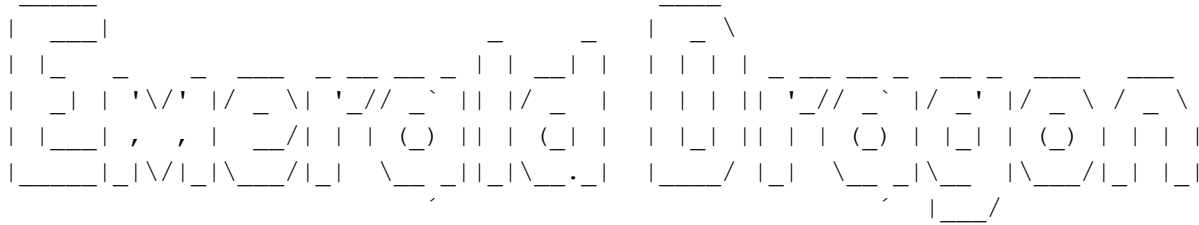


Emerald Dragon FAQ/Walkthrough (Spanish)

by NightStalker2099

Updated to v0.1 on Feb 16, 2009



- Emerald Dragon -
FAQ/Walkthrough
Original de Night stalker.
(carta_detrampa@hotmail.com)

Version 0.1

SUMARIO

	. Carta del autor	1
	. Historial	2
	. Acerca del juego	3
	. Los personajes	4
	. Opciones basicas	5
	. Caminata	6
	. Inventario	7
	. Ataques magicos	8
	. Lista de enemigos	9
	. Faq y buzón de comentarios.....	10
	. Agradecimientos especiales.....	11
	. Cuestiones Legales	12

1. CARTA DEL AUTOR

Bienvenido(s), de nueva cuenta nos encontramos para otra letra-venturas, :) jejeje, bueno mal chiste pero de todas formas cabe destacar que regreso a ese genero tan prometedor (e incluso algo frustrante) RPG, como bien se sabe, este tipo de juegos tiende a hacerlas muy, pero muy muy canzados, asi que ya advertido, ponte algo comodo, procura no tomar mucho cafe y estar lo mas relajado que puedas y de todas formas, si te enojas mucho recuerda que solo es un juego.

En rasgos generales, espero y ya empiecen a hacer sus planes de año nuevo o

penzar como no llevar a cabo tales planes y espero que sigas(n) leyendo mas archivos de mi persona o de algun otro escritor (pero que esten en spanish, que quede claro).

Si en algun momento no le entiendes a mis frases llenas de 100% tonterias y regionalismos, psss igual y pregunten (n_n).

Como en algunos casos detallo (en otros no), usar un editor de texto para formato ASCII que sea un tanto "basico", como el note pad o el text edit, a una resolución mínima de 800 x 600 (en 1024 x 768 se ve genial)... por que si ocupan word abra horribles y desagradables cambios que haran terminar este archivo en algun basurero, pero bien bien bien, ya sabran que hacer.

Y lo sigo repitiendo, sigo ocupando la plantilla para este tipo de archivos asi que no sean tan amarrados para juzgarme.

Esta guia esta disponible en:

<http://www.gamefaqs.com/>

<http://Neoseeker.com/>

O algun otra :D

2. HISTORIAL

version 0.1 --- 27/12/08 08:15 pm --- 15/02/09 08:05 pm

Realizado.

- De inicio coloque la plantilla del archivo y le di copy-paste a varios asuntitos y frases que siempre digo :)
- El Historial realizado.
- Empece a interpretar informacion disponible.
- En especial de los personajes.
- Al realizar la caminata, realice mi inventario, asi es mas facil.
- El no faltante Arte ASCII.
- Al escribir revise de nuevo mi inventario (que siempre arruino).
- Revision de las supuestos ataques magicos.
- Estoy intercalando (u ocupando mas cerebro en varios asuntos) a si que no se cuando podre acabar esto, ya saben, un dia si, otro no, etc.
- Revision ortografica, no se emocionen, solo es como -10% :D
- Completada las partes finales (agradecimientos y cuestiones).
- Mi logotipo, ya corregido.

Ven, a eso me referia, acabe mas tarde de lo que planeaba y todo por eso de los tragos, jejeje, salud señores, en teoria tarde un año (u_u)" bueno eso esta en discucion (con el de los tragos) bueno me despido y nos leemos luego.

3. ACERCA DEL JUEGO

Emerald dragon es un juego de rol desarrollado en el '95 por la (para mi no muy reconocida) Mediaworks, la historia tiene vida en un lugar muy alejado

que consta de dos reynos, humanos y dragones, pero a la vez unidos por una persona y diversas situaciones.

En tanto a la descripción, se pueden aparentar ciertas semejanzas alejadas con el Breath of fire, aunque con un toque más oriental, las formas de batalla presentan algo más interesante como es el caso de manejar un solo personaje y ver como actúan alejadamente los demás, los ataques basándose de una barra (que en muchos casos de otros juegos de RPG no es visible) y rige cualquier acción a realizar.

Por parte de inventarios, pueblos, experiencias, estados, etc, es de lo más común en juegos de este género.

Por desgracia solo fue lanzada para japon (woooo u_u)...

La historia inicial nos tiende a relatar (con animaciones y toda la cosa) algo así, cof cof (en algunos casos manejas al personaje, pero tu sigue la corriente):

"Un día... Un barco es avistado a orillas del reino de Dragurian... Era algo imposible de creer que un nave de humanos había cruzado la dimensión entre estos dos reynos, desde hace casi 2000 años, en los cuales los dragones se alejaron de aquellos lugares, ante la impresión de todos, una niña es rescatada de aquel naufragio y algo aturdida al ver a esas criaturas! esta bien de estado, solo no recuerda absolutamente nada de su vida (>_>), Atrushan es el primero en entablar una amistad y por parte de su abuelo, el dragón blanco, tiene la aceptación de vivir entre ellos y ahora tener un nuevo nombre: Tamryn"...

"El tiempo transcurre muy rápido y ya hacía 15 años desde aquel evento y 3 desde que Tamryn decidió volver a donde los humanos, aunque ese día Atrushan quien es llamado por el dragón blanco para ir en la ayuda de Tamryn, quien ocupó el cuerno de dragón, un artefacto que en la historia muestra como es un obsequio de despedida de aquellas tierras por Atrushan y solo útil para ir en su ayuda si es que algún día la necesitaba, aquel servicio es requerido, aunque aquel lugar (Ishban) tiene un pequeño problema desde que lo abandonaron los dragones, tiene una maldición que los elimina en más que instantes. Por parte del dragón blanco, Atrushan es dotado del tesoro más venerado de la tribu, el "Silver scales" que lo transforma en humano y listo para ser transportado a Ishban en ayuda de Tamryn"...

Pros: De lo mejor de este juego es el desarrollo de la historia, pegándose mucho para ver la trama, las pequeñas animaciones (o sonidos) ya algo alejados a lo que podía ofrecer el Snes en ese tiempo y las bien desarrolladas gráficas (que para ahora ya no son novedad pero en ese tiempo fueron de lo mejor).

Contras: Solo se puede manejar un personaje y como bien se sabe, la unión hace al grupo y aunque estos también se envuelven bien en la batalla, hay que estar pendientes de cubrirles las espaldas, además que solo dos personajes (los protagonistas principales) son los que obtienen puntos de experiencia.

Y bueno, que disfrutes de este juego...

3. LOS PERSONAJES

Bueno, no leas esto si no te gusta que te enteres de cosas antes de ver que pase, ya saben por eso de los spoilers:

Atrushan

Estilo: Espadachin
Mejor Arma: "Vendidad" la espada legendaria
Nivel maximo: 100

Quien originalmente fue un dragon, tubo que dejar a su clan y viajar a la tierra de humanos, no sin antes convertirse en uno de ellos e ir en ayuda de su amiga y ex miembro del clan Tamryn (no pregunten eso!), aun teniendo tan gran fuerza, no puede convertirse en dragon por una maldicion que data de hace mas de 2000 años desde que su clan avandono a los humanos, ahora su mision es ayudar a esta sutil raza a liberarse de su mal y de paso tratar de derrotar a uno que otro opresor del pueblo, con su bien elaborada tecnica de combate y como siempre recordandole sus promesas.

Tamryn

Estilo: Maga
Mejor Arma: Buny Rod
Nivel maximo: 100

Un dia en Dragurian, un barco es avistado y solo una niña sobrevive, no tiene ni una pizca de lo que fue su pasado, ni su nombre, por lo que los Dragones la renombraron "Tamryn", aun con el susto de su vida de ver tantos monstruos, aprende a vivir como uno de ellos e incluso siendo amiga de Atrushan, despues de un tiempo (se aburrio) decide ir a vivir con gente como ella y tiene que dejar a todos sus conocidos. Aunque no tarda mucho en que necesite de su muy querida ayuda.
Poseedora de recursos magicos, por lo general es una muy sutil carta para poder recuperar hp o una que otra dando cierto ataques magicos.

Barsom

Estilo: Espadachin
Mejor Arma: Long Sword
Nivel maximo: 6

Barsom es lo que se conoce por estos rumbos como un "chelero" o sea que le entra duro al chupe, aunque no siempre fue el miserable que es ahora, una vez fue espadachin del reyno de Ervan, aunque por muy mala suerte fue acusado de cargos falsos que lo mandaron al destierro de su hogar (algo asi como el mio cid, pero Barsom no es tan erudito), de lo demas no se conoce mucho o si a tenido familia, es un hombre solitaria al que sus unicas compañias son otros miserables en el bar, aunque a eso no se le resta que es un excelente espadachin.

Bagin

Estilo: Mago
Mejor Arma: Bagin's Staff
Nivel maximo: 10

El Elder de la ciudad Urvan, tiene un alto rango de reconocimiento por las personas, aunque muestra una forma demacrada, esconde quiza un muy gran secreto con respecto a un nombre "Phytoma". Sintiendo con la necesidad de

proteger a las personas, va directamente a enfrentar a un Golem, o mejor dicho a retenerlo para que no despierte. Maneja un estilo magico a base de lanzar fuego, hielo, rayos e incluso puede curar si es necesario.

Hathram

Estilo: Espadachin
Mejor Arma: Prince Rapier
Nivel maximo: 90

El principe al que no le gusta que lo nombren por su titulo real, es un verdadero ojo alegre, buscando a quien tirarle el chicle, pero siempre reprendido por su ("amiga") tutora, la sacerdotiza Farna, muy valiente objeta por un plan a favor de su reyno (Ervan) y enfrentar directamente a los mas que opresores; the demon army, el mejor espadachin de su reyno y quiza aun mas fuerte (e imporante) que Atrushan, por desgracia el estar mirando los traseros no deja nada bueno (:D).

Farna

Estilo: Sacerdotiza
Mejor Arma: Sagi cutter
Nivel maximo: 80

Sacerdotiza, tutora y guarda-espaldas del principe, por protocolo real (o segun parece) siempre tiene que estar vigilando de que no cometa algun tipo de tonteria, aunque lo niegue muchas veces, esta algo mas enredada con el principe que por solo trabajo, no se conoce muchos sobre su pasado, familia o historia, hasta un punto donde se siente algo relacionada con un nombre; "phytoma" (luego sabran por que), su estilo es similar al de un espadachin aunque tambien esta disponible a usar magia de curacion.

Yaman

Estilo: Arquero
Mejor Arma: Composite bow
Nivel maximo: 28

Hijo del jefe de la villa de Dadarwa, tribu de apaches y arqueros como la mayoria de sus hermanos (como se llamarian ellos), es respetuoso a las reglas de su villa, las cuales indican la muerte para cualquiera que las rompa y el por desgracia toma ese camino al ayudar a Atrushan y amigos a pasar el bosque restringido, por lo que a los ojos de su padre el ya ha muerto, su estilo es arquero que facilita dañar a larga distancia sin tener que moverse mucho, aunque el lo hace para tomar algo de punteria.

Khosraw

Estilo: Espadachin
Mejor Arma: Halberd
Nivel maximo: 45

Lider de la resistencia, el sujeto es un verdadero espectaculo, teniendo su propia frace de; contar con la fuerza de 10,000 hombre, su mision mas que nada es derrotar al demon army depues de enterarse que su hija y espoza fueron asesinadas, un verdadero estratega en contra de las fortificaciones,

tiene varios informates en las ciudades, entre los cuales destaca su amigo el viejo Tapp, domina el estilo espadachin, aunque como se nota a vista, es mas tozudo para manejar armas mas pesadas que una simple espada.

Kharswarl

Estilo: Espadachin
Mejor Arma: Star Axe
Nivel maximo: 41

Hijo del una vez conocido "campeon del fuego", por desgracia su padre murio y el no pudo conseguir ese titulo, por tal razon aun siendo el segundo a cargo de la resistencia, no esta conforme y muestra tal razon al notar que el "campion del viento" Saoshyant, no realiza un buen desempeño como el podria realizarlo. Su meta principal es vengar a su padre y como siempre, dar paz a los necesitados, tiene un buen estilo espadachin, aunque su rango de movimiento es algo corto, puede ser mas util de lo que es su superior.

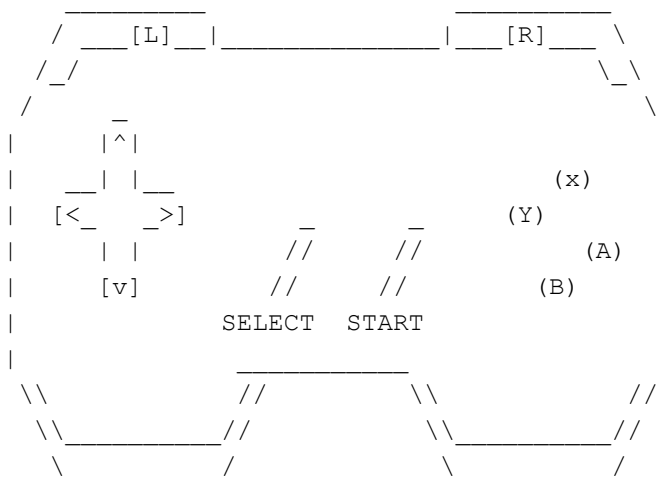
Saoshyant

Estilo: Arquero
Mejor Arma: Saoshyant bow
Nivel maximo: 86

El campeon del viento, aunque ese titulo es dado por la gente, el cosidera el verdadero campeon a su maestro "Husulnum", pertenece a la misma tribu de Yaman, pero el ya alejado de ese tipo de reglas, su motivo de venganza se basa en recuperar un Arco muy valioso para él y que fue hurtado por el demon army, es muy misterioso en todos los aspectos.

3. OPCIONES BASICAS

- Estas son las configuraciones de los botones:



- * (B) : Cancelar/regresar a los personajes.
- * (x) : Acceder a los menus.
- * (Y) : Acceder a la opcion de "Conversacion"/Vista de mapa.
- * [L][R] : No se utilizan estos botones.
- *[select] : No tienen ningun uso.

