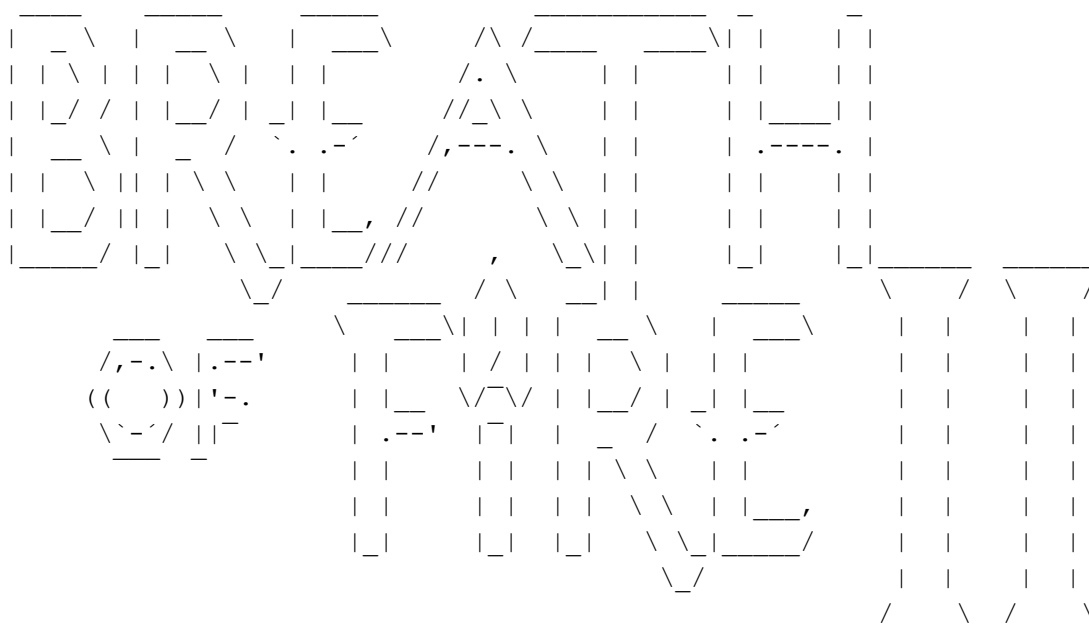


# Breath of Fire II FAQ/Walkthrough (Spanish)

by BoxCarRacer182

Updated to v1.5 on Mar 2, 2004



Guía para Breath of Fire 2 en Español

Plataforma: GameBoy Advance

Versión Actual: 1.5

Actualizada el: 02 de Marzo de 2004

Autor: BoxCarRacer182 (-Gregory B.-)

---

---

## T A B L A D E C O N T E N I D O

---

---

- I. Introducción
  - 1. Contactando al Autor
  - 2. Versiones
  - 3. Notas de Autor
- II. Historia\*\*
- III. Revisión & Análisis
- IV. Preguntas Frecuentes
- V. Controles
- VI. ¡Bienvenido al Grupo!
  - 1. Personajes\*
- VII. Guía Completa
  - 1. Prólogo: ¿sólo un sueño?
  - 2. 10 Años después... rescatemos una mascota
  - 3. ¡Vaya problemón Bow!
  - 4. Mina, Nina, Joker y la Pandillita
  - 5. El rescate que termina despertando un Dragón
  - 6. Jean, ¿el príncipe sapo convertido en sapo?
  - 7. En busca del anillo real
  - 8. La competencia de los cocineros
  - 9. Bow... de nuevo a su profesión
- VIII. Items & Armas

1. Items
  2. Armas
  3. Armaduras
  4. Escudos
  5. Cascos
  6. Etc.
- IX. Hechizos\*\*
  - X. Shamans\*\*
  - XI. Enemigos\*\*
  - XII. TownShip\*\*
  - XIII. Pueblos y Aldeas
  - XIV. Trucos & Secretos\*
  - XV. Agradecimientos y Copyright
    1. Agradecimientos
    2. Copyright

-----

Leyenda:

- \* = Sección Actualizada
- \*\* = Sección aún no iniciada,  
pronto estará disponible
- 

-----

=====

I. I N T R O D U C C I O N

=====

-----

Bienvenidos a mi Guía de Breath of Fire II para GameBoy Advance, un excelente RPG creado por Capcom y originalmente lanzado para el SNES. En esta Guía encontrarán todo sobre este juegazo, análisis, historia, personajes, items, hechizos y muchas cosas más. ¡Claro! además de la Guía extensa explicando paso-a-paso como pasar todo el juego de principio a fin, con la ubicación de todos los Items y objetos encontrados por región. Recuerden que cualquier duda, sugerencia, comentario o colaboración respecto a este juego pueden enviarla a mi dirección de correo electrónico, sólo lee la sección que está un poco más abajo para que sepas las "pequeñas condiciones". Espero que de verdad esta Guía les sea muy útil. ¡Diviértanse!

=====

I.1. Contactando al Autor

=====

[ Correo Electrónico: [squallgb182@yahoo.com](mailto:squallgb182@yahoo.com) ]

Antes de enviarme un e-mail debes tener en cuenta lo siguiente:

- Coloca en el Asunto (Subject) el texto "Breath of Fire 2" o "BoF2".
- No escribas o preguntes algo que ya se encuentra en esta guía o que puede ser respondida leyéndola.
- Si tienes alguna información relativa que crees que es importante y que no se encuentra en esta Guía, puedes escribirla. Por supuesto, te daré crédito por ello.
- Si ves algún error en la Guía puedes escribirme indicando el error y dónde se encuentra para tratar de mantener la Guía con la menor cantidad de errores posibles.
- Si vas a enviar algo, que no sea como Archivo Adjunto (Attached File).
- Si envías una pregunta que yo considere interesante, me reservo el derecho de agregar esa pregunta en la sección de Preguntas Frecuentes

de esta Guía.

- Ten en cuenta que NO es 100% seguro que conteste tu e-mail.
- Si envías correos insultantes o Spam bloquearé de inmediato tu dirección.

---

## I.2. Versiones

---

Actualmente ésta es la Versión 1.5 de la Guía, actualizada el 02/03/04.

Versión 1.5 (02/03/04 - 160 KB)

- Casi cinco meses sin siquiera ver esta Guía, pero al fin está disponible la versión 1.5.
- Agregada la lista de personajes.
- Agregada la sección de Trucos & Secretos.

Versión 1.4 (09/10/03 - 145 KB)

- Después de más de seis meses está disponible la nueva versión... y no ha sido actualizado nada, tan sólo cambio de E-mail y fueron removidas las traducciones porque realmente eran muy innecesarias.

Versión 1.3 (18/03/03 - 166 KB)

- Terminado el capítulo 7 y agregados los capítulos 8 y 9.
- Agregada la lista completa de Items y actualizada con muchos más items.

Versión 1.25 (26/02/03 - 121 KB)

- Agregado el capítulo 7 sólo hasta la mitad.
- Agregados un par de armas e items más a la lista.

Versión 1.2 (21/02/03 - 111 KB)

- Comenzadas las traducciones.
- Agregada la nueva sección de Bienvenido al Grupo.
- Agregado un solo capítulo más para la Guía: capítulo 6.
- Agregada la sección de los Items.
- Agregada la sección de las Armas.
- Agregada la sección de las Armaduras.
- Agregada la sección de los Escudos.
- Agregada la sección de los Cascos.
- Agregada la sección de los Etc. (Accesorios).

Versión 1.1 (14/02/03 - 59 KB)

- Agregados los Controles del juego.
- Agregados dos capítulos más para la Guía: capítulos 4 y 5.

Versión 1.0 (11/02/03 - 40 KB)

- Primera versión de la Guía, ¡Wow! esto llevará mucho trabajo.
- Secciones básicas de la Guía (Introducción, Copyright, etc.).
- Agregada la Revisión & Análisis.
- Agregada las Preguntas Frecuentes.
- Agregada la Guía hasta el capítulo 3.

---

## I.3. Notas de Autor

---

Colocada: 02/03/04

-----

En esta versión sólo fueron agregadas las secciones de Trucos & Secretos y la

Lista de Personajes. No he continuado con la Guía Completa porque actualmente no poseo un GameBoy Advance y mucho menos el juego, por esa razón tuve que remover incluso algunas de mis otras guías para GBA. Tal vez dentro de poco vuelva a comprar un GBA y podré continuar con la guía para este juego pero por los momentos esta guía quedará "en espera", así que no estén enviando e-mails para que continúe con la guía porque ACTUALMENTE NO TENGO EL JUEGO... si decido comprar el GBA entonces es seguro que continúe con ésta Guía. De todas formas estén pendiente de revisar de vez en cuando la versión de la guía para ver si la pude terminar, visiten en el siguiente enlace donde SIEMPRE encontrarán la última versión de ésta y mis otras guías:

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html>

Nos vemos pronto si decido continuar con la guía.

-----  
=====  
III. R E V I S I O N & A N A L I S I S  
=====

En esta sección se encuentra un completo análisis del juego hecho por el autor (o sea, yo) para que aquellas personas que estén indecisas en comprarse el juego o no, así tendrán una idea de cómo es el juego y si puede llegar a gustarles o de paso ni siquiera jugarlo. Al final del análisis se da una puntuación al juego en base a 10 para clasificarlo, mientras más alta sea esta puntuación mejor es el juego. Esta puntuación es un promedio de las diferentes puntuaciones encontrados en el análisis del juego (gráficas, musica, jugabilidad, etc.) y han sido clasificadas lo más justo posible, sin discriminaciones de ningún tipo, si la música del juego dice 7/10 es porque esa es la puntuación que la música de verdad se merece. Recuerden, todo ha sido clasificado después de un riguroso estudio y análisis del juego hechos por el autor (o sea, yo otra vez) ^\_^.

INFORMACION GENERAL \	EL JUEGO \
Breath of Fire II	Género : RPG
Plataforma : GameBoy Advance	Clasif. : Everyone (+6 años)
Compañía : Capcom	Jugadores: 1
Desarrollador: Capcom	Guardar : 3 Archivos
Lanzamiento : 18/04/02-AMR   28/06/02-EUR	Buen Ctrl: 30 min aprox.

--ANALISIS--

Breath of Fire II es un excelente RPG épico como el típico RPG, estilo medieval, extraños personajes, extraño mundo, espadas y escudos, magia y hechizos y sobre todo muchos, muchos monstruos. Breath of Fire II fue un juego originalmente lanzado para el Super NES en 1994 por Capcom, este juego fue todo un éxito en el SNES debido a que tenía aspectos originales como los Shamans, entre muchas otras cosas más. Breath of Fire II pertenece a la secuela de Breath of Fire que también fue lanzado en el SNES por Capcom; años después Capcom decide relanzar estos dos juegos para el GameBoy Advance para revivir esta épica historia para que nuevos videojugadores tuvieran la oportunidad de conocer esta excelente serie como para también hacer recordar y revivir la serie a aquellos que la jugamos hace algunos años. Los personajes, la historia tan buena y enigmática, las luchas y muchas otras cosas más hacen de este juego un excelente RPG que ningún fan de los RPG debe dejar pasar, y si jugaste el primer Breath of Fire y te gustó entonces no dudes que Breath of Fire II te va a encantar. La serie de Breath of Fire aún continúa pero Capcom decidió lanzar la parte III y IV para el PlayStation de Sony y estos

fueron lanzados hace algún tiempo ya; la parte V de esta excelente serie se lanzó para el PlayStation 2 de Sony, con lo cual la serie de los Breath of Fire aún sigue y tal vez seguirá presente por mucho tiempo más.

--REVISION--

- Gráficas: 08/10 -> ¡Muy Buena!

Breath of Fire II tiene exactamente las mismas gráficas del juego de SNES, y dichas gráficas son muy buenas. Todos los personajes tienen una excelente animación y todo está muy detallado, los enemigos y monstruos tienen un diseño muy original y una animación muy fluida. Tiene buenas gráficas pero tampoco son de las mejores que se hayan visto para el GBA.

- Música/Sonido: 06/10 -> Regular

La música no es muy buena que digamos, y el sonido tampoco es de muy buena calidad. A este juego le faltan muchos efectos sonoros y pudieron haber mejorado aún mucho más la banda sonora. Algunos sonidos son muy repetitivos y algunas bandas sonoras no son tan buenas, pero a pesar de eso hay algunos fondos sonoros que son muy buenos pero no llegan a ser de lo mejor que se haya escuchado en el GBA. Los chicos de Capcom pudieron haberse esforzado un poco más aquí, a veces ni notarás que este juego tiene banda sonora.

- Historia: 09/10 -> ¡Muy Buena!

La historia de Breath of Fire II es muy buena y original (bueno, para 1994 era muy original). Este juego tiene una trama muy buena y muy enigmática que te mantendrá pegado al GBA hasta que lo termines, al principio no sabrás nada de nada de lo que sucede, pero mientras vas jugando irás conociendo muchas cosas más sobre la historia que la hacen aún más sorprendente. Una historia de verdad muy buena, llena de misterios y muy, muy envolvente.

