las "cuevas".

ZEAL PALACE

Vamos otra vez hasta el trono de Zeal. Si gustas puedes guardar tu partida en los puntitos brillantes que está en la antesala.

Aquí vemos a Dalton en el trono y lo notamos enojado. Se queja por algo y luego decidirá eliminarnos.

Lucharemos contra él.

DALTON (4500 HP)

TECNICAS:

- Contraataque con Iron Orb (quita la mitad del HP actual de un personaje)
- "Buurrrp" (al derrotarlo)

ESTRATEGIA:

Una batalla al fin fácil. Puedes atacarlo con todo lo que se te ocurra, ya que cualquier técnica le hace un daño considerable.

Siempre que lo ataques, él contraataca con Iron Orb que reduce el HP de uno de los aliados a la mitad.

Podemos aprovechar esto usando Frog Squash de Frog o Dino Tail de Ayla cuando tengan un HP por debajo de la mitad, así de esta forma Dalton caerá más rápido.

Al vencerlo dirá "Darn! Buurrrp!" que hará un ligero daño a todos.

CHARM: Power Meal

RECOMPENSA: 1000 Exp, 30 Tech Points, 2500 G

Dalton huirá por un portal que lleva a Ocean Palace, y nosotros lo seguiremos. Así que nos metemos en ese portal.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=#####+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=
 =+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=# 5.1.22.-Lavos Beckons #+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=
 =+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=#####+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=
 (Lavos llama)

<cap22>

OCEAN PALACE

Items	Enemigos
* 1 Rune Blade	* 13 Scouters
* 1 Aeon Suit	* 14 Red Scouts
* 1 Aeon Helm	* 17 Blue Scouts
* 1 Star Sword	* 12 Mages
* 1 Shock Wave	* 4 Jinns
* 1 Kaiser Arm	* 4 Barghests
* 1 SonicArrow	* 14 Thrashers
* 1 Demon Hit	* 6 Lashers
* 1 Elixir	
* 1 Magic Tab	Jefes
	* Golem Twins
	* ¿Lavos?

Nivel sugerido: 35

Grupo sugerido: Crono-Lucca-Marle (o Frog)

Ten muchísima paciencia ya que este lugar es demasiado largo.

Nos dirigimos hacia abajo y nos encontraremos con Mune (;viejo amigo!). Nos

dice que la energía negra está creciendo y que algo horrible se está despertando. Luego desaparece y vemos una escena en donde están Schala, Zeal y el profeta.

La reina presiona a su hija Schala para que recargue la Mammon Machine hasta el tope, y ella obedece.

Cuando tengamos el control de Crono otra vez, salimos por abajo.

Si intentamos ir hacia abajo, además de pelear contra Scouters (estos son débiles al relampago) notaremos que la salida del sur está cerrada. Hay que activar tres switches para poder abrirla.

Yendo hacia la entrada de la derecha, peleamos contra Scouters y Red Scouts (estos son débiles al fuego).

Entramos por aquella entrada, y acá peleamos contra un Mage y dos Red Scouts. Luego abrimos el cofre que contiene una Aeon Helm del cofre y salimos de esa habitación.

Ahora vamos por una entrada que se encuentra en la diagonal superior derecha. Pisamos el botón azul del suelo y nos aparecerán dos monstruos: un Jinn y un Barghest.

Luego volvemos a la sala principal. Ahora hay que abrirse camino hasta otra entrada similar a esta, que se encuentra en la diagonal superior izquierda. En el camino habrán más Scouters y unos Blue Scouts (que son débiles al hielo y agua).

Una vez lleguemos a la otra habitación veremos que es idéntica a la de la otra diagonal, así que repetimos el mismo procedimiento. Opcionalmente, dentro de la misma habitación podemos ir a otra entrada que se encuentra abajo a la izquierda en donde hay un cofre con un Star Sword, custodiado por un Mage y dos Blue Scouts.

Cuando estemos otra vez en la sala principal, nos dirigimos hacia abajo hasta encontrar otra entrada. Cuando pasemos habrán dos Red Scouts. Al vencerlos, abrimos el cofre que contiene un Shock Wave, un arma para Lucca.

Caminamos hacia abajo. Podemos opcionalmente tomar un camino que está por el borde izquierdo para llegar a un cofre que contiene un Demon Hit. Luego volvemos.

Esta sala está repleta de varios grupos conformados por un Mage, un Red Scout y un Blue Scout.

El objetivo es pisar el tercer y último switch que se encuentra en el centro de la sala para poder desbloquear la entrada de la sala principal que se encontraba inaccesible.

También nos encontraremos dos cofres. Uno contiene un Sonic Arrow y el otro un Kaiser Arm.

Una vez que hayamos terminado todo por aquí, volvemos a la sala principal y nos vamos para la entrada desbloqueada.

En este lugar ni bien entremos nos toparemos con un Blue Scout, un Red Scout y un Thrasher. Luchamos contra ellos y después bajamos por las escaleras de nuestro costado.

Aquí aparecerán dos Mages y dos Thrashers. Al vencerlos bajamos por las siguientes escaleras. Habrán algunos Thrashers en el camino con los que posteriormente lucharemos.

Después bajamos por las otras escaleras del fondo. Y una vez abajo nos esperan dos Lashers y dos Thrashers. Tengamos cuidado con la estatua que nos lanza bolas de fuego.

Al bajar las siguientes escaleras habrá otra estatua que lanza fuego y nos aparecerán otros dos Lashers y Thrashers más.

En las siguientes escaleras estará Masa (¡otro viejo amigo!) y nos hablará sobre la roca roja. También que cuenta con nosotros si nuestro plan es confrontar a la reina, y luego desaparece como lo hizo Mune. Muchas gracias, Masa.

Pasamos de vuelta a otra escena de la reina Zeal, ya totalmente corrompida por el poder de la Mammon Machine.

Despues de esa escena, bajamos por las escaleras. Al final nos espera otro Jinn y otro Barghest. Tambien hay un merecido punto de guardado. Nos vamos por la entrada que esta abajo.

Entramos a otra sala distinta y luchamos contra dos Scouters, dos Blue Scouts y un Mage. Al vencerlos notaremos un puntito brillante a la izquierda, que al examinarlo nos daremos cuenta de que la sala en realidad es un ascensor, y éste descenderá.

Mientras desciende tendremos tres batallas consecutivas. En la primera nos aparecen tres Thrashers, un Jinn y un Barghest. En la segunda son dos Mages, dos Lashers y un Scouter. Y en la tercera son dos Scouters, dos Blue Scouts y dos Red Scouts. Por cierto, olvidé mencionar antes que si a uno de ellos los dañan con otro elemento que no concuerde con su debilidad, se curan.

Una vez que terminemos estas batallas, el ascensor se detiene. Nos vamos hacia la única salida que está arriba.

En esta sala hay que elevar un puente que está sumergido en la lava. Y para ello activaremos dos switches.

Por suerte, en esta ocasion se encuentran en dos habitaciones que estan por los costados.

No importa el orden de activacion y ambas habitaciones son iguales. En cada una hay un Scouter de cada elemento custodiando.

Cuando ya tengamos los dos switches activados, volvemos al centro y nos paramos sobre el boton azul del piso. De esta forma, se "emerge" el puente y lo cruzamos.

Antes de continuar sería recomendable usar un shelter y guardar la partida con los puntitos que estan antes de la entrada, y abramos el cofre que contiene un Elixir. Tambien recomiendo estar por lo menos en el nivel 38 y que tengas las mejores técnicas aprendidas de cada uno.

Al pasar a la siguiente habitación nos encontraremos otra vez con Dalton, que invoca a dos Golems y vuelve a huir.

Doble problema...

GOLEM TWINS (9000 HP C/U)

TECNICAS:

- Copycat (copia todos tus ataques)
- Iron Orb (quita la mitad del HP actual de un personaje)

ESTRATEGIA:

Hay que tener cuidado con estos gemelos, ya que hacen lo mismo que el golem de antes pero ahora sí es obligatorio ganar la batalla.

Sugiero que todos lleven algo que absorba un daño elemental en específico. Un ejemplo de esto es equiparle a Lucca el Taban Suit/Helm y al resto con Ruby Vests, y atacarlos con magia de fuego (Fire 2 o Flare de Lucca). Esta es la opción mas recomendable de todas si te es posible.

Otra opción es llevar a Frog en lugar de a Marle. Usa Luminaire de Crono, Fire 2/Flare de Lucca y luego cura con Frog (Cure 1/2). Por cierto, el Hypno Wave de Lucca aquí tambien funciona.

También puedes aprovechar usando el Frog Squash de Frog cuando los Golem le dejen poco HP.

Y la otra opción es llevar a Ayla y a Frog. Usa Charm en los gemelos para obtener un Magic Tab de cada uno, y despues ataca con Falcon Hit (Crono y Ayla), y que inmediatamente despues Frog use Water 2 para que los Golems cambien su elemento ofensivo al tipo agua, ya que los ataques físicos causan demasiado daño. Y para curar podemos usar Slurp Kiss.

CHARM: Magic Tab (C/U)

RECOMPENSA: 2000 Exp, 70 Tech Points, 4000 G

Dalton regresa e intenta invocar al Golem Boss, pero siente el poder de Lavos y se retira. Seguimos el camino yendo hacia arriba.

Acá vemos a un Nu que al hablar con él nos dice que estamos en la sala de la Mammon Machine, y acto seguido se tira del puente.

Seguimos caminando y por fin llegamos a donde esta nuestra querida amiga Schala y también nuestros queridos enemigos, la reina Zeal y el profeta.

Luego de una breve charla, Schala se debilita y luego la Mammon Machine pierde el control.

En ese momento, le dicen a Crono que lance la Ruby Knife en la máquina. Y en el momento en que se clava en ella, se transforma en la Masamune.

Pero... la espada no fue suficiente para detener la máquina, y entonces Lavos hace su aparición.

Notamos que entraremos en una batalla. Pero al instante, Lavos lanzará un ataque que nos exterminará sin tener ninguna oportunidad de nada.

No hay de qué preocuparse, ya que este acontecimiento es parte de la trama principal de la historia.

Vemos que aparece el profeta diciendo que ha estado esperando hace mucho tiempo este momento, y se revelará como Magus (siempre tuve la leve sospecha).

Él querrá tener una lucha contra Lavos. Y luego aparecen Schala y la reina Zeal, que ya ha perdido el juicio hace rato.

Magus es incapaz de hacerle frente a Lavos, y también sucumbe ante él.

Cuando creemos que ya todo está perdido, Crono se levanta y podremos moverlo. Vamos hacia Lavos e interactuamos con él.

Como verás, el resultado fue más que triste ya que Crono sacrificó su propia vida a costa de intentar frenar a Lavos.

Schala, Magus y los acompañantes de Crono regresan a la sala de la Mammon Machine, y el Ocean Palace comenzará a derrumbarse. Schala nos pide que a pesar de todo no odiamos a su madre y que intentemos perdonarla, y con el poco poder que le queda en su colgante nos envía a un lugar seguro.

Luego veremos cómo Lavos emerge del subsuelo y lanza devastadores ataques que fueron suficientes para mandar a todo el reinado de Zeal hasta el fondo del océano.

El impacto de esa gran masa de tierra al mar, ocasiona una ola gigante que arrasa con Algetty Village.

Una vez que termine la larga, triste y trágica cinematica, nos despertamos en una choza.

Tan solo están los dos aliados que acompañaban a Crono en el momento de su muerte.

Aparece un anciano que nos responde varias dudas al respecto, como qué fue lo que pasó con Schala, Melchior, Janus y el Epoch. Luego nos entregan el colgante que era de Marle, pero que se lo había prestado a Crono para abrir los sellos.

Cuando la conversacion termine, tendremos que elegir a algún tercer aliado para rellenar el hueco que Crono dejó. Tambien nos aparecerá un punto de guardado. Despues nos salimos de esa choza.

EDAD OSCURA

Ahora notaremos algunos cambios. Vemos que la nevada ha cesado y que el mapa se ha reducido a sólo una pequeña isla. Y también que la melodía de fondo es la que sonaba en el territorio de Zeal.

Las chozas aledañas son parte de "Last Village", y si vamos a la que está arriba en el medio habrá un Nu que solo vende items. Tambien vemos el Epoch a salvo pero no lo podremos alcanzar.

Hay una entrada en el pequeño bosque que está al lado de Last Village. Nos metemos ahí...

COMMONS

Acá vemos a los desterrados y a los pocos iluminados que vivian en el reino de Zeal que sobrevivieron, conviviendo juntos. Y dicen que desde ahora vivirán sin ningún tipo de prejuicio ni discriminacion ni distincion entre ellos,

tal y como Schala quería. Lástima que probablemente esté muerta junto con Crono y no pudo haber sido testigo de este acontecimiento.

Vamos hacia arriba y hablamos con el anciano que nos dio el colgante. Pero de repente aparece... DALTON OTRA VEZ.

Por desgracia, este maldito sigue bien vivo. Y ahora quiere crear un nuevo reinado y también apropiarse del Epoch. Nos ataca y luego nos toma de rehenes.

Nos vemos en el siguiente capítulo.

```
=====  
=====# 5.1.23.-The New King #=====  
=====  
                                (El Nuevo Rey)
```

<cap23>

BLACKBIRD

```
||| Items |||                ||| Enemigos |||  
  
* (Pone aquí todas tus cosas) * 23 Bashers  
* 1 Magic Tab (en los conductos) * 9 Bytes  
                                * 6 Turrets  
  
                                ||| Jefes |||  
  
                                * Golem Boss  
                                * Dalton
```

Nivel sugerido: 37

Grupo sugerido: Frog-Ayla-Marle

Despertamos en una habitación con un punto de guardado, y nos damos cuenta de que nos quitaron absolutamente todas nuestras pertenencias. Subiendo por las escalerillas nos daremos cuenta de que estamos en un vehículo aéreo llamado Blackbird, volando sobre varios cientos de metros de altura. Cuando volvamos a la habitación, uno de nuestros personajes se percata de que hay un conducto de ventilación en el que podemos trepar.

Ahora tenemos dos opciones:

- 1) Ir por ese conducto, que está a unos pasos a la izquierda de las escalerillas.
- 2) Salir por abajo y engañar a los guardias para poder salir. Esto se hace eligiendo la primera opción que dice "Act sick", para que uno de nuestros personajes finja que se siente enfermo.

Ambas opciones son buenas pero la segunda no sirve si no tienes a Ayla, ya que a la hora de pelear contra los enemigos es imposible luchar porque te han quitado todas tus armas. Y Ayla sería la única capaz de poder dar lucha a los enemigos ya que utiliza solo sus puños.

Me voy a guiar por la primera opción:

Una vez dentro del conducto nos vamos por el lado derecho y recorreremos todo el camino haciendo como una "C" invertida, hasta llegar a una bifurcación. Desde aquí tomamos el camino del norte, pasamos el primer cruce y en el siguiente giramos hacia la izquierda. Y cuando choquemos bajamos por las escalerillas que están unos pasos más arriba.

Llegamos a una pequeña habitación con un Basher durmiendo y un cofre que contiene todas las pertenencias del primer integrante de nuestro equipo. Tendremos que venir a este lugar y abrir este cofre obligatoriamente si no llevamos a Ayla. Y si quieres, puedes despertar al Basher y pelear contra él una vez que ya uno de tus aliados tenga un arma. Luego volvamos al conducto de ventilación.

Ahora nos tenemos que hacer camino hasta una rejilla que se encuentra en casi al sudoeste de esta zona. Allí nuestros personajes observarán a través de esa

rejila, y verán a Dalton conversando con sus esbirros y a nuestra Epoch que aparentemente está siendo reformada.

Despues de esto, salimos por cualquiera de las escalerillas de la zona y nos tenemos que hacer camino hacia la sala principal. Hay que entrar en todas las habitaciones para poder obtener los cofres que contienen las pertenencias de los otros dos personajes que faltan, y también otro con todos tus items, y otro más con todo tu dinero. Dichos cofres estarán custodiados por Bashers y Bytes, así que ten cuidado.

Y finalmente tras haber recuperado todas las cosas, nos vamos a la habitacion del sudoeste que está en la sala principal del norte.

En esta habitacion está el cofre que contiene todos nuestros items. Matamos al Basher y al Byte, y luego abrimos el cofre. Luego entramos por la puerta del norte y de ahí subimos por las escaleras.

Logramos acceder al ala izquierda del Blackbird. Exterminamos a los turrets (que usan Lock-All →) y caminamos hacia la parte inferior izquierda del ala.

Ahi hará su aparicion el ya nombrado Golem Boss.

GOLEM BOSS (15000 HP)

TECNICAS:

- Ninguna, jaja

ESTRATEGIA:

Si creiste que este Golem iba a ser peor que los Golem Twins, pues te equivocaste.

Para nuestra sorpresa, no ataca ni hace nada. Solo hace comentarios y un conteo regresivo al estilo de Guardian, pero al llegar hasta 0 no pasa absolutamente nada.

Despues de hacer estas cosas, dentro de un cierto tiempo desaparecera, así que lo mejor sería derrotarlo para obtener la recompensa.

Cualquier ataque mas o menos decente basta para dañarlo antes de que huya.

En mi caso he usado Leap Slash (Frog), Rock Throw o Triple Kick (Ayla) y Ice Toss (Marle y Ayla) y le han causado un daño considerable.

RECOMPENSA: 2500 Exp, 40 Tech Points, 2000 G

Una vez que derrotemos el Golem (o desaparezca) veremos nuevamente la escena de Dalton con el Epoch reformado completamente, y rebautizado por él como el "Aero-Dalton Imperial". Luego de una situación un tanto graciosa, usará la maquina para despegar hacia el exterior.

Cuando Dalton nos intercepte nos atacará. Y despues, nuestro trio salta sobre el Epoch alado.

Ellos deciden detener definitivamente a Dalton con una última batalla contra él.

DALTON PLUS (2800 HP)

TECNICAS:

- Contraataque con Iron Orb (quita la mitad del HP actual de un personaje)
- Contraataque con el elemento opuesto que reciba del atacante

ESTRATEGIA:

Deberia haberse llamado DALTON MINUS, ya que esta batalla es aún más fácil que la que tuvimos con él en Zeal Palace, incluso tiene menos HP que antes. Usa las mejores técnicas que tengas a tu alcance. Si tienes a Marle y a Ayla usa Ice Toss más o menos tres veces y ya está.

Cuando lo derrotemos llamara a Golem Boss pero por obvias razones no aparecerá, y será tragado por el portal que él mismo creó.

CHARM: Power Meal

RECOMPENSA: 2500 Exp, 40 Tech Points, 2000 G

Y una vez que por fin nos hayamos sacado a Dalton de encima, el trio toma el control del nuevo Epoch.

Apretamos el botón Y. Con esto lanzaremos unos rayos láser que impactan en el Blackbird. Luego apretamos el botón X.
Veremos cómo el Blackbird es destruido y nosotros estaremos sanos y salvos.

Aterrizamos cerca de Last Village y nuestro equipo decide buscar la forma de traer a Crono de vuelta.

EDAD OSCURA

Si vamos hasta la choza donde el Nu vendía items, ahora también nos daremos cuenta de que vende algunas armas y equipamientos. Si es necesario, actualízate.

Después nos vamos hasta Commons otra vez.

COMMONS

Hablamos con todos y nos dirán que hay una persona que nos anda buscando.

Si por algún motivo no hablaste con la chica del Zeal Palace que tenía una semilla, ahora estará aquí y te preguntará qué hacer con ella. Le decimos que la guarde así tendremos acceso a un sidequest un poco más adelante.

Luego salimos de Commons y nos vamos a buscar a la personita que quiere vernos. Está en North Cape (Cabo Norte) que se encuentra al noroeste, así que vamos allí.

NORTH CAPE

Vamos arriba y examinamos el puntito. Aparecerá Magus y nos contará una historia de su pasado.

Veremos una escena en donde están Zeal, Schala y los tres Gurus esperando la invocación de Lavos, pero aparece Janus para oponerse. Y en ese mismo momento aparece Lavos. Y los tres Gurus (Melchior, Gaspar y Belthasar) y Janus son absorbidos por agujeros negros, llevándolos a otras épocas temporales. Entonces es cuando aquí nos damos cuenta de que Janus era Magus de niño. También nos cuenta que, debido a que interrumpimos poder invocar a Lavos cuando estábamos en 600 D.C. terminó haciéndose pasar por un profeta en su época de origen para de este modo poder invocar a Lavos teniendo conocimiento de los eventos sucedidos en el pasado cuando él era niño. Culmina su historia diciendo que admite que el poder de Lavos es tan inimaginable que cualquiera que lo desafíe se convertirá en una perdición, tal y como le ha pasado al "idiota" de Crono.

A nuestros aliados, y sobretodo a Frog, no les agradó para nada que él se dirija a Crono de esa manera. Entonces Magus nos preguntará si queremos luchar contra él.

Si elegimos que sí, lógicamente desencadenaremos una batalla. Pero si tienes a Frog en nuestro equipo querrá luchar él solo para poder tener su tan ansiada revancha por lo que ha sucedido con Cyrus.
Pero si no está Frog en el equipo, entonces todos lucharán contra él.

Si decidimos no pelear no pasará nada y él quedará contemplando el horizonte, pero cuando intentemos irnos nos detendrá y decidirá unirse a nuestro equipo. Esta opción es mucho más recomendable, ya que él es un usuario mágico muy poderoso.

Quiero aclarar que si quieres luchar contra Magus, cuando lo derrotas no existe absolutamente ninguna forma de regresarlo a la vida para unirse a tu equipo. Así que luego de matarlo no hay vuelta atrás.
Entonces recomiendo guardar en una ranura la partida en donde esté Magus, y en otra ranura en donde no esté.

A continuación está la estrategia por si decides luchar.

MAGUS (6666 HP)

TECNICAS:

- Ataques normales (físicos)
- Lightning/Fire/Ice 2 (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Por suerte esta batalla es mucho más fácil que la anterior ya que Magus no usará las técnicas de sombra ni tampoco su habilidad especial. Al principio te ataca con la guadaña y más adelante (creo que al sacarle la mitad de su vida) usará las magias elementales.

(CON FROG) Usa Leap Slash y ataques normales, y para curar Cure 2. Solamente eso.

(SIN FROG) Dale con lo mejor que tengas disponible. Como por ejemplo Ice Toss (Marle y Ayla), Antipode 2 (Lucca y Marle) y Fire/Ice Tackle (Lucca/Marle y Robo)

Cuando lo vencamos obtendrás un Amulet, pero si se unio a tu equipo ya lo tendrá equipado.

CHARM: Mega Elixir

RECOMPENSA: 3000 Exp, 50 Tech Points, 4000 G

Ya sea al derrotarlo o cuando se una a nosotros, Magus nos dirá que puede haber una manera de revivir a Crono. Y que se lo consultemos a Gaspar, el gurú del tiempo. Que teóricamente fue a parar en el Fin del Tiempo segun el flashback que hemos visto hace un momento.

Salimos de North Cape.

Y así termina este capítulo (?).

```

=====
===== 5.1.24.-The Time Egg #=====
=====
                                     (El Huevo Del Tiempo)

```

<cap24>

Si volvemos a Commons con Magus, Alfador (el gato púrpura) lo reconocerá y comenzará a seguirlo. Es un detalle de menor importancia, pero lindo.

Nos vamos hasta el Epoch, que de ahora en más no solo podremos cambiar entre épocas con él, sino que también ;podremos volar sobre cualquier mapa! (tal y como lo hacíamos con los Dactyls en la prehistoria).

Cuando nos subamos al Epoch vemos que algo emerge del agua y empieza a flotar. Intuimos que se puede tratar del Ocean Palace, pero tal ubicacion se llama "Black Omen" (Presagio Negro).

Por ahora no vayamos allí, porque nuestro principal objetivo en este momento es traer a Crono de vuelta con nosotros.

De todas formas se puede ir en cualquier momento, ya que al final estará Lavos.

Y si tienes suerte de derrotarlo destrabarás uno de los tantos finales (o comumente llamados "endings") que existen en el juego.

Con la pista que nos dio Magus, vamos hacia el Fin del Tiempo para buscar a Gaspar.

Ahora para acceder al menú de las épocas dentro del Epoch hay que presionar el botón Y.

FIN DEL TIEMPO

Hablamos con el viejo y se pregunta en dónde está Crono. Pero luego se da cuenta del horrible destino que tuvo. Entonces nos dedica una cancion llamada "Memories of Crono". Es emotiva pero he escuchado mejores.

Luego nuestros amigos le dicen que estamos buscando al gurú del tiempo, pero el anciano tan solo divaga.

Al no recibir ninguna pista al respecto, nos iremos para el Epoch (o para los pilares luminosos). Pero el viejo nos llama, así que volvemos a hablar con él.

Nos entrega un... ¿huevo? que tiene el mismo nombre que este hermoso juego. Dice que este ítem tiene el potencial de ocasionar poderosos efectos temporales al desencadenar un curso específico de eventos. Y tendremos que consultarle al creador de las "Alas del Tiempo" (o sea del Epoch) cómo podremos eclosionarlo. Aunque nos advierte que hay una cierta probabilidad de que falle, y que ésta puede variar para peor o para mejor dependiendo del esfuerzo que se le otorgue y aferrándose al deseo que uno quiera. También descubriremos que este anciano se trata de Gaspar, aunque a estas alturas ya se habrán dado cuenta.

Bueno, ya no hay nada más que hacer aquí. Ahora tendremos que volver a visitar a Melchior. Que como recordarán, ahora está "reencarnado" en el Nu que era su ayudante.

FUTURO (2300 D.C)

Volamos con el Epoch hasta cerca de Keeper's Dome.

KEEPER'S DOME

Vamos hasta arriba, pasamos por la puerta sellada y despertamos al Nu.

Belthasar nos dice que en Death Peak encontraremos el poder para revitalizar a una persona.

Pero que para activar tal poder nos dice que el difunto debe ser importante para el continuo espacio-tiempo, por lo que necesitamos un clon idéntico a esa persona.