Al acceder al menu principal, podemos encontrar algunas opciones, como son:

- *Status : Puedes ver el progreso de tus personajes.
- *Chat : Igual al boton (Y), accedemos a una conversacion.
- *Item : Accede a utilizar objetos curativos o informacion.
- Tools : Son objetos que van a corde a la aventura.
- *Equip : Las armas y armaduras para los personajes.
- *Config : Podemos acceder a un sub-menu con otras opciones.
- Text speed : De rapido, medio o lento para el texto.
- Walk speed : Seleccionalo en rapido para pasartela mejor.
- Order : Sirve para cambiar el orden los personajes.
- Attack : Puedes mover el area de ataque de los personajes.
- Background : Elije entre 3 tipos Papel tapiz para el menu.
- Sound : Selecciona entre Estereo o mono.
- *Save : Guarda la partida en tres posibles slot's.

Al iniciar una batalla, para acceder a este menu, presiona el boton (x):

- *Items : Utiliza un objeto curativo con limite en tu inventario
- *Target : Pudes dirigir el ataque de los otros personajes.
- *Run : Si hay la ocacion, intenta escapar de la batalla.
- *Dragon : Atrushan se puede transformar en dragon (ve abajo).
- *Defend : Bueno, creo que ya sabes.
- *AON : Animacion on/off para efectos de la batalla.

Atrushan se puede convertir en un Dragon, para eso es necesario tener la barra de HP al maximo:

- *Silver Scale : Tormenta de fuego, 120 hp de daño.
- *Purplel Crystal : Meteoros de cristal a 500 hp de daño.
- *Golden Fangs : Sombras de dragon dorado a 1000 hp de daño.
- *Black claws : Tormenta electrica y zona oscura que traga a enemigos.
- *Red dragon horn : Gran tormenta de fuego a 3000 hp de daño.

La desventaja de ocupar las piezas a dragon es que tu hp se reduce casi a nada, por lo que es necesario contar con recuperantes despues de realizar algun ataque de este tipò.

3. GUIA DE RECORRIDO

Antes de iniciar, en el momento de la historia del silver scales, se obtuvo un short sword, leather armor, leather shield y 200 parus

Si tienes alguna duda respecta a que camino seguir, recuerda de presionar el boton [L] para acceder a una charla y mostrar en el mapa el punto a seguir.

Y aparecemos de nuevo en Ishban, como ultimo obsequio se obtendra el mapa :) que se puede acceder en el menu principal y ahora si a comenzar.

Solo sigue unos pasos en direccion al camino norte y Taran!!

* URVAN

La ciudad teme el ataque del demon Army, asi que puedes hablar con algunos aldeanos y aceptarles sus (falsas expectativas) propuestas de enfrentar a aquella armada, (si claro) y obtener un Heal potion o 100 Parus,

- Elder's house:

Rumores locales hablan de un sujetos conocido como Elder Bagin, puedes revisar su casucha (la ultima a la izquierda) y obtener algo de info, que nos relataran algo como que fue a rezar y nunca volvio, acepta lo que ofrece el sujeto en esta casa y obtendras el Elder's letter's y 200 parus, ademas de ofrecer el servicio de un espadachin que anda por aqui.

- Bar:

Visita el Bar, que aparte de encontrar algunos bagos y briagos, estara ese tipo Barsom quien al entender lo de Bagin se unira al grupo.

- Tamyrr house:

Aqui encontraras a la (nana) señora con la que vivio Tamryn los ultimos tres años, contara una historia (no muy navideña) sobre lo dificil que fue para Tamryn el vivir sin tener familia, etc, ademas comentara que tambien fue a hacer sus rezos pero no regreso.

- Shop:

Entre las tiendas disponibles, puedes encontrar los siguientes objetos, en mi recomendacion estaria bien algunos recuperantes (recuerda que las tiendas estan divididas, heee!) y si te interesa la normal sword, te pido que te esperes ya que un poco y se encontrara una:

°Armas:

*Short sword	: 100
*Sling	: 120
*Staff	: 80
*Normal sword	: 200

°Armaduras:

*Leather armor	: 100
*Robe	: 120
*Leather shield	: 30

°Recuperantes:

*Heal potion	: 10
*Tent	: 50

Bien si ya estas algo preparado de recuperantes, informacion y toda la cosa, sal de esta villa y sigue el camino obvio en direccion norte...

THE PRAYER

* HILL SHRINE

A la entrada, Barson sutilmente notara algunos rastros en un muro y abraira una entrada subterranea...

Al continuar se notara rapido una muchedumbre de gentio tirados alli, pero ho! sorpresa y se levantaran como Zombies (100 hp) x7 que no son nada del otro mundo (como aparentan) y continua...

Unos pasos mas al norte y aun con advertencia de Barsom, Atrushan al ver el cuerno, caera en una trampa como niño de chupon, el briago de Barsom tomara el objeto y correra a ver como sacarlo de ese lugar...

Atrushan como por obra bien planeada caera en la celda donde Tamryn trata de salir, no tendran mucha charla de amistad asi que rapidamente saldran de ese lugar.

Puede ir a la derecha a una celda con item Bardanna, encontraras Ghost's y skeleton's por estos rumbos, sigue el camino norte varios pasos hasta llegar a un heal potion, de este punto ve a la izquierda, teniendo dos caminos, primero mas a la izquierda lleva a (norte-sur) Normal sword y tent o segundo que es norte a una puerta y encontrar de nuevo a Barsom (quien sera tomado como el sujeto del bar y regresara el Atrushan's horn).

La puerta estara mas que atascada y no se movera ni un milimetro por parte de Barsom y Tamryn identificara un fuerte poder tras alli, por su puesto, se trata del golem (adiriendo que Bagin esta alli tambien), asi que Atrushan cambiara a dragon para abrir la puerta rapidamente, pero tambien por esa causa la maldicion lo regresara a humano (y mal herido) y bueno ya saben como se pone algo cursi y presuntoso al recordar la promesa a Tamryn, etc, ahora si a continuar.

Bagin en principio se molestara al ver que han llegado hasta ese punto y (estara como el coyote deteniendo el muro) quice decir que estara deteniendo al Golem para que no despierte, pero ya al tener mas numeros a su favor, dejara que si se despierte.

```
_____
 \   Golem   /
  /_____ \
_____
```

HP: aprox 800

Ataque: Golpes normales,

Exp. obtenida: 44

Parus: 120

Tactica: Esta acompañado de 4 bean Ball (400hp) y de inicio no te precipites a ir a atacarlo, tu solo espera que el llegue hacia ti, como solo manejas a Atrushan, dedicate a atacar al golem y aunque puedas guiar los ataques de los demas, es mejor que los dejes moverse a su antojo.

Recuerda que Atrushan es el indispensable en no morir.

Bagin esta algo feliz y todos saldran de ese lugarsucho, aunque todo se ve normal, un aldeano estara tirado para avisar que Urvan fue atacado y sin prestarle mucha atencion a que se muera, ve rapido de nuevo a la ciudad.

De regreso a Urvan:

La ciudad quedo hecha menos que basura, solo siguen en pie los tenderos, y aun la madrina de Tamryn murio, como unica solucion disponible es ir a visitar al Prinicipe o rey de Ervan.

Por su puesto, para llegar sigue el camino marcado en direccion sur (con el boton [L] para ser mas exactos), los enemigos en esta ruta son los mismos.

* ERVAN

Entre lo mas detallado de este lugar es un sujeto, el wagon man que puede transportarnos a urvan en un invento tan revolucionario, la "carreta" (lo anterior fue sarcasmo :o) ademas de eso cobra por el servicio 100 parus, entre otras cosas mas, se puede obtener informacion del principe Hathram y su guardaespaldas miss Farna (que segun rumores es en realidad su amiga? :D) o tambien informacion del Baron Fraward un faldero del rey al que se le piden las audiencias y cosas por el estilo, tambien esta la familia de Sada, un comandante a cargo de las tropas de resitencia contra la demon army.

- Killasseum:

Este lugar es un area de enfrentamientos (estilo arena), donde se realizan ciertos combates a base de apuestas, existen 3 niveles, Beginner con 100 parus, Normal con 200 parus y Special con 1000 parus, dependiendo de lo apostado, al ganar a los adeversarios, el monto apostado sera el doble. como nota es que no obtienes experiencia.

- Casino:

Esto como bien dice su nombre, lugar gamberro de apuestas (:D), en este sitio se localiza una de las 5 bunny sister's, apareciendo ahora la blue, solo tienes que pagar 100 parus para acceder a uno de sus juegos, en este caso es el Wack-A-Mole y consta de golpear la imagen deñ king demon antes que la coneja y asi obtener un punto (de 15 en total), si golpes la imagen de Tamryn se te resta uno, en el caso de ganar el obsequio sera el mas que maravilloso Bunny Hat (u_u)" o my goddes que premio (sarcasmo).

- Shop:

En general no hay mucho que comentar sobre lo disponible, solo que como es lo comun, no compres a lo rich, trata de ahorrar algo o bien si es que ya le diste una vuelta al Killasseum por algunos parus, entonces aaa gastar!!! a lo olvidaba, al comprar alguna armadura (o mejor dicho, en esa tienda) te regalaran un Heal potion por cada compra (baya, que no conocen las promociones con el monedero electronico n_n).

°Armas:

*Normal sword	: 200
*Long sword	: 600
*Self bow	: 300
*Staff	: 80

°Armaduras:

*Leather armor	: 100
*Leather coat	: 300
*Leather shield	: 30
*Buckler	: 150
*Open helm	: 150

°Recuperantes:

*Heal potion	: 10
*Tent	: 40

- Bar:

Habla con el cantinero ya que Barsom pedira un carton de chelas y contara su triste historia (como cualquiera que ingiere mucho alcohol, pfff n_n)...

Tiempo atras cuando Barsom era gente desente y espadachin de Ervan, una noche

realizaba su recorrido nocturno, descubrio que Fraward (el faldero que ya habia comentado unas lineas mas arriba) hurtaba secretos del reino, usando muy habiles tecnicas de espionaje (mauyar como gato por ejemplo u_u!), Barsom siguio el rastro hasta la casa de Fraward y al hacerle cara de por que habia hecho tal traicion, Barson fue arrestado y luego hechado del reino como perro basandose en cargos falsos (y de nuevo al presente)...

Ahora entre sus metas solo quiere ser el peor hebrio que ha visto el reino y matar al Baron Fraward, aunque sus ahora amigos le querran subir un poco el autoestima.

- Baron Fraward's mansion:

El guardia a la entrada se pondra algo como vigilante de antro e iniciara una batalla contra 2 evil soldier (120 hp) y entra...

Puedes ir a la derecha y norte con Leather coat o enfrentar 3 evil soldier y continua... En este corredor hay 4 evil soldier mas y sigue...

Al continuar el recorrido llegaran 5 mas y de este punto puedes ir a la derecha con 100 parus o norte-izquierda encontrando 6 soldier's mas, sigue al norte por el pasillo enfombrado y encontraras el Fraward's secret letters, que revela los secretos del baron al demon army, aunque en instantes llegara el mismisimi Fraward a hacer una perfida actuacion.

```
_____  
 \ FRAWARD /  
_____/_____\_____
```

HP: aprox 1100

Ataque: ataques con espada

Exp. obtenida: 71

Parus: 748

Tactica: Esta acompañado (como toda una infanta) de 4 evil Knight (200 hp), encargate de ellos primero, o de los que tu puedas, como decirlo mmmm, no importa si es mejor usar algunos items recuperantes y luego atacar, ya que al quedar Fraward solo deja que actuen los demas a su cuenta y le den con lo que pueda (si bagin lanza fireball o ataques de ese tipo es mejor, tu solo encargate de guiar el ataque).

Fraward colgara los tenis y los soldados del rey llegaran a amenzar de los posibles conflictos, aunque Bagin y sus influencias salvaran al grupo y abra una aundiencia con el rey.

Y ya desenredados los problemas con lo de Fraward, Barsom sera premiado a ser el espadachin encardado directo de cuidar al rey y como saben queda ya fuera del grupo (al cabo que ni queria), al platicar lo ocurrido en Urvan, aparecera el principe Hathram y su bella asistente Farna, para dar su idea de enfrentar al demon army, solo con la ayuda de farna y algunos otros voluntarios, aceptada muy bien la propuesta por el rey, Hathram ara gala de su apodo de "playboy" al tirarle el ritmo a Tamryn (aunque Farna no estara muy feliz :0), ahora solo resta ir con el comandante sada para idear un plan de ataque, despidete de todos, recupérate y sal de este lugar.

Puedes ver las conversaciones (con el boton [L]) para ver las opioniones y toda la cosa, tu solo sigue el mapa como muestra el camino en direccion norte, hasta que avistes un castillo.

* SADA'S FORTRESS

Los soldados estaran pacientes para el ataque (aunque algo cobardes, pero buee!) y de una forma muy tactica demoleran la puerta y entraran, ahora sigue hacia el fuerte...

Los enemigos a encontrar son Steel man (90 hp), ghost (50 hp), wizard (300hp) y evil knight (300 hp), al entrar se notara rapido el fatal enfrentamiento entre los soldados y esas criaturas, que por supuesto tendremos que ir a enfrentar, son 3 wizard's y 3 evil knight's, obteniendo asi la dungeon key, continua a las escaleras...

Ahora hay 3 celdas, en ellas estan los soldados cautivados y de objetos solo esta un Nypmph mushroom y chain mail (para Atrushan) y sigue el camino...

Sada aparecera sin ningun rasguño, aunque algo temeroso por el falso ataque y todo eso (tipico _-_) y por conocidas razones no ayudara en la batalla, hummm ya que deje el espacio libre, notarás algunas celdas, son dos por cada fila, en la primera (la izquierda) un clear potion, la segunda esta cerrada, ya que no contamos con la llave pero no sera mucha la espera para obtenerla, en la siguiente fila, la celda a la derecha lleva a 100 parus y en la que falta, caray que nos estara esperando el risueño Parago para contarnos uno de sus chistes (·_·)" y amenazarnos de muerte.

```
_____  
 \  PARAGO  /  
_____/_____\_____
```

HP: aprox 1200

Ataque: ataques con un hacha afilada

Exp. obtenida: 143

Parus: 496

Tactica: Esta acompañado por 2 steel man y 3 Kobalt (500 hp), el daño que causa en promedio es de 150 y su porcentaje de barra es del 20%, primero elimina a los mas faciles (steel man's) y luego kobalt's, que en realidad son algo mas que molestos si tienes varios pegados, por Parago solo encargate de utilizar algun item recuperante y atacar (u orillar a que Hathram te ayude), despues de algo caera.

Y ya que se lo coman los gusanos (es literal, he!), se obtendra la Zham Key, sal y habla con Sada, que ya como pensionado (esperando el premio), querra ya la llave para administrar el lugar, antes de entregarsela puedes ir a la celda faltante para obtener un Broad Sword, mucho mas que util (y luego ya se la entregas), sada comentaras sobre el siguiente objetivo; "Arpath Fortress", aunque antes tenemos que ir a Kidale a obtener algo de info y ayuda, etc.

Sal y continua el recorrido al sur (mostrado en el mapa de conversacion), ahora apareceran algunos Hell eagle (150 hp), living statue (250 hp) y Orc (150 hp), es muy facil de encontrar esta ciudad.

* KIDALE

De notorio en este lugar, podemos encontrar de nuevo al Wagon man con su carreta ultimo modelo, hay chismes sobre un sujeto que posee informacion algo variada, el Old man tapp's (tambien se sabe que el sujeto ama el vino), hay rumores de Ovingston cave, una lugar donde se supone vive un monstruo de terrorificos sonidos, en la bien recibida posada, por solo 100 parus, el

principio se querra dormir al lado de Tamryn pero Farna no lo dejara, jajaja claro es su trabajo (n_n).