- Jugabilidad: 09/10 -> ¡Muy Buena!

Como todo buen RPG tendrás que recorrer un mapa inmenso, ir recorriendo ciudades, conocer personajes, pasar calabozos llenos de trampas, luchar con muchos monstruos, comprar armas e items y muchas otras cosas más. El control es bueno y dominarás el juego en aproximadamente 30 minutos.

- Durabilidad: 09/10 -> ¡Muy Buena!

Este juego te durará mucho, mucho tiempo. Como en la mayoría de los RPGs tendrás que hacer muchas cosas, ir de un lugar a otro muchas veces, resolver acertijos, buscar armas y armaduras, buscar Shamans, ¡pescar y cazar! (bueno, en realidad eso no te quita mucho tiempo) y muchas otras cosas más que harán que tengas Breath of Fire II por mucho tiempo. Con Breath of Fire II tendrás más de 30 horas de juego.

- Replay Value: 05/10 -> Regular

Bien, una vez que termines este juego tal vez lo vuelvas a jugar una vez más pero después de eso lo más seguro es que no lo vuelvas a tocar al menos por un buen tiempo, pero esto es común en la mayoría de los RPGs, debido a que por lo general el juego es lineal y casi siempre tienes que hacer lo mismo entonces esto no aumenta mucho el Replay Value.

PUNTUACION GENERAL \		VEREDICTO	
	PUNTUACION		
Promedio:	Gráficas : =====	08	Si te gustan los RPGs entonces no debes dejar pasar este buen juego que te dejará pegado a tu GBA. Si no gustas mucho de los RPG entonces te recomiendo que lo rentes antes de comprarlo.
7,6/10	Sonido : =====	06	
Buen Juego	Historia : =====	09	
Adquisición:	Jugabilidad: =====	09	
Compra o Renta	Durabilidad: =====	09	
	Rep. Value : =====	05	

=====  
-----  
Estas son algunas de las preguntas más frecuentes que este juego puede generar. Si tienes alguna duda respecto al juego puedes enviarla, sólo lee la sección 1.1 para saber a donde escribir.

--- Preguntas generales ---

P: ¿Es este juego el mismo juego de SNES?

R: Si. El juego es exactamente el mismo, no fue cambiado nada en la jugabilidad ni en la historia ni en nada más, inclusive, la pobre traducción del juego de SNES ni siquiera fue mejorada. Sólo se hicieron unos pocos cambios.

P: ¿Cuáles cambios son esos?

R: Algunos de los cambios hechos son los siguientes: ahora los personajes que controlas pueden correr si dejas B presionado, algunos enemigos te dan más experiencia y más monedas con lo que se hace más fácil subir de nivel, se han incluido algunas imágenes entre escenas, se ha agregado una opción de intercambio para cambiar items con tus amigos y ahora los Items y Hechizos tienen un pequeño icono al lado del nombre.

P: Jugué el primer Breath of Fire y me gustó mucho, ¿debería jugar la segunda parte también?

R: ¡Claro! Si jugaste la primera parte y te gustó mucho entonces ya deberías estar jugando este juego porque tiene una historia muy buena y una jugabilidad mucho mejor que la primera parte. Si de verdad te gustó Breath of Fire entonces amarás Breath of Fire II.

P: Ya tengo Breath of Fire II para SNES ¿merece la pena comprar la versión de GBA?

R: Bien, si tienes el juego de SNES no es muy recomendable que compres el juego de GBA, no tiene muchos cambios que valgan la pena su compra si ya tienes el juego. Mejor ahórrate el dinero y cómprate otro juego, al menos que quieras coleccionar el juego de GBA también (Una excelente opción si te gustan los RPG y quieres comprar otro juego, son los juegos de Golden Sun y Golden Sun: The Lost Age ¡sin duda son los mejores RPG para el GBA!).

--- Preguntas sobre el juego ---

P: Durante una lucha seleccioné la opción de "Batalla Automática" (Auto) ¿cómo hago para que los personajes dejen de luchar automáticamente?

R: Simplemente mantente presionando B y cuando el turno termine ya podrás batallar manualmente.

=====  
-----  
V. C O N T R O L E S  
=====  
-----

+ Control Pad Mueves a los personajes. Te desplazas por los menús.

Start Muestra el Mapa General.

Select Muestra el menú principal.

A Habla con las personas. Registra áreas y objetos. Confirma selecciones en los menús. Usas la habilidad del personaje

en el Mapa General.

B Déjalo presionado y los personajes correrán. Cancela selecciones en los menús. Regresa a la pantalla anterior.

L, R Cambia el orden de los personajes en el Mapa General. Muestra más opciones durante la batalla.

-----  
=====

VI. ; B I E N V E N I D O A L G R U P O !

=====

-----

En esta sección encontrarás una introducción sobre el juego y la jugabilidad para aquellos que nunca hayan jugado un RPG o para los que se quieran informar un poco sobre Breath of Fire 2.

En Breath of Fire 2 controlarás a Ryu, un chico que ha sido nombrado como "el elegido" y cuya misión es la de cumplir su destino. Junto con él controlarás a un grupo de aventureros cuya misión es la de ayudar al "elegido" a cumplir su misión y su destino: salvar al mundo de un gran engaño llamado Dios. Ryu a través de su aventura irá conociendo a estos personajes que se unirán a él para formar un grupo de guerreros, el grupo puede ser formado de 1 a 4 miembros de los cuales Ryu "el elegido" siempre estará presente. Algunos de esos personajes son necesarios para poder terminar la aventura, por eso es muy importante que Ryu y su grupo usen toda su sabiduría para terminar su misión.

Al principio puedes colocar el nombre que quieras al "elegido", pero su nombre real es Ryu. El nombre que le coloques deberá tener cuatro o menos caracteres. Tanto "el elegido" como los personajes elegidos para ayudarlo tendrán nombres con cuatro o menos letras. Una vez puesto el nombre comenzará tu grandiosa aventura pero el nombre del resto de los personajes no podrás cambiarlo.

Todos los personajes difieren cada uno de los otros en sus habilidades y condiciones, estas habilidades las puedes ver en la pantalla de Estado (Status) de cada personaje. Las condiciones de cada personajes que puedes ver en la pantalla de Estado son las siguientes:

--- PANTALLA DE STATUS ---

Datos del Personaje:

Son algunos datos informativos del personaje como el nombre, nivel, experiencia, etc.

Nombre: Es el nombre del personaje, con un máximo de cuatro letras.

Nivel: Es el nivel actual del personaje. El nivel indica la fuerza del personaje, mientras mayor sea el nivel más fuerte es el personaje. El nivel incrementa al ganar experiencia venciendo a los enemigos en las batallas, el máximo nivel al que un personaje puede llegar es al 99.

Dragón: Este dragón indica la amistad que tiene el resto del grupo con Ryu, para Ryu el Dragón indica la percepción que él tiene de si mismo. Todo esto varía dependiendo del color de la Gota del Dragón:

En las estadísticas de los personajes del grupo (menos Ryu).

No Color -> Lo que piensa el personaje de Ryu.

- 
- 1 Negro -> Eres la peor persona que puede existir en el mundo.
  - 2 Rojo oscuro -> Eres la peor persona que he conocido en mi vida.
  - 3 Magenta -> Eres una mala persona.
  - 4 Naranja rojizo -> No me caes bien.
  - 5 Naranja -> Aún no te tengo suficiente confianza.
  - 6 Naranja amarillenta -> No te tengo confianza, pero nuestra amistad va mejorando.
  - 7 Amarillo -> Te empiezo a tener confianza.
  - 8 Amarillo verdoso -> Me caes bien, puedes llegar a ser un buen amigo.
  - 9 Verde -> ¡Me caes super bien!
  - 10 Azul verdoso -> Eres una buena persona.
  - 11 Azul claro -> Eres una de las mejores personas que haya conocido.
  - 12 Azul -> ¡Eres uno de mis mejores amigos!
  - 13 Varios Colores -> ¡Eres el mejor amigo que jamás haya tenido!

Algunas veces cuando hablas con alguna persona también se muestra la Gota del Dragón en el cuadro de diálogo, esta cumple exactamente la misma función pero esta vez es lo que piensa la persona del grupo. En cuanto a la Gota del Dragón de Ryu, siempre será de color naranja porque él aún no se convence de su verdadero destino (así es, todo héroe debe ser humilde).

HP (Health Points ó Puntos de Vida): Es la vida total que tiene el personaje representada por números. Formato: HP aHP/mHP. El aHP indica la cantidad de puntos de vida que posee el personaje actualmente y el mHP indica la cantidad máxima de puntos de vida que puede tener el personaje. El aHP disminuye cuando el personaje es herido en batalla, puede incrementarse con items o hechizos de recuperación (como Herbs o Cure 1), el mHP no se modifica de ninguna forma pero este valor aumenta al subir el personaje de nivel. Si el aHP llega a cero el personaje se desmayará y no podrá pelear en batallas ni usar hechizos fuera de las batallas.

AP (Ability Points ó Puntos de Habilidad): Es la magia que posee el personaje actualmente y está representada por números. Formato: AP aAP/mAP. Los puntos de magia son necesarios para poder liberar hechizos mágicos, cada hechizo consume cierta cantidad de AP y disminuye esa cantidad al AP para poder realizarse. El aAP indica la cantidad de magia que el personaje posee actualmente mientras que el mAP indica la cantidad máxima de magia que puede tener ese personaje y al igual que el mHP el mAP incrementa al subir de nivel. Si el aAP llega a cero el personaje no podrá usar más hechizos.

EXP (Experience ó Experiencia): Es la experiencia que posee el personaje y está representada por números. La experiencia aumenta a medida que el personaje lucha contra los monstruos. Al igual que en la vida real la experiencia puede volver fuerte e inteligente a una persona, por eso al ir ganando experiencia el personaje irá subiendo de nivel con lo que se va haciendo más fuerte. La experiencia se representa por dos cifras, la cifra superior indica la experiencia actual del personaje y la cifra inferior indica la cantidad de experiencia a la que el personaje debe llegar para subir de nivel, cuando la cifra superior es igual a la cifra inferior el personaje subirá al próximo nivel.

Estadísticas del Personaje:

Todas las estadísticas de los personajes están representados por números, mientras más alto sea un número más fuerte es el personaje en esa condición. Las estadísticas naturales incrementan al subir de nivel.

Str. (Strength ó Fuerza): Es la ofensa natural del personaje, su fuerza de ataque. La Fuerza es el valor base para la Ofensa (Off.). Este valor



incrementa al subir de nivel.

Off. (Offense ó Ofensa): Es el daño total que el personaje hará a sus enemigos en la batalla. La Ofensa es una suma de la Fuerza (Str.) más el ataque extra que da el arma equipada por el usuario (Wepn.)

Stmna. (Stamina ó Estamina): Es la resistencia natural del personaje, su defensa. La Estamina es el valor base para la Defensa (Def.). Este valor incrementa al subir de nivel.

Def. (Defense ó Defensa): Es el daño total que el personaje puede resistir en batalla. La Defensa es la suma de la Estamina (Stmna.) más la defensa extra que dan las armaduras, escudos y cascos que tenga equipado el personaje (Armr, Shld y Helm respectivamente).

Agil. (Agility ó Agilidad): Es la rapidez con la que el personaje atacará en batalla, mientras más alto sea este número, más rápido atacará. En la batalla el orden de ataque entre los enemigos y el grupo se da dependiendo de la Agilidad de los enemigos y el grupo, el que tenga la agilidad más alta ataca primero, el que tenga la agilidad más alta después de la primera ataca de segundo y así sucesivamente hasta que ataquen todos los personajes y enemigos. Este valor incrementa al subir de nivel, usar algún item especial que incremente la Agilidad o equiparse algún artículo que lo incremente también.

Vigor: El Vigor es el chance que tiene el personaje para contraatacar, mientras más alto sea el Vigor del personaje más oportunidades tiene para contraatacar. Este valor incrementa al subir de nivel, usar algún item especial que incremente el Vigor o equiparse algún artículo que lo pueda incrementar también.

Wisdom (Sabiduría): La Sabiduría es el chance que tiene el personajes para esquivar ataques mágicos, mientras más alto sea este valor más oportunidades tendrá el personaje de esquivar ataques mágicos o elementales. Este valor incrementa al subir de nivel, usar algún item especial que incremente la Sabiduría o equiparse algún artículo que la pueda incrementar también.

Cond. (Condition ó Condición): Simplemente indica la condición del personaje y su desempeño en la batalla. Los tipos de condiciones son:

Super -> Indica que el personaje tiene una Excelente condición y puede desempeñarse excelentemente en la batalla.

Good -> El personaje tiene una buena condición para desenvolverse en batalla.

OK -> Una buena condición pero el personaje no se desempeña correctamente en batalla y está más propenso a sufrir enfermedades.

Poor -> Una mala condición. El personaje actuará pobremente en batalla.