Para poder obtener un clon de Crono debemos jugar a un minijuego que está en la Feria Milenaria de la época del presente (1000 D.C). Más específicamente el que está en Norstein Bekkler's Lab.

Dicho minijuego se explica en al principio de la caminata (sección 5.1.1.). Si por casualidad no lo has jugado antes, si lo haces ahora y aunque no ganes, el fantasma te dará el clon de todas formas pero a cambio de una suma de dinero. Cuanto más tarde pierdas, el monto será menor.

Recuerda que el minijuego tiene un costo de 40 Silver Points. Y si no tienes la cantidad suficiente, basta con pelear con Gato unas pocas veces.

Una vez que hayas obtenido el clon o ya lo hayas obtenido antes, nos vamos hacia la casa de Crono para "tomarlo prestado".

CASA DE CRONO

Subimos las escaleras.

Que bellos recuerdos esta habitación ¿no? Aquí fue donde empezamos toda la aventura ¿se acuerdan? y encima con Crono. Snif, ya me emocioné T_T.

En fin. Veremos al clon y a la mamá de Crono. Hablaremos con ella y tendremos una conversación que nos causará tristeza. Después de eso, le pedirán permiso para pedir prestado el clon y ella accede. Así al examinarlo, nos lo llevamos. Luego volveremos a Keeper's Dome en 2300 D.C.

KEEPER'S DOME

Volvemos a hablar con Belthasar hecho Nu. Y cuando ya sepa que tenemos el clon, mandará a tres Poyozo Dolls para poder ayudarnos a escalar la Death Peak y así poder revivir a Crono.

Luego de estas instrucciones, nos pide que antes de irnos desactivemos la memoria de Belthasar en el Nu y que lo dejemos dormir eternamente. Lo examinamos y elegimos que "si" (¿esto cuenta como una eutanasia? quien sabe...).

FUTURO (2300 D.C)

Nos vamos al Death Peak.

DEATH PEAK

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Power Tab

* 20 Krackers

* 1 Magic Ring

* 6 Macabres

* 1 Wall Ring

la caverna desde el norte.

Nos hacemos camino hacia el otro lado, luchando contra tres Macabres en el medio.

Una vez que lleguemos, estaremos en otra parte de la caverna. El cofre más cercano contiene una Brave Sword.

Al ir unos pasos hacia abajo nos molestan otros tres Krakkers. Luego de derrotarlos volvemos a salir de la caverna por abajo.

A tu izquierda hay un "puntito", que al examinarlo abre una entrada para acceder al centro de la caverna.

Luego hay que retroceder hasta la zona exterior donde estábamos antes de enfrentarnos al mini Lavos, y de ahí nos hacemos camino hacia el centro.

Un poco más abajo entre dos árboles hay un punto de guardado, así que usalo si es necesario.

Después nos vamos por aquella entrada del centro recién desbloqueada.

Ahora nos vamos todo hacia el norte. En el camino habrá un cofre con un Star Scythe que podremos equiparle a Magus, y un Krakker que cae del techo que podremos esquivar si queremos. Luego volvemos a salir al exterior mediante la salida que está arriba.

Cuando salgamos, nos tendremos que enfrentar contra otro Lavos Spawn. La estrategia es exactamente la misma que la ya mencionada arriba.

Tras vencerlo, salimos por la izquierda.

Habrán un Poyozo Doll a unos pasos. Y nos dirá que tengamos cuidado porque el camino es resbaloso. Si tocamos los bordes nos caemos y volveremos a la zona donde estaba el punto de guardado entre los dos árboles.

La mejor forma de pasar esta parte es manteniendo presionado el botón de arriba así retienes la resbaladiza, y moverse corriendo.

Cuando llegues hasta el otro lado, salimos por la izquierda.

En esta zona habrán ocho Krakkers cayendo como cascada y un cofre con un Vedic Blade. Esta parte es muy buena para subir un par de niveles ya que los Krakkers dan muchísima experiencia a cambio de no recibir ningún TP.

Luego nos haremos camino hasta que nos encontremos al tercer y último Poyozo Doll que nos dirá que "empujemos y trepemos el caparazón". Tengamos en cuenta esta pista y sigamos el camino.

Nos encontraremos con unas rocas para ir hacia abajo, donde hay un cofre con un Dark Helm y un punto de guardado para aprovechar.

Después trepamos hasta donde estábamos y nos vamos por el otro camino hacia arriba. Nos encontraremos con el último Lavos Spawn que habrá que vencer.

Cuando ya esté derrotado, notaremos que este en particular dejará su caparazón. También hay unas piedras para trepar que no se pueden alcanzar. Entonces hacemos lo que el Poyozo Doll nos dijo. Debemos mover el caparazón hacia las piedras y así usarlo para poder trepar.

Recogemos el Memory Cap que está en el cofre y salimos por arriba.

Finalmente llegaremos a la cima del Death Peak, en donde teóricamente volverá a la vida Crono.

Aquí nuestros personajes (menos Magus si está con nosotros) utilizan todo su deseo y fuerza de voluntad. El colgante empezará a reaccionar y el huevo se elevará, pero al parecer se rompe.

Los personajes se entristecen por haber llegado tan lejos por nada, y se lamentan por fallar en su intento de regresar a Crono.

Pero.....

Pasados unos segundos, ocurre una eclipse de película. Y en eso, un fundido.

Notamos que volveremos al instante previo en que Crono sacrificaba su vida, pero con el tiempo congelado.

Entonces examinamos a Crono para que lo reemplacen por el clon de la feria.

Después de eso, veremos una bonita y emotiva escena en donde Crono desciende

desde el cielo y cae cerca de un arbol luminoso.

Si tenemos a Marle o a Lucca en el equipo, recibirán a Crono con un tierno abrazo. Si llevaste a ambas, solamente lo hará Marle.

Luego de esta linda escena, damos por finalizado el capítulo.

=====
=====# 5.1.25.-The Fated Hour #=====
=====

(La Hora Destinada)

<cap25>

FIN DEL TIEMPO

Aparecemos en el Fin del Tiempo. Y notaremos que a partir de ahora ya no es necesario llevar a Crono constantemente en el equipo, lo que nos da mas libertad y variedad a la hora de armar los equipos.

Hablamos con Gaspar, que se alegrará saber que pudimos devolverle la vida a Crono.

Y a continuacion nos enumera las diferentes formas de enfrentarnos a Lavos, que son las siguientes:

- Usando el balde que está en el Fin del Tiempo o por medio de la primera version del Epoch. Nos lleva a 1999 D.C. conocido como el "Dia de Lavos".
- Viajando con el Epoch alado al Apocalipsis (1999 D.C). Haciendo esto, solo lucharás con el núcleo, pero perderás el Epoch y no podrás volver al exterior.
- O la más larga y tediosa, pero recomendable opción: Ir al Black Omen. En este lugar te enfrentarás con varios jefes y al final con Lavos.

La opción más recomendable es el Black Omen, ya que puedes subir muchos niveles. Y ademas si vences a Lavos de esta forma destrabaras el New Game +, indispensable si se quiere ver todos los finales posibles que hay en este hermoso juego.

Sin embargo, Gaspar también nos da pistas sobre las diversas misiones secundarias que existen en el juego:

1 - "In the Middle Ages, a woman's sheer determination brings a forest back to life"

(En la Edad Media, la pura determinacion de una mujer volverá a la vida un bosque)

2 - "A fugitive in the Middle Ages, Ozzie, maintains an evil hideout"

(Un fugitivo en la Edad Media, Ozzie, mantiene una maligna guarida)

3 - "There's a task to be done in the Future where machinery originated."

(Hay una tarea que hacer en el futuro en donde se originó la maquinaria)

4 - "And there's a very special stone that can shine its light on each generation, from the distant past to the far future"

(Y hay una roca muy especial que puede brillar su luz en cada generacion, desde el distante pasado hasta el lejano futuro)

5 - "There's the ghost of a lofty knight, slain by Magus in the Middle Ages, who haunts the present..."

(Hay un fantasma de un noble caballero, asesinado por Magus en la Edad Media, quien atormenta el presente...)

6 - "There's an object in the Middle Ages that sparkles like a Rainbow"

(Hay un objeto en la Edad Media que brilla como un Arcoiris)

7 - "One of you is close to someone who needs help. Find this person... fast."

(Uno de ustedes es cercano a alguien quien necesita ayuda. Busquen a esta persona... rápido)

Todas y cada una de estas misiones se llaman "sidequests" y son opcionales. Por lo tanto no son necesarias para el transcurso de la historia principal del juego. Tambien (exceptuando la última de la lista) pueden hacerse en cualquier orden.

La primera de la lista solo estará disponible si le dijiste a la mujer de Zeal Palace (o más tarde en Commons) que guardara la semilla y la plantara.

Si hablas con algunos personajes en el Fin del Tiempo, también te darán algunas pistas sobre estas sidequests.

Es muy recomendable hacerlas todas, ya que algunas son sencillas y ayudarán a obtener muy buenos items y hacer más fuertes a nuestros personajes antes de la batalla final.

Pero si no quieres hacerlas, ya más arriba expliqué todas las formas de poder enfrentarnos a Lavos directamente. Tienes la total libertad de hacer lo que quieras.

A continuacion está la guía de todas las sidequests.

PRIMERA SIDEQUEST:

```
.....: "In the Middle Ages, a woman's sheer
::@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@:: determination brings a forest back to
:@ 5.1.25.1.-The Sunken Desert @: life"
::@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@:
.....:
<sub01>
```

Esta sidequest tiene que ver con Fiona, la mujer que vive en la casa que esta en el medio del desierto en 600 D.C. Y con la semilla que guardó la mujer de la edad oscura en 12000 A.C.

Si le has dicho a esa mujer que no plante la semilla, no podrá hacerse esta sidequest. Si la has ignorado, aún tienes la oportunidad de ir a Commons y encontrarla ahí para decirle que la plante.

Viajamos hasta 600 D.C. y de ahí vamos a Fiona's Villa. Es la casa que está en el medio de un desierto.

FIONA'S VILLA

Cuando hablemos con Fiona, nos dirá que su esposo Marco ha vuelto. Y si le volvemos a hablar nos dice que hay monstruos merodeando por el desierto, y que mientras estén, ella no puede plantar una semilla mística que tiene guardada. Salimos de la casa.

DESIERTO

Ahora van a ver un agujero en el desierto, por ahí cerca. Ese lugar se llama Sunken Desert (Desierto Hundido) y allí es donde estan los monstruos que a Fiona le preocupan.

Entonces, ese es nuestro próximo destino.

SUNKEN DESERT

Items	Enemigos
* 1 Lapis	* 12 Hexapods
* 3 Full Ethers	* 9 Mohavors
* 1 Elixir	(muchos de ellos escondidos)
* 1 Aeon Suit	
* 1 Full Tonic	Jefes
* 1 HyperEther	
* 1 Aeon Helm	* Retinite
* 1 Memory Cap	
* 1 Muscle Ring	
* 1 Power Tab	

Nivel sugerido: 50 o más

Grupo sugerido: Frog-Marle-Ayla

Entramos al hoyo y al caer notaremos que caminar es complicado debido a las arenas movedizas.

Abrimos todos los cofres (hay uno en cada esquina) y luchamos contra todos los monstruos que nos aparezcan, que por cierto son débiles al agua y al hielo. Una vez que eliminemos a todos, nos vamos a otra area yendo hacia el sur.

Cuando caminemos de nuevo por las arenas movedizas, aparecerá Retinite. Esta cosa es la responsable del desastre que ocurre en el desierto.

Se ocultará y empezará a aparecer en distintos puntos del area al azar. Asi que para iniciar la batalla contra él, nos "chocamos" en cuanto lo tengamos lo más cerca posible.

RETINITE

- OJO (2000 HP)
- TORSO (5000 HP)
- PIERNAS (4000 HP)

TECNICAS:

- Absorbe HP del ojo para curar al torso o a las piernas ("Absorbing energy from the core...")
- Tentacle (absorbe el HP de un personaje)
- Sand Breath (causa Blind)
- Sand Cyclone
- Blanket Bomb
- Earthquake (ataca a todos)
- Dark Flare (ataca a todos)
- Laser Spin (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Inmune al daño elemental. Incementa su defensa física al hacerle daño físico.

DEBILIDADES: Las técnicas de agua y/o hielo reducen su defensa física.

ESTRATEGIA:

Retinite es invulnerable a cualquier técnica elemental. Y si bien el agua/hielo tampoco lo daña, le reduce su defensa física. Y los ataques o técnicas físicas sí le hacen daño pero le incrementan su defensa física por cada ataque.

Mi recomendacion entonces es usar cualquier técnica de agua/hielo reiteradas veces y luego usar las mejores técnicas físicas que tengas a mano. Unos ejemplos son el Triple Kick de Ayla (y Dino Tail si tienes poco HP), Leap Slash de Frog (y Frog Squash), Spin Cut o Confuse de Crono y otro muy recomendado si puedes es Drop Kick (Frog y Ayla). Cuando veas que los ataques físicos le hagan poco y nada de daño, vuelve a utilizar técnicas de agua/hielo para volver a "ablandarlo" y repitamos el procedimiento. Si dejas al ojo solo, escapará tras un cierto tiempo. Y si sucede esto no recibirás la totalidad de la recompensa.

CHARM: Speed Tab (OJO)

RECOMPENSA: 2600 Exp, 100 Tech Points, 2000 G (varía si el ojo escapa)

Una vez derrotado, salimos del Sunken Desert por medio de las escaleras del area anterior (cerca de ahí habrá un Power Tab). Pero recuerda recoger los items de todos los cofres antes.

Ahora volvemos a Fiona's Villa, pero antes pon a Robo en el equipo.

FIONA'S VILLA

Hablamos con Fiona y nos agradecerá por habernos encargado de los monstruos. Sin embargo, admite que tomaría varios siglos para poder revivir todo el bosque y en un momento ya no estará viva para contarle.

Ahí es cuando Robo se ofrece para ayudarla, ya que él tiene la ventaja de no envejecer por ser una máquina.

Le confirmamos para que se quede a ayudar, y luego lo veremos en el mapa ya

trabajando.

Ahora salimos de la casa y usamos el Epoch para viajar a 1000 D.C.

PRESENTE (1000 D.C)

Ahora a simple vista notaremos la gran diferencia que ha hecho Robo al quedarse en el pasado.

El desierto ahora es un enorme bosque, y cerca de donde estaba la casa de Fiona hay un santuario en homenaje a ella, llamado justamente Fiona's Shrine (Santuario de Fiona). Antes de entrar ahí recomiendo guardar la partida.

FIONA'S SHRINE

Aquí hay tres monjas. Las que estan cerca de la entrada nos hablan de la gran hazaña de Fiona y Robo. Y la otra vende los siguientes cascos:

- Sight Cap (previene "Chaos")
- Memory Cap (previene "Lock")
- Time Hat (previene "Stop")
- Vigil Hat (previene TODOS los estados negativos)

Obviamente la última es la mejor de todas, pero también es la más cara (50000 G). Si puedes, compra al menos una, pero lo ideal serian dos o tres.

Mas arriba estará Robo, que está todo sucio y oxidado por el arduo trabajo ininterrumpido que hizo durante 400 años. Interactuamos con él para que vuelva a activarse, y luego celebraremos una reunion por haberse reunido de nuevo (valga la redundancia) luego de cuatro largos siglos para él.

BOSQUE

Veremos una hermosa escena con todos los personajes en una fogata. E incluso Magus está ahí pero un poco apartado sobre un árbol (este personaje me hace recordar mucho a Vegeta no solo físicamente sino también por su fria personalidad, pero no es nada raro ya que el mismo Akira Toriyama colaboró con este juego).

Empiezan a tener una charla en donde Robo tiene una teoria de que los portales temporales puede que no sea por culpa de Lavos, sino que se trate de una "Entidad".

Entre otras cosas, Marle le pregunta a Lucca si quisiera volver a algún momento de su pasado. Ella responde que no, y que es no es algo de lo que le agrada poder hablar.

Luego siguen conversando en torno a la teoria de la "Entidad" y luego ocurre un fundido.

Ahora vemos que todos estan durmiendo, pero en un momento Lucca se despierta y tendremos el control sobre ella. Nos vamos hacia la derecha y vemos un portal. Nos metemos en él y notamos que curiosamente es rojo en lugar de azul.

CASA DE LUCCA

Aparecemos en la casa de Lucca, pero viendo la nota que está en el suelo nos daremos cuenta de que es el año 990 D.C.

Si entremos por la puerta que está entre las escaleras, iremos a una cocina con otra nota que dice "la contraseña es el nombre de mi amada esposa". Ahora vayamos a la sala principal que está yendo para el sur.

Aquí veremos cómo Lucca revive en carne y hueso una trágica escena de su pasado, en donde su madre Lara tiene un accidente con un invento de su padre Taban, dejandola paralitica. Tambien vemos a una Lucca 10 años mas joven. Tendremos una oportunidad de poder cambiar este desafortunado evento usando una contraseña que la pequeña Lucca del pasado no sabe.

Examinamos el puntito brillante e ingresamos esa contraseña. Que habiendo deducido la nota de la cocina y el nombre de la esposa de Taban, es "LARA". Entonces presionamos L, A, R y A secuencialmente y sin equivocarse, ya que solo tendremos una oportunidad y el tiempo corre.

Despues de la escena, ocurre un fundido y veremos a Lucca otra vez en su habitacion, cerca de la cama. Habrá una nota cerca de las escaleras que impedirán que volvamos a bajar, y un portal cerca de la ventana. Sin nada mas que hacer, viajamos a traves de ese portal.

BOSQUE

Volvimos a donde estábamos y veremos que está Robo ahí cerca, esperandola. Le dice a Lucca que tiene un gran corazon porque siempre se preocupa por los demas.

Y luego le regala un item llamado Green Dream, que es una pieza de ambar creada a partir de la savia de uno de los árboles que ha estado plantando. Este item es un accesorio que al ser equipado, quien lo tenga revive una sola vez por batalla al morir.

Si has podido salvar a Lara, a partir de ahora se la podrá ver caminando. De lo contrario, obviamente seguirá incapacitada.

SEGUNDA SIDEQUEST:

.....: "A fugitive in the Middle Ages, Ozzie, maintains
:@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@: an evil hideout"
:@ 5.1.25.2.-Ozzie's Fort @:
:@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@:
.....:
<sub02>

Desde nuestro último encuentro con Ozzie en Magus's Castle no supimos nada más de él... hasta ahora.

Si hablamos con Magus en el Fin del Tiempo nos dirá que Ozzie tiene una guarida como la que tenía él, y nos mostrará su ubicacion. Ese lugar se llama Ozzie's Fort (Fortaleza de Ozzie) y se encuentra en 600 D.C. al este de Magus's Lair.

Vamos para allá.

OZZIE'S FORT

- | | |
|-----------------|-----------------------------|
| Items | Enemigos |
| * 1 Full Ether | - |
| * 1 Gloom Cape | |
| * 1 Gloom Helm | Jefes |
| * 1 Doom Sickle | |
| * 1 Magic Tab | * Flea Plus |
| * 1 Dash Ring | * Super Slash |
| * 1 Sight Cap | * Great Ozzie |
| | * Los 3 en una sola batalla |

Nivel sugerido: 50 o más
Grupo sugerido: Crono-Ayla-Magus

Cuando entremos veremos a Ozzie otra vez. Si llevas a Magus en el equipo habrá una interesante conversacion entre ellos. Despues se va y saldrá huyendo como lo hace siempre.

Lo veremos de vuelta en la próxima habitacion y llamará a Flea (ese del sexo indefinido ¿recuerdan?) con quien tendremos que luchar otra vez.

FLEA PLUS (3500 HP)

TECNICAS:
- Bola de fuego?

ESTRATEGIA:
Tal como paso con Dalton Plus, acá Flea es muchisimo más facil que el encuentro anterior. Simplemente hay que atacarlo de la manera que quieras.

RECOMPENSA: 2000 Exp, 20 Tech Points, 2000 G

Al vencerlo, esta vez no desaparecerá sino que huirá al mejor estilo de Ozzie.

Nosotros nos vamos hacia la siguiente habitacion.

Volvemos a ver a Ozzie y habrá una escena muy cómica. Y despues vuelve a huir tal y como le encanta hacer.

Vamos hacia la siguiente habitacion y lo veremos otra vez. Ahora llamará a Slash, otro viejo enemigo nuestro y aliado de él.

SUPER SLASH (2500 HP)

TECNICAS:

- Slash

ESTRATEGIA:

El mismo caso que con Dalton/Flea Plus. Es mucho más fácil que antes. La estrategia es la misma también. Lo atacamos con lo que se nos antoje.

RECOMPENSA: 2000 Exp, 20 Tech Points, 2000 G

Slash también se escapará cuando lo derrotemos, en lugar de desaparecer.

Nos dirigimos a la otra habitacion. Acá hay un cofre que está detrás de una guillotina controlada por Ozzie.

NO TE ACERQUES A LA GUILLOTINA, ya que al hacerlo dejará el HP de todos en 1. A menos que quieras aprovechar esto para usar Frog Squash, Dino Tail o incluso Grand Dream, pero es muy arriesgado y por lo tanto no recomendable. Intentemos ir a la proxima habitacion. Veremos que por detras entra un Green Imp que será cortado por la guillotina al intentar ir por el cofre. Ozzie se frustra, deja de manejar la guillotina y se escapa. Ahora sí puedes ir a abrir ese cofre, que contiene un Full Ether. Y también hay un pasaje secreto justo al sur de las escaleras, el cual hay tres cofres que contienen un Doom Sickle, un Gloom Cape y un Gloom Helm. Y ahí cerca hay un Magic Tab en el suelo.

En la siguiente habitación nos esperan Ozzie, Flea y Slash juntos. Cada uno se equipará con algo que les puedes robar usando Charm, y ahora tendremos que luchar de nuevo con los tres pero al mismo tiempo.

GREAT OZZIE (6000 HP)
FLEA PLUS (4000 HP)
SPUER SLASH (4000 HP)

TECNICAS:

- (TODOS) Ataques normales (físicos)
- (GREAT OZZIE) Contraataque con Delta Force y Bad Impulse junto con Slash y Flea
- (FLEA PLUS) Bola de fuego?
- (FLEA PLUS) Prism Darkness
- (FLEA PLUS) Rainbow Storm
- (SUPER SLASH) Slash
- (SUPER SLASH) Crazy Strike
- (FLEA PLUS)/SUPER SLASH) Contraataque con Fire Sword junto con Slash/Flea

ESTRATEGIA:

Si no tienes un buen nivel, esta batalla va a ser un dolor de cabeza porque todos tienen muy buenos contraataques dobles y triples. Si atacas a Ozzie, los tres nos contraatacarán con Delta Force y/o Bad Impulse Y atacando a Flea y/o a Slash, ambos usarán Fire Sword. Antes de comenzar la masacre, no te olvides de usar Charm si llevaste a Ayla para robarle los items que cada uno se equipó anteriormente. Primero empieza atacando a Flea ya que éste escapará si los otros dos caen antes. Y una vez que caiga, seguimos con Slash. Una vez que los hayamos derrotado (o que Flea escapó) ahora sí nos encargamos de Ozzie. Con respecto a los ataques usaremos solamente técnicas físicas como Triple Kick (Ayla) o las técnicas dobles de Crono y Ayla, ya que las mágicas no son

muy efectivas contra ellos. Tampoco te olvides de curar periodicamente.

Adivinen qué hará Ozzie cuando ganemos la batalla...

CHARM: Ozzie Pants (OZZIE). Flea Vest (FLEA). Slasher 2 (SLASH)

RECOMPENSA: 7500 Exp, 80 Tech Points, 4000 G (varía si Slash escapa)

Ozzie se vuelve a esc... bueno, ya saben. Recogemos un Dash Ring y un Sight Cap de los cofres y vamos a buscarlo.

En la próxima habitación tendremos acorralado a Ozzie, con quien vamos a tener una última batalla. Utilizará el mismo método para protegerse que ya usó anteriormente.

GREAT OZZIE (???? HP)

TECNICAS:

- Contraataque (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Inmune a todo

ESTRATEGIA:

Hay que hacer exactamente lo mismo que en la batalla de Magus's Lair. Con la diferencia de que antes eran palancas y ahora son switches. Recuerda que hacer algo contra Ozzie es malgastar el tiempo, y de paso perder el juego gratuitamente.

Lo malo es que al pegarle al primer switch caeremos en la habitación anterior y tendremos que volver para una revancha.

Cuando llegemos, aparece un gatito que activa el tercer switch que lo hace caer nuevamente, pero esta vez será derrotado de manera definitiva (o eso espero).

Cuando por fin venzamos a Ozzie, ya no habrá nada más que hacer aquí.

Si ahora vamos a Medina Village (1000 D.C) notaremos que el ambiente del pueblo ha pasado de ser hostil a amistoso, y habrán varios cambios:

- En Elder's House verás que ahora el lider de Medina es un Blue Imp, y Ozzie VIII es su mero sirviente.
- Los precios en el Market bajan considerablemente. Y en el Inn la estadia ahora cuesta 10 G.
- Cuando habiamos vencido a Magus en Magus's Lair, su monumento en Medina Square había sido reemplazado por uno de Ozzie. Pero ahora ya no habrá ningun monumento en esa plaza.

Damos por terminado esta sidequest.

TERCERA SIDEQUEST:

```
.....: "There's a task to be done in the Future  
:@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@: where machinery originated."  
:@ 5.1.25.3.-Origin of Machines @:  
:@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@@:  
.....:  
<sub03>
```

En esta aventura será imprescindible tener a Robo en tu equipo.

Si hablamos con Robo en el Fin del Tiempo nos dirá que hay un domo en su época de origen, donde él cree que allí fue el origen de las máquinas. Es hora de averiguar ese lugar y ver qué misterios esconde.

Se llama Geno Dome y está cerca de donde estaba Choras Village en 1000 D.C. Si no te ubicas, viaja con el Epoch hasta el futuro y activa el minimapa con

SELECT. Es la isla que está al sureste.