- Bar:

Aqui se comenta sobre el Arpaht Fortress y un pueblo cerca, llamado Hvovi, alli se podra localiza a Khosraw, un ayudante de la resistencia, tambien se refuerza mas el rumor de un dragon que avita en el Ovingston cave, a lo que Bagin reacciona un tanto extraño (¬¬).

- Shop:

Pues no hay mucha variedad, solo consigue algunas Wine's para ir a visitar a alguien y que tal estaria vender las espadas y darle algo mejor a Atrushan, con eso de que ya es 5 de enero (n_n).

°Armas:

*Normal sword	: 200
*Long sword	: 600
*Self bow	: 300
*light crissbow	: 700

°Armaduras:

*Leather coat	: 300
*Chain mail	: 800
*Leather shield	: 30
*Buckler	: 150
*Open helm	: 150

°Recuperantes:

*Heal potion	: 10
*Tent	: 40
*wine	: 50

- Casino:

Aqui estara esperando otra de las conejitas, la Bunny yellow, quien con 500 parus podremos enfrentar, el juego ahora es el Slot machine, consiste en que ella diga el nombre de un personaje y asi detenerlo en la imagen correcta y perfecta, se cuenta con 3 oportunidades, pero la recompensa ahora es un Bunny gloves. Wooo pues la verdad no me convence del todo sus juegos.

- Tapp's House:

Visita la casa (en la segunda linea a la izquierda) y dale algo de wine al decrepito para que afloje uno de sus secretos: Khosraw lider de la resistencia esta en Hvovi, donde devemos ir a contactar, hummm bueno de todas formas guarda algunos wine's para luego sacarle mas jugo al viejo.

Ahora sal de la ciudad, antes tendremos que ir a la Ovingston cave por la gracia de Bagin, dirigete en direccion norte (el camino empedrado) a donde marca las señales el mapa, bien ya notarás donde...

* OIVINGSTON CAVE

Una enorme roca molestara el camino, aunque Bagin la destruió con algo de ayuda de fuego.

De inicio hay 100 parus, pero al continuar a la entrada, Bagin no querra avanzar (ya saben con eso del corazon), asi que quedara como portero mientras

los demas van en busca de algo, o lo que sea!

Los enemigos a encontrar son Killes scorpion (350 hp), Skeleton (200 hp), bean ball (100 hp) y wizard (que ya conocemos).

Sigue el camino a donde notes la continuacion al norte, antes hay un cofre con Great sword y unos pasos mas, un esqueleto de humano, al que consideraran un aventurero (o tal vez vagabundo) pero Farna rapidamente le dara vajilla (o sea se lo quitara) un antiguo anillo con la inscripcion "Phytoma", su hermano? (no se de que trate pero Hathram se estara poniendo algo asustado por todo esto), asi que se obtendra el Phytoma's ring (unico para Farna), Farna es una chica algo extraña comentara el principe (y pensar que a mi me agrada, ja), sigue el camino que continua...

Ahora estaremos con 3 posibles caminos a seguir, dos al norte que llevan a Nymph mushroom y/o 100 parus, asi que seguiremos por el camino sur... Estara un cofre con Heal potion y porfin se llegara a la "ultima" cueva...

El fin del camino (¬_¬)? no exactamente, pero abra un gran lago y algo un tanto enorme a lo profundo (·_·)? Hathram algo incredulo ira a asomar las narices, solo para caer por descuido de un temblor, despues de algunas burbujas y darlo por muerto! regresara a la cabeza de una criatura...

Algo enfadado de haberlo despertado de su pequeña siesta, Atrushan preguntara por el (hasta ahora no mencionado) Emerald Dragon, aunque a miradas de la criatura marina, se tendra que mostrar como forma de dragon para asi ya captarle un poco a la idea de quien es, asi que se presentara como el Silver dragon y el emeral dragon a muerto (¬_¬), asi que este sujeto se da como el dueño del silver scale y uno de los 5 old dragon's, ya con esto contara algo como (cof cof), el silver scale es parte del Emeral gracias (similar a tener el emerald dragon, en poder claro), las otras partes que se necesesitan para ese artilugio son: Purple dragon's cristal, golden fang, black dragon's claw y red dragon's horn, el dragon tendra mucho sueño y se retirara a seguir hechando pestaña (u_u) (zzz) sin decir mas, por ultimo tenemos que regresar a donde Bagin...

Pero hoooo sorpresa, el no estara, solo su (item) Bagin's staff y solo eso, entre conversacion se llegara a pensar que tal vez regreso a Kidale, asi que adelante e ir de nuevo alli...

- KIDALE:

Pregunta en la cantina para ver sino se fue a hechar unas chelas, pero no hay señal de el, solo a que pudo dirigirse a otra cueva en esta direccion, la Srosh cave (que otros aledanos pondran como punto clave), asi que sal y sigue la ruta del mapa en direccion sur-izquierda, Bagin estara alli? vamos a averiguarlo...

* SROSH CAVE

De entrada se conoce muy rapido que bagin abrio este lugar, asi que a seguirle los pasos...

Este lugar cuenta con una "mecanica" (y ojo con esto), para avanzar tienes que caminar por los puntos rojos, de lo contrario las cabezas te lanzaran fuego y regresaran al incio, de enemigos hay Killer snake, Ghoul (600 hp) y apeman (600 hp).

Basicamente sigue la ruta a la izquierda, a unos pasos donde veas el camino sur hay un leather rob, sigue al norte varios recuadros encontrando un platinum, regresa al sur y busca el camino a la derecha - sur y mas sur, encontrando un High potion, sigue de nuevo al norte - norte, encontrando crash rubi, sigue de nuevo a la izquierda, luego norte y encontraras un cofre??

si claro la letter from Bagin, en pocas palabras dice algo como (cof); una disculpa de su comportamiento (bien sabido de su edad) y contara que hace 20 años, su amigo y el fueron al Ovingston cave para obtener el purple's dragon gem y ser maestro de las artes magicas (etc), fueron jovenes e ingenuos (bla bla). El cadaver encontrado en la cueva es lo que queda de su amigo, acabado por un Killer scorpion y por lo tanto el dragon de ese lugar no tenia la gema, por que Bagin realizo un tesoro que oculto en Srosh cave.

Ahora el se dirige a Dadarwa forest a derrotar a Gomez, el demonio bestia que aterroriza Nanai Village, si cumple su objetivo regresara la gema...

Ahora que sabemos a donde se dirige el viejo, es necesario partir a Kidale para tener informacion de como poder cruzar el Arpath fortress (que estorba el camino y bueno ya sabes), ahora sal de aqui (no pisando un punto rojo)... y en conversacion Farna molestara al principe, opss en decir a Hathram... Y regresando a la ciudad...

- KIDALE (Otra vez):

Visitemos de nuevo al hold tapp man y dale algo de wine (para la cruda), en esta ocasion nos revelara como pasar el Arpath Fortress, aunque antes nos ofrecera ir a deliverar una carta (acepta), que sera algo como Resistance Letter, antes iremos a visitar el item shop y hablar con el tendero...

Que dispone ahora de la opcion "Borrow the demon's armor" o en otras palabras un sujeto llegara a entregarnos un demon's armor, listo esto, sal de la ciudad y dirigitete en direccion sur (donde muestra el mapa)...

* ARPATH FORTRESS

Aqui los compas se pondran la armadura, habla con los guardias para decirles una mentirita y poder avanzar (no intentes entrar a la guarnicion, ya que no se puede, ya lo intente -_-), continua en direccion sur para poder salir, todo parece normal pero, ho ho ho, un segundo, la contraseña (O_0)?? asi que sin ningun impedimento atacaran 2 steel man (balgame!), listo esto todos correran y la armadura sera arrojada, ya que no tiene utilidad, ahora a continuar nuestro viaje...

Enemigos; Apeman, killer snake, sigue al sur-derecha y despues de un viaje llegaremos...

* HVOVI

Hay algunas cosas interesantes que comenta la gente, entre ellas son que Dadarwa village es un lugar con muchas reglas y que el General Ostracon secuestro al jefe (es algo asi como apache) para hacele sacar algo de informacion, tambien se comenta que en esta ciudad hay una casa donde se ocultan algunos miembros de la resitencia y bueno, ya sabes, haaa claro y

la posada esta a 100 parus.

- Killosseum:

La misma mecanica que se conoce, hay tres niveles de enfrentamiento y al apostar cierta cantidad (100, 200, 300) de parus (dependiendo del nivel) se puede obtener el doble, pero no se obtiene nada de experiencia, ademas de ser solo recomendables el nivel benigner, por que en special no la cuentas.

- Shop:

Segun dice el tendero de armas! esto es algo ilegal, pero de todas formas valido, no te preocupe, a por cierto, no se tu, pero no es de negarse que las armas estan algo caras, jajaja.

°Armas:

*Holy blade	:7000
*Battle axe	:6200
*Composite bow	:3000

°Armaduras:

*Breast plate	:1800
*Plate mail	:4200
*Sallet	: 650

°Recuperantes:

*Heal potion	: 10
*High potion	: 120
*Tent	: 40

- Casino:

Aqui estara esperando la Bunny red, que por solo 1000 parus podremos enfrentar en un juego denominado "memoria", no creo que sea necesario el explicar las reglas, asi que si le ganas esa partida, podras obtener un Bunny Knife.

- Bar:

Aqui todos aparentan ser amables con el demon army y no conocer nada de la resistencia, ve a hablar con el cantinero, que nos dara tres opciones:
1.Tomarse una chela (20 parus), 2.Darle una propina (50 parus) o 3.Darle una propina para hacer alguna gracia (esta queda descartada), cualquiera que sea de las dos primeras opciones, nos dara una lista de posibles preguntas, que son en el orden:

- ° Preguntar por Khosraw.
- ° Tapp nos pidio un favor.
- ° A quien secuestro Ostracon?
- ° Sabe algo de Bagin?

Y nos resolvera al decir que Khosraw se encuentra en el cuarto del fondo, pero hay que tener "discrecion", asi que habla con el sujeto a la puerta y luego con el tipo de armadura para entregarle la carta del viejo Tapp...

Se le comentara lo de Bagin, pero solo dira de rumores, en concreto es mas que necesario ir a Dadarwa (y aqui viene la ecenita del principe - no me llamen principe), aunque en plena platica aparecera un mensajero a avisar que el demon army esta cerca, por lo que todos tendran que huir por un tunel secreto... donde llegaremos a una casa distante, aqui se retomara la platica, para pasar el bosque de Dadarwa es necesario tener a un aldeano, ya que solo ellos conocen el camino, la unica solucion... preguntarle al Dadarwa chief que fue secuestrado (rayos!).

Aunque no parece gracioso a Hathram, se tendra que rescatarlo con un plan suicida (y tendremos que aceptarlo por las buenas, no hay otra forma), asi obteniendo la Headquarters key!

En esta misma habitacion habla con Tomas (el sujeto del porte rojo) que nos regalara un Sleep Gin, luego a salir de esta casucha.

Sin salir de la ciudad, ve al norte, el principe se alzara para ver si es lo correcto entrar a ese lugar y se iniciara otra pelea (u_u de (principe - no me llamen principe - chica extraña- etc), okay bueno solo abre la puerta.

* HEADQUARTERS

Aqui los perros de Ostracon (literalmente) interrogaran al cantinero pero nos veran y querran apalearnos! solo son 2 evil Knight y 4 Ghoul, que no son ni una molestia.

Habla con el cantinero para que se marche y ahora hay dos entradas, primero de la la derecha, parece vacia, pero al revisar el librero se encontrara el "demon army secret document" aunque el texto no es entendible, solo un mago como Bagin podria decifrar que dice (woooo!), ve a la segunda puerta y el camino a seguir es a la izquierda y de enemigos hay living statue (300 hp).

En la sala hay un Morning star para Farna y la puerta a la que Atrushan le pegara la oreja para escuchar una conversacion...

Si! se trara de Ostracon que estara imaginandose su nuevo puesto y dando unas muestras de amenaza al Dadarwa cheif, el punto es que lo quiere matar o que saque la sopa sobre la informacion que necesita y en una muy interesante escena, Atrushan llegara para revanarle un brazo a Ostracon, ademas de notarse que esta algo enfadado y listo para rematarle el golpe final... Elm (otro mas de sus esbirros) llegara para rescatarlo y mostrar algo de su colera y energia, sera que querria mucho ese brazo?

\ ELM /

HP: aprox 3000

Ataque: Lightning bolt

Exp. obtenida: 260

Parus: 2057

Tactica: Viene con 2 evil knight y 3 apeman (600 hp), su defenza puede ser algo alta al incio y su unico ataque es el rayo que causa un maximo de daño en 300 hp que practicamente repite, su porcentaje de barra es del 55%, para ser mas sutiles es eliminar a la escoria y luego estar lo mas cerca de el, ya el huiria y asi gastara su barra en moverse y bueno sera hecho polvo.

Acabado con Elm, se liberara al jefe, pero ese ingrato no dira ni las gracias de lo que paso, mientras hay que salir de este lugar e ir a donde Khosraw otra vez (de nuevo por la entrada secreta de la casucha)...

Khosraw brincara al enterarse de lo ocurrido y de tanta felicidad organizara una pequeña fiesta en el bar (y todo es alcohol y felicidad), aunque en pleno banquete, llegara un mensaje a avisar que Ostracon y el demon army tomaron otra ciudad; Ervan y peor aun, en la primera investida murio el espadachin Sada (whaaaat!)(O_O)! Hathram rapidamente decidira ir a su ciudad a ayudar,

pedira ayuda a Khosraw, dira a Farna que cuide de los 2 niños y a Atrushan de Farna (la ruda, obstinada y de ideas ardientes), marchandose rapidamente.

Con algo de platica tambien ayudara entregando la Khosraw's letter para entregarsela al Dadarawa chief (si, el mismo miserable que no agradecio el haberle salvado el trasero), sal de la ciudad y ve en direccion derecha-sur por el camino empedrado a donde marca el mapa.

* DADARWA

La gente de aqui tiene una rara creencia sobre, si rompes las reglas te mueres y todos sus secretos se localizan en el bosque, entre otras cosas no hay nada mas importante, hay una posada de 300 parus (que decir que esta muy cara o_o)!

- Shop:

Eso si, esta bien equipada de medicinas, solo que no hay nada de equipos y cosas por el estilo, pero en fin.

°Recuperantes:

*Heal potion	: 10
*High potion	: 120
*Clear potion	: 180
*Nymph mushroom	: 200
*Tent	: 40

Ahora ve a visitar al jefe de este circo, si, el sujeto que se rescato de ser torturado y no dio ni las gracias (:o) (la primera casa a la derecha) y se le entregara la carta, pero... (odio los peros) por desgracia sus reglas no le permiten ayudar (ya saben, rompes las reglas y mueres, pero que ingrato), aunque Yaman "el hijo del jefe", llegara a tratar de convercerlo y al no ver nada favorable renunciara a Dadarwa, Yaman se unira a conciencia de su padre, sal de la villa..

Ahora nos guarda a la entrada del bosque en direccion derecha... (donde veas varias rocas...

* DADARWA FOREST

Enseñara la entrada que no es visible para los ojos mortales, de enemigos esta el Life stealer (450 hp), war skeleton (300 hp), will-o-wisp (150 hp) y phantom (150 hp).