Ill. -> El personaje está enfermo y la enfermedad podría tener efectos en la batalla (como el Veneno, por ejemplo). Algunas enfermedades tienen efectos incluso fuera de batalla (como ejemplo, otra vez el Veneno).

Luck (Suerte): Es el chance que tiene el personaje para esquivar un ataque en batalla, mientras más alto sea este valor más oportunidades tendrá para esquivar un ataque. Este valor incrementa al subir de nivel, usar algún item especial que incremente la Suerte o equiparse algún artículo que la pueda incrementar también.

Guts (Coraje): En realidad no tengo ni idea para que sirve el coraje...

Artículos Equipados:

Aquí se muestran todos los artículos (armas, armaduras, etc) que tiene equipado el personaje actualmente.

Wepn (Weapon ó Armamento): Es el arma que tiene equipado el personaje. El arma incrementa la Fuerza (Str.) para dar como resultado la Ofensa (Off.). Las armas se pueden conseguir en batallas y calabozos o se pueden comprar en las tiendas.

Shld (Shield ó Escudo): Es el escudo que tiene equipado el personaje. El escudo incrementa la Estamina (Stmna.) para dar como resultado la Defensa (Def.). Los escudos se pueden conseguir en batallas y calabozos o se pueden comprar en las tiendas.

Armr (Armor ó Armadura): Es la armadura que tiene equipado el personaje. La armadura incrementa la Estamina (Stmna.) para dar como resultado la Defensa (Def.). Las armaduras se pueden conseguir en batallas y calabozos o se pueden comprar en las tiendas.

Helm (Helmet ó Casco): Es el casco que tiene equipado el personaje. El casco incrementa la Estamina (Stmna.) para dar como resultado la Defensa (Def.). Los cascos se pueden conseguir en batallas y calabozos o se pueden comprar en las tiendas.

Etc. (Etcétera ó Accesorios): Son los accesorios que lleva equipado el personaje. Los accesorios pueden incrementar muchos valores como el Vigor o la Suerte, incluso algunos sirven para pescar. Estos se pueden conseguir en batallas y calabozos o se pueden comprar en las tiendas.

En las próximas versiones de la Guía habrá más información sobre la jugabilidad.

=====  
VI.1. Personajes  
=====

Aqui se encuentran las descripciones de todos los personajes de BoF 2.  
(gracias a Luis Alejandro Garza por esto).

-----  
- Ryu -  
-----

El protagonista de la historia, y el unico personaje que puedes nombrar. Ryu siempre estara en tu equipo.

Acciones especiales:

Lucha: Valr. Ryu recuperará vida cuando use esta accion. Recuperará más vida cuando más haya perdido.

Mapa: Pescar. Pulsa A en frente de un punto de pesca. Con una buena caña, podrás incluso atrapar tesoros o Manilos!

Ventajas: Ryu suele tener el mejor nivel de ataque y defensa en todo momento. Posee ataques de Dragón que pueden hacer mucho daño. Tambien tiene algo de magia de cura. Consigue ataques criticos con frecuencia, y puede contraatacar.

Desventajas: Los ataques Dragón cuestan todos los puntos AP de Ryu, y hacen daño basado en el número de AP que le quedan frente a su número máximo de AP (Un ataque con 26/26 AP será más fuerte que uno con 26/52 AP).

Combinaciones: Ninguna.

-----  
- Bow -  
-----

El amigo de la infancia de Ryu, es muy propenso a meterse en líos.

Acciones especiales:

Lucha: Disp. Bow intenta matar al enemigo con un solo golpe. Si funciona, el enemigo muere; si falla, solo le dañará en 1 punto.

Mapa: Cazar. Pulsa A frente a la hierba. Bow puede obtener Asados, Carne, Huevos, y otros muchos items.

Ventajas: Bow tiene una potente magia de cura y de defensa, y gran cantidad de AP. Si accion "Disparo" es efectiva contra enemigos normales. Si ataque normal es crítico con frecuencia (aunque no tanto como Jean, Katt o Ryu).

Desventajas: El poder de ataque de Bow se hace muy débil cuando llegas al escenario del Gran Pájaro.

Combinaciones:

\* El Robot Gigante:

Chamanes: Seny (santo) + Shin (maldad)

Su ataque spray daña a todos los oponentes.

-----  
- Rand -  
-----

Un granjero que se une a Ryu en el Coliseo.

Acciones especiales:

Lucha: Desp. Rand ataca a un miembro del grupo para despertarle. Este ataque hace menos daño que un ataque normal, pero aún hace algo de daño. Esta acción, a veces puede revivir a un personaje muerto con 1 HP, y de hecho, es su uso principal.

Mapa: Rodar. Rand puede hacerse una bola y rodar.

El equipo puede así atravesar rápidamente el mapa sin ser atacados mientras se mueven. La bola se parará si choca con un obstáculo.

Ventajas: El poder ofensivo y defensivo de Rand es alto. Posee una gran magia de cura, con un buen número de AP. Tiene el mayor número de HP de todo el grupo.

Desventajas: "Despertar" es posiblemente la accion especial mas inútil. Rand suele ser el personaje mas lento. Su ataque es muy bajo entre los escenarios de Capitan e Highfort.

Combinaciones:

\* El Gran Armadillo.

Chamanes: Solo (tierra) + Seso (agua)

La habilidad especial sigue igual, pero su ataque, defensa, y AP suben. Una forma muy útil hacia el final del juego.

-----  
- Katt -  
-----

Una luchadora que se une a Ryu cuando éste la vence y salva su vida en el Coliseo.

Acciones especiales:

Lucha: Tent. Katt tienta al enemigo a que la ataquen. Aumenta así la posibilidad de contraatacarle.

Mapa: Cazar. El bastón de Katt tiene un rango corto, pero es más rápido que el arco de Bow. Si le das a algo, continua golpeándolo hasta que lo consigas.

Ventajas: Katt es el personaje más rápido, y tiene

un ataque muy alto. Es el único personaje además de Ryu que puede contraatacar. Los únicos hechizos que aprende son muy poderosos. Consigue ataques críticos con frecuencia. Desventajas: Katt tiene poco HP y no aguanta muchos golpes, aun con una buena defensa. Casi no tiene AP, y no puede ejecutar sus hechizos hasta muy avanzado el juego.

Combinaciones:

\* La Furia.

Chamanes: Shin (maldad)

En esta forma, Katt puede "Acumular" energía. Ella pasará una ronda sin atacar, para después hacer un ataque crítico, haciendo más daño que con ataque crítico normal. En esta forma, también gana suficiente AP para usar su magia.

-----  
- Nina -  
-----

La princesa exiliada de Windia, que se une a Ryu cuando éste rescata a su hermana Mina del Gang Joker.

Acciones especiales:

Lucha: Voln. Similar al comando Valr de Ryu, excepto que Nina recupera AP en lugar de HP.

Mapa: Invocar. Nina puede invocar al Gran Pajaro para llevar volando al equipo. (Esta habilidad aparece mas tarde en el juego). Si Nina dirige al equipo, no podran caer en los hoyos; Nina los sacará volando.

Ventajas: Poderosa magia de ataque, muchísimo AP.

Desventajas: Bajo poder de ataque, baja defensa, bajo HP.

Combinaciones:

\* El Angel

Chamanes: Seny (santo) + Spoo (viento)

En esta forma, Nina puede forzar a los enemigos a huir. El equipo no gana experiencia de esta manera.

-----  
- Sten -  
-----

Un jefe soldado convertido en prestidigitador.

Sten se une al grupo tras llevar a Mina de vuelta a Windia.

Acciones especiales:

Lucha: R.I.P. (Q.E.P.D.) Sten intenta engañar al enemigo, haciéndose el muerto. Esto hace que Sten sea menos propenso a ser atacado, pero si le dan, le haran mas daño.

Mapa: Alargar. Sten puede usar sus largos brazos para cruzar al equipo entre dos bordes, si hay palos cerca.

Ventajas: Sten es veloz y bastante poderoso.

Su magia de ataque incluye algunos hechizos curiosos, como Bomba y Misil.

Desventajas: Recibe más daño del que indica su defensa. Se hace más débil al avanzar en el juego.

Combinaciones:

\* El Djinni.

Chamanes: Spoo (viento) + Sana (fuego)

En esta forma, Sten puede "Cambiar" el grupo actual de enemigos por otros distintos. Esto

puede ser util para evadir ciertos enemigos.

-----  
- Jeen -  
-----

El Principe de SimaFort, se une a tí temporalmente tras liberarle de su maldición, y permanentemente al completar SimaFort.

Acciones especiales:

Lucha: Todo. Jean ataca a todos los enemigos.

Mapa: Rana. Jean se convierte en rana. Asi puede saltar acantilados y cruzar aguas poco profundas.

Ventajas: Jean aprende hechizos utiles con poco nivel. A niveles altos, aprende hechizos poderosos como "Muerte". Jean consigue ataques críticos con frecuencia.

Desventajas: Jean es lento, y sólo es especialmente bueno en combate.

Combinaciones:

\* Sir Mackerel.

Chamanes: Seny (santo)

En esta forma, Jean puede usar "Chop", causando a los enemigos 999 de daño tras una pausa de una ronda. ¡Ouch!

-----  
- Spar -  
-----

El hombre vegetal que se une a tí tras liberarle de su cautiverio en la tienda del Carnaval.

Acciones especiales:

Lucha: Natura. Tiene efectos diferentes, dependiendo del paisaje: puede dañar al enemigo (desierto, bosque), curar (terreno normal), y bajar la defensa enemiga (terreno con flores).

Mapa: Con Spar dirigiendo, el grupo puede cruzar los bosques. Spar puede hablar con los árboles grandes.

Ventajas: Spar tiene mucho AP y hechizos de cura y de mejora de habilidades. Su magia de ataque es limitada pero bastante buena. Spar tiene bastante HP.

Desventajas: El látigo de Spar es muy débil, y su defensa no es demasiado buena.

Combinaciones:

\* El Hada.

Chamanes: Seso (agua)

En esta forma, Spar puede usar "Espora" para intentar dormir al enemigo. (Puede salir mal y dormir a tu equipo).

\* La Semilla.

Chamanes: Solo (tierra)

En esta forma, Spar puede usar "Furia" y atacar continuamente al enemigo tras una pausa. La semilla tiene un buen poder de ataque.

Las dos formas aumentan su AP.

\* El Snapdragon.

Chamanes: Sana (fuego) + Spoo (tierra)

En esta forma, Spar conserva "Natura", pero su poder de ataque aumenta dramáticamente.

-----  
- Bleu -  
-----

-----  
La misteriosa hechicera Indigo de Breath of Fire 1.  
Ella se unirá a Ryu tras hablar con ella después de  
visitar su casa.

Acciones especiales:

Lucha: Muda. Bleu recupera todo su HP.

Mapa: Cazar. Pulsa A mientras estes en el campo  
de caza, y Bleu ejecutará un poderoso hechizo,  
vaporizandolo todo. Esto convertirá a todos los animales  
en Carbón.

Ventajas: Mucho AP y poderosa magia de ataque.

Mejor ataque y HP que Nina, con defensa similar. Es muy  
veloz. Comienza con muchos hechizos poderosos, como  
"Muerte". Bleu es algo más fuerte que Nina al mismo nivel,  
aunque Nina tiene algo más de AP.

Desventajas: Ataque débil, baja defensa.

Combinaciones: Ninguna.

=====

VII. G U I A C O M P L E T A

=====

Aquí está la Guía Completa explicando paso-a-paso como pasar todo el juego de principio a fin, los enemigos y la ubicación de Items por región, todo explicado detalladamente.

NOTA 1: Puedes colocar el nombre que quieras al protagonista, en esta Guía el protagonista será llamado "Ryu".

NOTA 2: Al eliminar un enemigo el juego muestra los puntos de experiencia que gana el grupo completo, debes dividir esa cifra entre la cantidad de personas en tu grupo y te dará los puntos de experiencia que gana cada integrante. Por eso la experiencia mostrada en la Guía cuando luchas con un enemigo son los puntos de experiencia que gana cada integrante del grupo, no la experiencia que muestra el juego.

=====

VII.1. Prólogo: ¿sólo un sueño?

=====

-----  
- Gate -  
-----

Items: TreePole, Herb(x2)

Enemigos: Beak

Comienzas en este pueblo que es tu pueblo natal. Cuando tengas control de Ryu revisa el armario que está en tu cuarto para conseguir un -TreePole-. Ahora baja y encuéntrate con Ganer (tu progenitor) para que te diga que tu linda hermanita Yua se ha extraviado y que tú debes ir por ella (¡oh!), contéstale a tu papá que si irás y sal de la Iglesia. Puedes hablar con las personas que quieras o ir directo a buscar a tu hermana. Entra a la casa justo al Noreste de la iglesia (en la entrada hay dos viejas chismosas) y sube las escaleras, revisa el armario y encontrarás un -Herb-. Sal de allí y ve a última casa de arriba y revisa el gabinete del piso de abajo para encontrar otra -Herb-. Ahora si sal de allí y en la parte de atrás de ésta casa hay una pequeña entrada tenebrosa entre los árboles de arriba, verás un pequeño arbusto que se mueve, presiona A frente al arbusto para quitarlo y

poder pasar. Sigue por el camino del centro hasta llegar al final, entra por el agujero en la pared y ahora te encontrarás con todo bonito... y a tu tonta hermana viendo un ;Gran Dragón!; pero enseguida saltará un Beak y se llevará a cabo tu primera lucha.