GENO DOME

Items	Enemigos
* 2 Poyozo Dolls	* 17 Debuggests
* 2 Full Tonics	* 14 Protos 4
* 2 Lapis's	* 22 Laser Guards
* 1 Power Tab	
* 1 Elixir	Jefes
* 1 HyperEther	
* 2 Full Ethers	* Atropos XR
* 1 Vigil Hat	* Mother Brain
* 1 Mega Elixir	
* 1 Magic Tab	
* 1 Terra Arm	
* 1 Crisis Arm	

Nivel sugerido: 50 o más

Grupo sugerido: Robo-Crono-Ayla (o a Magus en lugar de Crono)

Con Robo como lider del grupo examinamos la computadora. Le dará la bienvenida a Prometheus/R66-Y, el verdadero nombre y número de serie de Robo. Se nos cerrará la entrada y se abrirá una compuerta situada a tu derecha, al cual entramos.

Escuchamos una "voz" que nos dice que nos pondrán a prueba. Caminamos sobre la cinta transportadora y despues tendremos cinco batallas consecutivas sobre esa cinta.

Los enemigos son Debuggests y Protos 4, que son básicamente versiones mas poderosas de los enemigos de Factory Ruins.

Cuando ganemos volvemos escuchar la "voz" y llegamos al final de la cinta. Entramos por la puerta.

Activamos el switch que tenemos a unos pasos y luego nos vamos hacia la izquierda de todo, en donde hay un pasillo con dos Debuggests. Y más al fondo hay un Proto que nos bloquea el paso y nos impide alcanzar un Poyozo Doll y un cofre. Entonces volvemos y vamos por el otro pasillo que está al lado y doblamos hacia la derecha. Ahí habrán tres Protos 4 a vencer.

En este lugar también hay un cofre con un Full Tonic, una compuerta que abrimos con el switch, y otra computadora que al examinarla nos proporciona informacion sumamente importante que voy a describir a continuacion:

DOOR: Dice que para abrir las puertas que estan cerradas hay que energizarse usando la "cubierta" que tenemos a la izquierda de la computadora, e ir para otra cubierta descargada para que de esta forma vuelva a tener energia para destrabarla.

BELT CONVEYOR: Simplemente nos dice que con un switch que se encuentra por ahí, podemos cambiar la direcion de la cinta transportadora.

GUARD MACHINE: Nos informa que si al Proto que nos bloquea el paso hacia el Poyozo Doll le ponemos otro igual en frente de él, harán corto-circuito y dejarán de funcionar.

DOLL: Nos dice que debemos obtener los dos Poyozo Dolls que se encuentran en este piso para poder luchar contra Mother Brain.

Vamos a hacer primero lo más complicado, que es lo de abrir las puertas energizando las cubiertas.

Nos metemos en esa que está al lado de la computadora y notamos que recorren unas chispas alrededor del cuerpo de Robo. No te distraigas mucho porque estas chispas solo duran un muy breve tiempo.

Ahora correremos hasta la cubierta que vimos apenas entramos a esta zona. Ahí veremos que se abre la puerta que estaba al lado. Ahí dentro hay dos cofres, uno con un Full Tonic y el otro con 50000 G.

Ahora nos iremos a la habitacion cuya entrada se encuentra a la izquierda de la cubierta energizante.

Ahi dentro hay otra cubierta que también necesita ser energizada, pero está cerrada.

Mas al fondo veremos tres switches que estan vigilados por cuatro Lasers Guards que tendremos que quitar del camino.

Una vez destruidos, de esos tres switches solo activamos el izquierdo y el derecho. Al hacerlo destrabaremos la cubierta y habrá que energizarla. asi que hacemos el mismo proceso que hicimos antes.

Nos destrabará otra puerta con una pequeña habitacion que contiene uno de los dos Poyozo Dolls a conseguir.

Ahora, para conseguir el otro necesitamos quitar el molesto Proto que nos lo bloquea.

Volvemos otra vez hacia donde estaba la primera cubierta que tuvimos que darle energia, y nos vamos todo para la derecha.

Aquí hay una puerta con un ascensor dentro, un Debuggest que si lo tocas lucharemos contra él y dos más, y un puntito que nos regresa al principio del domo (donde estaba la primera computadora). Esto te puede servir para salir de Geno Dome, o volver a hacer las cinco peleas consecutivas en la cinta transportadora para subir unos niveles.

Si vamos más arriba hay otra puerta que dentro de ella hay dos cofres (tienen un Elixir y un Lapis) pero cuando intentes ir hacia ellos lucharás contra tres Protos 4.

Mas adelante no hay nada que hacer, asi que nos vamos hacia el ascensor.

Cuando lleguemos al piso de arriba, veremos un punto de guardado y otra puerta. Vamos por ahi.

En este lugar hay un Power Tab invisible en la esquina inferior derecha. Seguimos el camino hasta que nos topemos con Laser Guards y Protos 4. Al vencerlos vamos por la puerta y tomamos el ascensor. Este nos lleva al piso inferior, pero hacia otra area distinta.

Cuando entremos aquí nos vamos todo por la izquierda hasta chocar (hay otro Magic Tab escondido en la parte cubierta), y veremos que en unos pasos hacia abajo está el switch que le cambia el sentido a la cinta transportadora. Despues tendremos que dar toda la vuelta en una U invertida, y nos toparemos con dos Laser Guards. Y cuando los destruyas activamos el switch que desactiva el laser que tendremos al lado asi podemos pasar.

Si desde acá seguimos por el pasillo cruzando por la cinta, veremos otra cubierta descargada. Usamos el switch para abrirla y volvemos hasta la cubierta energizante y nos hacemos camino para cargarla (esto antes hubiese sido imposible debido a que la cinta transportadora iba por el sentido contrario y no nos hubiera dado el tiempo para llegar energizados).

Dentro de ella vamos a pasar a un pequeño lugar en donde hay dos cofres que contienen un Hyper Ether y un Full Ether, y un Proto idéntico al otro que nos bloquea el Poyozo Doll, que al tocarlo nos sigue. Esta maquina es la que tenemos que usar para que haga corto-circuito con la otra, asi que la llevamos con paciencia hasta allá, ya que se atasca en algunas zonas.

Una vez que estén enfrentadas, dejarán de funcionar y ya podrás recoger el segundo Poyozo Doll que tanto nos faltaba.

Ahora volvemos a ir al primer ascensor que habiamos tomado. Y por las dudas guardamos el juego aquí.

Nos vamos ahora hacia abajo a la derecha, quitando del camino a unos Laser Guards y recogiendo el Lapis del cofre.

Vamos a ver una entrada que está bloqueada por lasers rojos, en donde Robo saltará para alcanzar el switch que los desactiva. Abrimos el cofre que contiene un Mega Elixir, y en la esquina inferior derecha hay otro Magic Tab escondido.

Despues seguimos el camino hacia la izquierda y aparecerá un robot rosa que a simple vista es de la misma serie que Robo. Esta "robota" al parecer es la pareja de nuestro amigo robótico.

Su nombre es Atropos y nos dice que Prometheus (o sea, Robo) a diferencia de las Series R no fue diseñado para exterminar a los humanos, sino para convivir con ellos y estudiarlos. Y que ahora tiene que dar un paso atras con esa tarea

y que se deshaga de sus amigos, lo cual él se niega y también los defiende de que Atropos les haga algo.

Robo nota un comportamiento que Atropos antes no tenía, y ella confiesa que "Mother" la ha reformado para eliminar humanos de manera más eficiente.

Ella insiste con que dé un paso atrás. Sin embargo Robo sigue negándose y decide enfrentarla él solo.

ATROPOS XR (6000 HP)

TECNICAS:

- Rocket Punch
- Laser Spin
- Robo Tackle
- Uzzi Punch
- Area Bomb
- Cure Beam
- Contrataque (al morir)

ESTRATEGIA:

La amiguita de Robo usa las mismas técnicas que él (salvo Shock).

La única manera rápida (y efectiva) de vencerla es usar Uzzi Punch (o Robo Tackle) y curando con Cure Beam. La batalla es un poquito larga pero nada difícil.

Cuando la venzas dirá "I...AM...", hará una explosión y terminará la batalla.

RECOMPENSA: Ninguna.

Luego de esta batalla, Atropos recupera parcialmente sus memorias originales y tendrán una dramática charla entre ellos. Le dice que la tal Mother le había reprogramado sus bancos de memoria, y le entrega a Robo su listón antes de que le deje de funcionar su último circuito. El listón de Atropos (Ribbon) no es un accesorio, sino que le otorga a Robo un aumento permanente a su velocidad en 3 y a su defensa mágica en 10.

Después de esta escena triste, seguimos el camino. Nos hablará de vuelta la "voz" diciendo que pronto Lavos dominará otros planetas, y que las máquinas extinguirán a los pocos humanos que quedan y crearán una especie superior que dominará el mundo.

Cuando termine su discursito, bajamos por las escaleras. Abrimos un cofre que contiene 15000 G y después vamos por la entrada que está arriba al fondo.

Esta es una sala en donde "procesan" humanos. Uno de tu equipo se acercará a querer ayudar pero recibirá un chispazo. Acto seguido, Robo intenta desactivarlo pero no podrá porque está muy bien protegida y que deben destruir la computadora principal. Antes de irnos, vamos por la salida de tu derecha para encontrar un cofre con un Full Tonic.

Y ahora retrocedemos, trepamos las escaleras y vamos todo hacia el norte. Nos deshacemos de todos los Laser Guards y pondremos a los Poyozo Dolls en las luces verdes para abrir la puerta gigante.

Allí dentro estará Mother Brain, la creadora de todos los robots de la serie R. Que le ofrece a nuestro amigo robot ser reprogramado como lo hizo con Atropos para así exterminar a los humanos.

Robo se niega a obedecer, ya que ha obtenido la suficiente lealtad con los humanos aprendiendo las emociones de ellos, como para a estas alturas pretender traicionarlos.

Entonces, su sistema empieza a fallar y se autodestruye.

Nah mentira, tendremos que luchar contra Mother Brain.

MOTHER BRAIN (5000 HP)

DISPLAYS (1 HP C/U)

TECNICAS:

- (MOTHER BRAIN) Laser Spin

- Dark Beam

RESISTENCIAS: Inmune a todo.
DEBILIDADES: Una mísera llama.

ESTRATEGIA:

No solo es totalmente inmune al daño físico, sino que el mágicos los absorbe y recupera HP.

Lo que hay que hacer es atacar a una de las cinco llamas que lo rodean, y solo la correcta le hará un mísero daño que no superará los 230 HP. Si atacas a las las llamas incorrectas, recibirás un contraataque. Lo mismo si intentas atacar a su núcleo.

Usa SOLAMENTE ataques normales para pegarle a las llamas.

Después de un tiempo utilizará "Roulette Shuffle" que altera el orden de sus llamas, obligándote a volver a encontrar otra vez la llama que le provoca daño.

Luego de varias veces pegándole a la llama vulnerable, la pelea cesará a favor de nosotros.

CHARM: Black Mail (SON OF SUN). Elixir (cada llama)

RECOMPENSA: 3800 Exp, 40 Tech Points, 2000 G

Luego de la batalla, abrirá un puente y retrocederá. Lo seguimos y cuando lo reencontremos interactuamos con él, y nos dejará la Moon Stone.

Esta piedra en teoría es la Sun Stone pero al parecer ya no tiene más energía solar. Entonces, lo que tenemos que hacer es llevarla al Sun Keep para recargarla.

Este lugar se encuentra en una isla ubicada al nordeste del mapa en absolutamente todas las épocas. Tal isla mantiene exactamente la misma consistencia en cualquiera de las épocas, salvo en la prehistoria porque ahí obviamente es cuando el terreno apenas se estaba formando, pero sigue siendo muy similar.

Nosotros iremos al Sun Keep de la prehistoria.

Por las dudas si no te ubicas en dónde está, al abrir el minimapa con el boton SELECT notaremos que hay una pequeña isla arriba a la derecha que está separada de la masa de tierra principal.

SUN KEEP (65000000 A.C.)

Dejamos reposar la Moon Stone en la pequeña zona donde da el sol. Ahora salimos y con el Epoch viajamos hasta 2300 D.C sin movernos de la isla. Luego volvemos a entrar.

SUN KEEP (2300 D.C.)

Por desgracia notaremos que la piedra no está. Uno de nuestros personajes sugiere que pudo haber sido robada hace mucho tiempo. Nos vamos al Sun Keep de 1000 D.C. a ver si allí está.

SUN KEEP (1000 D.C.)

Acá tampoco está la piedra pero esta vez nos sugieren que pudo haber sido alguien de esta época quien se la robó, así que iremos a investigar.

(Si vamos a la Sun Keep de 600 D.C. la piedra aún sí estará ahí, y cerca de ella encontraremos una Power Tab)

Mientras estes recorriendo todo el mapa, te daras cuenta de que en una de las casas de Torre salen unas estrellitas blancas. Para ser mas exactos, esta casa es Mayor's Manor (Casa del Alcalde).

Entramos para ver qué sucede.

MAYOR'S MANOR

Si hablamos con todos, nos damos cuenta de que el alcalde es un codicioso y que por ese motivo sus hijos lo odian. Ya que se preocupa más por sus riquezas que por ellos.

Hablaremos con el alcalde y nos dirá que nunca ha oído hablar sobre la Moon Stone.

Seguramente sí la tenga y nos está mintiendo. Pero habría que hacer algo para cambiarlo de parecer.

Viajamos a 600 D.C y entramos a Elder's House, que está ubicado en el mismo lugar que Mayor's Manor.

ELDER'S HOUSE

Aquí dentro están los ancestros del alcalde de Porre. Si hablamos con la mujer de arriba, dirá que necesita un Jerky (Carne).

En Snail Stop (Parada del Caracol) de 1000 D.C venden uno, así que entonces volvemos al presente y vamos para allá. Está ubicado al este de Mayor's Manor.

SNAIL STOP

Hablamos con el señor que esta al frente del contador. Nos dice que tiene la mejor Jerky del pueblo, y que nos ofrecerá una a cambio de 9900 G.

Cuando la tengamos, volvemos a viajar a 600 D.C. y entramos a Elder's House.

ELDER'S HOUSE

Volvemos a hablar con la mujer. Y al ver que tenemos el Jerky nos ofrecerá 10000 G por ella. Pero en lugar de venderse, se la damos gratis (la opción "I'll give it to you").

Nos agradecerá mucho el gesto, y prometerá que le enseñará a sus futuros hijos el valor de compartir con los demás.

Salimos de Elder's House y volvemos a Mayor's Manor de 1000 D.C.

MAYOR'S MANOR

Ahora aquí notarás diferencias, pero la más importante es que la mentalidad del alcalde ha cambiado completamente. Y si hablamos con él, nos devolverá la Moon Stone.

Antes de continuar, pon a Lucca en el equipo.

Viajamos a la Sun Keep de esta época para dejarla en donde estaba. Y luego vamos a 2300 D.C. para al fin verla ya recargada y convertida en la Sun Stone.

Si tenemos a Lucca en el equipo nos dice que puede crear un arma muy poderosa con esa piedra. Ocurre un fundido y aparecemos en la casa de Lucca.

CASA DE LUCCA

Tras algunos experimentos con la Sun Stone, Lucca logra fabricar la mejor arma que va a tener por el resto del juego: la gloriosa Wondershot. Luego viene Taban y dice que tomó prestado un pedazo de la roca para hacer la Sun Shades, un accesorio que incrementa el poder de ataque.

Con esto terminamos esta sidequest..

(INTERMEDIO 1)

Antes de entrar en otra sidequest, vamos a la prehistoria por algo especial.

EDAD PREHISTORICA (65000000 A.C.)

Vamos a Laruba Ruins.

LABUBA RUINS

Nos vamos hacia arriba de todo y hablamos con el Nu. Nos ofrecerá cambiar el nombre del primer integrante que tengas en tu equipo a costa de dejarlo dormir en paz. Si accedes a hacer esto, ten en cuenta que el cambio es irreversible.

Despiertalo nuevamente y nos da la Silver Rock, que nos servirá para invocar la técnica triple "Spin Strike" con Ayla, Frog y Robo.

QUINTA SIDEQUEST:

```
:::::::::::::::::::::::::: "There's the ghost of a lofty knight, slain by
:#####: Magus in the Middle Ages, who haunts the
:@ 5.1.25.5.-Cyrus Ghost @: present..."
:#####:
```

.....

<sub05>

En esta sidequest nos adentraremos más a fondo sobre Cyrus, el difunto amigo de Frog que fue asesinado por Magus con la ayuda de Ozzie. Y que al parecer su alma se mantuvo intranquila desde entonces. Y también en esta misión secundaria conoceremos un poco más sobre el pasado de nuestro aliado humano-anfibio.

Si hablamos con Frog en el Fin del Tiempo, le hará mención y nos mostrarán una ubicación llamada "Northern Ruins" (Ruinas Norteñas). Este se encuentra al norte de Choras Village, un pequeño pueblo ubicado en una isla que está al sureste de Medina Village.

Así que tomamos el Epoch y vamos hacia 1000 D.C para ir hasta ahí.

NORTHERN RUINS

Al entrar aquí, a nuestra izquierda hay un caballero enorme. Apparentemente se trata de Cyrus reencarnado en una criatura. Entraremos en batalla con él pero por más que nos esforcemos, es imposible ganarle.

En un momento la batalla se termina cuando la criatura tiene conflictos emocionales al reconocer a su amigo Frog.

Ahora salimos de las ruinas y nos vamos hacia Choras Village pero de la época de 600 D.C.

CHORAS VILLAGE (600 D.C.)

Localizamos un lugar que se llama Cafe y entramos. Está exactamente en el lado derecho de la fuente.

CAFE

Hablaremos con el señor que está bebiendo y nos dirá que sus herramientas fueron robadas y por eso ya no puede trabajar.

Mas arriba también estará nuestro viejo amigo Toma. Si hablamos con él nos dice que ya ha localizado la Rainbow Shell pero que algo raro está pasando, y nos entrega un item llamado "Toma's Pop". Esto lo usaremos para otra sidequest.

Ahora hay que concentrarnos en poder conseguir las herramientas que le han robado al otro muchacho que parece un potencial bebedor compulsivo. Para eso le pediremos que un carpintero en Choras Inn de 1000 D.C nos las preste.

CHORAS VILLAGE (1000 D.C)

Choras Inn está ubicado exactamente en el mismo lugar donde estaba el Cafe en 600 D.C

CHORAS INN

Hablamos con el señor que también está bebiendo (al parecer son parientes), y él aceptará que nos las dé, pero que hay que pedirselas a su esposa. Ella está en Residence (Residencia), una casa que está al sur de la fuente.

RESIDENCE

Hablamos con la señora y al fin tendremos las herramientas. Ahora salimos y volvemos al Cafe de 600 D.C

CAFE

Volvemos a hablar con el muchacho bebedor, le damos las herramientas y nos da las gracias. Luego se va.

Él se fue a su casa, que es el Residence que está exactamente en el mismo lugar que el otro Residence de 1000 D.C.

Así que nosotros también vamos.

RESIDENCE

Hablamos con él y nos dirá que finalmente puede comenzar a trabajar, y dice que empezará a restaurar las ruinas. Así que él y un grupo de ayudantes se irán hasta allá.

Nosotros también vamos.

NORTHERN RUINS

||| Items |||

* 1 HyperEther
* 1 Elixir
* 1 Nova Armor
* 1 Kali Blade
* 1 Siren

||| Enemigos |||

* 8 Sentrys
* 8 Reapers
* 8 Defuncts
* 4 Bases

Nivel sugerido: Acá el nivel no importa mucho. Con 40-50 basta.

Grupo sugerido: Frog-Lucca-Magus

Ni bien entremos veremos al carpintero con sus ayudantes, y nos informa que pudieron reparar hasta antes de donde hay monstruos. Y que lo llamemos en cuanto nos deshagamos de ellos.

Primero nos vamos por las escaleras de la izquierda y eliminamos a los Sentrys que estén ahí. Para eliminarlos más rapido pueden usar técnicas de fuego, que es muy efectivo no solo para estos monstruos sino con todos los de estas ruinas.

Una vez derrotados, despues volvemos a la entrada y vamos por las escaleras del otro lado, hasta llegar a un area con tres puertas que está lleno de Reapers y Defuncts. Una vez vencidos veremos que dos de las tres puertas están inaccesibles debido a los huecos en el suelo.

Entonces como ya hemos limpiado algunos lugares de monstruos, vamos a avisarle al carpintero para que reanude su trabajo a cambio de una suma de 2000 G.

Cuando volvamos a entrar a las ruinas, nos dirá que ya ha reparado algunos lugares pero que aun hay monstruos.

Nos iremos por las escaleras de la izquierda, y luego entramos por la puerta que está del otro lado.

Aquí dentro al fondo hay una lápida que al examinarlo dice lo siguiente:

"Cyrus, the fool who challenged Magus, rests here"
(Cyrus, el tonto quien desafió a Magus, descansa aquí)

A partir de aquí debemos tener a Frog en nuestro equipo para poder seguir avanzando.

Frog se acerca a la lápida y le rinde un merecido homenaje a su amigo, usando la Masamune. Luego, el ambiente se tornará azulado y el alma de Cyrus emerge desde su lápida y comenzará a tener una emotiva charla con Frog, que lo nombra como Glenn que es el nombre que el anfibio tenía cuando era un humano. Cyrus lo elogia y le dice que al fin podrá descansar en paz sabiendo que todo está en buenas manos.

Despues la Masamune se eleva y Masa y Mune deshacen la fusión. Reconocen que Frog es un héroe ejemplar y luego vuelven a formar la Masamune pero esta vez en su "verdadera identidad". Es una version mejorada de la misma y con eso tendrás la espada mas poderosa para Frog por el resto del juego.

Frog da el último adios a su querido y fiel amigo, y retomaremos el control de nuestro personaje.

Ahora volvemos a hablar con el carpintero para que siga reparando lo que falta, a cambio de otros 2000 G.

Esta vez al entrar en las ruinas nos avisa que está completamente todo restaurado.

Entonces ahora nos vamos para la zona donde habia tres puertas y muchos huecos, que ahora ya no están.

En la entrada de la izquierda hay una habitacion con un cofre que contiene un Elixir. En la de la derecha hay otra habitacion con un cofre sellado. Y en la del centro habrán dos habitaciones contiguas que estan llenos de Reapers, Defuncts y Bases. Y al final de una de ellas hay dos cofres sellados mas.

Como ya habia mencionado antes, examina los cofres sellados pero no recojas su contenido. Asi despues vamos al Northern Ruins de 1000 D.C. y podremos recoger

unas mejores versiones de los items de esos cofres. Entre ellas se encuentra Valkerye, la mejor ballesta para Marle.

Opcionalmente, luego de ya tener los cofres sellados en 1000 D.C. podremos obtener también los otros que ya habías examinado en 600 D.C. para además obtener las versiones normales de esos items, y convenientemente venderlos.

Por cierto, hay un Magic Tab en la lápida de Cyrus en 1000 D.C. (ya no estará ese monstruo caballero que estaba poseído por Cyrus).

Y así concluye este sidequest...

(INTERMEDIO 2)

Este es otro intermedio para obtener otra roca que invoca otra técnica muy útil.

Vamos a Denadoro Mountains de 600 D.C con Frog como líder del grupo.

DENADORO MOUNTAINS

Vamos hasta la parte donde un Free Lancer te tiraba piedras, y dejamos que te las tire.

Frog después levantará una en especial, y esa será la Gold Rock.

Esta roca es necesaria para invocar la técnica triple Grand Dream con Frog, Robo y Ayla. Este ataque es una versión más poderosa de Frog Squash, y es muy efectiva cuando se tiene muy poco HP.

SEXTA SIDEQUEST:

```
.....: "There's an object in the Middle Ages that
:#####: sparkles like a Rainbow"
:@ 5.1.25.6.-The Rainbow Shell @:
:#####:
:.....:
<sub06>
```

Esta aventura trata sobre la misteriosa Rainbow Shell que Toma andaba buscando.

Si ya hemos hecho la anterior sidequest y ya habíamos hablado con Toma de paso, saltea hasta la parte donde hay que viajar hasta 1000 D.C.

Si aun no has hablado, tendremos que ir al Cafe del Choras Village de 600 D.C. Dicho lugar se encuentra exactamente a la derecha de la fuente.

Ahí dentro nos encontraremos con Toma y nos dirá que encontró la Rainbow Shell pero que tiene un mal presentimiento, y nos entrega un item llamado "Toma's Pop". Y dice que si no regresa de la expedición, derramemos esa bebida en su tumba.

Cuando ya lo tengamos, viajamos hasta 1000 D.C y vamos hasta West Cape (Cabo Oeste) que es una lápida que está al oeste de Choras.

WEST CAPE

Caminamos un poco hacia arriba y examinamos la lápida para que derramemos toda la bebida de Toma.

En ese instante, el alma de Toma nos saluda y nos dice que la Rainbow Shell se encuentra ubicada en una isla llamada Giant's Claw (Garra del Gigante) que está en el noroeste de Choras, en 600 D.C. Y nos dirá también que tengamos cuidado.

Antes de irte, revisa la parte trasera de la lápida para encontrar un Speed Tab.

Viajamos a 600 D.C. y vamos hacia Giant's Claw.

GIANT'S CLAW

||| Items |||

||| Enemigos |||

* 1 Sight Cap

* 2 Gigasaurs

* 3 Power Tabs	* 11 Leapers
* 1 Full Ether	* 5 Lizardactyls
* Blue Rock	* 7 Fossil Apes
* 1 Zodiac Cape	* 2 Rubbles
* 1 Lapis	
* 1 Frenzy Ban	Jefes
	* Rust Tyrano
	* Rust Azala (Jajaja no, es broma)

Nivel sugerido: 50 o más
 Grupo sugerido: Crono-Frog-Ayla

Seguimos el camino y veremos en el suelo una nota de Toma. Luego nos vamos hacia abajo.