Sigue en direccion norte al final y luego a la derecha (un pasaje) o directamente a un platinum, sugue al norte, luego derecha, luego sur y por estos rumbos...

Yaman se pondra algo sentimental y contara que Nanai fue sellada para evitar que la bestia gomez saliera, por eso fue dejada como un sacrificio para esa criatura y abandonado y bla-bla, continua unos pasos mas al sur para llegar a la siguiente villa.

* NANAI

Aqui se comentan de un anciano que fue a enfrentar a gomez (quien sera?), la posada esta a 20 parus y solo venden heal potion's (a 50 parus), ademas que Phytoma's (si el ya antes mencionado), una vez vivio en este lugar, mejor sal de aqui y continua por la parte sur...
Ahora solo sigue el camino determinado, llegando a un lugar montañoso...

* GOMEZ'S NEST

Avanza al norte, una extraña criatura estara alli y un esqueleto tambien, que por suerte (o desgracia ¬_¬) no es Bagin, a claro, nada de pisar las marcas verdes que hay por alli, ya sabes por eso del veneno.
Los enemigos a encontrar son manticore (600 hp), war skeleton, living dead (600 hp) y minotaru (500 hp).

De este punto, podemos ir en direccion sur (no hay pierde) para encontrar un cofre con Grill staff, (de nuevo en el punto del esquelto) hay que ir por la derecha-norte con un Platinum y luego norte (siguiendo el rastro) para encontrar de nuevo a la criatura, que amablemente lanzara algo de fuego.

Ve mas al norte, puedes ir a derecha-norte con un Holy blade (woow estas valen unos 7000 en las tiendas n_n) y claramente notaras a la criaturas, asi que siguela pero esta abrira un hueco que no podemos pasar, por lo que mientras tenemos que regresar a donde se localizaba el esqueleto...

Y ahora a continuar por la izquierda-norte (notando un cofre con 100 parus), luego un poco mas el camino y aqui estara reposando alguien...

Asi es, Bagin estara tomando una siesta, o tal vez esta herido (u_u)", a quien Farna llamara "padre" (·_o)? pero que sucede? claro, todo fue causado por la criatura, a lo que bagin se sentira algo un tanto apenado, pero no se preocupen (eso dice el), ya ven que la vejez siempre pasa la factura del poder y por eso es que esta algo moribundo, pero en fin, comenzara a contar su historia...

Hace muchos años, cuando el todavia tenia cabello y era miembro del demon army (hace 20 años)... Esos años de juventud (y cabello, repito) se organizo un ataque contra Ervan, aunque esta ultima contraataco y fue alli cuando en un descuido le alcanzo un tajo de espada... Al borde de la muerte, un hombre lo rescato, su nombre era Phytoma, este sujeto habia sido designado como una ofrenda para Gomez, tambien cargaba un bebe y ese bebe = Farna, creo que lo demas se ve muy obvio, los dos fueron a Ovingstone cave en busca de poder y alli murio Phytoma, etc... Por eso tanto misterio de Bagin, tambien queda resuelto lo del anillo en tal cueva.

Ya con sus ultimas fuerzas (y aunadas a las de Phytoma), Bagin entregara su energia a Farna y le aconsejaron no cerrarse al amor, ademas se recibira el Purple dragon's crystal Y Farna woow! subira al nivel 28, solo resta ir a hacer tacos de monstruo, que se encuentra unos pasos mas al norte.

\ GOMEZ /
/ _____ \

HP: aprox 2600

Ataque: Quake

Exp. obtenida: 484

Parus: 3076

Tactica: Viene acompañado de 2 minotaur y 2 gas cloud (700 hp) que no atacan, solo se encargan de paralizar, la criatura solo lanza el Quake que molesta a 2 miembros del grupo con un daño maximo en promedio de 200 hp, su barra es del 40%, asi que no creo recomendarte algo que veas a leguas como manejar, solo intenta de no bajar demasiado el hp (con eso de los gas cloud que no te permiten atacar un rato, pero buee n_n).

Que gran escandalo para algo tan devil (¬_¬), Farna estara bien, no se preocupen, solo tiene algo de nostalgia (caramba, cuanta presunción ñ_ñ), por el momento saldran de la cueva... y tu encargate del regresar a NANAI...

- Nanai:

Aqui podemos visitar la casa mas notoria (o tu buscale) y claro, el parecido sera enorme, es la madre de Farna que al hablar con ella, "desaparecera", (pero de cual habran fumado?) aunque da igual por que dejara un Mother's Ribbon, la gente estara algo feliz bailando en la tumba de Gomez, asi que nuestro trabajo termino, sal de esta villa

Y Fuera, Yaman se separara, tambien sus servicios terminaron, ahora solo rezara para derrotar al demon king (que gran ayuda!) y bye bye, Farna igual de preocupada por el principe, hay que salir de este bosque e ir de nuevo a la segunda ciudad mas cercana... Hvovi, pero este no es nuestra meta, segun el cantinero (hic), hay una cueva por las rutas de las montañas, donde se encuentran nuestros amigos de la resistencia.

Asi que de la ciudad ve en direccion derecha-sur para encontrar la cueva.

* RESISTENCE CAVE

Sigue a la entrada, aqui tenemos que hablar con Khosraw para pedirle ayuda (para variar) y despues de pensarlo, sacara su espada como muestra de que se une, sal de este lugar, no se preocupen, Khosraw cuenta con la fuerza de 10,000 hombres (si claro ¬_¬), ve al sur-derecha-norte y si, si el castillo.

* ARPATH FORTRESS

Un grupo de reveldes liderados por Kashwar acabaran con los guardias de la entrada y luego entre todos planearan el ataque, tu solo encargate de pasar la puerta (donde Khosraw utilizara sabiamente la cabeza y de paso dira algunas sandeces)...

Enemigos: War skeleton, phantom, headless man (800 hp), sigue las escaleras hasta llegar a un camino donde hay mas escaleras norte que te llevan a un Diamond (que si vale), regresa y continua por la derecha, notaras otro camino al sur, este lleva a escaleras con High potion, regresa y ve al norte, que podemos ir al norte (encontrando unas escaleras a nuestros queridos campañebrios reveldes y que solo daran un informe del saqueo al fuerte) o ir en direccion izquierda, encontrando una puerta, aqui solo resta seguir la alfombra para que nos den un buen recibimiento.

HP: aprox 4000

Ataque: Sand storm

Exp. obtenida: 455

Parus: 4161

Tactica: Esta acompañado por 7 living dead (600 hp) que por lo general se lanzan el rayo de invisibilidad (e incluso a Bacita tambien), es mejor dejar que se muevan a donde les plazca, por parte de Bacita tanto puede lanzar su sand storm y dañarle a cualquiera que este en un area cercana (con 400 hp maximo de daño) o repartir golpes para el que este mas cerca, su estado de barra es de 55% asi que puede tanto moverse a placer como atacar.

Solo encargate del daño a bacita e por los demas podria ayudar un crash ruby.

Ante sus ultimas palabras, alardeara que su dueño Ostracon es un poco mas fuerte, posiblemente como para darnos una leccion)... Ahora hay que ir de nuevo a donde encontramos a los reveldes (o sea sube la escalera del norte), quienes muy felices nos aplaudiran por lo ya hecho y nos plantearan el siguiente objetivo, "Zham Fortress", claro mientras tienes que salir de aqui.

Y ahora hay que dirigirse de nuevo a Kidale a visitar al viejo Tapp...

* KIDALE

Y llegando a ir directo al bar (para hecharse unas cheves ñ_ñ), pero un Killer Samurai (son 4-600hp) y 3 War Orc (600 hp) se querran poner algo valentones (poca cosa), ya dentro...

- Bar:

NO hay nada nuevo, son los mismos bagos de siempre, solo habla con el cantinero para enterarse de que el anciano Tapp fue secuestrado, aunque de fuera se escucharan algunas voces algo insolentes, para pedirnos salir y ver las festividades, tu obedece...

Y hooo! sorpresa, el anciano Tapp esta "amarrado como un puerco" (jejeje, abriendo un parentecis, esta frace es demasiado famosa por estos rumbos, tal vez si buscan algunos videos del canaca, si ya saben, el bago que se le pasaron las chelas y comenzo a decir muchas tonterias) en un arbol y por si faltara mas, se trata de una trampa...

\K. KNIGHT /

HP: aprox 1000

Ataque: Ataques con espada

Exp. obtenida: 801

Parus: 1478

Tactica: En realidad no es un jefe, solo hace bulto con 2 Killer Samuray y 5 War Orc, que se acabo la fiesta, que que, que se acabo la fiesta, que...

Despues de tanto embrollo, el anciano Tapp estara tranquilo en su cama, solo para ser un hombre mas feliz tomando algo de wine y nos contara que Hathram fue capturado y asesinado a lo qu Farna no le agradara escuchar y querra patearle el trasero, pero ese no es el punto, asi que hay que ir a comprobar, si es cierto, o el anciano es un viejo chismoso, sal de la ciudad y sigue al

norte (donde muestra el mapa)...

* ZHAM FORTRESS

Aqui encontraremos de nuevo a Tomas, que dira que todo el fuerte esta vacio, pero de todas formas hay que revisa, entra a la sala de calabozo, puedes encontrar algunos manticore y will-o-wisp, sigue el camino a donde notes tres celdas alineadas, revisa la tercera...

Estará un sujeto que tendremos que enfrentar; Zham Soldier (600 hp), acompañado por 4 wizard's, que solo nos dejara un mensaje de Ostrcon, que nos espera en el Baron Fraward's mansion en Ervad, ok! el sujeto querra irse, pero no debemos permitirselo, así que al derrotarlo otra vez, obtendremos 40 de exp, 2060 parus y la Zham Key, bien bien, a salir de este lugar por el camino a la derecha y encontrando a Karshwarl (que solo estará para hablar y más hablar), sal del fuerte y hay que dirigirnos de nuevo a Ervad, por el camino en dirección sur, los enemigos en el camino son Hellpillar (500 hp), imp (600 hp) y Killer Samuray...

...Por este camino encontraremos el abandonado Sadas Fortress (del extinto Sada) y al revisar estará un cofre con un Knight Armor muy bueno para Atrushan, de nuevo sal y sigue el camino...

* ERVAD

El lugar está hecho un desierto, sin nada de nada, así que al grano e ir directo al punto que nos dieron de referencia, la mansion.

- Baron Fraward's mansion:

Que casualidad, también a simple vista está vacía (u_u)", pero ve al punto donde una vez enfrentamos a Fraward y en la mesa estará un mapa?

Así es! y nos muestran la localización de unas escaleras, sigue a uno de los cuartos en dirección derecha y todos comenzarán a buscar tal escalera, aunque la afortunada será farna (hum! felicidad), así que a entrar...

Enemigos: Stone Hunter (800 hp), imp, hellpillar, pixie (800 hp) y Killer samuray, el lugar es espacioso pero con pocos items, puedes ir por la izquierda, teniendo dos caminos: ir al norte con un High potion, platinum y 100 parus (es algo molesto el recorrido) o ir más a la izquierda, con una habitación en la que todos flotarán (como bien diría un payaso conocido n_n), donde bien conocida es la risa malevola de Ostracon, quien estrenará un nuevo brazo (recordando que Atrushan le hizo carnitas uno) y para acabarla de estropear, mostrará al príncipe y lo encerrará en una especie de cristal, Farna entrará en histeria, pero aunque parezca todo perdido, Ostracon querra un favor (no, no de ese tipo >_<)!

En realidad solo quiere el "Avestra", el poder que tienen los antiguos dioses (o sea se los dragones) en Ishban, esta energía se localiza en Dadarwa forest, aun que solo el Dadarwa chief es el que conoce su localización exacta, bien después de esto desaparecerá y dirá que nos espera en Mithra Mihr fortress para hacer el cambio, ahora solo sal de este lugar.

Y si no tienes nada que hacer, hay que realizar un viaje al Nanai Village, que será un poco extenso... (boy por un café)... y ya sabes el camino...

... Al pasar la interseccion en ARPATH FORTRESS! reaparecera Yaman, algo triste por su destierro pero con ganas de ayudar, ademas de convencer a Farna de no decirle principe a Hathram, en fin con eso de las clases sociales y toda la cosa, tambien de Tamryn (para no imaginarse cosas entre razas n_n), sin mas que comentar podemos ir a buscar al Jefe de Nanai.

- Nanai Village:

Y bien, hay que hablar con el jefe, pero aun con la intervencion de Yaman, se negara rotundamente a ayudar, pero ya viendo que las cosas estan en serio, dejara que tomen el mapa, que puedes encontrar en el librero del pisillo principal (en esta casa), asi se obtendra el Dadarwa Map, solo resta ir en direccion al bosque.

* DADARWA FOREST

Y sigue la ruta ya conocida desde la ultima visita, hasta llegar al Dadarwa village, pero apartir de este punto, podemos encontrar nuevas rutas y entre los objetos a encontrar son un Leather Gloves al sur, del punto de este item a la derecha un High potion, luego facilmente encontraras la Gomez Nest, solo que en esta ocacion no entraremos, mas bien revisaremos la parte superior (al norte) de esta cueva, donde Yaman notara la nueva ruta...

Enemigos: Punkihead (650 hp), Goblin (700 hp), Lizardman (1500 hp), snowman (1000 hp) y Cocatrice (500 hp).

Sigue los pasos a donde notes 2 caminos (y marcados en el suelo), en la derecha un ruta oculta hay un cofre con 100 parus, pero mejor regresa y ve por el camino oculto al sur, sigue otros pasos y notaras un nueva ruta...

Sigue el camino al sur, notaras otro camino oculto, pero si vas por la izquierda encontraras un High potion, continua el camino determinado pero en direccion izquierda (donde hay una marca en el suelo) hay otra area oculta, que lleva a una fuente que restaura el HP, regresa a donde entraste y podes ir al sur por un camino oculto a Skull Road para Tamryn, sigue a la izquierda, luego norte a un Tent, sigue ahora al sur y abra otra seccion...

Aqui continua al sur hasta el final (abra una parte oculta) y luego a la izquierda notaras lo que parece una ciudad, pero por desgracia ahora no esta disponible, asi que mas tarde regresaremos, mejor ve mas a la izquierda y luego norte al final (pasando unos arboles) y muy al final el objetivo...

* SHRINE

El palacio no esta habitado mas que por una ada, llamada Fuwal, protectora del bosque y Shrine (el palacio), se dedica a dar informacion sobre las divinidades de Dadarwa, por tal motivo nos dara una lista a su parecer, What are/is...

- ° Avestra? El poder de los old god's que yace en Shrine.
- ° Old gods? Decendientes de una tribu llamada Orus y de dragones.
- ° Dadarwa? Lugar antes avitados por seres como Fuwal.
- ° The demon king? es terrorifico (>_<)?

Y ya comentado esto, pasara a mostrar el lugar a seguir hacia Avestra...

Enemigos: War orc, gargoyle (1200 hp) y bigfoot (650 hp), ve primero al norte e ir a la derecha, encontrando un recuado gris, que significa Viento (wind), ahora vamos hacia la izquierda y luego al sur, encontrando un Salt Flower, luego mas a la izquierda un Diamond, (de nuevo) mas a la izquierda estara otro recuadro color cafe, la tierra (Earth), mas a la izquierda hay un recuadro azul de agua (water) y 500 parus.