<--- Enemigo: Beak | Exp. 5 | Monedas 5 --->

Simplemente comienza a luchar y cuando tu HP esté muy bajo vendrá Ganer y matará al Beak.

<----->

Ganer te felicitará por defender a Yua y la regañará a ella por ser una niña mala (he he he). Hablarán un poco y luego vendrá una selección, escoge la opción que quieras y continuarán hablando. Luego Yua te dirá que puedes dormir y soñar con tu mamá y vendrán dos opciones, si escoges -si- te dormirás y soñarás con el Ojo de nuevo, cuando despiertes regresa al pueblo; si escoges -no- simplemente regresa al pueblo. Te encontrarás con algo extraño... ;Nadie te reconoce! nadie en el pueblo sabe quién eres, puedes hablar con las personas y cuando termines ve a la Iglesia y habla con el padre Hulk, así el te dejará quedarte en la Iglesia creyendo que tu eres un huérfano o algo así. A media noche la persona que duerme al lado tuyo se levantará y se robará la vela de la mesa, te preguntará si quieres irte de allí con él a robar en otros lugares, si contestas -si- la persona huirá y cuando intentes salir te dirá su nombre y se unirá a ti; si contestas -no- el te dirá su nombre y se unirá a ti de todas formas. Sal de la Iglesia y escapa del pueblo.

---[ Localización de Items ]---

-TreePole: En el armario en el cuarto donde empiezas.

-Herb: Sube al segundo piso de la primera casa del pueblo y revisa el armario.

-Herb: En la segunda casa en el armario del primer piso.

-----  
--- Mapa General ~ Ruta Gate/Cueva NO ---  
-----

Enemigos: ---

Camina hacia el Este y comenzará a llover, enseguida Bow te dirá que deben encontrar un refugio, así que el único que hay se encuentra al Noroeste del pueblo: una cueva, ;qué esperas! entra allí antes de que Bow se moleste.

-----  
--- Cueva Noroeste de Gate ---  
-----

Items: ---

Enemigos: Barubary

;Vaya! esta cueva si que está oscura, así que Bow sacará la vela que se robó y la encenderá. Comienza a caminar por la cueva y verás algo extraño que se mueve por el piso, síguelo y se encontrarán a un gran monstruo. El monstruo lanzará a Bow y luchará contigo.

<--- Enemigo: Barubary | Exp. X | Monedas X --->

Este monstruo es imposible de eliminar por ahora, con tu poca experiencia ni siquiera le harás cosquillas. Lucha hasta que caigas. Sin embargo, el monstruo te dejará vivir y dejará que te vayas.

<----->

"Fue como levantarse de un gran sueño...  
Pero ahora su padre y su hermana han desaparecido y  
nadie más lo reconoce a él..."

Él soñó sobre un horrible monstruo que le rasgó  
su corazón y su cuerpo aparte...  
Pero esto quedó tan sólo como un sueño

Todavía el sueño permanece fuerte.  
En las profundidades de las esquinas de su  
mente, su corazón lo llama.

Un mundo diferente...  
Un mundo de silencio...  
Un mundo de oscuridad.

El se mueve a través de eso, sintiendo tanto  
miedo como regocijo.  
El sucumbe y la oscuridad le da la bienvenida.

'Eres el elegido'  
Gritó el demonio.  
Buscando en la profundidad de su propio corazón,  
se dio cuenta que es verdad.

Entonces, en ese momento, la realidad se desvaneció  
y el sueño comenzó a tomar forma..."

10 Años después...

=====  
VII.2. 10 Años después, rescatemos una mascota  
=====

-----  
--- HomeTown ---  
-----

Items: LifePI, Antdt  
Enemigos: ---

Pasarán 10 años desde que Ryu perdió a su padre y su hermana y estarán Bow y tú hablando con el Mayor de la ciudad pidiendo trabajo (les hace falta). El Mayor les dará un trabajo un poco estúpido... encontrar una mascota perdida, Bow enseguida se molestará por ese tonto trabajo y no lo aceptará, en ese momento aparece la bella Mina y Bow rápidamente acepta el trabajo debido a que ella es la dueña de la mascota. Una vez que tomes control revisa el armario del cuarto para encontrar un -LifePI- sal de allí y comienza a hacer tu trabajo: buscar a "Suzy". Sal del sótano de los Rangers y sal de la ciudad para ir a la Montaña Fubi. En la salida de HomeTown te encontrarás un carnaval pero por ahora no podrás hacer nada importante allí (sólo te estafarán). Simplemente sigue toda la ruta del este y cuando llegues a las montañas verás un pequeño camino sobre la montaña derecha, entra allí para llegar a Mt. Fubi. Trata de luchar con todos los enemigos que puedas para subir de nivel y ganar unas cuantas monedas.

---[ Localización de Items ]---

-LifePI: En el armario del cuarto donde empiezas (la oficina del Mayor).  
-Antdt: En el Hotel (Inn), sube al segundo piso y revisa el armario del cuarto de arriba, donde está Mina.

-----  
--- Mt. Fubi ---  
-----

Items: SaladBwl, FireRock



Enemigos: Widow, Corpse, S. Goblin, Gonghead

Al llegar a la montaña comenzarás a oír unas voces extrañas... sólo entra en la cueva y en la entrada encontrarás una -fuente de vida-, regenerate con ella y sigue tu camino, te recomiendo luchar para ganar experiencia. Cuando salgas de la cueva y camines un poco, te atacarán las hermanitas Palo, Peach, Puti para comérselos a ustedes.

<--- Enemigo: Palo, Peach, Puti | Exp. 150 | Monedas 27 --->

Ten mucho cuidado con estas chicas porque se concentrarán mayormente en Ryu. En el primer turno hiérelas con Bow y con Ryu, en el segundo turno las chicas se atacarán entre ellas, aprovecha ese turno para atacarlas con Ryu y curarlo a él preferiblemente con el hechizo -Cure 1- de Bow. Para vencerlas no dejes de curar a Ryu con -Herbs- o con -Cure 1- y mantén a Ryu siempre atacándolas. Si estás sobre el Nivel 4 no será problema vencerlas, terminarás con ellas al quinto o sexto turno.

<----->

Una vez que las elimines continúa y cuando llegues arriba empuja la piedra que tapa la entrada hacia la derecha y causarás una catástrofe... bueno, algo así: destruirás la salida. Entra en la cueva y sigue el camino de la derecha para encontrar un cofre con el -SaladBwl- equípale este Item a Ryu. Ahora entra por la puerta de la izquierda y verás una bifurcación, ve por el lado izquierdo y encontrarás otro cofre con el -FireRock-. Ahora ve por el camino derecho y al final te verás un gran agujero en el piso por donde te deberás lanzar, abajo te encontrarás con un tipo extraño llamado Azusa, pero ahora no podrás hacer nada con él. Sal de la cueva y baja para salir de Mt. Fubi. Ahora sólo camina todo hacia el oeste hasta llegar a una pequeña casa.

---[ Localización de Items ]---

-SaladBwl: En la primera parte de la segunda cueva de la montaña, sigue por el camino de la derecha y encontrarás un cofre con el SaladBwl.

-FireRock: En la segunda cueva de la montaña, entra a la primera puerta y te encontrarás con una bifurcación, si vas por el lado izquierdo te encontrarás al final un cofre con éste Item.

-----

--- Township ---

-----

Items: Suzy

Enemigos: Pest, Roach

En cuanto llegues oirás a alguien pidiendo ayuda, antes de entrar a la casa recupera tu HP usando -Cure 1- o -Herbs- y ahora si entra a la casa que está allí y verás a un pobre sujeto siendo atacado por varias cucarachas gigantes, claro, como tu eres muy generoso tienes que ayudarlo, acércate a las cucarachas y presiona A para comenzar a luchar.

<--- Enemigo: Pest(x6) | Exp. 42 | Monedas 60 --->

Estas cucarachas no son muy fuertes, pero son muchas. Sólo concentra tu ataque en ellas y no olvides curarte cuando lo necesites (no creo que te hieran a muerte). Si estás a más del Nivel 7 las vencerás muy fácilmente. Recuerda que las cucarachas tienen más agilidad que tú y por ende atacarán primero.

<----->

El sujeto que salvaste de las cucarachas gritará que no te le acerques, porque cuando te das cuenta detrás de ustedes está una verdadera Cucaracha Gigante.

<--- Enemigo: Roach | Exp. 32 | Monedas 15 --->

Esta sí que es una verdadera cucaracha, es más fuerte que las demás y tiene

mucho más HP. Si estás sobre el Nivel 7 no será nada de problema vencerla, sólo atácala con ambos personajes hasta que la elimines. No olvides recuperar al personaje más herido con -Herbs- o -Cure 1-; esta cucaracha no te herirá a muerte al menos que tengas menos de la mitad del HP al comenzar la batalla, pero a pesar de eso no será mucho problema porque si sólo te concentras en atacarla la eliminarás en el tercer o cuarto turno.

<----->

Después de eliminar todas las cucarachas en esa casa el sujeto hablará un poco contigo, descubrirás que se llama Niro y por haberlo salvado cocinará un delicioso cerdo para compartir con ustedes; por suerte Bow le pedirá a Niro el collar que le quitó al cerdo y te darás cuenta que ese cerdo que está a punto de hervir es ¡nada más y nada menos que Suzy! la mascota que tienes que rescatar. Rápidamente Bow saca el cerdo de la olla justo a tiempo y listo, ya haz conseguido la mascota extraviada, ahora llevémosla con su dueña.

---[ Localización de Items ]---

-Suzy: La pequeña mascota de Mina se encuentra dentro de la casa vieja, sólo rescata al anciano de las cucarachas y ya sabrás como conseguirla.

-----

--- HomeTown ---

-----

Items: 500Z

Enemigos: ---

Est Dragón: Si

Una vez en la ciudad dirígete al Gremio de los Rangers y habla con el Mayor para entregar a Suzy. Te darás cuenta que llegaron a tiempo porque Mina ya se marchaba a Windia, así que Bow entrega la mascota y Mina se marcha (dejando muy desesperanzado a Bow... y sin su beso), después recibirás tu pago por el trabajo: 500Z que no te caerán nada mal. Sal de allí y el holgazán de Bow te dirá que está muy cansado y te preguntará si pueden ir a dormir, selecciona -si- y aparecerán en sus cuartos e irán a dormir. A media noche alguien toca a la puerta y Ryu apenas abre los ojos y ve que Bow se levanta a ver quien es, es Kilgore y está solicitando que le hagan un trabajo: entrar a su supuesta casa y robar el Magic Hood (Capa mágica). Después de hablar con Kilgore Bow decide ir solo. Después de dormir un poco Ryu se levanta, es hora de ir a ver que pasó con Bow... pues no ha regresado todavía.

=====

VII.3. ¡Vaya problemón Bow!

=====

-----

--- HomeTown ---

-----

Items: ---

Enemigos: ---

Al despertar sal de la casa donde vives alquilado y empezarás a oír comentarios de la gente diciendo que alguien ha robado la casa de Trout y todos dicen que ha sido Bow y no te dejarán salir de la ciudad hasta que capturen al ladrón... ve hacia el norte de la ciudad y en el camino te tropezarás con una extraña chica... continúa un poco por allí y cuando te canses de buscar a Bow regresa a tu cuarto para que lo encuentres allí. Te preguntará si tu crees que él de verdad a robado algo, responde lo que creas conveniente (recuerda que esto cambia la amistad de Bow hacia ti) y enseguida te echara todo el cuento de lo que realmente pasó y te darás cuenta que la chica con la que

te tropezaste hace un rato es la verdadera ladrona... y es una chica con alas pero en ese momento llega un guardia a tocar la puerta y Bow se esconderá en el bote de basura. Después que el guardia se vaya Bow te dirá que debes sacarlo escondido... y que mejor que usar el bote de basura, deberás llevarlo hasta TownShip al oeste de Mt. Fubi (sí, debes regresar a la casa de Niro) para que Bow se pueda esconder allí. Habla con el guardia en la salida del sur de la ciudad para que te deje pasar y dirígete a TownShip.

-----  
--- TownShip ---  
-----

Items: ---  
Enemigos: ---

Al llegar Bow le echará todo el cuento a Niro y éste dejará que él se quede allí un tiempo para esconderse, pero Bow te pedirá un favor... debes encontrar a la chica culpable de todo esto. Bien, comenzando tu cacería de chicas ladronas deberás ir a recaudar pistas y que mejor que HomeTown o Coursair para ello, pero debido a que esto es un Guía para pasar el juego paso-a-paso no es necesario que vayas a preguntar por allí, de una vez te diré que debes ir al este después de cruzar Mt. Fubi y pasando el puente camina hacia el norte y la primera ciudad que veas, esa es Coursair.