Esto es ¿Tyrano Lair? Si. Este lugar es lo que quedó de ella tras el devastador aterrizaje que hizo Lavos en la prehistoria. Si recuerdas bien, esta sala es (o en su defecto, era) el trono de Azala. Si te sientas en su silla verás a tu primer personaje largando una carcajada. En fin, caminamos hacia abajo.

En el camino nos aparecerán un Gigasaur y un Leaper. Tras vencerlos abrimos el cofre, que contiene un Sight Cap. Despues seguimos el camino de la derecha, matamos a los Lizardactyls y nos vamos por la entrada.

Esta habitación nos es familiar. Acuerdate que el switch de arriba activa un save point, el de abajo a la izquierda hace desaparecer los pisos laterales y el de la derecha hace aparecer dos Fossil Apes. También puedes abrir la boca del dinosaurio, pero adentro hay un switch que ya activamos antes y un cofre que probablemente ya esté abierto.

Entonces activamos la trampa que desaparece el suelo y vemos que cae un gatito. Nosotros también caemos por los huecos y estaremos en otra habitacion como la anterior.

Aquí el switch de la izquierda abre la boca de la puerta dinosaurio, y el de la derecha hace aparecer tres Leapers. Dentro de la boca hay un switch ya activado y un Power Tab. Luego salimos por abajo.

En esta parte seguimos todo el caminito que tiene forma de una C invertida. Puedes desviarte para abrir un cofre con un Full Ether y recoger otro Power Tab. En el camino aparecen dos Fossil Apes y más adelante un Fossil Ape y dos Leapers.

Cuando matemos a todos, veremos otro cofre que contiene la Blue Rock que sirve para invocar la técnica triple Omega Flare con Magus, Lucca y Robo. Es una de las técnicas más poderosas de todo el juego.

Despues nos vamos hacia abajo y entramos a otra area.

No vayamos por la escalera de cuerda de arriba de todo porque es un atajo hasta el principio. En vez de eso seguimos el camino hasta encontrar otra entrada, sin ignorar los cofres que contienen un Zodiac Cape y un Lapis.

Estamos en la sala donde era la entrada a Tyrano Lair. Matamos al Gigasaur y a los dos Leapers, nos vamos hacia la boca de dinosaurio de la izquierda y subimos las escaleras.

En esta sala tendremos una salida, un switch y un Fossil Ape en cada lado. Si activamos los switches, los Fossil Apes caeran y no tendremos que luchar con ellos, pero todo vuelve a su estado original si vamos a otro lugar y volvemos. La salida de la izquierda nos lleva hacia una pequeña habitacion con un cofre que contiene una Frenzy Band. Y la de la derecha a un lugar donde hay dos Rubblers (sí, esos que usan Lock-All y te dan 100 TP al matarlos). Despues de vencerlos nos vamos por la entrada del otro lado.

En este pequeño lugar hay dos cofres huevo. El de la izquierda contiene un Full Tonic y el de la derecha activa una trampa que nos hará caer.

Aterrizamos en una celda donde estaban atrapados los nativos que ya habiamos rescatado en la prehistoria. Si vamos por las escaleras de tu izquierda iremos a una habitacion ya visitada hace un rato, en la que hay un Power Tab tirado.

Luego nos haremos camino hasta la celda donde estaba atrapado Kino, en donde veremos un punto de guardado.

Abrimos la celda con el botón que esta a un costado y veremos que hay una entrada que antes no estaba.

Antes de ir aquí, asegurémonos de tener equipados armaduras que protejan contra el fuego o absorban el mismo.

Una vez dentro escucharemos rugidos, y nos toparemos con... Rust Tyrano. Aparentemente un sucesor de Black Tyrano, el tiranosaurio negro que matamos en la prehistoria junto con Azala.

Para activar la batalla necesitamos intentar pasar al lado de él por el costado derecho.

RUST TYRANO (25000 HP)

TECNICAS:

- Escupe fuego
- Mastica (robo de HP)
- Ataque de fuego masivo ("5...4...3...2...1...0") (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Como dije antes, este tiranosaurio es idéntico a Black Tyrano. Pero tiene otro color, más HP y es más resistente.

Eso es lo malo, pero lo bueno es que sigue usando los mismos ataques que su predecesor, y Azala no esta con él.

Por otra parte (y más malas noticias) es que ahora cuanto más tiempo dure la batalla, más daño hará la técnica regresiva, y el conteo será cada vez más rápido.

Puedes usar las mejores técnicas elementales simples como Luminaire (Crono), Flare (Lucca), Dark Matter (Magus) y también Triple Kick (Ayla).

Las técnicas dobles funcionan bien en esta pelea: Antipode 2/3 (Lucca y Marle), Fire/Ice Sword 2 (Crono y Lucca/Marle) o similares.

Y no te olvides de las triples. Aquí Gatling Kick (Crono, Lucca y Ayla), Final Kick (Crono, Marle y Ayla), 3d Attack (Crono, Frog y Ayla), Twister (Crono, Robo y Ayla) y Triple Raid (Crono, Frog y Robo) le hacen un daño aproximado entre 2000 y 4000.

CHARM: Red Mail

RECOMPENSA: 3800 Exp, 40 Tech Points, 2000 G

Cuando lo derrotemos vamos hacia arriba para encontrar la mitica Rainbow Shell, pero pesará tanto que no podremos llevarnosla.

Ni siquiera Ayla puede con ella, así que no quiero imaginarme lo pesada que es esa cosa.

Ahora, mientras intentamos retroceder ocurre un fundido. Y aparecemos en el castillo de Guardia.

GUARDIA CASTLE (600 D.C.)

El rey aceptará con gusto traer la Rainbow Shell a su castillo para que la mantenga guardada hasta 400 años despues.

Ahora nos salimos del castillo y vamos a éste mismo lugar pero en 1000 D.C.

Asegúrate de tener a Marle en el equipo antes de entrar.

GUARDIA CASTLE (1000 D.C.)

Cuando entres nos recibirá el Canciller comunicandonos que la reina Aliza, (madre de Marle) ha muerto de depresión por las indiferencias del rey hacia ella. Y no sólo eso, sino que también el rey ha sido llevado a juicio.

Vamos a notar que a causa de esto último, no habrá acceso a la gran mayoría de las areas del castillo. Sin embargo, en la parte derecha hay dos escaleras accesibles. Vamos por la que se encuentra a la izquierda y subimos unos cuantos pisos. En el camino nos encontraremos con un cofre que contiene un Hyper Ether y con otro que no se puede abrir.

Una vez que lleguemos al último piso, veremos otra puerta con dos guardias bloqueandola. Si hablamos con ellos no nos dejarán entrar pero Marle grita desesperadamente que la dejen pasar, se asustan y se corren a un lado. Entonces nuestros personajes ingresan.

Ahora presenciaremos el juicio que le estan haciendo al rey, en donde el canciller (sí, el mismo viejo que estube maldiciendo muchos capítulos antes) lo acusa por supuestamente haber vendido la Rainbow Shell. Luego llega Marle y tras una conversacion con el canciller, le dice que si tiene alguna manera de probar que la Rainbow Shell no se ha vendido, el rey quedará absuelto de toda acusacion.

Entonces nos expulsan del juicio y tendremos que ir a buscarla. Ahora nos vamos hasta las otras escaleras que estaban desbloqueadas en la sala principal para ir hasta el sótano.

SOTANO

Items	Enemigos
* 2 Lapis	* 7 Gnashers
* 2 Elixir	* 6 Naga-Ettes
* 2 HyperEthers	

Nivel sugerido: 40-50

Grupo sugerido: Marle, y los que se antojen.

Veremos a un guardia que está caído (que antes nos bloqueaba el paso) y más adelante hay unos Gnashers que hay que quitar del camino. Tras matarlos nos daremos cuenta de que el juicio del rey es todo un complot contra él, y mientras nosotros vamos avanzando habrá una transición con escenas de la corte demostrandolo.

Pelegaremos contra más monstruos con los que ya habiamos peleado muy al principio del juego, los cuales caen con un simple ataque normal. Después de vencerlos recogemos los items de los cofres y pasamos por un largo pasillo donde tendremos varias peleas más de las mismas.

Al final de todo hay mas cofres, y también podremos ver que la Rainbow Shell aún está aquí.

Marle se pondrá contenta, y también verán que hay una carta adjunta de la Reina Leene. Después de leerla, Marle arranca un pedazo de la Rainbow Shell y obtendremos una Prism Shard. Esto servirá como prueba para el juicio.

Mientras tanto ocurre otra transición en donde le están por hacer el veredicto al rey. APÚRENSE CHICOS.

Retrocedemos hasta llegar a la sala principal del castillo. Probablemente no podremos esquivar a algunos monstruos y tendremos que sacarlos del camino.

GUARDIA CASTLE

Nos vamos otra vez hasta la antesala de la corte. Pero desgraciadamente los guardias no cederán de ninguna manera a dejarnos entrar. No obstante, Marle tiene una idea...

Y ahora habrá otra transición en donde el rey ya es declarado culpable y el canciller exige proclamarse como el nuevo rey (eso es una pesadilla, incluso para mi). Pero por fortuna, Marle irrumpe rompiendo los vidrios de la parte trasera de la corte, y el canciller dice que ha llegado tarde. Ella entonces dice que todo el juicio es un complot y muestra el trozo de la Rainbow Shell como evidencia de que sigue en el castillo.

El canciller se encuentra en aprietos tras arruinarle sus planes, y dice que en realidad ha armado todo esto para vengarse de los que asesinaron a sus ancestros. Entonces descubrimos que el canciller no es el genuino y se transforma en Yakra XIII y tendremos una feroz lucha contra él.

Ahora sí nos cierra todo ¿verdad?

YAKRA XIII (18000 HP)

TECNICAS:

- "Drrrrrooooo..." (ataca a todos)
- Blizzard (causa Chaos)
- Needle Spin Version 13

ESTRATEGIA:

Es basicamente el mismo bicho que nos enfrentamos anteriormente, pero ahora tiene mucho más HP y técnicas más mortíferas. Utiliza las técnicas dobles o triples mas poderosas que tengas a mano, ya que este jefe realmente no tiene una dificultad preocupante. A partir de que le quites 9000 HP (o sea, la mitad) va a empezar a usar "NeedleSpin version 13" que puede quitar mucho HP en ciertos personajes, pero si te mantienes curado no será mucho problema.

CHARM: White Mail

RECOMPENSA: 3500 Exp, 40 Tech Points, 2000 G

Cuando lo eliminemos, vendrá el rey y tendrá una conversacion muy sentimental con Marle.

Ambos remarcan los errores que cometieron en torno a su relacion familiar, y finalmente Marle se disculpa con él porque en el fondo todavia es su padre.

Luego de la tierna escena, el rey le permitirá a su hija irse con nosotros (creo que es un poquito tarde ya para avalar esto) pero con la condicion de que la cuidemos.

Despues llega el gurú Melchior avisandonos que usará la Rainbow Shell para fabricar armas y equipamiento. Se encontrará en el sotano junto al brillante caparazón, asi que vamos para allá.

Cuando lleguemos y hablemos con él, nos dará a elegir (maldita sea) entre estas dos opciones:

- Una Prism Dress (la mejor armadura femenina, que reduce 1/3 el daño elemental).
- 3 Prism Helm's (el mejor casco del juego que todos pueden usar, que otorga proteccion contra todos los estados negativos e incrementa el poder magico en 9).

Ambas opciones son muy buenas, asi que decide segun tus necesidades.

Y si ya tienes la Sun Stone y volvemos a hablarle nos hará dos items más, y sta vez sin tener que elegir entre uno u otro (por suerte).

El primer item es una Prism Specs, que es un accesorio que incrementa en un 50% todo el tipo de daño que haga el personaje.

El segundo es la Rainbow, que es la mejor arma para Crono. Tiene un 70% de probabilidad de daño crítico.

Por si acaso aún te preguntas en dónde está el verdadero canciller, él se encuentra en ese cofre que estaba cerrado.

La llave para abrirla la dejó Yakra XIII al morir, que es un puntito brillante que está en el suelo de la corte. Lo recogemos, vamos a abrir el cofre y listo.

Y así damos por finalizado esta sidequest.

```

/----- /
ULTIMA SIDEQUEST:
/----- /

```

```

:~::~: "One of you is close to someone who needs help.
:~::~: Find this person... fast."

```

```

:@ 5.1.25.7.-The Black Omen @:
:~::~:

```

```

:~::~:
<sub07>

```

Si hablamos con Gaspar nos seguirá diciendo la frase de que alguien cercano a nosotros sigue necesitando ayuda. Que ahora, por descarte, no se trata ni del padre de Marle ni de la madre de Lucca.

Así que probablemente se refiera a Zeal o a Schala.

Es posible que una de ellas o ambas se encuentren en ese lugar que hemos estado ignorando hasta ahora: el Black Omen. Que es ni mas ni menos que esa estructura flotante que ha aparecido recientemente.

Este lugar está en todas las épocas, exceptu en:

- 65000000 A.C. porque no existia.

- 1999 D.C. porque al ir aquí aparecerá Lavos sin importar cómo.

En 2300 D.C. existe pero no podremos entrar.

Asi que en conclusion, solamente es accesible en los años 12000 A.C, 600 D.C y 1000 D.C.

Recomiendo ir al de 1000 D.C. ya que cuando ahí termines con todos los jefes (y enemigos), antes de enfrentarte a la reina Zeal puedes viajar a los Black Omen de las épocas anteriores y volver a pasarlo. No volverán a estar los jefes (algo raro ya que en teoría viajamos al pasado en donde deberían seguir vivos), pero sí los demás enemigos y por supuesto los items.

Los Black Omen son totalmente iguales en todas las épocas.

Su localizacion es la misma en todos los tiempos, pero por las dudas les describo en donde está exactamente según la época:

12000 A.C - Sobre la islita del oeste (la que está separada de Last Village).

600 D.C - Sobre el castillo de Magus.

1000 D.C - Sobre la casa de Melchior/Heckran Cave, cerca de Medina Village.

Para entrar, usamos el Epoch y volamos sobre ella hasta que nos aparezca el nombre..

BLACK OMEN

||| Items |||

- * 6 Mega Elixirs
- * 1 Magic Seal
- * 3 Elixirs
- * 1 Vigil Hat
- * 1 Nova Armor
- * 1 Haste Helm
- * 1 Zodiac Cape
- * 1 Power Seal
- * 4 Speed Tabs
- * White Rock

||| Enemigos |||

- * 6 Laser Guards
- * 5 Incognitos
- * 6 Martellos
- * 6 Goons
- * 7 Synchrites
- * 13 Panels
- * 9 Boss Orb
- * 20 Side Kicks
- * 2 Metal Mutes
- * 9 Flyclops's
- * 8 Ruminators
- * 2 Tubsters
- * 5 Cybots
- * 2 Blobs
- * 4 Aliens

||| Jefes |||

- * Mega Mutant
- * Giga Mutant
- * Terra Mutant
- * Lavos Spawn
- * Queen Zeal
- * Mammon Machine
- * Zeal
- * LAVOS

Nivel sugerido: 55 en adelante

Antes de arrancar aclaro un par de cosas:

- Durante el transcurso del Black Omen, como nos enfrentaremos contra varios jefes, antes de la batalla con cada uno voy a remarcar que hagas un cambio de integrantes del equipo.

- Tambien en esta parte haré mas énfasis a los items que se puedan robar mediante el Charm de Ayla. Ya que hay una variedad enorme de enemigos y la mayoria tienen items bastante interesantes para quitarles.

Para empezar, llevemos a Crono, Magus y Ayla

Cuando lleguemos vamos hacia arriba. Vemos la entrada y unos Laser Guards vigilandola. Los eliminamos y entramos.

Ahora vemos a la reina Zeal que nos habla sobre que ella y Lavos son inmortales y que vivirán ahí por siempre absorbiendo la energia del planeta. Eso está por verse...

Despues invocará a Mega Mutant y se irá.

Ahora lucharemos con el primero de los tantos jefes que vendran luego.

MEGA MUTANT

- TORSO (5000 HP)
- PIERNAS (5000 HP)

TECNICAS:

- Normales (ataques físicos)
- Chaotic Zone (causa Chaos)
- Mutant Gas (causa Sleep)
- Gas Poison (causa Poison)
- Blacken (causa Blind)
- Absorbe HP
- Blanket Bomb
- Steel Steam (quita constantemente 1 HP por turno a todos)

ESTRATEGIA:

Es fácil. Pero algunas de sus técnicas duermen, confunden, envenenan e incluso ciegan. Pero no es problema si usas tus mejores técnicas simples (como Dark Matter de Magus, Luminaire de Crono o Flare de Lucca. O también algunas dobles o triples de ellos tres.

No es tan complicado así que caerá en cuestion de minutos. Y nada comparable a todo lo que viene luego.

CHARM: Vigil Hat (PIERNAS). Elixir (TORSO)

RECOMPENSA: 900 Exp, 50 Tech Points, 1500 G

Cuando terminemos con el mutante seguimos hacia el norte. Nos enfrentaremos contra tres Incognitos, que son como los Blue Shields de la prision de Guardia que hay que atacarlos cuando esten desprotegidos.

Luegos nos vamos por la entrada de la derecha.

A unos pasos te encontrarás con dos Martellos (Charm: HyperEther). Los matamos y seguimos más adelante para pelear con dos Goons (Charm: Nova Armor).

Mas arriba hay otros dos Goons y despues otro poquito más arriba otro Martello más y dos Synchrites (Charm: Gold Earring).

Una vez hayas derrotado a todos, podemos usar el punto de guardado de la derecha. Despues nos vamos hacia el norte para entrar a otra area.

Mientras camines por arriba, habrá cuatro Panels para luchar. A cada uno se le puede robar un Speed Tab y no se regeneran, así que a aprovechar.

En la proxima area hay dos Boss Orbs (que usan Lock All y ganas muchos TP,

como con los Rubbles) acompañados por Side Kicks. No se les pueden robar nada ya que al usar Lock All nos impedirá usar técnicas. Peeero se REGENERAN, así que podremos aprovechar esto para aprender todas las técnicas que nos hagan falta. Luego seguimos el camino hasta otra área.

Ahora aquí encontraremos Metal Mutes (Charm: HyperEther) y Flyclops (Charm: Gold Stud).

Después llegaremos a una habitación en donde hay un pilar luminoso naranja. Nos ponemos sobre él y nos transporta a otra zona del Black Omen.

Al salir por abajo entraremos a un elevador que pareciera ser el mismo que el del Ocean Palace. Examinamos el punto y nos llevará hacia unos niveles inferiores. Y mientras tanto tendremos tres batallas consecutivas.

En la primera aparecerán dos Cybots. Estos robots son una versión mejorada de Gato (el que estaba en la Feria Milenaria).

En la segunda serán cuatro Ruminators (Charm: Mega Elixir).

Y en la tercera serán dos Goons.

Luego el elevador llegará a destino. Salimos por arriba.

En este lugar nos volvemos a encontrar con más Boss Orbs, Side Kicks y Ruminators.

Caminamos hacia el norte, abrimos el cofre que contiene un Mega Elixir y nos enfrentamos contra un Synchrite y dos Flyclops. Después recogemos los 30000 G del cofre y nos vamos a otra área saliendo por el norte.

Aquí hay más Ruminators, Flyclops's, Boss Orbs con Side Kicks, Martellos y Synchrites, y un cofre que contiene un Magis Seal.

Cuando derrotemos a todos, salimos por el norte.

Este lugar sería como una zona de descanso. Tenemos seis cofres listos para abrir, los cuales tres contienen un Vigil Hat, y el resto un Nova Armor y un Haste Helm.

También tenemos un punto de guardado y dos Nu's vendedores. El de la derecha te ofrece volver hacia la entrada del Black Omen. Y el de la izquierda vende todos los tipos de Tonics y Ethers.

Recomiendo comprar una gran cantidad posible de Full Ethers e Hyper Ethers si la economía te lo permite.

En cuanto estes listo para seguir, abrimos la puerta que se encuentra arriba de todo para ir a la siguiente área.

En este pequeño lugar se encuentra solamente un Tubster. A esta criatura se le puede robar un Power Tab y SE REGENERA, así que ya sabes. Con este pedazo de monstruo puedes obtener todas las Power Tabs que se te antojen.

En la próxima área te encontraras con dos Cybots, un Incognito que puedes evadir, y más Ruminators. Estos últimos también se regeneran, lo que significa que podremos obtener varios Mega Elixirs gratis. También hay un cofre con un Zodiac Cape.

Pasamos a la otra área saliendo por la derecha.

Aquí hay un pequeño pasaje lleno de Boss Orbs con Side Kicks, y también con dos Goons y un Flyclops. Eliminamos a todos y vamos a la siguiente área.

En este otro pequeño pasaje habrán dos Flyclops, un Tubster, un Cybot y un Martello. Y hay dos cofres con un Power Seal y un Speed Tab.

Después salimos por la esquina inferior izquierda.

Volvemos al área del Tubster que se regenera, pero por otro camino. Recogemos el Speed Tab del cofre y nos metemos por la entrada.

Aquí nos metemos en la zona cuadrada y una energía verde nos lleva hacia otro lugar.

Salimos por arriba.

En la siguiente área nos enfrentaremos contra Blobs (Charm: Magic Ring) y Aliens (Charm: MAGIC TAB), además de los ya conocidos (y cansadores) Boss Orbs con Side Kicks.

Hay tres cofres también: uno con un Elixir, otro con un Speed Tab y otro con un Mega Elixir.

Salimos por la parte superior izquierda hacia otra area.

En esta habitación habrá un punto de guardado. Salvamos y usamos un Shelter ya que más adelante nos encontraremos Giga Mutant, otro jefe.

Cambio del grupo sugerido: Crono-Lucca-Marle. O reemplaza a cualquiera de los tres por Magus.

GIGA MUTANT

- TORSO (7000 HP)
- PIERNAS (5000 HP)

TECNICAS:

- Normales (ataques físicos)
- Chaotic Zone (causa Chaos)
- Mutant Gas (causa Sleep)
- Gas Poison (causa Poison)
- Blacken (causa Blind)
- Blanket Bomb
- Absorbe MP
- Steel Steam (quita constantemente 1 HP por turno a todos)
- Shining Bit
- Life Shaver (reduce el HP de un personaje a 1)

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA:

Basicamente como Mega Mutant pero más invulnerable al daño físico.

Usa las mismas técnicas magicas que las que usaste contra Mega Mutant.

Antipode 3 (Lucca y Marle) puede reemplazar a Dark Matter (Magus) que funciona de maravilla contra este mutante asqueroso.

CHARM: Wall Ring (TORSO). Hit Ring (PIERNAS).

RECOMPENSA: 1500 Exp, 80 Tech Points, 2000 G

Luego de eliminarlo recomiendo poner a Ayla otra vez para poder seguir usando Charm.

Vamos hacia la entrada del norte. Y de ahí usamos otro de los pilares naranja. Luego salimos por abajo.

Ahora estamos en otro elevador. Examinamos el puntito y esta vez iremos a niveles superiores. Y como era de esperarse, tendremos batallas consecutivas pero por suerte esta vez solo son dos.

La primera son cuatro Ruminators (a estas alturas me imagino que ya te habrás hartado de tener tantos Mega Elixirs).

Y la segunda son dos Cybots.

Una vez que el elevador se detenga, entramos por la entrada (valga la redundancia) del norte.

En esta area hay dos Synchronites, dos Goons y dos Tubsters. Y más adelante al norte, una puerta que hay que abrir.

Aquí ni bien entremos nos encontraremos con más Panels. Acuerdate de robarles los Speed Tab antes de matarlos. Despues aparece un punto de guardado a tu izquierda, que lo usaremos para lo que se viene. Ah, y abre el cofre que tiene otro Speed Tab.

Cambio del grupo sugerido: El mismo que usamos contra Giga Mutant.

Un poco más arriba aparecerá TERRA MUTANT, el más poderoso de todos los mutants que nos hemos enfrentado hasta ahora.

TERRA MUTANT

- TORSO (7800 HP)
- PIERNAS (20000 HP)

TECNICAS:

- (TORSO) Normales (ataques físicos)
- (TORSO) Erupcion (ataca a todos)
- (TORSO) Chaotic Zone (causa Chaos)
- (TORSO) Bolas de fuego
- (TORSO) Absorbe HP
- (TORSO) Absorbe HP de sus piernas para curarse
- (PIERNAS) Contraataque con Life Shaver (reduce el HP de un personaje a 1)

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico. Absorbe el daño mágico (PIERNAS).

ESTRATEGIA:

La version definitiva de todos los Mutants. Sus piernas son casi indestructibles y le restaura HP al torso. Pero afortunadamente cuando destruyamos el torso, las piernas mueren también. Por otra parte, sigue siendo invulnerable al daño físico.

Si elegiste mi grupo sugerido, usa Antipode 2/3 (Lucca y Marle), Luminaire (Crono), Flare (Lucca), y también Delta Force (Crono, Lucca y Marle) si lo tienes. Antipode 3 es el que le hace el mayor daño de todos los mencionados. Si no elegiste el grupo sugerido, usa las mejores técnicas MAGICAS que tengas a tu alcance. Ignora la absorcion de toda magia de parte de las piernas, ya que como dije antes... cuando el torso es destruido, las piernas tambien se destruyen.

CHARM: Muscle Ring (TORSO). Power Seal (PIERNAS)

RECOMPENSA: 1500 Exp, 80 Tech Points, 2000 G

Cuando lo vengas, abrimos los dos cofres. Uno tiene un Mega Elixir y el otro la White Rock. Esta nos sirve para invocar la técnica triple "Poyozo Dance" con Ayla, Lucca y Marle, otra técnica muy buena en algunos casos. Después abrimos la puerta y cruzamos el puente hasta que lleguemos a otra habitación.

Aquí te vas a topar con un Lavos Spawn. Sí, son los mismos mini-Lavos que nos enfrentamos en el Death Peak pero mas poderoso.