Ahora ve en direccion derecha unos pocos pasos y luego al norte, aqui esta un recuadro rojo de fuego (fire) mas otros 500 parus, sigue ahora a la direccion derecha, encontrando a la mitad un murallon que nos relata el orden en que se tienen que acomodar las placas para abirir una puerta (ten algo de paciencia, para alla vamos, lo de mirar las placas era para que identifiques cual es cual).

Solo resta ir mas a la derecha (aunque no es muy necesario) para encontrar una placa verde de viento (wind) y ahora si (peguenle maciso), es decir ve mas en direccion norte para encontrar las placas ya vistas y una especie de puzzle que se tienen que acomodar en el orden:

* Earth - Water - Fire - Wind - Sky

Precionadas las placas en ese orden, se abrira la puerta y dentro de aquel lugar, el Avesta (hemmmm) y unas especie de esqueleto de dragon, que bien dicho por Tamryn, fue demolido por la maldicion, aunque si tomas el Avesta... aquel cadaver volteara a ver feo a todos.

```
_____
| \D. ZOMBIE /
| /         \ |
|_____
```

HP: aprox 2500

Ataque: Lightining bolt,
tornado.

Exp. obtenida: 1101

Parus: 3140

Tactica: Esta acompañado de 3 War orc y 3 Nightmare (1200 hp), estos ultimos solo se multiplican asi que no te molestes en atacarlos y derrumba a los war orc primero, luego ve hacia el Dragon zombie, este cuenta con una barra al 55% y sus ataques dañan a todo el grupo, generando un daño maximo de 500 hp, si es que tienes a Atrushan pegandole duro.

Al derrotar este ser, se obtendra el Avesta y Golden Fang (uno de los 5 objetos que nos menciono el silver dragon), ahora solo te resta regresar a donde el ada...

Ella estara feliz (yo estare feliz) y entrando ya en confianza, pasara a pedir un pequeñin favor, visitar la "City of the dead" un pueblo fantasma lleno de gentilicio que murio a manos del demon army! el favor tambien consta de escuchar sus "historias" y asi liverarlos de aquel lugar (para el RIP), Fuwal nos obsequiera la Key of the dead y sal de este lugar...

A las afueras del palacio, Fuwal de la opcion de sacarnos del bosque, que por el momento debes rechazar, mientras sal de este lugar en direccion sur al bosque, ahora, recuerdas la ciudad que no podiamos entrar y mencione unas lineas arriba (o sea vea al sur y luego derecha)...

* CITY OF THE DEAD

El lugar es un tanto lugubre, ademas debes tener muchaaaaa paciencia, por que los espíritus que yacen aqui, tienden a hablar l-e-n-t-o, tenemos que escucharlos (leerlos mejor dicho) para liberarlos, ok y manos a la obras.

Entre las celebridades a encontrar; La esposa e hija de Khosraw que nos dejaran un Diamond hammer y Hard gloves para este mismo colaborador, la anciana de Urvan (con la que Tamryn vivio) nos dejara descansar de a gratis en su posada (en esa secuencia todos duermen menos Farna que esta nerviosa por lo que puede pasar con el príncipe).

Hay un casino pero no esta ninguna de las conejitas conocidas y por ultimo la ultima caza a la derecha, nos lleva a una replica de un Fortrees que visitamos (olvide el nombre), en ella hay algunos sujetos, un soldado que pide despedirse de su padre que avita en la isla de Kasha island y ok, sal ahora de este lugar y regresa a Shrine... entra al palacio y luego sal... ahora acepta el salir del bosque...

Nuestro objetivo segun las conversaciones es Mithea Nihr Fortresst y como bien se ve en el mapa, puede ser algo largo, pero no debe ser asi, hay que ir en direccion HVOVI...

- Hvovi:

Puedes visitar el Killoseum para obtener algunos parus y juntar para conseguir la Orishal Sword (18000 parus) o Iron plate (8000 parus) que estan como novedad en esta ciudad.

A lo que veniamos a esta ciudad es contactar al Wago Man, que por 100 parus nos puede llevar a Kidale... creo que dormire (u_u)ZZzzz...

- Kidale:

Solo puedes conseguir un God Blade por 8000 parus por si no lograste comprar la Orishal que es un poco mejor, sal de la ciudad y sigue en direccion a la izquierda a donde muestra el mapa y notes un puente...

* MITHEA MIHR FORTRESS

Aqui nos espera un comite de bienvenida para exigirnos entregar el Avesta, cosa que no te sera dificil acabar con 6 dark soldier (1000 hp), pero aun no hay rastro del príncipe, sigue a la siguiente escalera y luego la forificacion...

Al querer pasar, nos bloqueran otros 6 dark soldier y es justo, entra... Los enemigos son: Killer samuray, dark soldier, bigfoot y gargoyle. El risueño de Ostracon nos pedira ralararnos e irle a entregar el Avesta en lo mas alto a esta fortificacion.

Podemos ir a tres direcciones, primero unos paso al norte para encontrar un cofre con Waramul's medicine, unas escaleras a la derecha nos llevan a 100 parus y Diamond, regresa, ahora las escaleras de la izquierda nos lleva a salt flower y 100 parus, a donde estan estas escaleras en izquierda, sigue hacia el norte...

Sigue la ruta, solo para encontrar a una chica que es raptada por algunos barbajanes, notarás que entra a esa puerta principal, pero por el momento solo ignoralo, mejor sigue el camino a la derecha al final y luego norte a unas escaleras...

Si continuas a la izquierda (el camino) encontraras un High potion, ahora para continuar por la derecha (y aqui el detalle), la chica "secuestrada" solo se trataba de una trampa, asi como se escucha (>_<) tipico, pero en fin.

 \ DEATH WOMAN /
_____/_____ _____

HP: aprox 1500

Ataque: ni idea (>_<)

Exp. obtenida: 230

Parus: 1182

Tactica: Viene con 5 dark knight (1200 hp), pero en realidad no es mas que una molestia, si tienes algo de suerte no te llegara a dar ni un golpe, me aburren (u_u).

Terminado lo anterior, sigue el camino a un Magic robe (al sur de las escaleras)...

Sigue el camino a la entrada, luego a escaleas donde encontraremos a un conocido...

Ostracon! (con el tono enfurecido de Atrushan), tendra el black orb (o sease al principe) pendiente de caerse de su grotesca mano, la situacion sera un caoz, con Farna desquiciada y Atrushan renuente a hacer el intercambio, pero ya aceptando la condicion y olvido la ley de oro contra los villanos de "nunca confiarse de sus palabras", Ostracon al recibir el Avesta tendra algo de fatiga en la mano, por lo que decidira soltar el pesado orbe, Farna aun mas desquiciada y al igual que los otros, querra hacer pedazos al infeliz.

 \ OSTRACON /
_____/_____ _____

HP: aprox 5000

Ataque: Tonado.

Cure2.

Exp. obtenida: 787

Parus: 1613

Tactica: Viene con 2 nightmare, sus ataques son a base de torna con un daño maximo en 500 hp y se restaura en casos extemos en 1500 hp, ademas de propinar algunos golpes, su estado de barra es al 60%.

En mi opinion, si cuentas con la Orishal sword tendras mucha mas ventaja de acabarlo rapido, no es que diga que sea dificil, pero esta ya regalados al ver a sus acompañantes que no hacen nada, por otra parte es todo.

Ostracon estara como si nada y ara su acto de escapismo con el Avesta, en teoria hacia el Draugwand castle, pero bueee! aun con esta derrota la unica que no querra continuar es Farna, que en realidad esta indispueta a todo (con su nunca mas _-_) y sorry pero perdio su voluntad y aqui termina (segun ella) su participacion, bueno tampoco es para rogarle, asi que todos denle un fuerte aplauso y salgamos de la fortificacion...

Fuera llegara Karshwarl a dar su informe-revelde y Khosraw tendra que ir a preparar el nuevo ataque (hacia el imperio) a Deaugwand castle (por la bromita contra el principe, jejeje) asi que nos dejara a su segundo al mando, "Karshwarl" que nos dara el consejo de visitar la ciudad Harerund en busca de informacion, bueno no es que sea de mucha confianza, pero hay que obedecer a este buen tipo.

Antes de pasar el primer puente, sigue el camino en direccion izquierda hasta

otro puente y luego mas a la izquierda, pasando el camino desertico, estara la ciudadela.

* HAREUND

Al entrar, todos se pondran alertas por una flecha perdida, pero no se trata mas que de un morrito que practica a ser robin hood, asi que el mas que experimentado Yaman le dara algunos consejos, ok ahora podemos revisar el lugar.

Hay una posada a 300 parus la noche o el wagon woman(?) a 100 parus por el recorrido a otras ciudades, se comenta mucho de un sujeto llamado Saoshyant y mejor conocido como el campeon del viento, psss ya veremos.

- Bar:

El lugar esta lleno de señoritas a comparacion de los malandros que hay en otras ciudades y es que en este lugar, la mayoría de los machos ya descansan en pez o en su defecto se estan cociendo a fuego lento por causa del demon army.

- Shop:

Si es que te falta por conseguir algunos equipos, aqui esta tu oportunidad, lo recomendable es no estar tan ahorrativos y sacarle a la morraya, de otra forma no tendra chiste el ganar esos parus extra :D

°Armas:

*Holy blade	: 7000
*Galadain sword	:10000
*Battle axe	: 6200
*Albarest	: 4900

°Armaduras:

*Plate mail	: 4200
*Hitel shield	: 4200
*Cross helm	: 3000

°Recuperantes:

*Heal potion	: 10
*High potion	: 120
*Heal gin	:10000
*Tent	: 40

- Killosseum:

Como lo habia comentado antes, en este lugar solo hay señoritas y uno que otro macho sobreviviente, asi que este Killosseum no tiene la mecanica como la de los anteriores, pero vamos en busca del campeon del viento, ve en direccion a la izquierda, es el sujeto de verde, pero estara algo distraido, asi que vamos a patearle el trasero al sujeto que esta en medio de la arena, que ademas sabe lo de las leyes rotas de Yaman e intenta derrotarnos para hacerle la barba y unirse al campeon Saoshyant.

\ MUSCLEHEAD/

HP: aprox 8000

Ataque: nada importante

Exp. obtenida: 883

Parus: 1037

Tactica: Viene con 4 primitive man y 3 stone hunter, que ya hemos enfrentado con anterioridad y no son como para alarmarse, el sujeto ataca a espada limpia con un daño maximo a 400 (o incluso mas), su estado de barra es entre el 15 y 20%, por lo que es recomendable atacar y no preocuparse mucho a que tenga mas oportunidades de golpe, tiene buena defenza pero no invensible.

Saoshyant nos pedira unirnos a su cruzada y Kasrshwarl dejara a flote sus celos profecionales, en notar la diferencia entre el campeon del fuego (o sease su padre, ya muerto) y el tal campeon del viento, a la salida Saoshyant nos dira sobre Harerud montain, pero...

Hay Diantres! una flecha llegara hacia Yaman, se trata del niño que por accidente le acaba de abrir un agujero, pero no se preocupen, Yaman le dira al morrito que por los jolines de su abuelo, tenga mas cuidado al ocupar el arco... y hooOOO! sorpresa! Yaman en realidad estara moribundo, asi que niños, tengan mas cuidado al jugar con arcos en espacios publicos (anuncio financiado por las barbie's que no habia mencionado en algo de tiempo, jejeje :D esa es otra historia), todo esto lleva a pensar sobre el desobedecer las reglas de Dadarwa, pero no te espantes si no obedeces al tomarte tu sopa y te caiga un piano en la cabeza, en fin... con sus ultimas palabras, Yaman pedira el derrotar al demon king, acto seguido... no era casualidad que este lugar tuviera un cementerio.

En pleno sepelio, Saoshyant mostrara sus verdaderas intenciones, de recuperar el arco sagrado hurtado por el demon king, por lo que es necesario viajar al Draugwand castle, aunque antes nos recomienda ir a visitar a sabio maestro "Husulnum" en el Harerud montain (como hiba a decir sliendo del killosseum), exacto! pero Karshwarl aun estara poco convencido de estar con Saoshyant pero no tiene otra eleccion, sal de la ciudad...

Vamos en direccion norte a buscar una cueva, esta cerca a principio de un rio, es muy facil notarla...

* HAREUND CAVE

La montaña esta infestada de killer snake, nightmare, primitive man y gargoyles, aunque posiblemente (segun el apache) giant scorpion's. A vistas claras se pueden encontrar 100 parus, salt flower y entra... ahora en direccion derecha se puede encontrar un Diamond, wind hat, diamond (otra vez) y continua al norte... Hay una entrada a la izquierda a 100 parus o sigue a la derecha para un Waramul's medicine y el camino a seguir... a otro camino... De nuevo a la interperie, sigue el puente, encontrando un Earth staff y notaras a lo lejos unos bichos nada amistosos (a diferencia de la pelicula con el mismo nombre).

\KING SCORPION/

HP: aprox 5000 c/u

Ataque: tienden a lanzara escarcha

Exp. obtenida: 1650

Parus: 1500

Tactica: Golpe y corre! humm es decir, enfoque el ataque hacia un solo objetivo (de los tres disponibles) o como bien se sabe, tu solo manejas al

buen Atrushan, pero no quiere decir que no puedes dirigir el ataque de los demas (que sean utiles como Karshwarl o Saoshyant), sus estados de barra estan al 50% y en daño maximo a ocasionar esta entre los 500 hp, Tamryn si que sera util para recuperar el daño de su acido.

En marcha, sigue y entra a la casucha...

Aqui yace un anciano, al que todos les pidieran su ayuda como a una especie de genio de lampara, el no puede ayudar directamente (por eso de las reumas) pero puede ser util dando uno que otro chisme, o claro a partir de una de sus listas disponibles... (cada pregunta lo hace cambiar de pocision, asi que siguelo hasta terminar la lista de preguntas)...

- The Horus: No! no es como los simposon, fueron una tribu que florecio antes que los dragones e incluso cohabitaron, aunque tubieron sus diferencias como cualquier tribu post moderna (peleando por tierras obviamente).
- Emerald Graces: Los elder's old dragons, rezaron para el regreso de emerald dragon, creando 5 tesisros que conforman su cuerpo, el demon king (por desgracia _-_) tiene una de esas partes.
- Emerald Dragon: El difunto campeon de los dragones y amigo intimo (baya las cosas dice el anciano).
- Avesta: Fue creado por la energia de los Horus y completando con las almas de los humanos tambien convertidas en energia.
- Ostracon: Es como se conoce por estos rumbos, un enajenado que se vendio a si mismo para convertirse en un archidemon y un brazo nuevo (n_n).
- Tamryn's secret: El anciano fisgon sabe uno que otro secreto, que no esta dispuesto a revelar, haaaaaa (tono de decepcion).

Ok, es todo lo que sabe, aunque como extra dira que Hathram de Ervan no esta hecho pedazitos como todos creen, o no! el cristal que rompio Ostracon era uno de broma, siempre fue una farza (llanto) y la unica forma de sacarlo de aquel cristal es visitando al famosos doctor Waramul que habita en Vigil, sal de la casa...

El generoso abuelo nos obsequiera un Heal potion, Nymph mushroom, crash ruby y Hama Arrow, este ultimo para destruir la barrera de, bueno ya sabes, sal de la casa ahora si...