-----  
--- Coursair ---  
-----

Items: Herb(x2), Smoke, Bum'sCl  
Enemigos: ---

Ya en Coursair lo primero que debes hacer es ir de compras, ve a la tienda de armas y compra las armas y armaduras que necesites, no olvides de comprar unas cuantas -Herbs- en la tienda de al lado. Ya que terminaste tu "shopping" debes ir al edificio con el letrero PUB y si es de día habla con el dueño del negocio para que mates un poco de tiempo hasta que sea de noche. Ya de noche te encontrarás mucha gente, si hablas con ellos te dirán que hay una extraña chica que se ha inscrito en el torneo de luchadores (¿será la ladrona?) y que su contrincante es un tipo llamado Baba y que este tipo vive en TagWoods, al norte de Coursair... qué esperas, debes ir a TagWoods.

---[ Localización de Items ]---

-Smoke: En el Edificio con el letrero PUB, sube al segundo piso y revisa el armario del cuarto de abajo.  
-Herb: En el Inn, sube al segunda piso y revisa el armario del cuarto de arriba  
-Bum'sCl: En el mismo Inn pero revisa el armario del cuarto de abajo.  
-Herb: En la Iglesia, sube al segundo piso y revisa el armario.

-----  
--- TagWoods ---  
-----

Items: Herb(x2), 100Z(x2), Gold, Smoke, Baba  
Enemigos: Bugbear, Eaterman, Docaden, Harpy

Los enemigos de este bosque son muy fuertes, así que deberás usar muchas -Herbs- y lo más recomendable es que antes de entrar al bosque tengas un nivel mayor a ocho. Una vez en TagWoods ve hacia la izquierda y encontrarás un baúl que tiene un -Herb-, ahora sube un poco y te encontrarás a la derecha otro baúl que tiene 100Z, sube otro poco y ve por la derecha y encontrarás un -Herb-, ahora ve hacia la izquierda y sube a la atalaya para que te lleve a otra área del bosque. Camina un poco y baja para encontrar -Gold-, sube a la tercera

atalaya y ve hacia la derecha para encontrar un -Smoke-; si bajas todo encontrarás un 100Z, ahora por el único camino de la izquierda y te encontraras a Baba algo triste, recupérate al 100% y habla con Baba para que luche contigo.

<--- Enemigo: Baba | Exp. 150 | Monedas 100 --->

Baba tiene demasiado HP y su hacha hace un daño regular, pero puede hacer ataques especiales devastadores que pueden quitarte más de 25 HP, así que te recomiendo que nunca dejes que tu HP baje de los 30, cada vez que tengas 30 o menos recupérate con un -Herb- o con -Cure 1-. Si estás sobre el nivel 8 entonces Baba no será mucho problema, sólo mantente atacándolo hasta que lo elimines y también mantente recuperándote. Después de unos 6, 7 turnos lo habrás vencido.

<----->

Después de vencido Baba te dará su hacha para que entres en el torneo por él, ahora debes regresar a Coursair.

---[ Localización de Items ]---

-Herb: A la izquierda de la entrada al bosque.

-100Z: Un poco más arriba del -Herb- anterior, en otro baúl.

-Herb: A la derecha de la primera atalaya.

-Gold: Debajo de la tercera atalaya.

-Smoke: A la derecha de la cuarta atalaya.

-100Z: Baja todo desde la cuarta atalaya.

-----

--- Coursair ---

-----

Items: ---

Enemigos: Dir. HR, Katt, Augus

Ahora con el Hacha de Baba ve hacia el café y habla con Rand (el tipo gigantón en la barra) y debido al hacha que llevas el creerá que eres Baba, así que te dejará ir al torneo a luchar contra la "chica misteriosa". Ahora ve al Inn a dormir (tienes que descansar...) y al día siguiente dirígete al Coliseo. Si te fijas, el nombre de Ryu ha cambiado a "Baba", hmmm... bueno, en el coliseo los guardias te dicen que todos los luchadores deben ir al cuarto derecho, ve allí y habla con la chica de la recepción y entra al cuarto del centro, te encontrarás con un tipo extraño que se hace llamar Director HR, habla con él y te "probará" en una lucha (a ver que tan buen luchador eres).

<--- Enemigo: Dir. HR | Exp. 169 | Monedas 1 --->

Este tipo no es mucho problema aunque sus ataques son poderosos, sólo mantente atacándolo hasta que lo termines (en cuatro o cinco turnos), y claro, recupérate antes de que tengas 20 HP ya que los ataques especiales pueden quitarte hasta 20 HP. Si estás sobre el nivel 9 entonces no será mucho problema, en cuatro turnos lo habrás vencido y sin gastar ni un -Herb-.

<----->

Ya que venciste al Dir. HR puedes entrar al cuarto de la derecha donde está Augus el Manager y habla con él. Si te fijas en la Gota de Dragón, Augus es un tanto extraño y mientras más te hable más oscuro se pondrá la Gota de Dragón, lo que quiere decir que Augus no parece ser una buena persona... te dirá que la lucha entre la "chica misteriosa" y tú ya está planeada, deberás torturarla y eliminarla... y también te dirá que no hay forma que la "chica misteriosa" te hiera porque durante la pelea habrán tipos disparándole dardos venenosos a ella... muy sucio ¿no? Ahora ve a los cuartos de la izquierda y entra a la puerta derecha y te encontrarás un soldado que te dice que en el baúl está tu paga, ábrelo y obtendrás la nada despreciable cantidad de 1000Z. Ya con tu paga asegurada intenta entrar a la puerta de arriba y vendrá Rand, Ryu

le dirá lo de los dardos venenosos y el te pedirá los 1000Z que acabas de coger... tendrás que dárselos, así el buena gente de Rand comprará dos antidotos por si acaso lo de los dardos es verdad. Rand intentará explicarle a la "chica misteriosa" pero ella es terca y lo sacará a golpes, así que Rand viene y te dice que cuando comience la pelea deberás darle un buen Knockout (noquearla) y sacarla de allí lo más pronto posible. Después de toda la habladuría entra al coliseo y verás una conversación donde Augus le da instrucciones a unos tipos de disparar los dardos... ya en el estadio vendrá la "chica misteriosa" y descubres que se llama Katt, Ryu intentará decirle lo de los dardos pero ella no hará caso y comenzará la lucha.

<--- Enemigo: Katt | Exp. 200 | Monedas 80 --->

Debes tener mucho cuidado con Katt porque de vez en cuando hará ataques Slammed que te quitarán mucho HP así que deberás tomar muchas -Herbs-, la mejor táctica es atacarla tres veces y tomar -Herb-, atacarla otras tres veces más y tomar -Herb-, así hasta que la elimines. Katt es fuerte y tiene mucho HP, pero si sigues esa táctica y estas sobre el Nivel 9 entonces la podrás eliminar sin mucho problema.

<----->

Ahora vendrás los dardos venenosos, aquí tienes que decidir quien recibe el dardo, si te quedas allí parado y no haces nada el dardo lo recibirá Katt y si caminas hacia adelante y empujas a Katt para ponerla a salvo Ryu recibirá el dardo. Si Katt fue herida entonces Rand se unirá a ti y te dirá que hay que ir a ver a Augus para que no haya impunidad... y si fue Ryu el herido entonces al despertar Katt se unirá a ti y te dirá lo mismo que Rand. Esto es muy importante porque deberás ir a luchar contra Augus y si tu compañero es Rand entonces Katt estará en cama y tendrán que luchar sólo Ryu y Rand contra Augus, pero si tu compañero es Katt entonces al ir a luchar contra Augus Rand estará hablando con él y se unirá a ti. Yo personalmente prefiero que salves a Katt así ella se unirá a ti y al ir a luchar contra Augus tendrás tres compañeros en vez de dos. Bueno, ahora sal del Inn y compra unas cuantas -Herbs- en la tienda y ve al coliseo a hablar con Augus... y te darás cuenta que Augus en realidad es un monstruo y comenzará la lucha.

<--- Enemigo: Augus | Exp. 150 | Monedas 300 --->

¡Wow! Augus es realmente difícil, tiene mucho HP y es demasiado fuerte, un golpe normal puede quitarte mucho HP y cuando diga "Augus is saving strength" quiere decir que lanzará un golpe mortífero... lo importante aquí es que tengas suficientes -Herbs- y no dejes de curarte cada vez que le peguen a cualquiera del grupo, por lo general Katt morirá con un solo golpe de Augus así que con Katt no cuentas con mucha ayuda. Lo importante es que te mantengas atacándolo y curándote también, lo más recomendable es que mientras Katt esté viva la uses a ella para darle -Herbs- a los heridos debido a que es la que tiene más agilidad y por lo tanto actúa primero y dejes a los otros dos atacando, pero si eliminan a Katt entonces deberás usar a Ryu para que de los -Herbs- porque él es el segundo con más agilidad, a Rand déjalo siempre atacando al menos que de verdad lo necesites para usar un -Herb-. Nunca dejes que nadie quede con menos de la mitad de su HP porque un solo golpe de Augus y lo pueden eliminar; es difícil pero si sigues la táctica lo vencerás. Augus atacará dos veces en un mismo turno pudiendo herir a muerte a dos de tus compañeros, recuerda que la prioridad es la salud y si eso pasa entonces en tu turno recupera a los dos heridos no importa si tienes que dejar de atacar a Augus. Después de una buena paliza que le des Augus (y que te den a tí también) caerá vencido.

<----->

Después que Augus esté eliminado Katt y Rand se quedarán contigo y ahora tendrás que ir a TownShip otra vez, pero antes de irte ve a la armería y compra las armas y armaduras que necesitas, ahora si ve directo a TownShip.

=====  
VII.4. Mina, Nina, Joker y la Pandillita  
=====

-----  
--- TownShip ---  
-----

Items: ---  
Enemigos: ---

Bow les dará la bienvenida y enseguida Ryu le explicará a Bow y Niro quienes son las personas que lo acompañan. Rand y Katt se enterarán del verdadero nombre de Ryu y harán un mini plan: Rand se quedará con Bow reparando la casa y Katt acompañará a Ryu en busca de la chica ladrona. Si hablas con Rand te dirá que ha visto una chica con alas en la escuela de magia de HomeTown... tendrás que ir de nuevo a HomeTown.

-----  
--- HomeTown ---  
-----

Items: ---  
Enemigos: ---

Una vez en HomeTown camina un poco hacia el norte y verás que pasa algo extraño en la escuela de magia: tres tipos están acosando a una chica con alas negras, la chica es Nina, de Windia; los tipos intentan llevársela pero ella no se deja y los saca a patadas, pero los tipos juran que volverán... bueno, Katt te preguntará si puede aprender algunos trucos en la escuela de magia respóndele -sí- y entra a la escuela. Sube al segundo piso y ve al cuarto de la derecha y estarán Nina y Yoji hablando pero la impertinente de Katt los interrumpe pidiendo que les enseñe magia y ella capturará a los tipos que molestaban a Nina, llamados "La Pandilla de Joker"; entonces aparecerá uno de la Pandillita y le dirá a Nina que tiene a su hermana Mina y la obliga a ir con él porque si no podría pasarle algo a Mina, por lo que Nina se ve forzada y acepta. Una vez que Katt decida ayudar a Nina deberás salir de HomeTown pero antes de irte compra muchas -Herbs- y ahora sí ve camino a Coursair, pero justo al oeste del segundo puente casi llegando a Coursair está Mt. Rocko que es el escondite de la Pandillita, allí tienen a Mina y a Nina.

-----  
--- Mt. Rocko ---  
-----

Items: LuckCndy, SilverDR, 100Z, 1000Z  
Enemigos: Hood, P.Spider, Joker, Trikster, Bloodskr, Ghoul, Willowsp

Habla con el guardia de la entrada y tendrás que pelear con él para poder pasar.

<--- Enemigo: Hood | Exp. 45 | Monedas 50 --->

Este tipo no es muy fuerte ni tiene mucho HP, sólo atácalo y en dos turnos lo habrás vencido muy fácilmente.

<----->

Ahora puedes explorar libremente, a la izquierda verás a un tipo que es Raite, el hermano menor de Joker (el jefe de la pandilla), él cuida un cofre que tiene -100Z-, sólo ignora eso por ahora. Ve hacia la derecha y entra al túnel de arriba y te encontrarás con un tipo que te preguntará el nombre del sobrino del jefe, la respuesta es Pain; si contestas otra cosa tendrás que pelear con el sujeto y presionar el botón de allí para abrir la puerta, pero como contes-

taste correctamente él te dejará pasar. Sigue y hay otro tipo que te dice que el interruptor para abrir esa puerta está en el agujero de la derecha... pero resulta que en el agujero hay unos ojos extraños... pero no tienes más opción así que presiona A en el agujero y una araña venenosa morderá tu mano, era una trampa por supuesto y el tipo se dará cuenta que no eres de la Pandilla y te atacará junto con la araña.