LAVOS SPAWN

- CABEZA (10000 HP)
- CORAZA (13000 HP)

TECNICAS:

- (CABEZA) Water Rise
- (CABEZA) Dark Bomb
- (CABEZA) Destruction Zone (ataca a todos)
- (CABEZA) Lavos Spawn Needle: Disorder (ataca a todos)
- (CORAZA) Contrataque con Lavos Spawn Needle (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Es como los Lavos Spawns que peleamos en el Death Peak, solo que este tiene mucho más HP y ataques más sofisticados. Y por supuesto, al igual que los anteriores si atacas a la coraza es una sentencia de muerte, porque te contraatacará con su ataque de espinas, que esta vez muchísimo más poderoso. Usa los mismos ataques que te mencioné en el Death Peak. Ya no es una gran amenaza a estas alturas.

CHARM: Haste Helm (CABEZA). Safe Helm (CORAZA)

RECOMPENSA: 2450 Exp, 120 Tech Points, 2500 G

Cuando lo derrotas seguimos el camino.

En la otra habitación pelearas contra otros cinco Panels más (otra vez recuerda robarles los Speed Tabs), que al vencerlos aparecerá un punto de guardado. Usemoslo junto con un Shelter si es necesario.

A partir de que entremos a la siguiente area nos enfrentaremos al resto de los jefes que quedan en esta ubicacion, hasta a Lavos inclusive. No hay vuelta atras a esto hasta despues de mucho tiempo, asi que si por algun motivo no te sientes listo o no quieres enfrentar a estos jefes e ir a por Lavos directamente, puedes retroceder hasta llegar al Nu que te manda a la entrada del Black Omen. Aunque me imagino que si llegaste hasta aquí es porque estas realmente seguro de hacer esto.

(Cambio de grupo sugerido: Magos-Frog-Ayla. O Robo en lugar de Magus.

En la otra habitación, mientras vamos caminando veremos unas especies de réplicas de todos los personajes (excepto Magus). Y al final del camino verás la Mammon Machine desgastada, y luego aparece la reina Zeal.

Tendremos una bestial batalla contra ella.

REINA ZEAL (12000 HP HP)

TECNICAS:

- Hallation (reduce el HP de todos a 1)
- Absorbe MP
- Bolas de fuego

ESTRATEGIA:

Al comenzar la batalla y durante el transcurso de la misma, usará Hallation que reduce el HP *a todos a 1. Asi que tengamos mucho cuidado.

Sin embargo, tambien puedes aprovechar esa situacion para sacarle ventaja a las técnicas Frog Squash (Frog), Dino Tail (Ayla), Frog Flare (Frog y Lucca) o incluso Drand Dream (Frog, Marle y Robo, previamente equipando la Gold Rock).

Esta técnica es devastadora ya que le quita aproximadamente 6800 HP, lo que seria mas de la mitad de su vida total y bastaria usarlo solo dos veces para que caiga.

Si no tienes la Gold Rock, ataca con las otras técnicas similares a esa o con las mejores elementales que tengas. Vas a tardar un poco más en derrotarla pero es la forma más segura y menos arriesgada.

CHARM: Mega Elixir

RECOMPENSA: Mega Elixir

Cuando la venzas, Zeal activará la Mammon Machine y libraremos otra bestial batalla:

MAMMON MACHINE (18000 HP)

TECNICAS:

- Point Flare
- Ataque masivo ("Releases stored energy") (ataca a todos)

ESTRATEGIA:

Antes de que intentes hacer otra cosa, cúrate con un Mega Elixir ya que seguramente vendremos muy dañados por la la batalla anterior. Vamos a tener al menos una, ya que Zeal al derrotarla nos da uno.

La Mammon Machine no es difícil de vencer pero tiene su dificultad que pasaré a explicar con detalles.

La máquina tiene dos fases: Una activa, y la otra inactiva. Esto lo sabremos cuando aparezcan los siguientes mensajes:

"Mammon M. stands still." es cuando está inactiva. En este caso es ofensiva y atacará con Point Flare.

Cuando diga "Mammon M. modifies all energy" significa que estará activa y en modo de defensa, y en este caso si la atacamos con ataques normales o técnicas físicas subirá su defensa. Y si la atacas con técnicas de magia, subirá el poder de ataque de su Point Flare.

Más tarde dirá "Released stored energy" que atacará a todos, y la máquina pasará al modo inactivo.

Entonces hay que atacarlo con TODO LO QUE SE TE OCURRA cuando esté en el modo

inactivo. Simplemente las mejores técnicas que tengas a tu alcance. Drop Kick (Frog y Ayla) es una buena opción.

Cuando esté en modo de defensa solo tómate el tiempo para curar y/o restaurar MP.

Si tienes a Frog equipado con la Masamune, puede atacar normalmente para absorberle HP.

CHARM: Mega Elixir

RECOMPENSA: Ninguna.

Cuando nos hayamos encargado de esta máquina infernal, hay un fundido y apareceremos en el techo del Black Omen y luego volveremos a ver a nuestra queridísima Reina Zeal.

Nos dirá que planea vivir con Lavos y controlar el universo por siempre.

Si tienes a Magus en tu equipo, habrá una discusión interesante entre él y la reina, y sonará su melodía insignia de fondo, que incluso perdurará durante toda la próxima batalla, lo que para mí lo hará más épico.

Si no está en tu equipo, simplemente nos maldice.

De todas formas, ella se va a transformar en una criatura que probablemente es debido a la extrema corrupción que tuvo con Lavos, y libraremos la batalla más difícil de todas (después de Lavos, claro está).

Aquí será nuestra oportunidad de ponerle fin a la alocada y psicópata reina.

REINA ZEAL (FORMA ABOMINABLE)

- CARA (20000 HP)
- BRAZO IZQUIERDO (28000 HP)
- BRAZO DERECHO (28000 HP)

TECNICAS:

- (CABEZA) Skygate
- (CABEZA) Hexagon Mist (ataca a todos)
- (CABEZA) Dark Gear (ataca a todos)
- (CABEZA) Hallation (reduce el HP de todos a 1)
- (CABEZA) MP Buster (absorbe todo el MP de un personaje)
- (BRAZO IZQUIERDO) Laser
- (BRAZO IZQUIERDO) Contraataque con Life Shaver (reduce el HP de un personaje a 1)
- (BRAZO DERECHO) Rayo
- (BRAZO DERECHO) Contraataque con MP Buster (absorbe todo el MP de un personaje)

ESTRATEGIA:

Al principio atacamos solamente a la cabeza, pero nunca a las manos ya que si lo hacemos deja el HP del atacante en 1 y/o también le absorbe todo el MP.

Técnicas que dañen a un solo objetivo funcionan bien. Algunos recomendados son: Confuse (Crono), Triple Kick (Ayla), Drop Kick (Frog y Ayla), Fire/Ice Sword 2 (Crono y Lucca), Volt Bite (Crono y Ayla) o similares.

Técnicas que sean triples puedes por ejemplo usar Final Kick (Crono, Marle y Ayla) y Gatling Kick (Crono, Lucca y Ayla).

Cuando le saquemos la mitad de vida a la cabeza (10000) empezará a usar Hallation y a atacar con sus técnicas más seguidas.

En caso de situación crítica puedes recurrir a los Mega Elixirs.

CHARM: Prism Dress (BRAZO IZQUIERDO). Prism Helm (BRAZO DERECHO). Mega Elixir (CARA).

RECOMPENSA: Mega Elixir.

Al concluir esta terrible y tediosa batalla, Zeal vuelve a su forma humana y llama a Lavos. Luego se ríe por última vez mientras se está desvaneciendo.

El Black Omen desaparece por completo. Luego Lavos emerge de la tierra y entra

en "modo de ataque".

Para continuar, mira la primera estrategia de la próxima sección.

=====
=====# 5.1.26.-The Final Battle #=====
=====

(La Batalla Final)

<cap26>

(MIRA ESTA PARTE SOLO SI LLEGASTE A LAVOS POR EL BALDE DEL FIN DEL TIEMPO O POR MEDIO DEL EPOCH ORIGINAL)

APOCALIPSIS / DIA DE LAVOS (1999 D.C)

Cuando llegemos a esta época, vamos hacia arriba. Nuestros amigos sentirán la presencia de un tremendo poder, y despues Lavos emerge de los lugares más profundos de la Tierra.

Si elegiste pelear, empieza desde la primera estrategia de esta sección.

(MIRA ESTA PARTE SOLO SI LLEGASTE A LAVOS POR MEDIO DEL EPOCH VOLADOR)

APOCALIPSIS / DIA DE LAVOS (1999 D.C)

Desde el Epoch sentimos la gran presencia de Lavos. Y el emergerá desde los lugares más profundos de la Tierra.

Si elegiste pelear, nuestros amigos usarán el Epoch para entrar al nucleo. Y despues de una bonita y épica escena estaremos dentro de Lavos. No es posible retroceder ni guardar el juego a partir de aquí.

En este caso, empieza desde la tercera estrategia de esta sección.

También si elegiste esta opción, perderás el Epoch y cambiarás el final.

(MIRA ESTA PARTE SOLO SI LLEGASTE A LAVOS POR MEDIO DEL TELEPOD DERECHO DE LA PLAZA LEENE EN NEW GAME +)

APOCALIPSIS / DIA DE LAVOS (1999 D.C)

Nos encontraremos directamente con la coraza de Lavos y no tendremos que pelear contra las imitaciones de los jefes.

Empieza desde la segunda estrategia de esta sección.

(MIRA ESTA PARTE SOLAMENTE SI LLEGASTE A LAVOS POR MEDIO DEL BLACK OMEN)

Lee la estrategia que está a continuación.

\$
\$ \$
\$ LAVOS - PRIMERA PARTE (Primera estrategia) \$
\$ \$
\$

Nivel sugerido: 40-60

Grupos sugeridos:

- * Crono-Ayla-Magus
- * Crono-Ayla-Marle
- * Crono-Lucca-Marle
- * Magus-Lucca-Marle (con la Black Rock equipada en Magus, para Dark Eternal)

En esta batalla, Lavos imitara a varios jefes que ya peleamos anteriormente

para ponernos a prueba. Ellos son:

- DRAGON TANK
- GUARDIAN
- HECKRAN
- ZOMBOR
- MASAMUNE
- NIZBEL (el primero, no su hijo)
- MAGUS (version de Magus Lair)
- AZALA Y BLACK TYRANO
- GIGA GAIA

Si necesitas ver más detalles de cada uno de estos jefes, puedes consultar las estrategias que ya he hecho antes.

Si el jefe estaba constituido por dos o más partes, éstas seran sustituidas por "parasitos".

Al vencer a cada jefe, tendrás un descanso para curarte y/o cambiar tus personajes. Para iniciar la siguiente batalla, tocamos la cabeza de Lavos.

Un detalle menor y tal vez algo inutil: Si llegaste a esta batalla por medio del Black Omen, la melodía que sonará será la de Lavos. Sin embargo, si llegaste por medio del balde del Fin del Tiempo o por el Epoch original, la melodía que va a sonar será la de Crono.

Voy a hacer una estrategia diferente para cada uno, ya que nos volvimos más poderosos desde la última vez que nos enfrentamos a todos ellos.

```
*****
* DRAGON TANK: *
* Simplemente atacaremos normalmente a cada parte con un ataque normal. *
*****
* GUARDIAN: *
* Lo mismo que el anterior. Primero a los parasitos y luego a Lavos. *
*****
* HECKRAN: *
* Usa técnicas magicas simples como Luminaire (Crono), Flare (Lucca) o Dark *
* Matter (Magus) un par de veces y lo derrotarás. *
*****
* ZOMBOR: *
* Cabe recordar que Zombor tenia resistencias y debilidades magicas segun *
* las partes de su cuerpo. Usa ataques físicos varias veces y con eso *
* bastará. Cuando la cabeza sea destruida, usará MP Buster. *
*****
* MASAMUNE: *
* Lo mismo que lo anterior, pero si quieres también puedes usar Luminaire, *
* Flare, Dark Matter, Fire/Ice Sword 2 (Crono y Lucca/Marle) o similares *
* para vencerlo más rápido. *
*****
* NIZBEL (de Reptite Lair): *
* Usa una técnica de relámpago como Luminaire, Lightning 2 (Crono/Magus) o *
* Shock (Robo) y despues dale con lo que se te ocurra. *
*****
* MAGUS (de Magus's Lair): *
* Recuerda que cambiará sus debilidades entre relampago, hielo/agua, fuego y *
* oscuridad. *
* Simplemente atacale con el mismo elemento que te ataque. Cuando le saques *
* 3333 HP's y diga "Magus risks casting a spell" será vulnerable a cualquier *
* ataque. Si llevas a Magus, esta batalla va a ser muy fácil. *
* Y si lo atacas con la Masamune de Frog, le reduce la defensa mágica. *
*****
* AZALA Y BLACK TYRANO: *
* Primero mata al parasito (Azala) para que Lavos (Black Tyrano) diga en un *
* momento "Removes def. and is storing pwr.", y ahí dale con todo lo que *
* quieras (y puedas). Con el ataque de la cuenta regresiva no te preocupes *
* ya que ahora tenemos mejores armaduras que aquele entonces. *
*****
* GIGA GAIA *
* El más fuerte de todos. Técnicas como Luminaire, Flare y Darkmatter *
*****
```

* funcionan. Si quieres eliminarlo más rápido, usa Antipode 3 (Lucca y *
 * Marle) o Dark Eternal (Magus, Lucca y Marle, con la Black Rock equipada) *

Cuando ya pasemos esta especie de calentamiento, Lavos hará otra vez ese molesto rugido y tendremos otro descanso más.

Ni bien estés listo, nos volvemos a chocar contra su cabeza y nos enfrentaremos otra vez contra él. Pero esta vez ya siendo él mismo.

```

$
$
$ LAVOS - SEGUNDA PARTE (Segunda estrategia) $
$
$
  
```

Nivel sugerido: 50 para adelante
 Grupos sugeridos: Los mismos que el de la primera estrategia.

Esta es la coraza de Lavos, en vivo y en directo.

 LAVOS (20000 HP)

TECNICAS:

- "Destruction rains from the heavens!" (ataca a todos)
- Chaotic Zone (causa Chaos)
- Needle Spin

ESTRATEGIA:

No es difícil, pero su "Destruction Rain from the Heavens" y su Needle Spin quitan mucho HP en ciertos personajes.
 Utiliza las mejores tecnicas dobles o triples que tengas de los tres personajes que estés usando. Esta batalla es muy fácil a comparacion de las que vienen despues. *

RECOMPENSA: Ninguna.

Una vez derrotado, la cabeza de su coraza será destruida y tendremos acceso a su interior.
 Nuestros personajes dicen algun comentario y entran.

```

$
$
$ LAVOS - ULTIMA PARTE (Tercera estrategia) $
$
$
  
```

Nivel sugerido: 50 para adelante

Grupos sugeridos:

- * Crono-Ayla-Magus
- * Crono-Ayla-Marle
- * Crono-Lucca-Marle
- * Magus-Lucca-Marle (con Magus equipado con la Black Rock, para usar Dark Eternal)
- * Magus-Lucca-Robo (con Magus equipado con la Blue Rock, para usar Omega Flare)

Si llegamos aquí por medio del Black Omen tendremos un punto de guardado y un portal para volver al Fin del Tiempo.
 Así que si aún piensas que no estás listo para enfrentarte a Lavos en un duelo final, podremos regresar para subir unos niveles o hacer algun sidequest que hayamos dejado sin terminar.

Puedes también hacer los Black Omen que están en las demás épocas, salvo si has ido en 12000 A.C. porque ya no existirá en 600 D.C en adelante. Pero por ejemplo, si has ido en 1000 D.C. aún puedes ir a hacer también los de 600 D.C. y 12000 A.C.

Si llegaste hasta aquí por medio del Epoch, el punto de guardado y el portal no estarán.

Recomiendo GUARDAR EL JUEGO si decides seguir, especialmente si estás jugando en un emulador (explicaré esto más adelante).

Si decides volver al Fin del Tiempo, al hablar con Gaspar notaremos que cambiará su diálogo y nos daremos cuenta de que en el último sidequest él mencionaba a la reina Zeal.

Para regresar al interior de Lavos si salimos, utilizamos el balde para ir a 1999 D.C. Por suerte no tendremos que luchar contra la coraza otra vez.

Volviendo al interior de Lavos, caminamos hacia adelante. Escucharemos más fuertes sus respiros conforme más vayamos caminando.

Despues notamos que entramos al area de su núcleo y se desata otra feroz batalla.

LAVOS

- CABEZA (20000 HP)
- BRAZO IZQUIERDO (12000 HP)
- BRAZO DERECHO (8000 HP)

TECNICAS:

- (CABEZA) Laser Beams / Doors of Doom open (ataca a todos)
- (CABEZA) Obstacle (causa Chaos) (ataca a todos)
- (CABEZA) Shadow Slay (causa Poison) (ataca a todos)
- (CABEZA) Crystal Explosion (ataca a todos)
- (CABEZA) Shadow Doom Blaze (ataca a todos)
- (CABEZA) Flame Battle
- (CABEZA) Evil Emanation (aumenta su poder de ataque)
- (BRAZOS) Span Death (cura a la cabeza)
- (BRAZOS) Protective Seal (daña y reduce la defensa de un personaje)
- (BRAZOS) Freeze (causa Stop)
- (BRAZOS) Cutters

ESTRATEGIA:

Primero nos ocuparemos de eliminar a los brazos.

Con una buena dosis de Luminaire (Crono), Flare (Lucca), Dark Matter (Magus), Antipode 3 (Lucca y Marle) o incluso Delta Force (Crono, Lucca y Marle), Omega Flare (Magus, Lucca y Robo) o el poderoso Dark Eternal (Magus, Lucca y Marle) le hacen a los brazos un daño más que decente.

No te olvides también de Ayla que tiene Triple Kick, o Dino Tail cuando ella tenga poco HP.

Cuando le quites los brazos usará Obstacle más seguido. Despues de eso, prepárate para DARLE CON TODO a la cabeza.

Usa las mismas técnicas que antes, agregándole Fire/Ice Sword 2 (Crono y Lucca/Marle), todas las técnicas triples físicas, y si tienes a Robo equipado con la Crisis Arm y tiene el último dígito de su HP en 9 (o en 8 en su defecto), la cantidad de daño que le hará será totalmente inmensa. Y en caso de llevar a Ayla, recuerda equiparle una Prism Dress.

Para curar recomiendo los Mega Elixirs ya que necesitaremos ahorrar la mayor cantidad de MP posible para las técnicas.

Tienes que eliminarlo lo más rápido posible ya que todos los ataques de Lavos son verdaderamente dañinos e incluso es capaz de aumentar su poder de ataque.

RECOMPENSA: Ninguna.

Cuando lo vencamos ocurrirá un destello. Y luego veremos el verdadero núcleo de Lavos, que es ni más ni menos que un parásito humanoide (o eso parece).

Cada uno de nuestros personajes dirá algo sobre cómo y de qué forma ha

evolucionado Lavos durante el transcurso temporal, y se armarán de coraje para seguir peleando.

Tambien aparecerán dos parásitos menores.

Ahora sí tendremos el enfrentamiento final contra Lavos y la última batalla del juego.

LAVOS

- CUERPO (10000 HP)
- PARASITO IZQUIERDO (2000 HP)
- PARASITO DERECHO (NUCLEO) (30000 HP)

TECNICAS:

- Ataques normales (físicos)
- Time Warp (VER ESTRATEGIA)
- Crying Heavens (ataca a todos)
- (PARASITO IZQUIERDO) Curacion (todas sus partes)
- (PARASITO IZQUIERDO) Absorbe MP
- (PARASITO IZQUIERDO) Protective Seal
- (PARASITO DERECHO) Prisma Drain
- (PARASITO DERECHO) Quita la inmunidad física y mágica de todas sus partes ("Lavos Core shuts of def")
- (PARASITO DERECHO) Otorga inmunidad física y mágica a sí mismo ("The Lavos Core's Def pwr restored")
- (PARASITO DERECHO) Revive al resto de las partes si estan destruidas ("Active Life")

ESTRATEGIA:

El parásito izquierdo absorbe todo daño mágico. Y ademas no solo se cura a si mismo sino que tambien al mismo tiempo a las demás partes.

Entonces primero nos encargaremos de ese parásito.

Lo atacamos con tecnicas que hagan daño netamente fisico, como: Confuse (Crono), Triple Kick (Ayla), Uzzi Punch (Robo, con Terra Arm o Crisis Arm con el último dígito de su HP en 9).

Despues de haberlo eliminado, nos enfocamos en su parásito derecho que es su nucleo. Por lo que la forma humanoide del centro es una trampa caza-bobos para hacernos creer que eso en realidad es el nucleo.

Volviendo al parásito derecho, es prácticamente inmune al daño de todo tipo, por lo que tendremos que esperar a que quite su proteccion. Y cuando lo haga (va a decir "Lavos Core shuts of def") debemos atacar con las técnicas más poderosas que tengamos.

Luego en un breve periodo de tiempo utilizará Active Life, revivirá a las demas partes si ya no están y luego recuperará su inmunidad. Por lo que habrá que volver a repetir todo el procedimiento.

Los parásitos tienen ataques muy mediocres, pero el izquierdo absorbe el MP de un personaje.

Lavos aquí tiene el poder "Time Warp", que controla el espacio-tiempo de donde estamos luchando. Y dependiendo de ese tiempo y espacio, algunas de sus tecnicas varian.

Detalle a continuacion:

- 65000000 A.C: Aparecerá una selva. Aquí Lavos usará "Rock Of Ages", que es el ataque físico más poderoso del juego.

Personajes como Marle caen facilmente con esto. Asi que si tienes un Safe Helm a mano, equípalo al personaje con menos defensa física que tenga.

- 12000 A.C: Aparecerá la Mammon Machine. Aquí Lavos usará "Invading light", un ataque medianamente poderoso que puede causar Slow.

- 600 D.C: Aparecerá la sala de Magus de Magus Lair. Aquí Lavos usara "Evil Star" que reduce el HP actual de un personaje a la mitad.

- 1000 D.C: Aparecerá la Plaza Leene. Aquí Lavos usará "Spell", un ataque no muy poderoso pero que puede causar un estado al azar a todo el equipo. Si tienes cascos que protegen contra estados negativos, este ataque no será un problema.

- 2300 D.C: Aparecerá una parte del Lab 16/32. Aquí Lavos usará "Dreamless", el ataque mágico mas poderoso del juego y por ende muy devastador. Si llevaste a las chicas y tienes la(s) Prism Dress equipada/s, mitigará un poco el daño. Lavos también puede usar otro ataque más (sin importar la época del Time Warp) llamado "Crying Heavens" que lanza un relampago azul a unos de los personajes. Otro gran (y doloroso) ataque mágico.

Cuando al fin destruyas al parásito derecho, ya tendrás la batalla ganada.

Finalmente, un último consejo: PARA CURAR USA SOLAMENTE MEGA ELIXIRS ya que como en la batalla anterior vamos a necesitar la mayor cantidad de MP posible para atacar.

RECOMPENSA: Fin del juego :).

Después de esta épica y definitiva batalla, Lavos finalmente será destruido POR COMPLETO.

Hará ese fastidioso y espantoso ruido por última vez, el espacio-tiempo se volverá inestable y habrá un fundido en blanco.

¡FELICITACIONES! ¡HAS LOGRADO TERMINAR EL JUEGO!

A continuación estaremos viendo uno de los tantos endings (finales) que tiene el juego. Que dependerá cómo y cuándo hayamos derrotado a Lavos.

El más común de todos (que es yendo por el Black Omen, teniendo a Crono resucitado y sin haber matado a Magus) es "Beyond Time".

Cuando finalmente veas "The End", resetea el juego.

Ahora en el menú principal aparecerá una nueva opción llamada "New Game +" (Juego Nuevo +).

Mira la siguiente sección para más información sobre esto.

```
/-----\  
{=====5.2-NEW GAME + Y FINALES}=====\  
\-----/  
<ng+yf>
```

INFORMACION SOBRE "NEW GAME +"

"New Game +" solamente estará disponible si venciste a Lavos por medio del Black Omen de cualquier época. Haciendolo mediante los demás métodos no será posible usarlo.

Para activarlo toma como base una ranura de save. O sea, un juego guardado previamente. Por eso aclararé que antes de luchar contra el núcleo de Lavos guardes el juego aunque estes usando un emulador y te manejes con save-states.

Las diferencias entre el New Game + y el común son las siguientes:

- * Todos tus personajes tendrán el mismo nivel que en el que estaban guardados en el slot de save.
- * Comenzarás con todos tus items, armas y armaduras que tenias guardado, pero no con los que tenias equipados en tus personajes.
- * Ahora podrás enfrentarte a Lavos en cualquier momento usando el Telepod derecho de la Plaza Leene.

Los items que se guardan en New Game + incluyen: Tonics, Ethers, Elixirs, Tabs y los intercambiables (Petals, Fang, Horns y Feathers).

Items como la Masamune, Hero's Medal, Green Dream, Taban Vest/Suit/Helmet y etc. no se guardarán ya que ellos son una parte clave en el transcurso del juego (Key Items).

La verdadera intención de los programadores en meter esta opción es para que puedas ver todos los finales alternativos que existen en el juego.

Hay 13 finales distintos. A continuación describiré cada uno de ellos y cómo, cuándo y dónde tendrás que derrotar a Lavos, las distintas variaciones (si tiene) y mi opinión.

- ATENCION: Aclaro que contiene SPOILERS. O en otras palabras, no veas lo -
- que sucede en cada final para no arruinarte las expectativas. -

<5.2.1.-The Dream Project>-----

<end01>

¿Cómo destrabarlo?

Hay dos formas:

- Apenas empieces New Game +, en la Plaza Leene durante o despues de la exhibicion del Telepod. Examinamos el Telepod derecho y ahí luchamos contra Lavos. Puedes ir solo con Crono, o acompañado con Marle. Si vas con Crono solo, espera hasta que el portal se trague a Marle y despues entra. Llevar o no a Marle no influye en nada, salvo en la dificultad.
- Derrotando a Lavos cuando te aparezca en el Ocean Palace, pero en esta instancia es DEMASIADO poderoso y no lo recomiendo.