... Y vuelve a entrar... Habla de nuevo con el anciano y como aun se siente generoso nos desplegara una lista de items que esta dispuesto a obsequiar...

- Dragon Killer sword: No hay dragones que martar (u_u)"
- Husulnum's staff: Tienes problemas para caminar.
- Orpheo's Hatt: Saoshyant ya tiene uno, para que otro.
- Crystl Robe: Fue de uno de sus amores.
- Crash ruby: +9646 parus y sin peros.
- Protect Ring: Solo para Tamryn y tambien sin peros.

Como te abras dado cuenta, ese anciano es un fraude y entre el crash ruby o el anillo, recomiendo ese ultimo (con razon vive tan solo), ahora podemos ya salir de esta montaña...

Fuera nos estara esperando un mensajero de Khoswar, con el recado que nos espera en el bar de Harerud... ok y que conste que el lo pide, hay que ir...

Bar:

Ya esta listo todo para el ataque hacia Draugwand castle, Tomas comandara las tropas y Khosraw se unira de nuevo al grupo, sal de la ciudad. Ahora!!! esta parte no esta detallada, pero podemos ir al sur (muy al sur) a encontrar una ciudad similar al city of the dead...
...Si es que te aventuraste a encontrar la ciudad;

- City of the dead (II):

Es la misma mecanica que en la ciudad de muertos del bosque, se habla con los sujetos para "liberarlos", lo interesante de este lugar es un sujeto que llama hija a Tamryn (tal vez la confundio), otro sujeto obsequia un silver ring y conoces a alguien llamado Julius? claro! es el padre de Karshwarl, que se pondra algo sentimental y pedira su venganza contra Ostracon (una muy lenta venganza), ademas entregara un Star Axe para su hijo y sera "libre", ok! no hay nada mas que husmear en este lugar, asi que ya regresemos a las afueras de Hareund...

y ahora si! al punto marcado en el mapa...

* DRAUGWAND CASTLE

El asalto sera muy bien escenificado, primero sera Saoshyant el que se encargue de liberar el panorama con una de sus flechas (no por nada es el campeon del viento) y comenzara el ataque, muy al estilo barbaro, con arpones a los muros, ataques enarcedidos, chusmas con antorchas, etc, hasta que por fin, un buen soldado abra la puerta de la fortificacion.

Los enemigos son Snowman, gargoyle, imp y gas cloud, todos ellos viejos conocidos, no detallo mas (-_-). Hay tres caminos, a izquierda no lleva a nada, a la derecha (seguimos la ruta a donde aquabe :D), pasando algunas escaleras, hasta encontrar 3 palancas que son necesarias para abir, listo esto regresamos a donde los tres caminos, ahora solo resta ir a norte... escaleras, mas escaleras, salimos a fuera y continuamos a la derecha, donde Tomas nos deseara suerte (gran ayuda, baya!), sigue a mas escaleras... y mas... apareciendo en un lugar con agua!!!

Puedes encontrar un Hitel shield y luego un Waramul's medicine, entra... y seguimos muy sencillamente hasta encontrar aaaaa Ostracon.

Saoshyant sera el primero en armar la bronca (guerra su arco hurtado), Khosraw guerra venganza por su espoza e hija y Karshwarl por parte de su extinto padre (el campeon del fuego), pero aun asi Ostracon no estara nada preocupado y llamara a sus esbirros zombie's, Parago, Elm y Bacita, por lo que parece que esto se va a poner feo:

\ OSTRACON /
/ \

HP: aprox 6000

Ataque: Lightning bolt,
tornado

Exp. obtenida: 1550

Parus: 2900

Tactica: Se les suman Parago (1500) utiliza su hacha y hace un maximo de 200 hp de daño, Bacita (1500) con lightning bolt a 250 de daño y Elm (1200),

bueno, a Elm en realidad no vi sus ataques (es algo debil saben?), primero acaba con estos gatos, luego vamos a apalear a Ostracon, su estado de barra es del 100% (caray) asi que estara algo movido por todo el campo y sus ataques varian a un maximo de 500 hp, recuerda utilizar algunos items de restauracion.

Ostracon estara de nuevo en aprietos y listo para perder otro de sus brazos, pero hooo sorpresa! mutara a algo mas espantoso y lanzara un rayo hacia Atrushan, que Karshwarl muy heroicamente le salvara el pellejo, quedando este pobre en poco menos que polvo.

```
_____  
 \  ARCHDEMON  /  
_____/_____\_____
```

HP: aprox 5000

Ataque: Tornado

Exp. obtenida: 1776

Parus: 3768

Tactica: Viene con 4 imps y 3 nightmare, ok muchos cuidado con el, trata de no confiarte en que Tamryn restarue el hp y tu cura por tu parte, si tienes a Atrushan minimo a nivel 40, atacalo directamente para darle un poco de sandwich de puño, su estado de barra es al 90% y sus ataques varian hasta en 500 de daño.

Y Por fin caramba, Ostracon quedara como alimento para perros, obteniendo el black cristal, Saoshyant bow y como extra un Demon helm que puedes tomar del suelo. Un minuto en memoria de Karshwarl y no hay que hacer mucho murmullo, asi que a salir de este lugar... Un segundo (:S) el demon king aparecera de la nada a robar el avesta (apuesto a que a nadie se le ocurro buscarlo, calma que no se podia de todas formas) y ofrecer el puesto vacante de Ostracon, que obviamente nadie esta dispuesto a tomar, pero sera algo confuzo hablar con ese invesil.

A la fuera del fuerte, el demon palace emergera del mar y comenzara a flotar (con el susto de todos claro), impulsado por el poder del Avesta, parecen malas noticias (-_-) que mas tarde arreglaremos, sal del castillo, ahora nuestro objetivo es ir al sur... en busca del Virgil, el lugar donde vive el famoso doctor Waramul, asi que adelante....

Entre los enemigos nuevos hay un Hig headless (1500 hp), living jewel (1500 hp) y hungry ghost (1600 hp).

* VIRGIN

La cuna del famoso Doctor Waramul, encontramos al wagon man y la posada esta en 200 parus, la gente de estos lares solo esta algo asustada por el palacio volador, pero de alli no hay nada de mas (para mas informacion visitar el bar de mariquit... es decir, el bar de machos temerosos, tambien hay un servicio de barcos hacia Kasha island, que por el momento esta a falta de (cojones) valor del capitan para hacer un viaje, entre otras cosas.

- Shop:

Ya sabes, compra lo que creas necesario, si es que sigues un buen plan de ahorros, tampoco exageres para guardar tanta morralla, o bien puedes vender los item's inutiles que siempre suelen aparecer.

°Armas:

*Knight raper : 7000
 *Trident : 8000

°Armaduras:
 *Magin plate :10000
 *Mithril chain :13000
 *Hitel shield : 4200
 *Rune buckler : 6500
 *Mithril shield : 7500

°Recuperantes:
 *Tent : 40
 *Heal gin :10000
 *Crash ruby : 5000
 *Clear potion : 180

- Casino:

Por solo 5000 parus enfrentamos a Bunny pink, en un juego llamado 15 puzzle, consiste en mover el panel en direccion a la que dicte la coneja, por ejemplo y el mas comun a decir es Athram en la segunda direccion diagonal y solo resta acomodar las imagenes en la forma acordada, como recompenza estara un Bunny Glothes.

- Waramul's house:

La vivienda de Waramul el famoso doctor (solo espero que no sea como doctor house :D), la fila esta ya pare ser atendida, pero solo hay que entrar directo a donde esta... Y esto gracias a que conoce a Saoshyant, observara el cristal y se le notara que no es tan facil de liberar como parece, buscara entre su porn... ejem, entre sus libros (n_n)" y sabra que es necesario encontrar la special herb para remover el encantamiento, asi que se unira al grupo.

Nuestra meta es ir al abandoned mine, en direccion norte a donde marca el mapa... (simpre el mapa, no? disculpen las molestias, jeje) (u_u)...

* ABANDONED MINE

Lo unico necesario en este lugar es encontrar la red flower o la special herb, que mejor dicho es la de color rojo (claro), entre los enemigos hay killer samuray, stone hunger, hellpillar y bubbly slime (550 hp).

En este caso, el lugar es tan sencillo que no es necesario el explicar nada, solo tienes que llegar a la cima, aqui nos estara esperando la flor, pero tambien un parasito molesto.

```

_____
 \  MAN EATER  /
_____/_____\_____

```

HP: aprox 5500

Ataque: lo ignoro (u_u)

Exp. obtenida: 1165

Parus: 545

Tactica: Esta con 5 metro worm (1500 hp) y solo atacalo, no se si sera muy del otro nivel para eliminarlo, su estado de barra esta al 15%.

Despues del sock, obtendremos la "Specila herb", ahora regresemos a virgin...

Y vamos directo a la casa del doctor...

- Waramul's house:

El doc manejava algo de hierbas y cosas por el estilo, para liberar al principe, quien estara algo confuzo y preguntara rapido por Farna, quien claro no anda por estos rumbos y creo ya saben por que, Hathram se unira al grupo y todos le daran las gracias al doc, hay que salir de su casa y volver a entrar, al hablar con el de nuevo nos desplegara una lista de objetos que nos puede proporcionar como parte de su ayuda, aunque para estos necesita ciertos ingredientes:

- Wa-Intel : Heal Gin (revisa, tienes uno)
- Wa-Power : Power nuts
- Wa-Protect: Protect Glass
- Wa-Life : Scorpion egg
- Wa-Quick : West wind
- Wa-Move : Salt flower (igual hay uno en tu inventario)

Ahora en esta misma villa, vamos en direccion con el anciano del barco, si, si, el mismo covarde de unas lineas atras...

- Ship to...:

EL anciano al ver a Hathram aceptara a llevarnos a Great Kasha Island, este nos llevara sin problemas, aunque para regresar no sera de gratis, no no, nos cobraran 5000 parus, pero eso sera luego.

Vamos a buscar al Sea priestes en direccion sur (que el mal pensado Hathram, creera que suena "realmente hot"). No esta muy detallado a ver, pero podemos visitar una pequena aldea que nos queda en el camino.

* PARSIS VILLAGE

La gente de este lugar solo comenta de un tesoro en una cueva, conocido como el "red fruit", una fruta prohibida que solo los hold gods podian comer y bien, eso se comenta, hay tambien un inn-Bar a 500 parus (con chela incluida en la cama n_n).

- Shop:

Hummm! no hay mucho que elegir en esta aldea, solo lo más indispensable:

◦Recuperantes:

- *Heal potion : 10
- *High potion : 120
- *Tent : 40
- *Wine : 50

Sal de la ciudad y vamos en direccion sur, por la ruta a la derecha, encontrando Hell soldier (2000 hp), thunder bird (1200 hp), Sandman y Harpy (2000 hp).

* SHRINE OF THE SEA

Al entrar, Hittel el general del cielo del demon army nos bloqueara y por

ordenes del demon king querra freirnos.

\ HITTEL /

HP: aprox 6500

Ataque: cure +3500

Exp. obtenida: 1172

Parus: 3945

Tactica: Viene con 4 harpy's, por lo general lanza algunos golpes con daño de 250 aproximado, su estado de barra es al 80% por lo que se considera un enemigo medio, solo dedicate a golpearlo directamente, eso es lo mas recomendable.

Dentro del palacio estara el sea priest, quien nos pedira encontrar un artefacto necesario para ayudarnos, el "Red ancient text" localizado en la cueva de las ruinas en direccion norest, ok! vamos en esa direccion... Unos pasos al norte y luego en direccion derecha...

* CAVE OF RUINS

De enemigos estan los poquitos Metro worm (2000 hp), living jewel (1500 hp), lesser demon (1500 hp), sand insect (1200 hp) y Hight headless.

Notaras tres caminos en direccion norte; Hay que ir primero por el ultimo a la derecha, aqui hay que precionar el pedestal, luego seguir por el camino norte, este nos lleva al sur con protect glass y de nuevo norte a otro pedestal, sigue por la izquierda a otro pedestal y camino... ahora seguimos por el sur, de nuevo otro pedestal , luego seguimos al sur, donde en el camino derecho hay un diamond o el sur nos lleva al punto donde iniciamos (solo que por otra entrada), solo resta ir por el camino norte de medio...

El camino ahora esta cubierto (para eso los pedestales) para pasar por la lava y tambien encontrar un inofencivo golem.

\ SILVER ARMOR/

HP: aprox 5500

Ataque: no lo se

Exp. obtenida: 1836

Parus: 5665

Tactica: Tiene a su lado 7 lesser demon's, su estado de barra es al 100%, pero no es cosa de tan espanto, recomendable el dirigir todos los ataques directos hacia el, con poco de esfuerzo se derrumbara muy rapido.

Obtendremos el "Red ancient text" y tendremos que regresar a donde esta el Sea Priest...

- Shrine of the sea:

Ahora el Priest nos pedira encontrar otro pergamino (¬_¬) lo hubiera pedido antes (u_u)" que se localiza en el forviden cave, el pergamino a localizar es el blue ancient text!

Ve a direccion izquierda-norte y de nuevo a la izquierda...

* FORBIDDEN CAVE

Enemigos: Lich (900 hp), hell Taurus (1500), fire slime (1800), vampire (3000) y onidi (2000), el lugar a avanzar es algo enredado, pero sigue estos sencillos pasos (hasta los detalles sutiles):

Hay escaleras a izquierda o derecha, estas nos llevan a Protect Glass, mejor seguimos al norte, donde de igual forma hay tres caminos por los que se pueden caer (ojo con eso de caer).

Cae por el camino a la izquierda... Ahora vamos a las escaleras del sur nos lleva a un "Forbidden fruit", regresamos y seguimos a las escaleras norte... a otras escaleras y hacia un Diamond, caemos de nuevo y llegamos al punto donde iniciamos...

Caemos ahora por el ultimo a la derecha... Vamos por las escaleras hacia un scorpion egg, en esta misma face hay que caer por el norte... ahora vamos por la izquierda a caer y encontrar al jefe de este nivel...

_____ /
 \ GOLD ARMOR /
 _____ \

HP: aprox 6500

Ataque: Bloqueo de magia (mute)

Exp. obtenida: 3095

Parus: 8750

Tactica: Se acompaña (como toda un covarde) de 7 fire slime, su estado de barra es al 20%, así que solo dedícate con Atrushan a dañarlo directamente, por su parte, el daño máximo que te puede ocasionar es de 800, no te confíes a que Tamryn te cure, tu ocupa por tu parte algunos items para hacer ese trabajo.

Así! obteniendo el Blue ancient text, ve por las escalera al norte... estas nos llevan (con algo de vueltas) a un Fire blade y después puedes salir... Y regresamos con el sea priestess...

Le entregaran el pergamino y dirá algunas cosas (si, cosas variadas) y le murmurará a Tamryn (cositas al oído :D)... Tu eres... si su poder... si solo rezara entonces... bla bla... Hurus... entiendes? (yo la verdad naranjas) y le entregará un objeto "Teleposta", abrirá un pasaje para ir a Town Marguan, a visitar al Mountain priestess, ok! espera, espera, antes debemos hacer algo en beneficio de los mayores de edad!