<--- Enemigo: Hood, P.Spider | Exp. 75 | Monedas 80 --->

El Hood es igual al tipo de la entrada así que con él no hay mucho problema, el verdadero problema es con el P.Spider que es muy fuerte y tiene mucho HP además de hacer ataques venenosos. Lo primero que tienes que hacer es recuperar el HP del herido y eliminar al Hood, luego concentra todos tus ataques en la araña para eliminarla rápido, no pierdas tiempo curándote el veneno o llenando tu HP, hazlo sólo si estás en peligro de muerte. En unos pocos turnos habrás vencido.

<----->

Una vez terminada la pelea cúrate del veneno (si hay alguien envenenado) y recupera todo tu HP, baja por las escaleras y debajo está un cofre que tiene un -LuckCndy-, sigue hacia la derecha y toma el -SilverDR- que está en un cofre más a la derecha, ahora entra al túnel de arriba, ve por la derecha y encontrarás otro cofre con 100Z; sigue y encontrarás otro sujeto en tu con el que deberás luchar.

<--- Enemigo: Hood | Exp. 45 | Monedas 50 --->

Este es igual al de la entrada sólo elimínalo igual que el otro y ya.

<----->

Katt y Ryu oirán a Nina diciéndole a Joker que le regrese a su pequeña hermana y ella vendrá, pero los tipos son muy abusivos y no dejarán que ella se le acerque y tratarán a la pobre Nina muy mal, tendrás que ayudarla pero primero recupera toda tu salud y ve por la izquierda y al llegar al primer sujeto Katt lo noqueará y vendrá una pelea contra cuatro Hoods.

<--- Enemigo: Hood(x4) | Exp. 180 | Monedas 200 --->

Vaya, esta vez si está difícil. Simplemente mantente atacando a los Hoods continuamente y utiliza a Katt para dar -Herbs- al que esté herido (debido a que ella es la más rápida). Si no tienes mucha suerte (en la vida real, no en el juego) los sujetos llamarán continuamente a otros Hoods haciendo la pelea aún más larga y difícil, si estás al Nivel 11 o menos te costará algo de trabajo pero si sigues la táctica los vencerás en el sexto o séptimo turno.

<----->

Ahora sin sus guardaespaldas Joker se asustará pero Nina le dará su merecido y te agradecerá... pero entonces comienza a temblar y como Joker se siente humillado entonces se enfurecerá y se transformará en un monstruo.

<--- Enemigo: Joker | Exp. 300 | Monedas 200 --->

Joker no es muy difícil, sus ataques son algo poderosos pero no tanto a excepción de su -Poison Chop- que si es fuerte y puede envenenar. En esta lucha Nina se unirá a ti, los ataques de ella no son muy fuertes pero sus hechizos si lo son, así que mantén a Nina usando -Thunder- o -Cold- mientras Katt da -Herbs- o -Antdt- a los heridos, mantén a Ryu siempre atacando. Joker tiene mucho HP así que tardarás en eliminarlo pero si mantienes la táctica lo vencerás después de un rato.

<----->

Una vez vencido Joker Nina se unirá a tu grupo para llevar a Mina hasta Windia, regresa a la entrada de Mt.Rocko pero antes de salir ve hacia la izquierda de la entrada donde encontrarás un cofre que tiene 1000Z. Ahora sí deberás ir a

Windia, ve hacia el norte de Coursair y luego todo el camino del oeste y después de caminar un poco llegarás a un puente, del otro lado está Windia pero para poder entrar al pueblo deberás cruzar primero el sótano del castillo de Windia.

---[ Localización de Items ]---

-1000Z: En un baúl a la izquierda de la entrada de la cueva, está resguardado por un sujeto y sólo lo podrás abrir al vencer a Joker.

-LuckCndy: En el primer sótano de la cueva, en la parte de abajo en un baúl.

-SilverDR: En otro baúl más a la derecha del baúl anterior.

-100Z: En otro baúl entrando por el túnel de arriba del cuarto donde están los dos baúles anteriores.

-----  
--- DeadMaze ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Habla con el guardia de la entrada y te dejará pasar advirtiéndote que desde allí comienza un laberinto para que no entren intrusos. Aquí no hay enemigos así que no te preocupes, sólo sigue todo el camino (es fácil) hasta que Mina hable por segunda vez, allí ve siempre hacia la derecha y llegarás a unas escaleras que es la salida del laberinto. Al salir estarán en el castillo rodeados de soldados y vendrá la Reina de Windia a agradecerles por traer a Mina a salvo pero ella actuará como si Nina no fuera hermana de Mina y los sacará del castillo, Nina sin más remedio se quedará en tu grupo.

-----  
--- Windia ---  
-----

Items: TreeST, 100Z

Enemigos: ---

Justo en la salida del castillo está Sten, un mono que se la da de mago y hará un espectáculo donde desaparecerá Ryu, pero después de terminado el show Katt le dice que lo reaparezca y Sten le dice que no puede, que Ryu se halla en otra dimensión. Después de un rato aparecerá Ryu por el piso y Katt le dará su merecido a Sten por quererle pasar de listo pero después de hablar un poco Katt dejará que Sten se una a tu grupo. Lo primero que tienes que hacer es ir de compras, compra varias -Herbs-, -Vtmn- y -Antdt-, armas y armaduras. Ahora sal de Windia y ve hacia el oeste hasta que veas la primera ciudad, esa es Capitan

---[ Localización de Items ]---

-TreeST: Ve al segundo piso del hotel y revisa el armario del cuarto de abajo.

-100Z: En el mismo hotel pero en el armario del cuarto de arriba.

=====  
VII.5. El rescate que termina despertando un Dragón  
=====

-----  
--- Capitan ---  
-----

Items: SuedeAR, Tolen, WFRUIT, GutsBL, Van.Ext, Charm

Enemigos: Creon, Terapin, Chiroru

Al llegar a Capitan verás que es un pueblo muy pequeño y que no hay muchas personas, si hablas con las pocas que hay te darás cuenta que algunos niños han caído al pozo del pueblo y varias personas han ido a rescatarlos pero no



han regresado, así que como buenos chicos que son tendrán que ayudarlos, entra al pozo y aparecerá Ray eliminando a unos monstruos, pero en eso los ataca un Creon.

<--- Enemigo: Creon | Exp. 60 | Monedas 50 --->

Este bicho es muy fuerte y sus ataques son peligrosos y tiene mucho HP, sólo concéntrate en atacarlo y usa como siempre a Katt para recuperar HP.

<----->

Después de la pelea Ray te preguntará si lo puedes ayudar a rescatar a las pobres personas que están atrapadas en el fondo del pozo, contesta que si y Ray te llevará al lugar pero en eso ataca un monstruo y Ray se hace cargo de él, dejando el rescate para ustedes. En esta parte dependiendo de las personas que rescates será el Carpintero que esté disponible para construir las casas en Township, para saber más de esto lee la sección "Township". Sigue y usa las tortugas para pasar el agua y luchar contra otro Creon. Una vez vencido sube a la tortuga de la izquierda y toma el -Van. Ext- que está en el baúl de allí, sigue hacia arriba y vence a otro Creon para tomar un -Charm- que está en otro cofre, recupera todo tu HP y vuelve a usar a las tortugas para llegar hasta donde está el niño, habla con él y en eso ataca un monstruo.

<--- Enemigo: Terapin | Exp. 300 | Monedas 500 --->

Este monstruo es muy peligroso sobre todo su -FireBrth- que le bajará mucho HP a todos los miembros de tu grupo, otro de sus ataques es el -BrainWave- que puede controlar a algún miembro de tu grupo para que te ataque. Para eliminarlo mantén a Ryu y Katt siempre atacando, a Sten usando -Herbs- para curar y a Nina lanzando hechizos, sólo en casos muy graves donde todo el grupo esté muy herido entonces cúralos a todos usando -Herbs- sin importar si no puedes atacar. Si Terapin en un turno hace un ataque muy débil entonces ataca con todo el grupo y cura a los heridos en el siguiente turno. El ataque más mortífero que puede hacer este monstruo es un terremoto que puede quitar hasta el 3/4 del HP de tu grupo, en ese momento debes dejar de atacar y curar a todo el grupo. Si estás sobre el Nivel 12 te será difícil pero no imposible.

<----->

Después de eliminar a Terapin todo comenzará a temblar, regresa al cuarto anterior y te encontrarás con Ray pero en eso se acerca una inmensa ola de agua y Ray la detendrá con magia, Ray quedará deteniendo el agua y tú deberás rescatar al resto de los aldeanos. Regresa al cuarto anterior y a la izquierda de la entrada donde está Ray hay otra entrada donde hay un aldeano, habla con él para rescatarlo, regresa y a la izquierda hay otra entrada donde está otro aldeano, habla con él y comenzará una pelea.

<--- Enemigo: Chiroru | Exp. 300 | Monedas 500 --->

Debes eliminar solamente al monstruo que está en la cara del aldeano, no pongas la batalla en auto o ataques como loco porque podrías matar al aldeano también. Una vez eliminado el Chiroru lo habrás rescatado.

<----->

Entra al túnel de la derecha del aldeano que acabas de rescatar y deberás pelear contra otro Creon y rescata al aldeano que está allí. Ahora Regresa a la entrada y a la derecha de las escaleras hay un túnel, entra allí y verás un otro aldeano que deberás rescatar. Continúa y deberás pelear contra otro Creon, habla con el aldeano de allí y vence al Chiroru que está en su cara, entra al túnel de arriba y habla con el último aldeano para salvarlo. Ahora regresa a donde está Ray y habla con él, respóndele sí y sal corriendo de allí rápido. Ya afuera del pozo Ray te agradecerá y te dirá que tiene un regalo para tu grupo de parte de Santa Eva así que te pedirá que lo llesves al lugar donde se reúnen todos los miembros... es decir, Township.

---[ Localización de Items ]---

-SuedeAR: En el segundo piso del hotel, en el armario del cuarto de abajo.

-Tolen: En el cuarto de arriba del segundo piso del hotel.

-WFruit: En el estante de la casa de al lado del hotel.

-GutsBL: En el estante de la última casa del este.

-Van. Ext: En el primer cofre del pozo.

-Charm: En otro cofre un poco más arriba del anterior.

-----  
--- TownShip ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Al llegar verás que tan bien resultaron las reparaciones, la casa parece como nueva. Entra a la casa y Katt se irá con Nina y Rand a mostrarles la casa, Ray te dirá que es hora de darle la "bendición de Santa Eva" al miembro de tu grupo que elijas, dependiendo de cuantas personas hayas salvado en Capitan será el hechizo que te enseñe Ray, si los salvaste a todos te enseñará -Renew-, si no te enseñará -Cure 2-, como los salvaste a todos entonces podrás enseñar -Renew- al que tu quieras, esto ya depende del grupo que vayas a formar. Sólo pueden ir tres personas más con Ryu en su grupo así que te recomiendo que le enseñes -Renew- a una persona que siempre vaya contigo; te recomiendo altamente que tu grupo lo formes (por ahora) con Nina, Sten y Katt, así que enséñale -Renew- a Ryu o Nina (no a Katt o Sten porque tienen muy poco AP, la mejor opción es Nina debido a que tiene más AP). Una vez elegido al que aprenderá -Renew- habla con Niro para elegir los miembros de tu grupo, como te dije te recomiendo Nina, Sten y Katt. Después de elegido tu equipo debes ir de nuevo a Capitan, pero asegúrate de llevar a Sten porque lo necesitas para cruzar el precipicio que está debajo de Windia (pon a Sten adelante y presiona A para cruzar el río).

-----  
--- Capitan ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Entre el hotel y la casa de al lado está una chica llamada Sana, habla con ella (Ryu deberá ser quien hable) y ella te llevará a la casa del norte (Hut).

-----  
--- Hut ---  
-----

Items: LifePI

Enemigos: ---

La abuelita de la casa usará a Ryu como Conejillo de Indias para probar su método de fusión junto con Sana. Cuando tomes el control de Ryu revisa el estante de allí para encontrar un -LifePI-, párate en el centro del círculo grande para que la abuelita comience con el proceso de fusión. Al fusionarse Sana y Ryu se despertará el Poder del Dragón que tiene oculto Ryu y se destruirá la casa de la abuelita (con bosque y todo). Ahora la abuelita y Sana se han quedado sin hogar por tu culpa (el Dragón dentro de ti destruyó todo) y tendrás que conseguirles una nueva casa... lo único que se te ocurre es llevarlas a TownShip... no hay más remedio. Pero hay un atajo para llegar rápido a TownShip, ve a Capitan y habla con un sujeto que está entre el hotel y la casa (justo donde estaba Sana) y aparecerás en TownShip. Si te haz dado cuenta, la abuelita al despertar el dragón dentro de Ryu despertó tres nuevos hechizos, -FirPuppy-, -IcePuppy- y -T.Puppy- que podrás usar para ¡¡llamar dragones cachorros que hacen mucho daño en batalla!!