¿Que sucede?

Apareces en el Fin del Tiempo em donde cada personaje y objeto representa a a mayoría de los programadores del juego. Y los pilares te llevan a lugares distintos donde hay más personajes. Tambien hay un camino invisible en el pasaje del Epoch.

Si hablas con el programador que tiene el sprite de Gaspar, te dirá que hables con todos.

Los dialogos están llenos de diversión, bromas y cosas variadas (incluido peleas). Una vez que hables con absolutamente todos, volvé a hablar con Gaspar para que te abra la puerta donde, entre otros menos conocidos, esta el ¡DREAM TEAM! que está compuesto por:

- Akira Toriyama: Si, el mismo que creé la saga de Dragon Ball. El fue el que diseñó a los personajes del juego y también es el diseñador de los personajes y criaturas de la saga Dragon Quest.
- Yuji Horii: Es el creador de la saga Dragon Quest.
- Hironobu Sakaguchi: El creador de la saga Final Fantasy.
- Nobuo Uematsu: El compositor de la música de Final Fantasy.

Despues de hablar con él y con todos los demás de ahí dentro, pasarán los créditos pero "a tu estilo", que va recontra-super-rapido y no se llega ni a leer.

Mi opinion: Absolutamente uno de mis favoritos y el más divertido de todos. Si lo pruebas con las traducciones en español que te comenté al principio (especialmente la de Ereza Translations) es más divertido todavia.

(5.2.2.-The Successor Of Guardia)-----

<end02>

¿Cómo destrabarlo?

Justo despues de rescatar a la Reina Leene y volvamos nuevamente a 1000 D.C. Acá también usaremos solamente a Crono y a Marle. Este final es el único que sí o sí requiere New Game +.

¿Que sucede?

Crono y Marle regresan a la Plaza Leene. Todo aparenta normal, pero si hablamos con la gente, la mayoría criticará la forma de vestir de Marle. Si nos vamos a la entrada de la plaza vemos a dos personas. Al hablar con ellos nos dice lo mismo que los demás, y Marle dice que algo no está bien y que vayamos al castillo.

Una vez ahí, Marle habla con el Rey preguntando qué es lo que esta pasando con

la gente que le critica su forma de vestir y qué significa todo esto. Después el Rey da unos saltitos y dice que en la tesorería encontró un álbum de fotos del año 600 D.C sobre una boda.

Entonces Marle hace unos saltitos como el Rey y hará unos ruidos de sapo.

Después pasan los créditos y veremos una escena en donde ;;La Reina Leene se casa con Frog!!

Entonces significa que Marle es descendiente de Frog, y antes de que aparezca el "The End" se sentirá muy frustrada por saber eso.

Mi opinión: Simplemente divertida.

<5.2.3.-Good Night>-----

<end03>

¿Cómo destrabarlo?

Cuando llegues por primera vez al Fin del Tiempo, y antes de vencer a Zombor. Aquí podemos empezar a usar el balde que lleva al Día de Lavos (1999 D.C). No es necesario que sea New Game + pero es demasiado difícil vencer a Lavos en una partida normal con tan bajos niveles.

¿Que sucede?

Simplemente van apareciendo los créditos con la música de fondo "Corridors Of Time", mientras que en el otro costado aparecen un Nu y un sapo marrón y se corren unos a otros, y más tarde aparece un Kilwala.

Después de tantas correteadas y demás, justo antes del final todos se ponen a dormir.

Mi opinión: El PEOR final de Chrono Trigger. Muy, pero muy malo. Mis condolencias a aquellos que desbloquearon esta porquería mediante una partida normal.

(5.2.4.-Legendary Hero)-----

<end04>

¿Cómo destrabarlo?

Después de vencer a Zombor, y antes de obtener la Hero's Medal.

¿Que sucede?

Mientras pasan los créditos se escucha la melodía de Robo y sucede lo siguiente:

Vemos a Robo y a Atropos XR encontrándose en un escenario "futurista" de la Plaza Leene, tal y como Crono se encontró con Marle.

Después los vemos sentados en una montaña (supuestamente Denadoro) contemplando el paisaje.

Luego hay un cambio de música y... vemos a Tata (que seguirá siendo el héroe predilecto) yendo desde el castillo de Guardia hasta la guarida de Magus.

Después de que pelea con algunos monstruos, al final del castillo se encuentra con... ¿Crono con Marle y Lucca?

Las chicas se ponen en pose de ataque y Crono suelta una carcajada.

Después pasan lo que queda de los créditos y después "The End".

Mi opinión: No está tan mal, pero pudo haber sido mejor.

<5.2.5.-The Unknown Past>-----

<end05>

¿Cómo destrabarlo?

Justo despues de obtener la Hero's Medal, pero antes de obtener la Dreamstone.

¿Que sucede?

Mientras pasan los créditos con la música del Epoch, ocurre lo siguiente:

Vemos una casa de Medina Village en 1000 D.C en donde Crono, Lucca y Marle aparecen mediante el portal que esta dentro del armario. Se rien un rato y despues salen de la casa, y los Imps que están ahí salen también.

Despues veremos una selva de 65000000 A.C donde vemos a Kino y a dos indios persiguiendo Reptites. Despues se multiplican pero aparece Ayla y huyen despavoridos.

Despues vemos a Magus en 600 D.C contemplando el horizonte, y detrás de él están Flea, Ozzie y Slash esperandolo.

Despues vemos al Rey Guardia y a la Princesa Leene en 600 D.C viendo a su ejército.

Luego vemos a Frog en Cursed Woods(?) de la misma época. Y finalmente pasan los créditos "restantes" y aparece Robo corriendo por la pantalla. Y al despedirse aparece "The End".

Mi opinion: Me gustó un poco.

(5.2.6.-People Of The Times)-----

<end06>

¿Cómo destrabarlo?

Despues de vencer a Azala en Reptite Lair y obtener la Gate Key, pero antes de que Frog se una nuevamente a tu equipo.

¿Que sucede?

Aparecen los créditos con la música del Fin del Tiempo de fondo, y entre ellos se muestran distintos personajes que vimos a lo largo del juego.

Los personajes son:

- Un indio anciano
- Toma
- Tata
- Fritz
- El payaso fantasma de Norstein Bekkler
- Un cocinero
- Un caballero
- Dos indios con instrumentos
- Masa y Mune
- Una bailarina
- Una rata
- Flea, Slash y Ozzie,
- Gaspar del Fin del Tiempo
- Los corredores de la feria milenaria
- Dos personas del reino de Zeal
- Dos Protos
- Johnny
- Schala, Janus y Alfador
- El Epoch con alas
- Un papel escrito (?)
- Dos sapos marrones
- Un Scouter
- Sir Krawlie
- El canciller de 1000 D.C. con seis guardias
- El canciller de 600 D.C. con seis guardias
- Kino
- Un/a chico/a indio/a
- Un Dactyl
- Doan
- Dos personas de 2300 D.C.

- Cinco indios/as
- Belthasar, Melchior y Gaspar

Despues pasan más créditos y al final, el colgante de Marle brillando y el "The End".

Mi opinion: Muy malo y aburrido.

<5.2.7.-The Oath>-----

<end07>

¿Cómo destrabarlo?

Cuando le des a Frog la Masamune y se una nuevamente a tu equipo, y antes de enfrentar a Magus.

¿Que sucede?

Estan Crono, Lucca, Frog y Robo en la casa de Lucca. Crono esta durmiendo, Lucca esta arreglando a Robo, y Frog esta sentado.

Despues Lucca se queja de que Crono duerme mucho, pero aparecerá Marle y le dirá que lo deje dormir tranquilo porque peleó demasiado.

Despues Frog dirá algo y despues se va, y durante el camino se tropieza con unos libros.

De repente la musica cambia y veremos el castillo de Magus, y luego a Slash y a Flea diciendo unas palabras.

Vemos la parte de donde están los Rolys, y luego veremos a Ozzie siendo atacado por una silueta

La musica vuelve a cambiar por la de Frog, y lo vemos bajando unas escaleras y entrando a la sala donde esta Magus, que lo estara esperando.

Luego de unos comentarios, Frog sacará la Masamune y snará la melodía insignia de Magus.

Entre unos comentarios más, comenzará la batalla. Y en ese instante hay un fundido y siguen pasando los créditos, mientras que se escuchan los ruidos de la pelea en el fondo.

Despues de un rato volveremos a ver el castillo de Magus, pero en el pico de la misma habrá una una silueta con una capa ¿será Frog o Magus? quien sea lo dejo a tu criterio.

Despues aparece "The End" abajo y con ese feo ruido del viento.

Mi opinion: Un final bastante bueno. Este sí vale la pena verlo.

<5.2.8.-Dino Age>-----

<end08>

¿Cómo destrabarlo?

Despues de derrotar a Magus, pero antes de enfrentarte a Azala y a Black Tyrano.

¿Que sucede?

Mientras pasan los créditos habrá una escena muy idéntica al del comienzo de la aventura. La diferencia es que: ¡SOMOS REPTITES!

Despues vemos la planta baja de la casa mientras Crono versión Reptite baja de las escaleras, saluda al gato y sale de la casa.

Despues lo vemos entrar en el Inn de Truce que, obviamente acá también serán todos Reptites.

Y despues vemos la feria milenaria donde los corredores no cambiaron. Excepto que el que era un Reptite ahora es un humano (buen detalle).

En la otra parte de la feria, Creono versión Reptite se encuentra con Marle versión Reptite.

Pasan los ultimos créditos y despues aparece Azala y se le cae el "The End" encima.

Mi opinion: Otro final muy bueno y que vale la pena verlo también. Es una clara referencia a que como no derrotamos a Azala, los Reptites dominaron sobre los humanos en la prehistoria.

<5.2.9.-What The Prophet Seeks>-----

<end09>

¿Cómo destrabarlo?

Despues de derrotar a Azala y a Black Tyrano. Pero antes de que Schala use su pendiente para abrir la puerta sellada en Zeal Palace.

¿Que sucede?

Se escucha la música de Magus y mientras pasan los créditos se ven diversas escenas, las cuales son:

- Frog caminando hasta la estatua de Magus de la catedral
- Zeal riendose frene a Schala y al Profeta en el trono de Zeal.
- Frog de nuevo, en un bar junto con Toma y Tata.
- El Profeta con Schala, Janus y el gatito Alfador caminando por un pasillo de Zeal Palace.
- Al Profeta caminando por el Ocean Palace
- Crono, Marle, Lucca y Robo en la feria milenaria de la plaza Leene (lo que más me ha llamado la atencion de esto es que Lucca habla con un Nu de un color inusual).
- Magus volando por los interiores del Black Omen.
- Crono en su casa con los demás, en donde Lucca incendia la cocina y Robo con los gatitos.
- Magus nuevamente como Profeta diciendo una de sus tan afamadas frases, y se va a enfrentar a Lavos.

Muestran más créditos y aparece el "The End".

Mi opinion: ¡Este final me encanta! Otro de los mejores que he visto.

(5.2.10.-A Slide Show?)-----

<end10>

¿Cómo destrabarlo?

Justo cuando Schala use la pendiente para abrir la puerta sellada. Y antes de que Crono muera ante Lavos en el Ocean Palace.

¿Que sucede?

Suena el tema "Corridors Of Time" y aparece directamente "The End".

Pero luego aparecen Marle y Lucca y deciden hacer una presentacion de las cosas más "divertidas" que hicieron, pero que en realidad van a coquetear con personajes masculinos.

Muestran y critican a los siguientes personajes:

- Steel Runner
- Uno de corredores de la feria
- Un guardia del castillo de Guardia de 1000 D.C
- Pierre, el abogado
- Una persona del 2300 D.C.
- Johnny
- Cyrus
- Toma
- Kino

¿Y despues quien llega? Crono. Que... ¡¡¡HABLAA!!!

Les dice algo a las chicas, y piensan en ir a otra época.
Crono vuelve a hablar y le responde que vayamos a "ahora", o sea al presente.
Lucca dice si ya no necesitan la Gate Key y luego se va.
Y en ese momento aparece "The End".

Mi opinion: ¡Mi final favorito por el solo hecho de que Crono HABLA por unica vez en todo el juego!
Lastima que sean solo dos miserables lineas, pero de todas formas vale mucho la pena.

<5.2.11.-Reunion>-----

<endl1>

¿Cómo destrabarlo?

A partir de que derrotas a Dalton Plus y tengas el control del Epoch, siempre y cuando NO revivas a Crono.

¿Que sucede?

La principal: Aparecerán todos en el Fin del tiempo, caidos. Marle despertará y Gaspar dirá que como Lavos ya fue derrotado, los portales se cerraran. Despues despiertan los demás. Hablamos con cada uno y Marle dirá que vayamos a revivir a Crono, pero todos querran volver a su época de origen. Si esta Magus (o sea, si no lo mataste) al hablar con él no dirá nada. Luego vamos a los pilares y vemos que cada uno se esfuma a sus respectivos tiempos. Y despues Marle y Lucca vuelven al presente. Despues de esto, si aun no tenias el Chrono Trigger, Gaspar olvidó de darselo a Marle. Pero si lo tenias, Marle se lo olvidó ahí. La feria festeja la MoonLight Parade, y Marle da la (LARGA) vueltita ella sola.

Ahora desde aquí tenemos un cambio importante dependiendo si tienes el Epoch o no:

Si TIENES el Epoch (si no lo usaste para llegar a Lavos): Caminamos hasta los Telepods. Lucca estara allí y te dirá que se equivocó sobre que los portales los creo Lavos, y despues dice que va a desarmar el Epoch. De repente aparece un portal y trae a Gaspar con Frog, Robo, Ayla y a Magus si no lo matamos.

Ayla le pide el Time Egg a Gaspar, pero se va al portal y todos los que vinieron con el lo perseguirán. Y antes Frog le dice a Marle que ese huevo (el Time Egg) sirve para revivir a Crono. Despues se va por el portal y se cierra.

Luego de una charla aparece un guardia y dice que el Rey solicita la presencia de Marle. Caminamos hacia abajo, hablamos con el rey y nos dice que tiene algo muy especial para Marle para conmemorar este dia. Nos trae la Nadia's Bell con unos globos, y mientras el Rey intenta ponerla en el centro, Lucca se va. El rey se queda atascado y le pide a Marle que lo ayude, pero dice que no puede estar ahí sin hacer nada y se va con Lucca a usar el Epoch.

Despues viene Taban y tirará unos fuegos artificiales. Y empiezan a aparecer los créditos mientras vemos el Epoch volando.

Tambien veremos escenas de los demás personajes en sus respectivos tiempos:

- Robo y Atropos en 2300 D.C.
- Kino y Ayla sobre unos Dactyls en 65000000 A.C
- Frog, Leene, el Rey Guardia y su ejército en el Puente Zenan en 600 D.C (si matamos a Magus, Frog es Glenn y estará bajo una cascada de las montañas Denadoro).
- A la Reina Leene y al Rey Guardia organizando la construccion de un castillo.
- Magus volando en 12000 A.C. si no lo hemos matado.

Si NO TIENES el Epoch (si lo usaste para llegar a Lavos): En la parte de la campana estaran Frog, Robo, Ayla y Magus (si no lo mataste). Hablamos con todos y despues vamos hasta los Telepods.

Marle se pregunta qué hacen todos aquí y luego Lucca teletransporta a Gaspar por medio del Telepod que Lucca convirtió en una máquina del tiempo.

Gaspar le da el Time Egg a Marle y le explica que sirve para revivir a Crono, y es por eso que todos están aquí presentes.

Todos usan el Telepod para irse, y despues viene un guardia diciendo que el rey solicita la presencia de Marle. Lucca dice que se quede, ya que ella irá con los demás a revivir a Crono. Vamos hacia abajo y hablamos con el rey, que nos dice que tiene un regalo para Marle para conmemorar este dia.

Viene un guardia y trae la Nadia's Bell, pero esta vez Marle pondrá la campana.

Cuando termine tendra los globos en sus manos y volará.

Despues pasan los créditos de un lado y vemos un árbol del otro. Marle llega con los globos a ese árbol y se queda parada hasta que terminan los créditos.

En ambas variaciones vemos, justo al final, a Marle detras de un árbol. Ella divisa a una silueta con la forma de Crono y se pone a correr detras de ella.

Mi opinion: Buenisimo pero no tanto como Beyond Time.

(5.2.12.-Beyond Time)-----

<endl2>

¿Cómo destrabarlo?

A partir de que revivas a Crono. Este final se puede obtener en un juego normal y no es necesario hacer las sidequests.

¿Que sucede?

Lo principal: Empieza como en el principio del juego pero nos despierta un soldado de Guardia y nos dice que su ejecución fue cancelada. Crono va al castillo y el Rey finge enojo y despues discute con el Canciller (o con Pierre) sobre las cosas que hizo.

Despues aparece Doan, el Rey Guardia de 600 D.C y Kino diciendo todas las hazañas de Crono. A todos ellos los trajo Lucca y son los antepasados y descendientes de Marle. Y el rey ya sabía que estábamos ocupados salvando el pasado, el presente y el futuro.

Despues harán la MoonLight Parade. Y cuando puedas controlar a Marle, vamos hacia los Telepods.

Vemos a todos reunidos y el portal esta abierto. Ahora cada uno volverá a su tiempo.

Primero se irán Ayla con Kino, despues Frog con el Rey Guardia del 600 D.C, y despues (si no lo mataste) Magus, que no respondera a lo que le dice Marle. Luego se despedirán Robo y Doan, pero Lucca se preocupa por Robo ya que puede ser posible de que en la nueva linea temporal, él ya no exista. Pero Robo le contesta que no se preocupe, que todo estará bien (de todas formas si así fuese el caso, lógicamente Robo hubiese desaparecido por completo justo despues de haber destruido a Lavos).

Ahora desde aquí tenemos un cambio importante dependiendo si tienes el Epoch o no:

Si TIENES el Epoch (si no lo usaste para llegar a Lavos): Lucca dirá que el trabajo terminó y que hay que desarmar el Epoch. Y en ese instante aparece un gato más la cantidad que hayas ganado en la feria, y atras viene la mama de Crono diciendole que se escapó (o escaparon) porque no lo(s) alimentamos. Despues el/los gato(s) atraviesa(n) el portal y la madre de Crono lo(s) persigue y también se va por el portal, que luego se cierra.

Tendrán que ir tras ella pero recuerdan que todavia tienen el Epoch para rescatarla. Luego aparece un guardia y dice que el rey solicita la presencia de Marle.

Vamos hasta abajo, hablamos con el rey y nos dice que tiene un regalo para Marle para conmemorar este dia, y trae la Nadia's Bell con unos globos.

Mientras el Rey intenta ponerla en el centro, Lucca y Crono se van. El rey se queda atascado y le pide a Marle que lo ayude, pero dice que no puede estar ahí sin hacer nada y se va con Lucca y Crono a usar el Epoch.

Despues viene Taban y tirará unos fuegos artificiales. Y empiezan a aparecer los créditos mientras vemos el Epoch volando.

Tambien veremos escenas de los demás personajes en sus respectivos tiempos:

- Robo y Atropos en 2300 D.C.
- Kino y Ayla sobre unos Dactyls en 65000000 A.C
- Frog, Leene, el Rey Guardia y su ejército en el Puente Zenan en 600 D.C (si matamos a Magus, Frog es Glenn y estará bajo una cascada de las montañas Denadoro).
- A la Reina Leene y al Rey Guardia organizando la construcción de un castillo.
- Magus volando en 12000 A.C. si no lo hemos matado.

Si NO TIENES el Epoch (si lo usaste para llegar a Lavos): La puerta se cierra y después viene un guardia diciendo que el Rey solicita la presencia de Marle. Vamos hasta abajo, hablamos con el rey y nos dice que tiene un regalo para Marle para conmemorar este día. Viene un guardia a traer la Nadia's Bell, y Marle pondrá la campana con la ayuda de Crono. Cuando termine, Marle saltará de la campana sosteniendo los globos con sus manos, y luego se empieza a elevar. Crono intentará ayudarla pero se elevará con ella. Ahora veremos los créditos, mientras Crono con Marle que se van elevando cada vez más del pueblo de Truce y llegan a lo más alto del cielo.

En ambas variaciones veremos al planeta Tierra, una estrella fugaz y luego el "The End".

Variaciones menores:

- Si mataste a Magus veremos que Frog ha vuelto a ser Glenn. Es un humano y tiene el cabello largo y verde.
- Si ganaste el Poyozo Doll y otro clon en Norstein Bekkler, estarán en tu habitación cuando el soldado de Guardia te despierte.
- Si sacaste al Canciller verdadero del cofre durante la sidequest de la Rainbow Shell, estará allí con el Rey. De lo contrario, estará Pierre.
- Si hiciste la sidequest "The Sunken Desert" y salvaste a Lara del accidente de su pasado, estará de pie en la MoonLight Parade con Taban. De lo contrario, va a estar sentada en la fuente.

Mi opinión: Este es el mejor de todos los finales comunes.

<5.2.13.-But...The Future Refused To Change>-----

Le puse este título porque no tiene nombre.

<endl3>

¿Cómo destrabarlo?

Es simple. En cualquier momento del juego deja que Lavos te elimine por completo.

Obviamente, la pelea contra Lavos en el Ocean Palace no cuenta, ya que ahí hay que perder intencionalmente para seguir el juego.

¿Que sucede?

Lavos termina de hacer lo que comenzó. Usa su ataque de espinas y empieza a destruir todo lo que está a su paso.

Después vemos a unos operadores y a un director que ven todo el suceso a través de una pantalla y dice que todos los pueblos han sido destruidos.

Después Lavos ataca Truce, lugar donde están ellos. Los operadores se van a Shelter Dome pero el director se queda y le caen unos escombros.

Luego hay un fundido y muestran la Tierra en rojo. Acto seguido se vuelve gris y aparece la frase "But...The Future Refused To Change..." (pero... el futuro se negó a cambiar) mientras escuchamos ese espantoso rugido de Lavos que todos conocemos.

Mi opinión: Este en realidad es un final malo (bad ending). Es una escena muy triste, pero me pareció genial que se hayan fijado en un detalle así.

<BONUS>-----

Hammer Arm	+ 25	\$3500	\$1750	-----
Kaiser Arm	+ 120	\$21000	\$10500	-----
Magma Hand	+ 70	(TRUEQUE)	\$5600	-----
Megaton Arm	+ 90	\$12500	\$7500	-----
Mirage Hand	+ 30	-----	\$2750	-----
Stone Arm	+ 40	(TRUEQUE)	\$3750	-----
Terra Arm	+ 150	-----	\$14000	-----
Tin Arm	+ 20	-----	\$500	-----

@@@@@@@@@@@@@@@@
 AYL A (PUÑETAZOS)
 @@@@@@@@@@@@@@@@@@

Ayla no utiliza armas. Solo sus propios puños y van mejorando cuando alcanza ciertos niveles.

En el nivel 72 sus puños son mejorados a "Iron Fist" (Puño de Hierro) que causa "Chaos" a casi cualquier enemigo.

En el nivel 96 son mejorados a "Bronze Fist" (Puño de Bronce) que causa 9999 puntos de daño cuando causa un golpe critico a cualquier enemigo (incluyendo jefes).