Sal de este palacio y podemos ir en dirección izquierda hasta el final, luego por el norte, llegando a una pequeña cabaña (es decir, una aldea), aquí hay un anciano en cama, a punto de morir, la única solución, darle la fruta legendaria, o sea la "Forbidden fruit" para que se recupere, la ancianita a su lado obsequiará "High potion's" INFINITOS, aquí debes aprovechar esto, además el anciano ofrecerá una cabaña en esta aldea, para descansar gratis.

Ahora regresamos al Shrine of the sea, para entrar en el pasaje, que, etc... Llegaremos a otro palacio, pero fuera estará! Bacche, capitán de la guardia:

_____ /
 \ BACCHE /
 _____ \

HP: aprox 5500

Ataque: nada fuera de lo comun

Exp. obtenida: 1850

Parus: 1515

Tactica: (Extraño pero me recuerda a un sujeto que llevaba el mismo apodo), viene con 5 hell soldier's, su barra es al 40%, daña a 600 max, que no es muy peligroso, en realidad no presenta ningun peligro al enfrentarlo.

Unos pasos a la derecha se encuentra la ciudad... tambien te pueden aparecer algunos Heavy metal (3700 >_>?), Dark fairies (2000) y Harpy's.

* MARGUAN

Hay una posada a 600 parus, wagon man y gente de aqui que solo esta asustada por el demon king (poca cosa), en el bar los bagos solo dan algunos consejos de que hacer ya estando en el castillo, tambien hay un casino.

- Casino:

Tienes que pagar 10,000 parus para enfrentar en una Roulette, el objetivo es atinarle a la figura de Atrushan y obtener un punto de dos para ganar y obtener el Bunny robe.

- Shop:

Por si tienes algunos parus que no haz gastado, AHORA!! es el momento de que te los saques de la bolsa para comprar algunos item's posibles.

°Armas:

*Knight raper : 7000
*Trident : 8000

°Armaduras:

*Magin plate :10000
*Mithril chain :13000
*Hitel shield : 4200
*Rune buckler : 6500
*Mithril shield : 7500

°Recuperantes:

*Tent : 40
*Heal gin :10000
*Crash ruby : 5000
*Clear potion : 180

- Fopal House:

Entra a la casa (a lado del inn), la chica no dara un buen recibimiento, pero revisa la casa a la segunda planta, aqui encontraremos, un soldado? ok! Hathram lo conocera, se trata de Fopal un miembro del batallon de Ervan, este chico salvo a la chica de la entrada, llamada Katery y por tanto no dejo que se fuera de regreso a su nacion, Hathram dira algo como "pero el murio en la batalla contra el demon army" bueee, mejor olvidalo y sal de este lugar.

Vamon en direccion derecha y luego norte, donde el mapara a seguir la ruta...

* MOUNTAIN PRIESTESS

Sube las escaleras y enseguida abra 100 parus, enemigos: Laruae (1000 hp), sphyny (1500), Hell knight (2000), death (2500). desert beetle (2000).

Sigue las escaleras izquierda a una cueva, avanza y notarás un tent, sigue al norte, a la izquierda hay una salida a un "Ra's feather" regresa y vamos por la derecha a una entrada, continuamos al puente pero Tamryn se detendrá, "algo la llama", aquí la escena de oscuridad, penumbra, truenos y una voz aguarrentoza, ho ho ho! claro, eso faltaba, que el demon king apareciera...

Después de intimidar a todos, como salido de las cielo, llegará el Sea priest a lanzar un campo de fuerza contra el monstruo y nos dirá que el Sea P. es un decendiente de los horus, guerra sellar al bastardo y pedirá que desalojen el lugar, pero el demon king romperá la barrera y sea priest pasará a la historia...

\ DEMON KING /

HP: aprox 8744

Ataque: Cure 500 hp

Exp. obtenida: 1780

Parus: 1625

Táctica: Acompañado de 2 Hell knight, su barra es al 100% y sus ataques más bajos están entre 500 hp, además de clonar a su placer más Hell knight, ataca, se cura y bloquea la magia, mucho cuidado con él, mi recomendación más que nada es dirigirle todos los ataques disponibles a él y utilizar tus reservas de High potion's sin remordimiento, con algo de esfuerzo le puedes llegar a romper la maceta.

De todas formas el Sea priest quedó hecho polvo y no sirvió de nada, mejor sigue a donde la cueva... luego más escaleras, a norte, sur y salir de nuevo, encontramos un waramul's medicine y entra en dirección norte...

... Aquí nos recibirá otro priestess, con información del blue ancient text, le obsequiará algo a Saoshyant, el Crimson leather armor, que le ayudará a recuperar un poco del poder sellado en su arco, con algo de sangre y destinos sellados, abrirar la puerta hacia el demon palace, pero por hacer esto, sufrirá la terrible consecuencia (baya que están salados, jajaja) y un rayo la dejará hecho carbon, antes de marchar, toma el Priestess' memento que fue lo único que quedó y entra al teleporte...

* DEMON PALACE

Unos pasos y 3 grupos de Phlan y Knight (6500) nos atacarán, tomate tu tiempo en derrumbar estos grupos, entre otros enemigos están el Dark mage (1500 hp), headless knight (1500 hp), hell knight, evil fighter (2500), evil shaman (2000) y como extra los demon box (5000) confundibles con cofres normales, antes de entrar; a la derecha hay un Scorpion Egg o izquierda 100 parus, entra...

Ahota continúa por el norte (puedes ir por la derecha a una entrada pero va a un demon box), sigue al norte, unos pasos a la izquierda encontrarás una entrada si la sigues llevara a un Heal harp, regresa, al sur hay un demon box, entra a las escaleras del norte, ahora aparecerá un reten, jajaja este sujeto dice tener el poder con el que contaba Ostracon, vamos a averiguarlo:

(1) Bau - Barra al 30% - 6000 hp - 890 exp - 545 parus.
Continua a las escaleras (o derecha lleva a un Crash ruby)...
Sigue la ruta, encontraras un Gale rapier y otra entrada... Y otro de esos payasos que bloquean el camino:

(2) Kalimar - Barra 100% - 8200 hp - 1045 exp - 334 parus.
Cuidad por que bloquea la magia y antes de morir solo pedira que sea vengado, (huy huy que miedo :D) con un tal goliath, sigue las escaleras... Y de inmediato aparecera otro de esos insectos quita tiempo:

(3) Buren - Barra 40% - 9000 hp - 875 exp - 508 parus.
Ocupa sleep para todos y bloquea la magia, pero sin cuidado no es mas que un pichon!!

Podemos seguir por la entrada a un Tent, sigue el camino y facilmente encontraras a otro guardia, Goliath, el mas poderoso.

(4) Goliath - barra 50% - 16600 hp - 840 exp - 131 parus.
Si, si mucha toz? ya eliminado el viejo goliath, a la siguiente puerta esta nada mas y nada menos que Garucia el demon king, preparete!!!

Sera algo horrorozo, pero antes de hacernos polvo, por cortesia comenzara una charla, sobre el Avesta, el en realidad NO NECESITA ocupar este artefacto, la verdad es que fue CONTRATADO por los HORUS!! para recuperar este objeto, y todos quedaran con la boca abierta al escuchar esto, Garucia mandara el artefacto hacia los horus y expresara "los HORUS! en realidad son demonios", dicho estos comentarios querra darnos cuello...

\ GARUCIA /
/ _____ \

HP: aprox 20000

Ataque: Ataques variados

Exp. obtenida: 3300

Parus: 6458

Tactica: Viene con 2 death, su estado de barra es al 90% y su ataque maximo causa 500 de daño, por otra parte, no es mucho lo que puedo recomendar mas que tengas vien preparados tus high potion (o si quieres convertir a Atrushan en dragon, adelante, bueno hablando de esto, yo no lo he comentado por lo de que resta hp, pero es tudecicion).

Garucia observara lo inevitable, su merte! (o_0 jajaja), pero comentara algo interesante; "no son humanos - Tamryn" y no dira mas, Saoshyant liberara el poder de su arco y se obtendra el black dragon claw, todo parece feliz, pero hooo sorpresa! el palacio comenzara a colpasar, la salida esta demaciado alejada, pero Tamryn reaccionara y ocupara el regalo que le dio el Sea priest, para hacer un escape muy al estilo D&D tower of doom...

Tamryn aparecera sola, tambien Atrushan, todo parece estar bien, pero Tamryn se caera emocionalmente y comentara sus verdaderos motivos por los que regreso a Ishban (al principio del juego), buscar sus origenes, familia, pero el detalle por lo que se pone a chillar es lo que le dijo el Sea priestess al darle el Teleposta (que les salvo el trasero hace unos minutos); "ES UN TESORO DE LOS OLD GOD'S Y SOLO UN MIEMBRO DE LOS HORUS LO PUEDE UTILIZAR" ok! creo que todos entendieron, Tamryn es de sangre Horus, hay mas lloriqueos y bla bla , muy dramatica y algo actuado, pero en fin (notese como Atrushan aprovecha la situacion n_n).

"Los Horus intentan reclamar sus antiguas tierras y destruir a los humanos, intentando desbloquear el verdadero poder del Avesta, la batalla final esta por comenzar"

Los demas llegaron a ver la escenita, haber pacemos lista; esta Atrushan, Tamryn, Hathram, Saoshyant y???? Khosraw??? bueno el chiflado fue solo a ver a Waramul, medio muerto pero solo, los demas no saben donde ir, pero ahora gracias al Teleposta, se puede viajar a cualquier lado, asi que todos listos para regresar a Ervad... (ocupalo desd items - tool's)...

* ERVAD

Todos los aleanos y conocidos estaran alli, el viejo tapp, Tomas, Khosraw, waramul y toda la raza, el cantinero de urvan y ex-alcoholico Barsom, el rey espera a todos, ya hay un fiesta planeada para los heroes, pero la realiad es que aun no termina la guerra, falta el origen de los Horus, necesitan ayuda, pero y Farna? no esta por ningun lado, Barson dira que ella se encuentra en el West desert, donde un oasis, Khosraw ya no nos acompañara por que quedo como piñata despues de la pelea, asi que a seguir sin el, sal de la ciudad.

ANTES de ir po Farna, hay algunos otros asuntos que debemos de hacer, bueno si es que te interesa, esta es la lista de cosas por hacer;

(1). Viajar al Dadarwa Forest e ir en direccion del city of the dead... luego ir al casino para enfrentar al bunny black, esta nos realizara todas las pruebas que pasamos con sus hermanas: Memoria - Wack a mole - Slot machine- Roulette y 15 Puzzle, si logras vencerla te obsequiara el Bunny Rod, muy util para Tamryn.

(2). Ir a Hareround y viajar en direccion sur hasta encontrar el city of the Dead II, habla con Sada para liberarlo.

(3). Ir hacia Virgil city, antes de entrar ir hacia la avandoned mine, donde se localizo la hierba cuando se libero a Hathram, luego buscar en una de las hierbas verdas y obtener el West wind, hecho esto, regresar a Virgil para hablar con el Doc. en busca de las pociones que nos hacen falta, ademas tendra una nueva pocion, la Wa-Hathram con un costa de 10000 parus, pero ayuda a subirlo a nivel 90.

(4). visitar a los ancianos en la isla del sea priet por mas high potion, eso es todo lo restante, ahora regresemos a Hareround, vamos en direccion sur-izquierda a encontrar el desierto...

* WEST DESERT

Antes de entrar, notarás un monticulo de rocas a unos pasos de la entrada, si vas alli encontraras un Demon Slayer y un mensaje del white dragon, los Horus crearon a Zanding!!! entra al desierto...

Enemigos: Cyclops (2500 hp), Sphinx, desert beetle (2000), busca a Farna por la izquierda, donde se note un oasis, alli estara, sin hacer nada y al ver a Hathram le dara un severo bastonazo (tomala, jajaja), los demas se iran para dejar solos a la parejita, si con la clasica escenita, me reservo el

comentario, Farna se reunira al grupo, ok adelante, a continuar en direccion norte, a donde se notan unas columnas cerca de las montañas.

Aqui el mensaje de advertencia, el Avesta sello con el costo de mucha sangre, a la gran ave y con iun chillido a lo lejos, llegara ese pajarraco a tirar mala leche a todos.

 \ RA /
_____/ _____ \

HP: aprox 25000

Ataque: bloqueo de magia

Exp. obtenida: 3144

Parus: 800

Tactica: Viene con 7 hell scorpion (700 parus), su estado de barra esta al 90% y su daño maximo varia entre los 900 hp, ocupo los estados de dragon para acabar con los scorpion's y deja al final al ave, que te mantendra un rato ocupado, recuerda el ocupar high potion's.

Se abrira un nueva entrada y recibiremos el Ra's Feather, continua...

* HELMAND MOUNTAIN

Enemigos: Iron golem (3300 hp), werewolf (3000), sigue el camino hasta salir al exterior, hay un dragon helm y otra entrada, sigue... sigue.. hasta la cima, pero unos ojos apareceran en la cima, a destruirnos.

 \ HADES EYE /
_____/ _____ \

HP: aprox 15437

Ataque: Tormenta

Exp. obtenida: 4000

Parus: 2

Tactica: Su barra esta al 100%, son unicos enemigos, en realidad no es tan dificil, recibiendo el Red dragon's horn (la ultima parte del emerald dragon) y una espada a la que Atrushan sentira que le habla.

Vendidad la espada magica con espiritu del emerald dragon y la liberara, obteniendo la Legendary sword Vendidad, esta espada es la puerta para ir a donde los horus.. que por medio de la energia de los 5 tesoros no haran viajar (fssss `_'...)...

* CITY OF THE HORUS

La ciudad se encuentra en las nuves, pero al avanzar, toda una cuadrilla de soldados haran frente, Tamryn al ver la situacion querra ocupar el Teleposta, a lo que los soldados observaran asombrados y llamaran a un tal Lord Tiridates...

Tamryn no lograra transportar nada y una voz se escuchara para darle la bienvenida a su hogar (o_o?), Se trata del Canciller Tiridates que le dira su verdadero nombre "Lady fial vim Strati" y todos seran separados...

Ya en la carcel, unos soldados comentan sobre Tamryn y su misteriosa desaparicion en el accidente del barco de la familia real, ellos suponen que Tiridates anda metido en esto (solo son rumores).

Todos encerrados y Atrushan estara muy molesto, planea convertirse en dragon, peor Vendidad le hablara para hacerlo entrar en razon y le pedira tener paciencia, el por ejemplo espero 2000 años.

Mientras tanto, Lady Fial, es decir Tamryn se prepara con nuevas ropas para su coronacion del reyno, pero el canciller llegara a darle mentiras de sus amigos que segun ellos ya se fueron en una nave, aunque Tamryn no creera en sus mentiras, de todas formas sus puertas se sellaran, asi que hay que buscar en su recamara el Hairpion on the vanity que se necesita para abrir la puerta.

Unos guardias no dejaran que ella salga y al obligarla a entrar, aparecera Jessil; un espadachin a ordenes de la familia real, segun él, su padre estaba en el barco cuando el accidente de Tamryn y escapo de lo ocasionado por Tiridates, rapidamente Tamryn ira a cambiarse y ayudara dando informacion donde se localizan sus amigos y se ofrecera con guardaespaldas, ok a seguir.

La entrada de la carcel esta en direccion oeste, mientras puedes revisar en direccion sur algunas casas, aqui una aldeana te obsequieara Heal Gin o tent o clear potions, recomiendo que obtengas infinitos de algunos objetos, entra al cuarto a la derecha...