---[ Localización de Items ]---

-LifePI: En el estante de la casa.

=====  
VII.6. Jean, ¿el príncipe sapo convertido en sapo?  
=====

-----  
--- TownShip ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Al llegar a TownShip la abuelita comienza a charlar con Bow.

Después de la charla aparecerás en el cuarto de Bow, si quieres habla con él para consolarlo y baja y habla con la abuelita, ella te dirá que tal vez puedas conseguir un carpintero en Capitan... así que vamos de nuevo a Capitan.

-----  
--- Capitan ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Dependiendo de la cantidad de personas que hayas salvado en el pozo del pueblo serán los carpinteros que podrás conseguir aquí con un total de tres, para más información acerca de esto lee la sección de TownShip. Los carpinteros difieren cada uno en dos cosas: la primera es el tipo de casas que construirán y la segunda es un "lugar especial" que construirán también en TownShip, en este lugar especial puedes conseguir items, tips o cosas totalmente diferentes dependiendo del carpintero que elijas, recuerda, si quieres más información sobre esto lee la sección "TownShip". El primer carpintero se encuentra en la casa tipo árabe y las casas que construirá serán igual a la casa donde vive, igual para los demás carpinteros, el segundo se encuentra en una casa tipo atalaya y el último en la casa tipo tradicional al noreste del pueblo; pero ten en cuenta lo siguiente: si salvaste a todas las personas los tres carpinteros estarán disponibles, si salvaste de 4 a 5 personas entonces estarán el segundo y tercer carpintero y si salvaste menos de 3 personas estará sólo disponible el último carpintero. Elige tu carpintero y él irá hacia TownShip a construir casas, ahora sal por la salida del norte de Capitan (que ya está despejada) y toma el barco que te llevará al otro lado del río, ahora sólo tienes que cruzar todo el bosque de allí.

-----  
--- Woods ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Camina un poco y verás muchos sapos... pasa por entre ellos y oirás una voz. Un sapo gigante te hablará y te dirá que una bruja lo ha convertido en sapo y te pide que por favor lo ayudes, así que sal del bosque y dirígete hacia el oeste, sube todo y luego hacia el este para llegar hasta la Torre de la Bruja (WitchTwr). Si bajas después de caminar hacia el oeste verás una pequeña casa, entra allí y encontrarás una Estatua de Dragón para poder salvar y a un sujeto, si hablas con el sujeto podrás dormir y recuperar tus fuerzas.

-----

--- WitchTwr ---

-----

Items: CureAl, 1Z(x2), 100Z(x6), 1000Z, Herb, WizardRG, WiseRB, WiseHoop,  
WiseBL

Enemigos: Monoped, M.Mummy, H.Fly, Ogre, Seenates, Nimufu

Shaman: Sana - Shaman de Agua

Al principio camina un poco y pon a Ryu liderizando el grupo, párate sobre el pedestal del piso y comenzará una lucha, vence a los enemigos y deberás hacer lo mismo varias veces más para que se abra la puerta. Entra y si hablas con el sujeto que está allí te dirá que la bruja está un poco loca y si te atrapa te hará algo muy malo, además de que la puerta se ha cerrado y ya no podrás salir... y en eso un rayo convierte al pobre tipo en roca... sigue por la derecha y camina todo hasta que veas varias plataformas en cadenas, sube a la segunda de izquierda a derecha y cuando no rueda más lánzate para llegar al piso de abajo y tomar varios cofres que tienen monedas pero ten cuidado porque con cada cofre que abras se abrirán más agujeros en el piso, cuando abras todos los cofres lánzate por un agujero para llegar al inicio de la torre y vuelve a tomar el camino de la derecha otra vez para llegar a las plataformas de nuevo, pero esta vez sube a la primera plataforma de izquierda a derecha y continúa tu camino hasta que llegues a una bifurcación con un camino hacia arriba y hacia abajo, toma el camino de abajo y coge un -Herb- que está en el cofre, si hablas con la estatua que está allí te sacará de la torre pero te quitará dinero... continúa hacia la izquierda y aquí deberás resolver un pequeño acertijo pisando los botones del piso para que se abran las rejas (pero también se cierran algunas), recuerda tomar el -SilkGL-, -WizardRG- y el -WiseRB- que están en los cofres de allí; equípale todo eso a Nina. Sube las escaleras y abre los cofres para encontrar un -WiseHoop- y un -WiseBL-, pasa al otro lado del abismo usando las plataformas y sube las escaleras, cura todo el HP del grupo, pisa el botón y entra al cuarto. Enseguida comenzará la lucha con la bruja.

<--- Enemigo: Nimufu | Exp. 400 | Monedas 400 --->

Nimufu no es tan difícil, no tiene mucho HP pero si tiene ataques peligrosos como el -SwtBrth- que puede poner a dormir al grupo entero dejándolos vulnerables, además de eso usa ataques mágicos que pueden herir gravemente a todo el grupo como -Thunder-. Te recomiendo que a Katt la mantengas dándole -Herbs- a los heridos mientras Ryu la ataca, a Sten y a Nina mantenlos usando magia para atacar a la bruja. Por si fuera poco, Nimufu puede usar -Cure 1- de vez en cuando para restaurarse 40 HP, simplemente no dejes de atacarla hasta que la elimines. Si estás sobre el Nivel 18 no te será ningún problema pero si tienes un nivel menor entonces lo más seguro es que te elimine un par de veces, en ese caso te recomiendo que primeros subas un par de niveles más a todo el grupo y luego vayas a pelear con ella de nuevo.

<----->

Después de vencerla verás a Nimufu llorando en el piso. Nimufu te dirá que una chica debe besar al sapo para que vuelva a la normalidad, así que sal de la torre pero vuelve a entrar y entra por la puerta de la derecha y llega hasta el segundo piso donde están las cinco plataformas marrones y sube a la quinta plataforma de izquierda a derecha, sigue el camino y subiendo las escaleras encontrarás a ;Seso, Shaman de Agua! ahora si sal de la torre y dirígete al bosque donde esta el sapo francés.

---[ Localización de Items ]---

-CureAl: Después de pasar la puerta de entrada del castillo verás que hay dos caminos, ve por el camino de la izquierda y al final encontrarás un cofre que tiene el CureAl.

-1Z(x2), 100Z(x6), 1000Z: Después de pasar la puerta de entrada del castillo verás que hay dos caminos, ve por el camino de la derecha hasta que llegues a unas plataformas marrones, sube a la segunda contando de izquierda a derecha

y lánzate para llegar al piso de abajo donde hay varios cofres con todas estas monedas.

-Herb: En el último piso de la torre, en un cofre a la derecha de la estatua que te saca de la torre.

-SilkGL, WizardRG, WiseRB: En el cuarto donde debes resolver el acertijo de los botones en el piso.

-WiseBL: En el penúltimo piso de la Torre, en un cofre.

-WiseHoop: En un cofre al lado del cofre anterior.

---[ ;Shaman! ]---

-Seso: Primero debes vencer a Nimufu, luego ve a la entrada principal de la torre y entra por la puerta de la derecha y sigue tu camino hasta llegar al tercer piso donde hay cinco plataformas marrones, sube a la quinta plataforma de izquierda a derecha y espera a que te lleve a la parte superior izquierda del cuarto, entra a la puerta izquierda y sigue el camino, sube las escaleras y encontrarás a Sana, Shaman de Agua, habla con ella y se irá a Township.

-----  
--- Woods ---  
-----

Items: ---

Enemigos: ---

Pon a Nina o a Katt liderizando el grupo y habla con Jean (el sapo) para besarlo. Después de besarlo verás que el bosque comienza a destruirse y Jean volverá a la... ¿normalidad?... bien, sigue siendo un sapo.... bueno, te dirá que és el Rey de SimaFort y su nombre es Ekaru Hoppe de pe Jean, Jean se unirá a tu grupo pero como no puedes llevar más de cuatro personas entonces tienes que cambiarlo, te recomiendo que tu grupo lo formes con Jean, Nina y Katt. Sal del bosque y verás como va todo en Township. Ahora convierte a Jean en un sapo y dirígete al lago del oeste de WitchTwr y lánzate en él y baja por la cascada para llegar a una cueva secreta.

-----

--- WaterFal ---  
-----

Items: KamikseBL, SokletAR

Enemigos: ---

Toma el -KmikzeBL- y el -SokletAR- que están en los baúles de allí, pon a Ryu liderizando al grupo y habla con el viejito que está allí... ¿es el Sabio del Dragón!

El sabio despertará tres nuevos hechizos en Ryu, que son -FireDrgn-, -IceDrgn- y -T.Drgn- que son hechizos para ;llamar dragones que harán mucho daño a los enemigos en las batallas!! Sal de la cueva y si te fijas a la izquierda verás la entrada para otra cueva, antes de ir a SimaFort te recomiendo que entres a esa cueva para ir al restaurante de los gatos y obtener un premio...

-----

--- WildCat ---  
-----

Items: ---

Enemigos: Bouncer, Cook

Esta parte es opcional es sólo para obtener un regalo para cada integrante de tu grupo (más mHP), pero igual esta parte la tendrás que pasar más adelante; si quieres obtener el regalo sigue leyendo si no sáltate esta parte y dirígete al lago en el mapa general, transforma a Jean en un sapo y nada hasta la fortaleza que está en el medio del lago para llegar a SimaFort y continúa leyendo el capítulo de SimaFort que continúa después de éste.

Al inicio te encontrarás con un tipo habla con él y te quitará todos tus Items, entra a la puerta y dentro de cada cuarto deberás leer el cartel de la pared y dejar los items que te piden allí; te recomiendo que no dejes nada porque en los próximos cuartos te pedirán las armaduras, cascos y todo eso de forma que quedes desprotegido, simplemente no leas los carteles y si no dejaste los items que te piden cuando intentes cruzar la puerta un sujeto te preguntará si no deseas dejar tus items, dile que no y tendrás que luchar con él (es recomendable que luches con el tipo a que dejes tus items... ya sabrás por qué).

<--- Enemigo: Bouncer | Exp. 50 | Monedas 40 --->

Este sujeto no es mucho problema, simplemente mantente atacándolo y recupérate si te hace falta. Después de unos pocos turnos lo vencerás.

<----->

Tendrás que hacer esto mismo hasta que llegues al último cuarto, lee el cartel y te preguntarán cómo quieres tu carne: cruda, media o bien cocida, dependiendo de lo que respondas aquí será el daño que recibirás antes de la lucha, te recomiendo responder Cruda (Rare), sigue al siguiente cuarto y verás que tratan de cocinarte. Aparecerá un cocinero y deberás pelear con él.

<--- Enemigo: WildCat | Exp. 700 | Monedas 400 --->

Si te hubieras quitado las armaduras y cascos anteriormente este gato cocinero te haría puré... pero debido a que me hiciste caso y no te los quitaste entonces no tendrás mucho problema, o bueno, si tendrás algo. Este gato es muy peligroso, tiene ataques devastadores como -Dice- que puede acabar con alguno de tu Grupo, simplemente mantente atacándolo y cúrate cuando sea necesario con -Cure 1- o -Cure 2- (si estás sobre el Nivel 18 entonces Ryu ya debe de haberlo aprendido).

<----->

El cocinerito se larga, síguelo y habla con él; primero respóndele no, luego si y luego otra vez si y te regalará su especialidad donde obtendrás 16 mHP extra para cada integrante de tu grupo. Ahora si, sal de allí y ve al lago, transforma a Jean en un Sapo y nada para llegar a la fortaleza que está en el medio del lago.

=====  
VII.7. En busca del anillo real  
=====

-----  
--- SimaFort ---  
-----  
Items: DluxPole  
Enemigos: ---

Deberás entrar en el día a SimaFort porque de noche cierran la puerta, al entrar Jean comenzará a hablar diciendo que es el dueño de ese castillo, en eso se acerca un grupo de sapos soldados y después de hablar un rato se lo llevan y aparece el supuesto Príncipe de SimaFort y te dice que él es el verdadero príncipe y no Jean... bueno, después de tanto rollo te pide que te vayas y que hay un bote a la salida que te llevará fuera del lago, deberás hacerle caso y salir del castillo, pero te encontrarás con una extraña chica sapo que lanzará un roca sobre el bote y lo undirá. Después de hablar un poco llegarán unos soldados y Petape lanzará al grupo al agua, éstos se unden y luego aparecerán en un cuarto del castillo. Petape te dice que el príncipe es un impostor y que Jean es el verdadero príncipe y que deberás rescatarlo... por supuesto, como eres bondadoso y humilde deberás rescatar al pobre Jean,

Petape te da las -branquias- con lo que podrás respirar bajo el agua. Después de las súplicas de Petape, deberás rescatar a su hermano Jean pero primero revisa el armario de allí para encontrar un -DluxPole- ahora sal del cuarto y compra los Items que necesites en la Tienda y ve a la armería a comprar lo que necesites, no compres nada para Nina porque aquí no tienen nada útil para ella, ve a la entrada del castillo y baja por la pequeña trampilla que hay justo frente a la puerta principal y entra por el túnel que está debajo de la cascada, sigue el camino y sube las escaleras para llegar a la cocina de SimaFort. Entra a la puerta de arriba y si te fijas ¡¡la ladrona que tanto haz buscado la tienen prisionera en la cocina!! bien, por ahora no podrás hacer nada por ella, sube y baja las escaleras para encontrarte con Jean y un sujeto está hablando con él, el sujeto te ve y comenzará una lucha.