 ARMAS DE MAGUS (GUADAÑAS/HOZES)
 #####

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.ATQ:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Dark Scythe	+ 120	-----	\$10000	-----
Doom Sickle	+ 160	-----	\$1	2x de daño si cae un aliado. O 3x de daño si caen dos aliados.
Hurricane	+ 135	\$35000	\$17500	-----
Star Scythe	+ 150	-----	\$21000	-----

6.2.-Armaduras

<armdu>

 ##### PARA TODOS #####
 #####

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Aeon Suit	+ 75	\$9000	\$4500	-----
Black Mail	+ 70	-----	\$4100	Absorbe el daño del tipo oscuridad.
Black Vest	+ 45	-----	\$2900	Reduce el daño del tipo oscuridad a la mitad.
Blue Mail	+ 70	-----	\$4100	Absorbe el daño del tipo

Agua/Hielo

Blue Vest	+ 45	-----	\$2900	Reduce el daño del tipo Agua/Hielo
Gold Suit	+ 39	\$650	\$1300	-----
Hide Tunic	+ 40	-----	\$40	-----
Iron Suit	+ 25	\$800	\$400	-----
Karate Gi	+ 10	\$300	\$150	-----
Lode Vest	+ 71	\$8500	\$4250	-----
Meso Mail	+ 52	-----	\$3000	-----
Red Mail	+ 70	-----	\$4100	Absorbe el daño del tipo fuego
Red Vest	+ 45	-----	\$2900	Reduce el daño del tipo fuego a la mitad
Ruby Armor	+ 78	(TRUEQUE)	\$7000	Reduce un 80% el daño del tipo fuego
Ruby Vest	+ 45	(TRUEQUE)	\$1800	Reduce el daño del tipo fuego a la mitad
Titan Vest	+ 32	\$1200	\$600	-----
White Mail	+ 70	-----	\$4100	Absorbe el daño del tipo relampago
White Vest	+ 45	-----	\$2900	Reduce el daño del tipo relampago a la mitad

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
 %%%%%%%%% MASCULINOS %%%%%%%%%
 %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Bronze Mail	+ 16	\$520	\$260	-----
Dark Mail	+ 45	-----	\$1900	+4 en Defensa mágica
Flash Mail	+ 64	\$8500	\$4250	-----
Moon Armor	+ 85	-----	\$6500	+10 en Defensa mágica
Nova Armor	+ 82	-----	\$5500	Protege de estados alterados

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
 %%%%%%%%% FEMENINOS %%%%%%%%%
 %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Maiden Suit	+ 18	-----	\$280	-----
Mist Robe	+ 54	-----	\$3400	-----
Lumin Robe	+ 63	\$6500	\$3250	+5 en Defensa mágica
Prism Dress	+ 99	-----	\$4400	Reduce el daño mágico un tercio
Zodiac Cape	+ 80	-----	\$5000	+10 en Defensa mágica

%%%%%%%%%%
 %%%% PARA LUCCA %%%%
 %%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Taban Suit	+ 79	-----	-----	+3 en Velocidad y reduce el daño del tipo fuego a la mitad
Taban Vest	+ 33	-----	-----	+3 en Velocidad y reduce un 90% el daño del tipo fuego

%%%%%%%%%%
 %%%% PARA MAGUS %%%%
 %%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Gloom Cape	+ 84	-----	\$8200	-----
Raven Armor	+ 76	-----	\$7900	-----

6.3.-Cascos

<cascs>

%%%%%%%%%%
 %%%% PARA TODOS %%%%
 %%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>
Aeon Helm	+ 33	\$7800	\$3900	-----
Bronze Helm	+ 8	\$200	\$100	-----
Cera Trooper	+ 23	-----	\$1250	-----
Dark Helm	+ 35	-----	\$6000	Reduce el daño del tipo oscuridad a la mitad
Doom Helm	+ 29	-----	\$4750	-----
Haste Helm	+ 35	-----	\$6000	Aumenta la velocidad un 50%
Hide Cap	+ 3	-----	\$25	-----
Iron Helm	+ 14	\$500	\$250	-----
Lode Helm	+ 29	\$6500	\$3250	-----
Memory Cap	+ 30	\$20000	\$10000	Protege del "Lock"
Mermaid Cap	+ 35	-----	\$8000	Reduce el daño del tipo Agua/Hielo a la mitad
Ozzie Pants	+ 35	-----	-----	Causa "Chaos"
Prism Helm	+ 40	-----	\$4400	+9 en Defensa y Protege de estados alterados
Rainbow Helm	+ 35	-----	\$8000	Reduce el daño del tipo relampago a la mitad

Rock Helm	+ 20	-----	\$1000	-----	
Safe Helm	+ 38	-----	-----		Reduce daños normales (físicos) a la mitad
Sight Cap	+ 30	\$20000	\$10000		Protege del "Chaos"
Time Hat	+ 36	\$30000	\$15000		Protege del "Stop" y del "Slow"
Vigil Hat	+ 45	\$50000	\$25000		Protege de estados alterados

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
 %%%%%%%%% MASCULINOS %%%%%%%%%
 %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>	
Glow Helm	+ 25	\$2300	\$1150	-----	
Gold Helm	+ 18	-----	\$600	-----	

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
 %%%%%%%%% FEMENINOS %%%%%%%%%
 %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>	
Beret	+ 17	\$700	\$350	-----	

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
 %%%%%%%%% PARA LUCCA %%%%%%%%%
 %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>	
Taban Helm	+ 24	-----	-----	-----	

%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
 %%%%%%%%% PARA MAGUS %%%%%%%%%
 %%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>P.DEF:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>ESPECIAL:</u>	
Gloom Helm	+ 42	-----	\$6500		Protege de estados alterados

6.4.-Accesorios

<accsr>

<u>NOMBRE:</u>	<u>DESCRIPCION:</u>
Amulet	Protege de estados alterados
Bandana	+1 en Velocidad
Berserker	Auto-ataque, aumenta el daño un 50% y reduce daños normales (físicos) un tercio
Black Rock	Te permite usar la técnica "Dark Eternal" con Magus, Lucca y Marle

Blue Rock	Te permite usar la técnica "Omega Flare" con Magus, Lucca y Robo
Charm Top	Aumenta la precisión de la técnica "Charm" de Ayla
Dash Ring	+3 en Velocidad
Defender	+2 en Defensa (stamina)
Flea Vest	+12 en Defensa mágica
Frenzy Band	80% de posibilidad de contraatacar
Gold Earring	Aumenta el máximo de HP un 50%
Gold Rock	Te permite usar la técnica "Grand Dream" con Frog, Marle y Robo
Gold Stud	Reduce los costos de MP un 75%
Green Dream	Revives automáticamente al morir (solo una vez por batalla)
Hero's Medal	Con la Masamune equipada, le otorga a Frog un 50% más de posibilidades de golpes críticos
Hit Ring	+10 en Hit Rate (chance de daño)
Magic Ring	+6 en Magia
Magic Seal	+5 en Magia y en Defensa mágica
Magic Scarf	+2 en Magia
Muscle Ring	+2 en Defensa (Stamina)
Power Glove	+2 en Poder
Power Ring	+6 en Poder
Power Scarf	+4 en Poder
Power Seal	+10 en Poder y en Defensa (Stamina)
Prism Specs	Aumenta el daño un 50% tanto físico como mágico
Rage Band	50% de posibilidad de contraatacar
Relic	Te permite ver el HP de los enemigos, pero no en jefes. Este item no aparece en el juego.
Ribbon	+2 en Hit Rate (chance de daño)
Seraph Song	Recupera 5 MP por turno. Este item no aparece en el juego.
Sight Scope	Te permite ver el HP de los enemigos, pero no en jefes
Silver Earring	Aumenta el máximo de HP un 25%
Silver Rock	Te permite usar la técnica "Grand Dream" con Ayla, Frog y Robo
Silver Stud	Reduce los costos de MP un 50%
Speed Belt	+2 en Velocidad
Sun Shades	Aumenta el daño un 25% (físicos y mágicos)
Third Eye	Duplica la posibilidad de evasión
Wall Ring	+10 en Defensa Magica

Wallet Covierte la experiencia en G

White Rock Te permite usar la técnica "Poyozo Dance" con Frog, Marle y Robo

6.5.-Items

<itms>

%%%%%%%%%%
 %%% CONSUMIBLES %%%
 %%%%%%%%%%

<u>NOMBRE:</u>	<u>COMPRA:</u>	<u>VENTA:</u>	<u>DESCRIPCION:</u>
Barrier	-----	\$2500	Reduce el daño mágico un tercio en batalla
Elixir	-----	\$10000	Restaura todo el HP y MP a un aliado
Ether	\$800	\$400	Restaura 10 MP a un aliado
Full Ether	\$6000	\$3000	Restaura 60 MP a un aliado
Full Tonic	\$700	\$350	Restaura 500 HP a un aliado
Heal	\$10	\$5	Restaura el estado a un aliado
Hyper Ether	\$10000	\$5000	Restaura todo el MP a un aliado
Lapis	-----	\$250	Restaura 200 HP a todos los aliados
Magic Tab	-----	\$5	+1 en Magia (permanente)
Mega Elixir	-----	\$25000	Restaura todo el HP y MP a todos los aliados
Mid Ether	\$2000	\$1000	Restaura 30 MP a un aliado
Mid Tonic	\$100	\$50	Restaura 200 HP a un aliado
Power Meal	-----	\$1	En batalla restaura el estado "Lock" y fuera de la batalla actua como cualquier tipo de Tonic/Ether/Elixir al azar
Power Tab	-----	\$5	+1 en Poder (permanente)
Revive	\$200	\$100	Revive un aliado y le restaura 50 HP
Shelter	\$150	\$75	Restaura todo el HP y MP a todos los aliados (solo puede utilizarse mientras estés sobre un save point)
Shield	-----	\$2500	Reduce el daños físicos un tercio (en batalla)
Speed Tab	-----	\$5	+1 en Velocidad (permanente)
Tonic	\$10	\$5	Restaura 50 HP a un aliado

%%%%%%%%%%
 %%% Key Items %%%
 %%%%%%%%%%

NOMBRE: DESCRIPCION:

Bent Hilt	Parte de la espada Masamune. Obtenido en Denadoro Mountains.
Bent Sword	Parte de la espada Masamune. Obtenido en Denadoro Mountains.
Bike Key	Te permite conducir la moto en Lab 32 para las carreras con Johnny. Obtenido de Doan en un domo del 2300 D.C.
Chrono Trigger	Necesaria para revivir a Crono. Obtenido de Gaspar en el Fin del Tiempo.
Clone	Clon de Crono, necesario para revivirlo. Se obtiene en Norstein Bekkler del 1000 D.C ganando un mini-juego.
Dreamstone	Parte necesaria para arreglar la Masamune.
Fang	Se usa para cambiar por items en el trueque de la prehistoria.
Feather	Se usa para cambiar por items en el trueque de la prehistoria.
Gate Key	Creada por Lucca. Necesaria para abrir y viajar por los portales del tiempo.
Horn	Se usa para cambiar por items en el trueque de la prehistoria.
Jerky	Recibido de un cocinero del castillo de Guardia en 600 D.C, hay que entregarselo a los soldados del Puente Zenan. También se consigue en Snail Stop del 1000 D.C para poder recuperar la Moon Stone (mira la sección "5.1.26.4.-The Sun Stone" para más detalles).
Masamune	La espada legendaria. Solo Frog puede usarla.
Moon Stone	La Sun Stone completamente drenada, de ahí su nombre. Hay que recargarla por medio de la Sun Keep.
Pendant	Responsable de muchos acontecimientos. Pero principalmente nos sirve para abrir los cofres y las puertas selladas.
Petal	Se usa para cambiar por items en el trueque de la prehistoria.
Prism Shard	Un pedazo de la Rainbow Shell para demostrar la inocencia del Rey Guardia (mira la sección "5.1.26.6.-The Rainbow Shell" para más detalles).
Race Log	Se encuentra en los caminos del Lab 32. Te permite grabar los records de tus carreras.
Ruby Knife	Versión primitiva de la Masamune. Utilizada para poder detener la Mammon Machine en el Ocean Palace en el 12000 A.C. recibido por Melchior.
Seed	Encontrado en el refrigerador descompuesto en 2300 D.C, hay que darselo a Doan.
Sun Stone	Lucca puede hacer la Wondershot con esto. Y Melchior puede hacer la Rainbow en conjunto con la Rainbow Shell.
Toma's Pop	Recibido de Toma en 600 D.C, nos pidió derramarle esta bebida en su tumba cuando muera. La tumba esta en 1000 D.C (mira la sección "5.1.26.6.-The Rainbow Shell" para más detalles).
Tools	Recibido de la esposa de un carpintero en 1000 D.C, daselo al carpintero del 600 D.C para que arregle la Northern Ruins (mira la sección "5.1.26.6.-The Rainbow Shell" para más detalles).

Yakra Key Lo deja Yakra XIII al morir. Usala en un cofre del castillo de Guardia para liberar al Canciller verdadero (mira la sección "5.1.26.6.-The Rainbow Shell" para más detalles).

6.6.-Cofres y puertas selladas

<cyps>

Aquí esta el listado de todos los cofres y puertas selladas. Para no perderse ningun item (ni lugar).

```
-----
|12000 D.C|
+-----+
|ZEAL PALACE (Puerta): Permite acceder al trono de Zeal|
+-----+

-----
|600 D.C|
+-----+
|(1)ELDER'S HOUSE (Cofres): Black Vest, White Vest |
+-----+
|(2)GUARDIA CASTLE (Cofre): Red Vest |
+-----+
|GUARDIA FOREST (Cofre): Speed Tab |
+-----+
|MAGIC CAVE (Cofre): Magic Ring |
+-----+
|(3)NORTHERN RUINS (Cofres): Nova Armor, Kali Blade, Siren|
+-----+
|(4)TRUCE INN (Cofre): Blue Vest |
+-----+

-----
|1000 D.C|
+-----+
|FOREST RUINS (Cofres): Safe Helm o Swallow (una de las dos)|
+-----+
|HECKRAN CAVE (Cofre): Wall Ring, Dash Ring |
+-----+
|(2)GUARDIA CASTLE (Cofre): Red Mail |
+-----+
|GUARDIA FOREST(*) (Cofre): Power Ring |
+-----+
|(1)MAYOR'S MANOR (Cofres): Black Mail, White Mail |
+-----+
|(3)HERO'S GRAVE (Cofres): Moon Armor, Shiva Edge, Valkerye |
+-----+
|(4)TRUCE INN (Cofre): Blue Mail |
+-----+

-----
|2300 D.C|
+-----+
|ARRIS DOME (Puerta): Power Tab, Gold Earring, Hit Ring, Elixir, Lumin Robe|
+-----+
|BANGOR DOME (Puerta): Charm Top, Wallet, Full Ether |
+-----+
|KEEPER'S DOME (Puerta): Permite acceder a las "Alas del tiempo" |
+-----+
|TRANN DOME (Puerta): Gold Stud, Full Ether, Magic Tab |
+-----+
```

(*) Solo se puede acceder a este cofre tomando el pilar que está en el Fin del Tiempo que lleva a Guardia Forest.

Las ubicaciones que coincidan con un mismo numero entre parentesis significa que en 1000 D.C en el mismo lugar puedes conseguir los items actualizados de 600 D.C.

Para hacer esto, primero revisamos los cofres del 600 D.C pero no hay que recoger su contenido. En lugar de eso vamos al mismo lugar pero en 1000 D.C y de esta forma conseguimos una versión más poderosa de ese item.

Hecho esto, si quieres puedes volver a 600 D.C. y recoger las versiones antiguas de dichos items que habiamos dejado antes, para convenientemente venderlos.

6.7.-Bestiario

<bstr>

En esta sección recopilo la informacion de casi todos los monstruos que existen en el juego-

Esta parte la hice con muy poca dedicación y basándome en info de webs variadas, así que si hay errores en algún dato (especialmente en el ITEM AL MORIR y CHARM), por favor haganmelo saber.

NOMBRE	HP	EXP	TECH	G.	ITEM AL MORIR	CHARM
Acid	10	33	1	20		
Alien	1050	804	8	1100	Shield	Magic Tab
Alkaline	9	45	1	40		
Amphibite	100	66	----	----	2 Horns	2 Horns
Anion	152	72	1	----	2 Petals	2 Petals
Avian Chaos	45	4	1	18	Tonic	
Avian Rex	327	129	3	----	Feather	Feather
Bantam Imp	250	222	6	550		Alloy Blade
Barghest	450	376	8	400		Shield
Base	88	333	8	650		
Basher	150	377	8	----		
Beast	830	204	5	450		Rainbow Helm
Beetle	12	3	1	5		
Bell Bird	94	27	2	100	Heal	Heal
Blob	1050	717	----	1250	Barrier	Magic Ring
Blue Eaglet	16	3	1	32	Heal	Heal
Blue Imp	13	2	1	12		
Blue Scout	300	234	8	250	Shield	Shield
Blue Shield	24	11	1	45	Tonic	Tonic
Boss Orb	850	----	----	750		
Bug	89	26	1	----	Heal	
Bugger	100	81	1	45		
Byte	192	378	8	----		
Cave Ape	426	123	3	----	Fang	Fang
Cave Bat	108	28	1	40		
Crater	80	15	1	35		
Croaker	100	----	----	----	2 Fangs	2 Fangs
Cybot	1800	728	16	750	Hyper Ether	Power Meal
Debugger	120	34	1	450	Shield	
Debuggest	1024	452	8	450	Shield	Elixir
Deceased	110	38	2	20		
Decedent	67	12	1	90		
Defunct	1450	518	18	700	Lapis	Elixir
Departed	1650	932	0	1150		
Diablos	50	10	1	70	Revive	
Edger	160	18	1	----		
Evil Weevil	158	81	2	----	Feather	Dream Gun
Flunky	390	239	2	210		
Flyclops	900	575	10	----		Gold Stud
Fly Trap	316	86	2	----	Petal	Dream Bow
Fossil Ape	1800	553	15	450	Lapis	Mega Elixir
Freelancer	110	39	2	125	Barrier	

Gargoyle	260	16	6	----	-----	Big Hand	
Gigasaur	2250	784	15	450	Barrier	Ruby Armor	
Gnasher	90	8	1	4	Revive	Revive	
Gnawer	210	26	2	300	-----	-----	
Goblin	146	32	2	80	-----	-----	
Gold Eaglet	400	32	2	80	2 Feathers	Ether	
Goon	2800	850	15	800	Elixir	Nova Armor	
Green Imp	16	4	1	24	-----	Tonic	
Gremlin	110	51	2	70	-----	-----	
Grimalkin	120	114	3	180	-----	-----	
Groupie	390	128	2	170	-----	-----	
Guard	60	10	1	70	Tonic	-----	
Hench(azul)	49	11	1	135	-----	-----	
Hench(morado)	180	93	2	200	-----	-----	
Hetake	14	3	1	16	Tonic	Tonic	
Hexapod	1000	408	15	600	Lapis	Barrier	
Imp Ace	54	11	1	45	-----	-----	
Incognito	100	378	10	1000	-----	-----	
Ion	152	72	1	----	-----	2 Feathers	
Jinn	450	303	8	400	Lapis	Lapis	
Jinn Bottle	97	34	2	50	Shield	-----	
Juggler	452	128	3	220	-----	-----	
Kilwala	160	42	2	----	Petal	Petal	
Krakker	500	378	----	300	-----	-----	
Laser Guard	400	346	8	120	-----	-----	
Lasher	666	365	8	850	-----	-----	
Leaper	800	312	10	360	Shield	Elixir	
Lizardactyl	950	444	8	----	-----	HyperEther	
Macabre	582	427	1	500	Ether	Full Ether	
Mad Bat	18	6	----	75	-----	-----	
Mage	450	322	8	550	Lapis	Barrier	
Man Eater	260	253	6	750	-----	Pearl Edge	
Martello	1245	544	10	400	-----	HyperEther	
Meat Eater	75	19	1	60	-----	Ether	
Megasaur	830	147	2	----	Fang	Aeon Blade	
Metal Mute	1930	685	16	1100	-----	HyperEther	
Mohavor	400	348	15	550	Shield	-----	
Mutant	300	22	1	30	-----	Full Tonic	
Naga-Ette	60	8	1	80	-----	-----	
Nereid	138	22	1	200	-----	Ether	
Nu	1234	248	30	----	-----	Mop	
Octo Blush	80	28	1	35	-----	-----	
Octo Pod	130	12	1	10	-----	Mid Ether	
Ogan	146	32	2	80	-----	Shield	
Omnicrone	218	22	1	55	Ether	-----	
Outlaw	182	104	3	90	-----	-----	
Pahoehoe	250	94	3	----	-----	-----	
Panel	1875	800	12	550	-----	SPEED TAB	
Peeping Doom	1	378	10	450	-----	-----	
Poly	99	7	2	50	-----	Ether	
Proto 2	128	22	1	50	-----	Tonic	
Proto 3	256	33	1	60	-----	Full Tonic	
Proto 4	1024	477	8	800	Barrier	Elixir	
Rain Frog	100	64	----	----	2 Feathers	2 Feathers	
Rat	45	18	1	----	-----	-----	
Reaper	1450	518	18	700	-----	Elixir	
Red Eaglet	400	69	2	----	-----	-----	
Red Scout	300	234	8	250	-----	Lapis	
Reptite	92	72	2	----	Petal	Magma Hand	
Reptite morado	336	123	4	----	Mid Tonic	Mid Tonic	
Roly	24	3	1	25	Tonic	-----	
Roly Bomber	99	72	3	25	Tonic	-----	
Roly Poly	50	31	1	50	Mid Tonic	-----	
Roly Rider	30	5	2	40	-----	-----	
Rubble	515	1000	100	----	-----	-----	
Ruminator	1500	422	18	400	-----	Mega Elixir	
Runner	196	42	2	----	Horn	Horn	
Save Point (*)	10	114	2	100	-----	-----	
Scouter	300	234	8	250	-----	Lapis	
Sentry	1280	467	8	400	Full Ether	HyperEther	

Shadow	1	14	1	50	-----	-----
Shist	250	94	3	----	Petal	Petal
Shitake	158	111	2	----	Petal	Petal
Side Kick	1250	500	100	----	-----	-----
Sorcerer	220	110	3	220	Mid Ether	-----
Stone Imp	300	348	12	850	-----	Mid Ether
Synchrite	2250	755	12	900	HyperEther	Gold Earring
T'Pole	150	26	1	30	-----	-----
Tempourite	88	32	2	45	-----	-----
Terrasaur	1090	259	4	----	-----	Lapis
Trasher	666	318	8	250	-----	-----
Tubster	2000	850	20	800	Elixir	POWER TAB
Turret	700	750	50	----	-----	Mid Ether
Vamp	120	58	2	70	-----	-----
Volcano	257	222	7	----	-----	Lapis
Winged Ape	400	123	2	----	Fang	Ruby Vest
Yodu De	24	11	----	90	Tonic	-----
----------*-----*-----*-----*						

(*) "Save Point" es el monstruo que aparece en Magus Lair que se ve como un punto para guardar el juego, pero son falsos. No tienen nombre, así que por eso le puse ese.

6.8.-Transformaciones de Spekkio

<spkk>

Spekkio, como ya sabemos, es el monstruo que esta en el Fin del Tiempo junto con Gaspar.

Nos enseña cómo usar magia y se proclama el "Dios de la Guerra".
 Dependiendo de cada nivel, Spekkio tomará diferentes formas de monstruos según los niveles que tengan tus personajes.

Si peleamos con él y le ganamos no recibiremos ni experiencia, ni tech points ni dinero. En su lugar recibiremos recompensas en items.

Podemos pelear con él las veces que queramos pero los premios solo los recibes una vez por cada transformación.

Aquí están las diferentes transformaciones que tiene, los premios y la estrategia de cada uno:

```
#####
# NIVEL # FORMA # PREMIO #
#####
# 1-9 + SAPO + 1 Magic Tab #
#####
# 10-19 + KILWALA + 1 Magic Tab y 5 Ethers #
#####
# 20-29 + MASAMUNE + 1 Magic Tab y 5 Mid Ethers #
#####
# 30-39 + GOBLIN + 1 Magic Tab y 5 Full Ethers #
#####
# 40-98 + OMNCRONE + 1 Magic Tab, 1 Power Tab, 1 Speed Tab y 10 Elixirs #
#####
# 99 (**)+ NU ROSA + 10 Magic Tabs, 10 Power Tab, 10 Speed Tabs y 10 Mega #
# + + Elixirs #
#####
```

ESTRATEGIAS:

SAPO:

 SPEKKIO (FORMA DE SAPO) (350 HP)

TECNICAS:

- Lightning
- Fire
- Ice
- Water

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA:

No uses a Robo, ya que sus ataques no le hacen daño y no tiene magias elementales (por el momento).

Como verás, Spekkio es invulnerable a cualquier ataque físico. Solamente técnicas elementales lo dañan, y esto se aplica a cualquier otra transformación. *

Simplemente usa las técnicas elementales que él mismo te enseñó, y también cura cuando sea necesario.

Como esta transformación requiere que estes en un nivel inferior a 10, es probable que no puedas luchar contra esta forma. No es imposible llegar al Fin del Tiempo con un nivel de 9 o menos, pero sí muy complicado.

KILWALA:

SPEKKIO (FORMA DE KILWALA) (800 HP)

TECNICAS:

- Lightning
- Fire
- Ice
- Water

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA: Esta es la tranformacion que verás probablemente pasando el juego de forma normal.

Aquí tampoco uses a Robo, por las razones mencionadas anteriormente.

Usa la misma estrategia que la anterior.

GOBLIN:

SPEKKIO (FORMA DE GOBLIN) (2200 HP)

TECNICAS:

- Lightning
- Fire
- Ice
- Water

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA:

No cambió mucho respecto a los anteriores, pero su HP es alto. Asi que asegurate que las técnicas elementales le quiten más o menos 200 HP para eliminarlo más rápido. Creo que durante esta transformación es posible conseguir Ruby Vests, así que si puedes conseguir las, no dudes en aprovecharlas en esta batalla.

Con respecto a los ataques, usa las mismas mencionadas en las estrategias anteriores. Si ya tienes las de nivel 2, mejor. Cura con lo que tengas a tu alcance.

OMNICRONE:

SPEKKIO (FORMA DE OMNICRONE) (4800 HP)

TECNICAS:

- Lightning 2 (ataca a todos)
- Fire 2 (ataca a todos)
- Ice 2 (ataca a todos)
- Water 2 (ataca a todos)

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA:

Aquí se torna mucho más difícil, pero a comparación con las siguientes transformaciones, esto no es nada. Ya a estas alturas es muy seguro que tengas algunas armaduras que reduzcan o absorban el daño elemental. Si las tienes, usa una de diferentes elementos para cada uno. Esto ya es una ventaja, la otra es que también deberías tener a tu alcance las mejores técnicas dobles como Fire/Ice Sword (Crono y Lucca/Marle), Antipode (Lucca y Marle) y Spire (Crono y Frog).

Para curar puedes usar una técnica doble como Aura Whirl (Crono y Marle) que cura a todo el equipo.

MASAMUNE:

SPEKKIO (FORMA DE MASAMUNE) (10000 HP)

TECNICAS:

- Lightning 2 (ataca a todos)
- Fire 2 (ataca a todos)
- Ice 2 (ataca a todos)
- Water 2 (ataca a todos)
- Dark Bomb
- Chaos Barrier (causa Chaos)
- Mata instantáneamente a un personaje (aunque puede fallar)

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA:

Y ahora sí empiezan los dolores de cabeza con Spekkio. No hace falta decir que esta forma es muy poderosa y para ganar hay que ser habilidosos.

Usa las técnicas elementales más poderosas (Luminaire de Crono, Flare de Lucca, Dark Matter de Magus o Shock de Robo). Las dobles como Antipode 3 (Lucca y Marle), Fire o Ice Sword 2 (Crono y Lucca/Marle), Glacier (Marle y Frog) o similares, sirven para hacerle un daño decente.

De la mano de las triples puedes usar Dark Eternal (Magus, Lucca y Marle, con la Black Rock) que le quita aproximadamente una quinta parte de su HP.

Si tienes a Frog y escaseas de HP puedes usar los ataques que hagan más daño cuanto menos HP tengas, como Frog Flare (Lucca y Frog) o Grand Dream (Frog, Marle y Robo, con la Gold Rock).

No te olvides de equipar armaduras elementales. Especialmente las que absorben daño elemental. Pero recuerda: siempre de un elemento diferente para cada uno

NU ROSA:

SPEKKIO (FORMA DE NU) (20000 HP)

TECNICAS:

- Luminaire (ataca a todos)
- Flare (ataca a todos)
- Dark Matter (ataca a todos)
- Hallation (reduce el HP de todos a 1)
- Salt (cura por completo a un aliado) (¿?)

RESISTENCIAS: Inmune al daño físico.