Mientras que Atrushan, habla con todos! para que en ese instante llegue Jessil a golpear guardias y con Tamryn para liberarlos y aqui saldra el peine de todo, los Horus no tienen nada que ver, el responsable de todo esto es el canciller Tiridates, asesino al rey, convoco al demon king y hurto el Avesta, el espera en lo mas alto del palacio, vamos a la puerta en direccion norte.

Enemigos (6500 hp), Night stalker (4000), necromancer (400 hp), vampire lord (3500), crazy fighter (3500), horus soldier (4000), berserker (3000).

Notaras las 2 primeras puertas, la de izquierda lleva a un Sagi cutter, la de derecha un Athena's wand, el camino norte lleva a un huge hat y 100 parus, sigue el camino a la izquierda y norte a escaleras... ahora esta la torre...

El cofre es un demon box, hay 2 entradas a la derecha va un demon box, sigue por la restante a un waramul's medicine, sigue por escaleras norte, a la izquierda hay una entrada a demon box o fuera un high potion, sigue al sur y seguimos la ruta encontrando un diamond, sigue el camino, hay 2 entradas, izquierda no lleva a nada, ve por la derecha a un cofre (buscalo) con Magic hood y escaleras, en el segundo piso hay un Ra's feather y por la entrada izquierda un cofre con 100 parus y escaleras a exterior...

Sigue, hya una entrada a un tent y para finalizar al norte es donde se encuentra el canciller, algo largo pero alli esta.

El se hara responsable por la maldicion hacia los dragones y bueno todas las cosas que ya sa saben:

 \ TIRIDATES /
____/ _____ _____

HP: aprox 16800

Ataque: Nada fuera de lo comun

Exp. obtenida: 6214

Parus: 0

Tactica: Viene con 5 horus knight (10,000 hp), lanza un ataque con 1000 maximo de daño, su barra oscila entre el 60%, ataca con lo que puedas, no es muy dificil despues de todo.

Parecera el final pero Tamryn sentira una orecencia oscura, tiridate comenzara a cambiar, expulsando el poder y lanzara un rayo hacia Tamryn, que segun el, la transformo en humana, es en realidad Zanding quien ha estado en el cuerpo de Tiridates, eso es todo.

```

  _____
 \   ZANDING   /
  _____

```

HP: aprox 60,000

Ataque: Rayo mortal

Exp. obtenida: 0

Parus: 0

Tactica: Viene con 5 Death Harpy (3000 hp), su estado de barra es al 100%, lanza un rayo mortal hacia los que estan frente a el y este varia entre los 1000 y 1500 hp, ocupa primero el cuerno rojo para que acabe con los Harpy's por que estos restauran el hp de zanding, encargate unicamente de atacar y curar por cuenta propia.

Y el final!!!! eso si, no lo boy a detallar, miralo pot cuenta propia, solo puedo decir que aparecera el emerald dragon jajajaja.

7. INVENTARIO

Bien, porfin estoy listo para hacer un inventario a pie del recorrido, asi que detallo el nombre, precio (en Parous) y un breve detalle a seguir, baya por fin estoy haciendo un inventario, espero y esto no tenga que ver con el metodo de contabilidad de inventarios perpetuos :) (que extrañamente aparecio en mi ultimo examen, woooo u_u).

En el caso de comprar equipos o armaduras, hay algunas opciones que debes de conocer, que rapidamente se avistaran al ver el menu de compras.

1 /\ : el portador se beneficia con el uso de este objeto.

2 \/: El porador decrece en habilidades al usar este objeto

3 __ : Ya esta en uso ese objeto.

- Short sword	: 100	- Swordman.
- Normal sword	: 200	- Swordman.
- Long sword	: 600	-
- Sling	: 120	- Sorceres.
- self bow	: 300	- sorceres.
- Staff	: 80	- Sorceres.
- Bardanna	: -	
- Broad Sword	: --	- swordman.
- Light crossbow	: 700	
- Holy blade	:7000	- swordaman.
- Battle axe	:6200	- Khosraw.

- Composite Bow	:3000	- Dadarwa's.
- Mornin star	: ---	- Farna.
- Skull road	: ---	- Tamryn/Farna
- Diamon Hammer	: ---	- Khosraw.
- Orishal Sword	:18000	- Atrushan/Tamryn/Farna
- Bread Sword	:1500	- Swordman's
- God Blade	:8000	- Swordman's
- Galadain Sword	:10000	- Hathram
- Albarest	:4900	- ??????
- Star axe	: ---	- Kashwarl
- Saoshyant bow	: ---	- Saoshyant
- Knight rapier	:7000	- Hathram
- Trident	:8000	- Khosraw
- Fire Blade	: ---	- Atrushan
- Leather armor	: 100	- Swordman.
- Leather coat	: 300	
- Robe	: 120	- Sorceres.
- Leather shield	: 80	- All.
- Chain mail	: 300	- Swordman, priest.
- Leather Robe	: --	- Tamryn/DEF100/INT 20
- Breast plate	:1800	- Swordman.
- Plate mail	:4200	- Swordman.
- Sallet	: 650	- Swordman/Priest.
- Silk robe	: --	- Tamryn/Fana
- Hard Golve	: --	- Khosraw
- Iron plate	:8000	- Khosraw
- Magic Robe	: --	- Tamryn
- Hitel shield	:4200	-
- Cross helm	:3000	-
- Silver ring	: --	-
- Protection ring	: --	- Tamryn
- Magic plate	:10000	
- Mithril chain	:13000	
- Rune buckler	:6500	
- Mithril fleln	:7500	
- Buckler	: 150	
- Open helm	: 150	
- Heal potion	: 10	- Recupera 120 hp en un aliado.
- High Potion	: 120	- Pendiente
- Tent	: 50	- Acampa y recupera todo el Hp en todos.
- Nypmph mushroom	: 200	- aumenta 80 puntos de INT en batalla.
- Clear potion	: 180	- Pendiente
- Wine	: 50	- Recobra 500 hp.
- Salt flower	: --	- pendiente
- Waramul's medicine	: --	- Restaura todo en/o no batalla
- Heal Gin	:10000	- ???
- Crash Rubi	: 5000	- Ataca en un area circular con 500 hp.
- Protect Glass	: --	- pendiente
- Scoprion Egg	: --	-
- Bunny hat	: --	- Tamryn.
- Bunny Gloves	: --	- Tamryn, farna.
- Bunny Knife	: --	- Tamryn.
- Phytoma's ring	: --	- Farna
- Bagin's staff	: --	- Farna/SRT50/INT7/
- Mother's ribbon	: --	- Farna
- Demon Helm	: --	- Atrushan/Khosraw

- Bunny clothes : --
- Platinum : Es para venderse en una modica suma de parus.
- Diamond : Es para vender y obtener algunos parus.
- Wa-intel : Aumenta 50 puntos de INT
- Wa-power :
- Wa-protect :
- Wa-life :
- wa-quick :
- Wa-move : Aumenta +5 en la barra de movimiento
- Atrushan Horn : Un obsequio a Tamryn, que convoca a Atrushan.
- Elder's letter : Para entregar a Elder Bagin.
- Frawards secret letter's : Carta comprometedora del Baron Fraward.
- dungeon key : Para uso en el Zham fortress
- Zham Key : Para uso en el Zham Fortress.
- Letter form Bagin : Algunas cuchicherias de Bagin.
- Resistance letter : Una carta para deliverar en el Bar de Hvovi.
- Demon's armor : Un objeto para engañar a unos soldados.
- Headquarter's : Para abrir el palacio en Hvovi.
- Khosraw's letter : Para entregarla al Dadarwa chief.
- Purple dragon's crystal : Objeto entregado por Bagin.
- Dadarwa map : Para el area oculta en el bosque.
- Avesta : El poder de los old gods representado.
- Golden fang : Parte del dragon zombie.
- Key of the dead : Para abrir la city of teh dead.
- Black cristal : El orbe donde encerraron al torpe Hathram.
- Special herb : hierba necesaria para romper el Black cristal.
- Red ancient text :
- Blue ancent text :
- Forbidden Fruut : Obsequia a un anciano moribundo para que viva.

Nota: Algun dia lo boy a ordenar y colocar correctamente todo, jejeje que excusas, total y regreso para la version 0.2.

8. ATAQUES MAGICOS

La siguiente es una lista chatarra de los ataques que no podemos utilizar, pero nuestros aliados magicos si, ademas de nuestros enemigos, por lo que tambien podemos ser atacados con ellos, es como se dice por estos lados, para abirle el apetito:

- | Ataque | Detalles |
|------------------------|---|
| - Lightning bolt | : Ataque de trueno hacia todos los objetivos. |
| - Fire Ball | : las conocidas bolas de fuego hacia todos. |
| - Ice Storm | : Congela y detiene a un objetivo para no atacar. |
| - Quake | : Todos los objetivos salen volando. |
| - Sand storm (tornado) | : Remolino que daña a todos los objetivos. |
| - Invisibility | : Desbanece a un aliado para no ser visto. |
| - Cure 1 | : restaura 120 puntos de vida. |
| - Cure 2 | : restarua 1500 puntos de vida. |
| - Health | : restaura en batalla de cualquier estado. |
| - Offense up | : Aumenta al azar un numero en INT/STR/PT/DEF |

- Defence down : Decrece un objetivo al azar en INT/STR/PT/DEF

Nota: Luego las termino, total y solo era un demo.

9. LISTA DE ENEMIGOS

Los enemigos aqui mostrados, presentan el orden en que fueron apareciendo, espero y alla servire de algo el estar revisando su hp y todas esas cosas. Solo son enemigos menores, no se crean que los mas grandecitos aparecen aqui, esos van en el recorrido.

Nota: El hp mostrado es con el que aparece incialmente :D

Nombre	HP	Nombre	HP
- Will-o-Wisp	: 100	- Killer snake	: 50
- Killer scorpion	: 50	- Low devil	: 50
- Vulture	: 50	- Flying arrow	: 80
- Cave man	: 100	- Zombie	: 100
- Ghost	: 30	- Skeleton	: 50
- Bean Ball	: 400	- evil soldier	: 120
- Steel man	: 90	- wizard	: 300
- evil knight	: 300	- Kobalt	: 500
- Hell eagle	: 150	- Living statue	: 250
- Orc	: 150	- Ghoul	: 600
- Apeman	: 600	- Life stealer	: 450
- War skeleton	: 300	- Phantom	: 150
- Manticore	: 600	- Minotaur	: 500
- Livin dead	: 600	- Gas cloud	: 650
- Headless Man	: 800	- War Orc	: 600
- Killer Samuray	: 650	- Hellapillar	: 500
- Imp	: 600	- Stone hunter	: 800
- Piexie	: 800	- Punkinhead	: 650
- Goblin	: 700	- Lizardman	:1500
- Snowman	:1000	- Cocatrice	: 500
- Gargoyle	:1200	- Bigfoot	: 600
- Nightmare	:1100	- Dark soldier	:1000
- Dark knight	:1200	- High Headless	:1500
- Living jewel	:1500	- Hungry ghost	:1600
- Bubbly slime	: 550	- Metro worm	:1500
- Hell soldier	:2000	- Thunder bird	:1200
- Sandman	: 800	- Harpy	:2000
- Sand insect	:1200	- Lesser demon	:1500
- Lich	: 900	- Hell taurus	:1500
- Fire slime	:1800	- Vampire	:3000
- Onidi	:2000		

10. FAQ Y BUZON DE COMENTARIOS

Este es un copy-paste que siempre pongo de inicio de faq's no lo niego, jejeje es obvio para acortar el tiempo.

Tu opinion es importante, si tienes dudas, comentarios, informacion, chistes,

criticas o casa por el estilo, mi correo esta disponible para cualquiera de estos casos, lo unico que te pido es que el titulo del correo sea: "EMERALD DRAGON", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basa y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o algun edicto, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

Si es un truco valido o alguna correccion respecto a esta guia (excepto las ortograficas, de eso me encargo yo), te mostrare como colaborador especial.

10. AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Ya para terminar este documento, quiero agradecer a algunas personas o cosas por la colaboracion especial, ya que por muy pequeña que sea, fue muy indispensable para terminar este FAQ...

- A MediaWorks por crear este gran juego.
- Nintendo por lo de las licencias y ese tipo de cosas.
- Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos.
- A TI, gracias publico, por leer este archivo (o disque leer).
- A MI nueva uE9, vamos 3 y contando.
- Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.
- Aaaa! y a la radio FM local por andarme alegrando las tardes, ja.

Nos vemos en la revision 0.2, hasta la proxima...

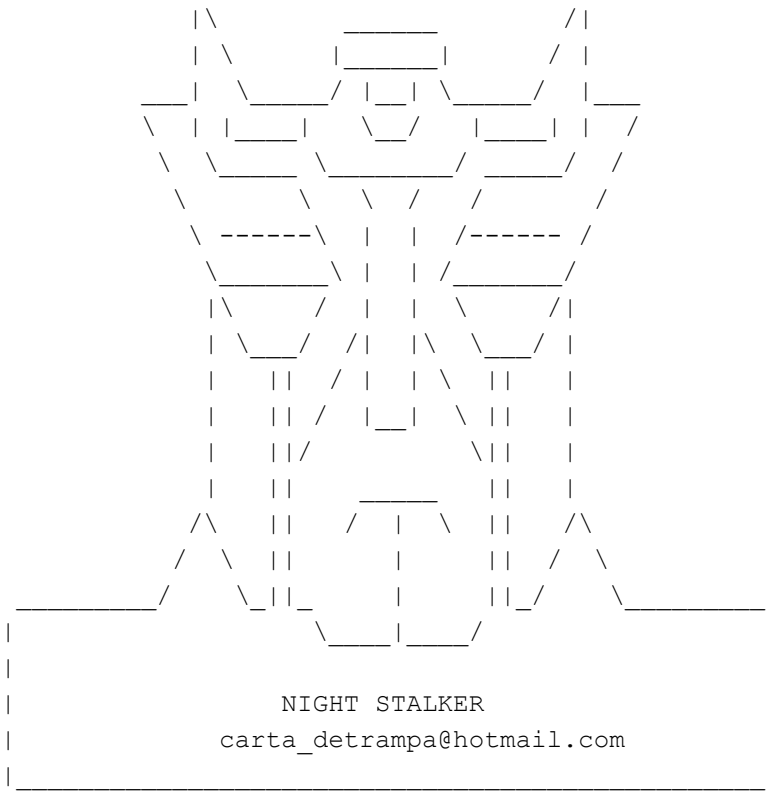
11. CUESTIONES LEGALES

Este archivo es propiedad de Night Stalker (carta_detrampa@hotmail.com)

Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas publicarla en algún sitio, te pido que me informes y muestres el url. Cualquier parte no mencionada, error u omision me lo puedes comunicar por correo. (excepto las ortograficas, esas no cuentan) :D

Las marcas, personajes, logotipo, etc. son propiedad de sus respectivos dueños y no se violo ningún copyright de estas marcas al realizar este archivo.

All trademarks, talent names, images, likenesses, slogans, logos and copyrights are the property of their respective owners.



TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS COPYRIGHT 2009 (Night Stalker)
LA ULTIMA VERSION SIEMPRE DISPONIBLE EN GameFAQS.COM

This document is copyright NightStalker2099 and hosted by VGM with permission.