ESTRATEGIA:

Si dije que Spekkio era muy poderoso en la forma de Masamune, sinceramente mentía. Este es el verdadero desafío que tendremos contra él. Tiene las técnicas elementales más poderosas, agregando Hallation (si, la misma técnica que usa Zeal) y Salt (una técnica curiosa, ya que le restaura todo el HP a uno de tus personajes).

Para protegerte de su magia, usa armaduras que absorban daño elemental (como dije anteriormente). Pero otro gran problema es Hallation que es un dolor de cabeza, sin embargo puedes aprovechar esto a tu favor usando técnicas como Frog Flare (Lucca y Frog) o Grand Dream (Frog, Marle y Robo, con la Gold Rock). Esta última es muy útil ya que quita casi un tercio de su HP, pero no abuses ya que teniendo esos HP's tan bajos por mucho tiempo te puede costar la victoria.

Si tienes que curarte usa Mega Elixir (si tienes), si no cualquier técnica doble de curacion (menos Aura Whirl, que ya no es efectiva a estas alturas). Hay que tener en cuenta que llegar hasta el nivel 99 (***) es bastante tedioso, especialmente si no estas jugando con un emulador. Pero se puede remediar con los famosos codigos Game Genie. Hay uno que sirve para subir hasta el nivel máximo. Mira la sección 7.1. para más información.

6.10.-Estados

<estds>

Los estados son una forma de modificar temporalmente las características de un personaje o enemigo dentro de una batalla.

Hay positivos y negativos:

POSITIVOS

Shield: Reduce un tercio los daños físicos.
 Cuando este estado esté activado, se verá un aura de color amarillo alrededor del personaje y tendrá una pose defensiva.
 Para obtener este efecto, se puede usar un Shield o equipar un Safe Helm.

Barrier: Reduce un tercio los daños mágicos.
 Cuando este estado esté activada, se vera un aura verde alrededor del personaje.
 Para obtener este efecto, se puede usar un Barrier o equipar una Prism Dress (solo para personaje femeninos).

Haste: Aumenta la velocidad de un personaje. Esto significa que disminuye el tiempo en cargarse la barra de accion.
 Usando Haste de Marle o equipando un Haste Helm se obtiene este efecto.
 A los que tengan este estado se le verá un aura rojo alrededor del personaje.

Berserker: Le otorga a un personaje ataques normales automaticos. Tambien aumenta el año un 50% más y reduce un tercio los daños normales (físicos).
 Para obtener este estado, basta con equipar un Berserker.
 Lo malo de tener este estado es que pierdes el control del personaje en cuestion, por lo tanto no podrás invocar técnicas o utilizar items por tu cuenta.

Counterattack: El personaje contraatacará al enemigo que lo atacó, sin importar si fue con ataques normales o con técnicas.
 Este efecto se obtiene equipando la Rage Band o la Frenzy Band.
 La primera te da un 50% de posibilidad de contraataques, mientras que la segunda un 80%.

Hay otro estado positivo que te restaura 5 MP por segundo, y se obtiene equipando la Seraph Song. Sin embargo, este item no esta disponible en el juego normalmente, a menos que uses codigos Game Genie (mirar la sección de trucos para más información).

|NEGATIVOS|

Chaos: Cuando tenga este estado, aparecerá sobre el personaje una estrella y hará carcajadas.

Pierdes el control de dicho personaje y empezará a atacar tanto a tus aliados como a los enemigos.

Ataques como Tornado de Masa y Mune y Chaotic Zone de Lavos causan este estado.

El Provoke de Marle y el Iron Fist de Ayla pueden causar este estado a los enemigos.

Lock: El personaje tendrá un signo de pregunta sobre la cabeza.

Quien tenga este estado no podrá utilizar ningun tipo de técnica.

Hay un estado muy similar (y mucho peor) llamado Lock/All, que usan los Rubbles y los Boss Orbs siempre al principio de la batalla, que no te permiten usar ni técnicas ni items durante toda la batalla.

Stop: Causa parálisis al personaje, impidiendole realizar cualquier clase de acción.

Quien tenga este estado, le aparecerá un reloj sobre él.

El arma Siren de Marle puede causar este estado a cualquier enemigo.

Sleep: Similar al anterior, pero también reduce la defensa.

Hypno Wave de Lucca puede causar este estado a los enemigos.

El ataque Waltz of Wind de Flea también causa Sleep.

Slow: Reduce la velocidad por la mitad. Es el efecto contrario de Haste.

El ataque "Invading light" de Lavos puede causar este efecto.

HP Down: Teniendo este estado, el personaje perderá 1 HP a cada rato.

Ataques como el Geyser de Magus o el Azala Break de Azala causan este efecto.

Poison: Este estado tiene exactamente el mismo efecto que el anterior.

Cuando el personaje tenga este estado, aparecerán unas burbujas sobre él.

Wind of Poison de Flea causa este estado.

Blind: Reduce el Hit Rate, o sea, las posibilidades de poder pegarle al enemigo con éxito.

El personaje tendrá un ojo con una cruz cuando tenga este estado.

Prism Beam de Flea puede causar este estado.

Todos los estados negativos pueden curarse con el item "Heal" o con el "Kiss" de Ayla.

—————*6.11.-Cantidades máximas de atributos y demás*—————

<cmx>

HP = 999

MP = 99

NIVEL = 99 (**)

ATTACK / DEFENSE / MAGIC / MAGIC DEFENSE = 255

POWER / STAMINA / SPEED / HIT RATE / EVADE RATE = 99 (**)

EXPERIENCIA / DINERO = 999999999

ITEMS (Cantidad de c/u) = 99

ITEMS (Slots) = 241

TIEMPO = 99:59 (casi 100 horas)

SILVER POINTS = 200

en Keeper's Dome, el cual se puede atravesar la puerta sellada para obtener el Epoch al principio del juego.

BC18-8F06 - Caminar sobre (casi) cualquier parte del mapa. Lo malo del código es que no se puede caminar por todos lados y que es demasiado probable que te quedes atascado en alguna parte y tengas que reiniciar. Recomiendo que NUNCA guardes el juego en lugares supuestamente inaccesibles.

2AB4-77DD - Con este código, al apretar abajo+izquierda te puede transportar al azar a cualquier área, lugar, evento o ending.

A veces te puede tocar un lugar en donde no puedas moverte y te quedes atascado. Si esto llega a suceder, puede solucionarse activando el código de atravesar paredes (0B60-7FA4) y caminando un poco para el sur, pero no siempre funciona.

29BD-5F07 - Código similar al anterior, pero en este caso solo tienes que salir o entrar de un área.

Los códigos que vienen a continuación deben activarse antes de obtener o de poner en el equipo al personaje mencionado.

En el caso de Crono, si quieres usar esos códigos al principio, debes activarlos antes de comenzar el juego.

Códigos de Crono:

~~~~~ ~ ~~~~~

BDDD-74ED - Poder al máximo  
BDDD-777D - Stamina (defensa) al máximo  
BDDD-775D - Velocidad al máximo  
BDDD-778D - Magia al máximo  
BDDD-77ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo  
BDDF-7D7D - Evasion al máximo  
BDDF-7D5D - Defensa mágica al máximo  
EEDD-7F5D - HP al máximo  
63DD-745D - MP al máximo

#### Códigos de Lucca:

~~~~~ ~ ~~~~~

BDD9-74ED - Poder al máximo
BDD9-777D - Stamina (defensa) al máximo
BDD9-775D - Velocidad al máximo
BDD9-778D - Magia al máximo
BDD9-77ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo
BDD1-7D7D - Evasion al máximo
BDD1-7D5D - Defensa mágica al máximo
EED9-7F5D - HP al máximo
63D9-745D - MP al máximo

Códigos de Marle:

~~~~~ ~ ~~~~~

BDDC-74ED - Poder al máximo  
BDDC-777D - Stamina (defensa) al máximo  
BDDC-775D - Velocidad al máximo  
BDDC-778D - Magia al máximo  
BDDC-77ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo  
BDD8-7D7D - Evasion al máximo  
BDD8-7D5D - Defensa mágica al máximo  
EEDC-7F5D - HP al máximo  
63DC-745D - MP al máximo

#### Códigos de Frog:

~~~~~ ~ ~~~~~

BDD0-54ED - Poder al máximo
BDD0-577D - Stamina (defensa) al máximo
BDD0-575D - Velocidad al máximo
BDD0-578D - Magia al máximo
BDD0-57ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo
BDD9-5D7D - Evasion al máximo

BDD9-5D5D - Defensa mágica al máximo
EED0-5F5D - HP al máximo
63D0-545D - MP al máximo

Codigos de Robo:

~~~~~ ~ ~ ~ ~

BDDE-74ED - Poder al máximo  
BDDE-777D - Stamina (defensa) al máximo  
BDDE-775D - Velocidad al máximo  
BDDE-778D - Magia al máximo  
BDDE-77ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo  
BDDD-5D7D - Evasion al máximo  
BDDD-5D5D - Defensa mágica al máximo  
EEDE-7F5D - HP al máximo  
63DE-745D - MP al máximo

Codigos de Ayla:

~~~~~ ~ ~ ~ ~

Bddb-54ED - Poder al máximo
Bddb-577D - Stamina (defensa) al máximo
Bddb-575D - Velocidad al máximo
Bddb-578D - Magia al máximo
Bddb-57ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo
BDDC-5D7D - Evasion al máximo
BDDC-5D5D - Defensa mágica al máximo
EEDB-5F5D - HP al máximo
63DB-545D - MP al máximo

Codigos de Magus:

~~~~~ ~ ~ ~ ~

BDD3-54ED - Poder al máximo  
BDD3-577D - Stamina (defensa) al máximo  
BDD3-575D - Velocidad al máximo  
BDD3-578D - Magia al máximo  
BDD3-57ED - Hit Rate (chance de daño) al máximo  
BDDE-5D7D - Evasion al máximo  
BDDE-5D5D - Defensa mágica al máximo  
EED3-5F5D - HP al máximo  
63D3-545D - MP al máximo

\*\*\*\*\*

7.2.-Glitches

\*\*\*\*\*

<glitch>

Aprovechando los codigos anteriores, podemos acceder a glitches bastante interesantes, como caminar sobre el mapa de 1999 D.C.

A continuacion enumero los que encontré por internet y he podido reproducir con éxito.

CAMINAR SOBRE EL MAPA DE 1999 D.C:

~~~~~ ~ ~ ~ ~

¿Viste que el mapa de 1999 D.C donde te aparece Lavos es imposible caminar ya que se usa solo para cinemáticas?

Bueno, hay una manera de poder hacerlo. Al menos de forma parcial.

Primero necesitamos preparar estos códigos:

29BD-5F07
EEB0-EFA4
7F67-5DD0

* Mantener los codigos desactivados y comenzar un juego nuevo.

- * Ir a la feria y activamos los codigos. Luego ir por el pasillo que te lleva a donde esta Gato.
- * Aparecemos en Death Peak. Desactivamos los trucos y entramos a la cueva del norte.
- * Una vez dentro, volvemos a activar los codigos. Vencemos al Mini-Lavos (puedes activar un codigo de victoria instantanea) y vamos por la salida del CENTRO.
- * Si lo hiciste correctamente, verás que estás en un mapa mundial pero se ve todo verde. Basta con caminar por la derecha para ver y caminar sobre ¡el mapa de 1999 D.C!. Como te darás cuenta, tan solo es una porcion de la misma y no es posible volver a ninguna otra época.
También se puede salvar el juego aquí pero no se recomienda por lo anterior mencionado.
Y se puede ver también que aparece "1999 A.D" en la esquina inferior izquierda como en todas las épocas, que eso normalmente es imposible de ver. Asimismo también puede verse el mapa mundial completo apretando SELECT (pero como dije antes, solo se ve una parte).

VOLAR CON EL EPOCH SOBRE EL PRIMER MAPA DE NIEVE DE 12000 A.C:

~~~~ ~~~ ~ ~ ~~~~~ ~~~~~ ~ ~~~~~ ~~~~~ ~ ~~~~~ ~ ~~~~~ ~~~~~

Esto te permite volar sobre el mapa 12000 A.C que está antes de que el reino de Zeal cayera al mar.

Necesitamos tener preparados estos dos codigos:

EEB0-EFA4  
7F67-5DD0

- \* Pasamos el juego hasta despues de revivir a Crono.
- \* Volamos hacia 2300 D.C e iremos a Factory Ruins.
- \* Vamos hasta donde está la computadora "Zabie".
- \* Obviamente notaremos que es imposible acceder ya que habiamos activado la alarma antes y las paredes se cerraron. Entonces activamos los codigos y las atravesamos.
- \* Pasamos por la puerta y activamos el switch. Suena la alarma como antes.
- \* Nos aseguramos de tener a Crono, Robo y a Lucca/Marle en el equipo. Nos hacamos camino hasta llegar al pasillo donde peleamos contra los R-Series Si no tienes a uno o a todos los personajes anteriormente mencionados, el juego se congelará ya sea al momento de pelear o despues.
- \* Cuando los derrotemos, vemos toda la escena en donde Lucca repara a Robo y luego donde tomamos el portal hasta el Fin del Tiempo. En este punto desactivamos los codigos.
- \* Cuando lleguemos notaremos cambios. Muchos pilares no estarán accesibles y solamente estarán Gaspar y Magus en la sala. Si gustas, puedes poner a Magus en el equipo para ver unas cosas interesantes que vienen a continuacion.
- \* Ahora podemos volver al futuro a 2300 D.C por medio de los pilares y usar el Epoch para viajar a 12000 A.C, donde veremos que el mapa está tal y como estaba antes de que reino de Zeal fuera destruido y podremos volar sobre ella.

Y también desde la parte que llegas al Fin del Tiempo, se puede viajar a 12000 A.C y tomar el Sky Gate para ir al Reino de Zeal de nuevo. Ponemos a Magus en el equipo y vamos hacia Zeal Palace. Luego vamos a la habitación donde Schala habla con Janus y despues la seguimos hasta la puerta sellada.

Vemos que ella vuelve a abrir la puerta con el colgante (que ya estaba abierta). Activamos los codigos y entramos al trono de Zeal.



2) ¿Cuánto tiempo toma terminar todo el juego?

-----

Entre 25 y 35 horas haciendo todas las sidequests y teniendo niveles más o menos decentes (la necesaria para derrotar a los jefes). Pero si quieres ver todos los finales y tener los niveles más altos de todos los personajes, tomaría aproximadamente unas 50 horas o más. Sin hacer los sidequests y tener niveles más bajos toma menos de 20 horas.

Esto es una contra del juego, porque no es tan largo a comparacion de sus "hermanos" como Final Fantasy y Dragon Quest/Warrior.

3) ¿Qué otros juegos de RPG son buenos también?

-----

Otros RPG que también me gustan (y recomiendo jugarlos) son las sagas de: Final Fantasy, Dragon Quest/Warrior (incluido el spin-off Monsters), Front Mission, Shining Force, Phantasy Star, Robocon, Medarot/Medabots y Pokemon. Otro que tiene un aire a un RPG es Harvest Moon que está muy bueno, se trata de revivir y administrar una granja. Si tienes Steam recomiendo jugar a: Stardew Valley, Starbound, Sirlim (1, 2 y 3) y Mount & Blade Warband.

4) ¿Estás pensando en escribir otras guías?

-----

Sí, de hecho estoy haciendo una de Ghost Trick: Phantom Detective. Un excelente juego de aventuras que me dejó tan enganchado con su historia como el juego de esta guía :).

---

## F U N C I O N A M I E N T O

---

1) Cuando ingreso la contraseña en el Arris Dome (L+R+A) no sucede nada ¿por qué?

-----

Esto también pasa solo en los emuladores. Pero no es problema el emulador, sino del teclado que se está usando.

Debido a las ciertas limitaciones técnicas de algunos teclados, con las teclas que están configuradas por defecto en ZSNES, puede ser que apretar L,R y A al mismo tiempo no funcione.

La solución es configurar las teclas de tal manera que una sola cumpla la combinacion L+R+A. O bien, cambiar el orden de las teclas para cada botón.

Esto se hace de la siguiente manera:

- Desde Zsnes vamos a Config -> Input. Allí están todas las teclas que se pueden configurar. Para más información, lee la documentacion que se incluye en el emulador
- Desde Snes9x es algo similar. Tenemos que ir a Input -> Joypad Configuration o apretar las teclas ALT+F7.

Mi configuración preferida es:

A = X

B = Z

X = S

Y = A

L = Q

R = W

Select = Shift derecho.

Start = Enter

2) No me sale la vuelta que me dice Spekkio.

-----

Hay que hacer 3 vueltas en el sentido de las agujas del reloj. O sea: arriba, derecha, abajo, izquierda; SIEMPRE tocando las paredes (la puerta no cuenta). No es difícil, pero te puede complicar la vida si lo haces desesperadamente. Otra cosa: siempre hacer una o dos vueltas más, por las dudas.

3) No puedo derrotar a Ozzie en Magus Lair.

-----

La clave de ésta batalla es atacar a las palancas, no a Ozzie.

5) Destruí a Lavos y termine el juego, pero no me apareció "New Game +".

-----

Solo podrás destrabar New Game + derrotando a Lavos por medio del sidequest del Black Omen.

Además, recuerda guardar el juego en algún save point antes de luchar con Lavos (esta advertencia es solo para los que juegan con emuladores, porque para usar New Game + requiere que por lo menos la partida esté guardada previamente dentro del juego).

---

## C O N S E J O S

---

1) ¿Quien o quienes personajes son los mejores para magia, curacion, etc.?

-----

Para las técnicas físicas: Ayla y Robo.

Para la magia: Magus, Crono y Lucca.

Para curar: Robo, Frog, Ayla, y algunas veces Marle pueden llegar a servir en determinadas situaciones.

Para daños físicos masivos:

- Frog con poco HP y técnicas como Frog Squash, Frog Flare y Grand Dream.
- Ayla con poco HP y Dino Tail.
- Robo con su último dígito en 9 HP, equipando la Crisis Arm y la técnica Uzzi Punch.

2) ¿Cuales son las mejores técnicas?

-----

Segun mi opinion, las mejores técnicas para cada caso son:

\* Ataque:

| Simples:          | Dobles:                | Triples:                  |
|-------------------|------------------------|---------------------------|
| 1-Dark Matter     | 1-Antipode 3           | 1-Dark Eternal            |
| 2-Triple Kick     | 2-Frog Flare           | 2-Omega Flare             |
| 3-Confuse         | 3-Drop Kick/Blaze Kick | 3-Grand Dream             |
| 4-Luminaire/Shock | 4-Fire/Ice Sword 2     | 4-Final Kick/Gatling Kick |
| 5-Flare           | 5-Falcon Hit           | 5-Delta Force/Delta Storm |

(Frog Flare y Grand Dream solo son realmente buenos si se tiene muy poco HP)

\* Curacion:

| Simples:         | Dobles:                 |
|------------------|-------------------------|
| 1-Cure 2 (Marle) | 1-Cure Touch            |
| 2-Heal Beam      | 2-Double Cure/Cure Wave |
| 3-Aura           | 3-Slurp Kiss            |





- 12 - BATTLE 1: En cualquier batalla común.
- 13 - COURAGE AND PRIDE: En Guardia Castle.
- 14 - HUH?!: Cuando pierdes en Norstein Bekkler.
- 15 - MANORIA CATHEDRAL: En cualquier Cathedral y en el Sun Keep.
- 16 - A PRAYER TO THE ROAD THAT LEADS: Cuando tocas el organo en la Chatedral de 600 D.C
- 17 - SILENT LIGHT: En la mazmorra de la Chatedral, en Death Peak, o en Northern Ruins/Hero's Grave.
- 18 - BOSS BATTLE 1: En batallas con jefes normales (como Yakra)
- 19 - FROG'S THEME: La melodía insignia de Frog.
- 20 - FANFARE 1: La melodía insignia de Lucca.
- 21 - KINGDOM TRIAL: En la corte de Guardia.
- 22 - THE HIDDEN TRUTH: Cuando mandan a Crono a prisión en "The Trial".
- 23 - A SHOT OF CRISIS: Cuando los soldados te persiguen al escaparte de la prisión. O también cuando suena la alarma en Factory.
- 24 - RUINED WORLD: En el mapa mundial de 2300 D.C
- 25 - MYSTERY OF THE PAST: Cuando revisas un cofre o puerta sellada sin tener el colgante de Marle cargado.
- 26 - LAB 16'S RUIN: En Lab 16
- 27 - PEOPLE WHO THREW AWAY THE WILL TO LIVE: En el Domo Trann/Arris/Proto
- 28 - LAVOS'S THEME: La melodia insignia de Lavos.
- 29 - THE DAY THE WORLD REVIVED: Cuando pierdes una batalla (salvo la de Magus en Magus Lair)
- 30 - ROBO GANG JOHNNY: La melodía insignia de Johnny. Se escucha en Lab 32 en donde se encuentra él.
- 31 - BIKE CHASE: El tema que se escucha en las carreras contra Johnny.
- 32 - ROBO'S THEME: La melodía insignia de Robo.
- 33 - REMAINS OF FACTORY: En Factory.
- 34 - BATTLE 2 (\*): No se usa en el juego. Aparentemente iba a usarse para ciertas batallas normales.
- 35 - FANFARE 2: Cuando ganas el juego del clon en Norstein Bekkler
- 36 - THE BRINK OF TIME: En el Fin del Tiempo.
- 37 - DELIGHTFUL SPEKKIO: Cuando peleas con Spekkio.
- 38 - FANFARE 3: Cuando obtienes un item importante (un Tab por ejemplo).
- 39 - UNDERGROUND SEWER: En Sewer Access o en Denadoro Mountains.
- 40 - BOSS BATTLE 2: En batallas con jefes importantes (como Masamune)
- 41 - PRIMITIVE MOUNTAIN: En Mystic Mountains.
- 42 - AYLA'S THEME: El tema de Ayla, se escucha la 1ra vez que la vemos.

- 43 - RHYTHM OF WIND, SKY AND EARTH: En el mapa mundial de 65000000 A.C.
- 44 - BURN! BOBONGA!: En la "fiesta de bienvenida" de Ayla.
- 45 - MAGUS'S CASTLE: En la entrada del castillo de Magus.
- 46 - CONFUSING MELODY: Dentro del castillo de Magus.
- 47 - MAGUS'S THEME: Cuando peleamos con Magus en su castillo.
- 48 - SINGING MOUNTAIN (\*): No se usa en el juego.
- 49 - TYRAN CASTLE: En Tyrano Lair.
- 50 - AT THE BOTTOM OF NIGHT: Varias ocasiones, pero me acuerdo que se escuchaba cuando las series R golpeaban a Robo.
- 51 - CORRIDORS OF TIME: Mi tema favorito. Es el que se escucha en el mapa del reinado de Zeal, en Last Village y en un par de endings.
- 52 - ZEAL PALACE: En Zeal Palace, ja.
- 53 - SCHALA'S THEME: El tema de Schala. Cuando ella habla con Janus sobre Zeal se escucha esta melodía.
- 54 - SEALED DOOR: En Keeper's Dome.
- 55 - UNDERSEA PALACE: En el Ocean Palace.
- 56 - FAR OFF PROMISE: La melodía insignia de Marle.
- 57 - WING THAT CROSS TIME: Cuando estamos manejando el Epoch volador.
- 58 - BLACK DREAM: En el Black Omen.
- 59 - DETERMINATION: En la escena donde el Epoch entra al interior de Lavos.
- 60 - WORLD REVOLUTION: En la penultima batalla contra Lavos.
- 61 - LAST LAVOS BATTLE: En la última batalla contra Lavos.
- 62 - FIRST FESTIVAL OF STARS: En el Moon Light Parade.
- 63 - EPILOGUE - TO GOOD FRIENDS: En el ending Beyond Time, cuando todos se despiden y vuelven a sus tiempos.
- 64 - TOO FAR AWAY TIMES: En los créditos.

Las melodias marcadas con un asterisco existen dentro de los datos del juego pero no son utilizadas en ninguna parte del mismo.

-----  
TOP 10 DE MIS FAVORITOS:

- 1 - CORRIDORS OF TIME
- 2 - SILENT LIGHT
- 3 - UNDERSEA PALACE
- 4 - CHRONO TRIGGER
- 5 - TYRAN CASTLE
- 6 - BLACK DREAM
- 7 - MAGUS'S THEME
- 8 - WORLD REVOLUTION



- A Square Enix por crear este magnífico juego que nunca en mi vida me voy a olvidar
- A Nintendo por obvias razones.
- A esta guía que, gracias a ella, consumió horas de mi vida jaja.
- Obviamente a ustedes, los lectores, por leer mi guía.
- A Gamefaqs y Neoseeker, los sitios donde se hospeda esta guía.
- A Crono, por ser uno de los personajes más mudos en la historia de los videojuegos jaja.
- A mi difunta Pentium de 166 mhz que fue donde comencé a escribir esta guía.
- A la emisora de radio "Mega 98.3" por acompañarme con buena música mientras escribía la guía.
- A algunos de mis lectores por aportar ideas para la guía y de notificarme errores.
- A todos mis demás contactos que no nombré por razones de espacio o memoria.

```

@*****=11.-COSAS LEGALES=*****@
<lgl>

```

```
#####
```

PUEDES: Leer, distribuir, imprimir y mostrar esta guía a otras personas, pero tiene que estar INALTERADA y obviamente debes mencionarme como su autor.

NO SE PERMITE: Modificar esta guía y/o publicarla en la web SIN MI CONSENTIMIENTO y/o usarla para fines lucrativos.

En caso de que quieras publicar mi guía en la web u otro medio, me mandas un e-mail comunicandome y luego espera mi confirmación.

La última versión de la guía estará disponible solo en GameFaqs y Neoseeker.  
<http://www.gamefaqs.com>  
<https://www.neoseeker.com> (como "Danick")

Copyright 2006-2020 - Nick88x (anteriormente "Danick")

[nick.urquiola@gmail.com](mailto:nick.urquiola@gmail.com)

```
#####
```

GRACIAS POR LEER MI GUIA :)