<--- Enemigo: Jailer | Exp. 288 | Monedas 200 --->

Este ¿sapo en armadura? no es tan fuerte, no tiene mucho HP y sus ataques son algo débiles, simplemente mantente atacándolo y cúrate con Katt sólo si lo necesitas. En unos tres o cuatro turnos lo habrás vencido.

<----->

Aparece Petape y deberás hablar con el idiota de Jean y dile que lo vas a AYUDAR (HELP YOU) cuando te toque seleccionar una opción. Jean te hechará un cuento sobre él y la bruja Nimufu y te dirá que le regaló el Anillo Real a ella, y el Anillo Real es la única prueba que tienen para demostrar que Jean es el verdadero príncipe... así que, como buen samaritano que eres, deberás buscar el anillo... Ya que tienes el control deberás salir de SimaFort e ir al Restaurante de los Gatos, la misma cueva al oeste de la Torre de la Bruja (WitchTwr) (la que visitaste antes de llegar a SimaFort), en el restaurant encontrarás a Nimufu. Para salir de SimaFort llega hasta el bore y presiona A, pero antes ve a la pequeña casa al oeste de SimaFort y habla con el sujeto de allí para descansar y recuperarte, luego habla con la Estatua del Dragón para unir a Sten en tu Grupo.

---[ Localización de Items ]---

-DluxPole: En el armario del cuarto donde comienzas.

-----

--- WildCat ---

-----

Items: Royal R.

Enemigos: Witch

Si sigues esta Guía paso a paso entontes ya luchaste anteriormente y no tendrás que volver a hacerlo, pero si no tendrás que pasar toda la cueva para llegar al restaurant, lee un poco más arriba para que sepas lo que tienes que hacer. Al llegar al restaurante te encontrarás con muchas brujas todas iguales a Nimufu (a excepción de una abuelita que está por allí sentada), si habla con la bruja que está en la parte de arriba de la barra y tendrás que luchar con ella (es muy fácil y le da 50 puntos de Exp. a cada integrante). Entra al baño y te encontrarás a Nimufu llorando, te dirá que tiró el Anillo Real por el retrete..... así que.... debrás.... entrar.... al retrete para buscar el anillo (¡¡todo lo que es capaz de hacer Ryu por un sapo!!), ya dentro del retrete a la izquierda y en el agua verás el anillo, preasiona A frente a él para cogerlo pero se te resbalará de la mano e irá a parar más arriba, sube y esta vez si toma el anillo. Sal del retrete y Nimufu hablará contigo. Al salir verás que la fiesta de las brujas ha terminado... bueno, sal de allí y ve de nuevo a SimaFort usando el bote.

---[ Localización de Items ]---

-RoyalR: Dentro del retrete del restaurante.

=====  
VII.8. La competencia de los cocineros  
=====

-----  
--- SimaFort ---  
-----

Items: 1000Z, HelpBL, GustBT, Stamina, WormMeat, RochMeat, GoldFly, SoleSD,  
BreathAR, RoyalHT, IronSH

Enemigos: Poltrgst, Mimic, Arachnod, J.Worm, B.Roach, G.Roach, GoldFly

Ve a los calabozos y habla con Jean de nuevo, luego de hablar un poco aparecerán en el cuarto real y vendrá el príncipe impostor. Mostrarán el anillo pero resulta que el impostor tiene un anillo igual, así que a Petape se le ocurre que la única manera de comprobar realmente quién es el verdadero príncipe es en un concurso de cocina, sólo el rey al probar la comida sabrá quién es el verdadero príncipe ya que Jean sólo cocina para él. Vendrá un soldado y los llevará a la cocina, Jean hablará con el Grupo y te dirá que el secreto para su receta son los "ingredientes especiales" además te dice que piensa preparar una "Ensalada con Cucarachas y Cebollas Verdes", "Salsa de Caramelo y Gusanos" y un "Puddin de Mosca Dorada" (¡Wow! todo eso suena apetitoso... ¿no? ¿no??) Bien, para que Jean gane tendrás que ayudarlo a conseguir los ingredientes y la mayoría de ellos se encuentran en el sótano del castillo, sube por las escaleras de arriba, pasa el comedor y llegarás a la plaza principal del castillo, allí ve hacia la derecha y sube las escaleras para llegar al cuarto real, entra por la puerta de la derecha y sube las escaleras; llegarás al cuarto del príncipe si te fijas en el cuadro verás una palanca extraña a la derecha, presiónala y el cuadro se apartará y podrás pasar por la entrada secreta, sube las escaleras y llegarás al molino del castillo donde está atado un pobre sapo, habla con el y ayúdalo (responde SI) para liberarlo, como ves él está preguntando por una tal Fiolina, como te imaginas deberás buscarla, baja hasta la plaza principal del castillo y justo arriba del sujeto que está pintando un cuadro está una rana, habla con ella y descubrirás que es Fiolina. Respóndele que sí sabes donde está Tata y ella irá a la terraza donde está Tata, vuelve a subir allá y habla con Tata. Habla con él y aparecerán dos opciones DINERO (MONEY) e INFORMACION (INFO), respóndele lo que quieras y te dará una llave para poder abrir las puertas de allí. Abre la puerta de la izquierda y toma -1000Z- del cofre de allí, ahora abre la otra puerta y baja usando uno de los baldes (los que están vacíos claro, presiona A para montarte en uno de los baldes). Sigue el camino y te encontrarás a la Mosca Dorada que tienes que cazar y está molestando a un soldado. Enseguida comenzará una lucha contra la Mosca Dorada.

<--- Enemigo: Mosca Dorada | Exp. 0 | Monedas 0 --->

Esta mosca tiene mucho HP y puede atacar dos veces en un mismo turno, pero no te asustes, ya que sus ataques no son muy fuertes; simplemente mantente atacándola sin parar y recupérate sólo cuando lo necesites. La mosca se centrará mayormente en Ryu, pero si te mantienes atacándola después de unos cuantos turnos la mosca se dará por vencido y huirá.

<----->

El soldado morirá y ya podrás pasar para seguir a la mosca, entra por la puerta de la izquierda hasta que te encuentres a la mosca de nuevo pero esta huirá, síguela y en el camino verás unas cosas extrañas en el agua... bueno, llega hasta el puente y algo te atacará.

<--- Enemigo: J.Worm | Exp. 440 | Monedas 200 --->

¡Wow! este sí que es un verdadero gusano... tiene mucho HP y ataques como -SwtBrth- que puede poner a dormir a todo el grupo, incluso este gusano puede



contraatacar, bueno, simplemente mantente atacándolo sin parar y Katt debe darle -Herbs- a los heridos y a Nina usando hechizos, si estás sobre el nivel 19 no te será mucho problema, si no te recomiendo que trates de subir un poco de nivel a todos los personajes antes de luchar con este gigantesco gusano, de lo contrario te hará papilla...

<----->

Después de vencerlo obtendrás el -WormMeat- y vendrá la mosca a molestarte y se irá, regresa a donde te encontraste la mosca por primera vez y entra por la puerta de la derecha. Llega hasta el segundo cuarto y entra por la puerta de la izquierda para encontrar dos cofres con un -HelpBL- y un -GustBT-, sigue al siguiente cuarto y te encontrarás a la mosca dorada de nuevo y un montón de cucarachas azules, para pasar por esta parte tendrás que luchar con las cucarachas para abrirte camino, acércate a una y lucharás con ella.

<--- Enemigo: B.Roach | Exp. 60 | Monedas 33 --->

Estas cucarachas no son mucho problema, sólo atácalas y las eliminarás muy fácilmente.

<----->

Trata de abrirte paso hasta la puerta de la izquierda para encontrar un cofre con -Stamina-, regrésate y entra en la puerta de arriba (tendrás que luchar otra vez con las cucarachas) y te encontrarás con la mosca dorada otra vez y... tendrás que luchar con otras cucarachas azules para abrirte camino. De nuevo te encontrarás con la mosca dorada pero se irá y para alcanzarla tendrás que luchar con una cucarachas gigante primero, pero antes de acercarte a la cucaracha recupera todo tu HP y si es posible tu AP también.

<--- Enemigo: G.Roach | Exp. 500 | Monedas 0 --->

Los ataques de esta cucaracha gigante no son muy fuertes, pero esta cucaracha es muy, muy resistente, tiene mucho HP; sólo mantente atacándola y la vencerás muy fácilmente, incluso, si pones la batalla en Auto ganarás sin mucho problema, sólo recupérate si de verdad lo necesitas.

<----->

Al vencer a la cucaracha obtendrás la -RochMeat-, recupera todo tu HP y entra a la puerta para enfrentarte por fin... a la Mosca Dorada.

<--- Enemigo: GoldFly | Exp. 520 | Monedas 400 --->

Esta mosca es muy peligrosa porque además de tener mucho HP tiene un gran Vigor ya que contraatacará muy seguido, mantente atacándola y usa a Katt para recuperar HP a los que necesiten (si estás sobre el Nivel 20 Katt será más rápida que la mosca y actuará primero), a Ryu y Sten mantenlos atacando y a Nina como siempre mantenla usando hechizos. Por si fuera poco algunas veces la mosca atacará dos veces en el mismo turno, de todas formas los ataques de la mosca no son muy fuertes. Después de unos cuantos turnos la habrás vencido.

<----->

¡Por fin! haz vencido a la mosca dorada después que te hizo caminar todo el calabozo de SimaFort, obtendrás la -GoldFly- y ya tendrás todos los ingredientes para la receta de Jean, así que regresa a la cocina y habla con él para entregarle los ingredientes y después de hablar ve al comedor. En el comedor hablar con el cocinero que está en la salida y comenzará el concurso. Después de probar la comida el Rey no esta muy convencido de quien es el verdadero príncipe, así que Petape te dice que pruebes la comida de Jean para hacerle probar al Rey que Jean es el verdadero príncipe... deberás probar todas esas exquisiteces y..... no podrás aguantar y terminarás vomitando después de haber comido cucarachas y moscas, por tu culpa el Rey dirá que el verdadero Príncipe es el impostor y Pepate se volverá loca y dirá que entonces es mejor explotar todo el castillo, el impostor se irá detrás de

ella y deberás seguirla para evitar una tragedia. Deberás ir de nuevo a la cocina y entra al baño que está a la derecha de las escaleras, verás una palanca a la derecha del retrete, presiónala y bajarás a los calabozos del castillo, camina hacia la derecha (pasando por donde está el Switch del elevador) y llegarás a una parte secreta donde encontrarás a Jean en el piso, ahora recupera todo tu HP y AP y sigue y verás a Petape en el piso y al príncipe impostor. El impostor te dirá que su verdadero nombre es Kuwadora y que tendrá que matarte por haberlo descubierto, se transformará en un monstruo y tendrán que luchar con él.

<--- Enemigo: Kuwadora | Exp. 1600 | Monedas 800 --->

Si estás bajo el nivel 23 entonces este monstruo atacará primero, así que ten mucho cuidado y mantente siempre curándote. Los ataques de Kuwadora son más o menos fuertes y además tiene mucho HP. Por cierto, los ataques de hielo le hacen más daño así que mantén a Nina usando -Cold- y le quitarás más HP, si sigues la táctica y te mantienes curando entonces lo vencerás sin mucho problema.

<----->

Kuwadora activará la maquinaria que supuestamente destruye el castillo y morirá, en eso aparece Jean y te dice que esa máquina no activa ningún explosivo, en eso aparece una luz extraña y se abre una compueta secreta mostrando una espada. Jean te dice que esa es la espada legendaria de SimaFort y que lo del controlador de explosiones era un engaño para mantener alejado a los ladrones, Petape se levanta y hablará con Jean. Después de ese momento tan tierno ve y toma lo que te importa... ¡la espada legendaria! ¡la -SoleSD-!, ahora sal de allí y aparecerás en la sala real. Aparecerán en el cuarto Real y el Rey por fin se dará cuenta que Jean es el verdadero príncipe y blah blah blah, después de tanta habladuría Jean decide quedarse con el grupo. Bien, Jean se ha unido a tu aventura, aquí debes escoger si cambiar el grupo o dejarlo tal como lo tienes, te recomiendo que dejes a Katt, Nina y Sten. ¿Te recuerdas que en el depósito de la cocina estaba atrapada la ladrona que tanto haz buscado? bueno, deberás llegar hasta allá y en cuanto te ve te comenzará a pedir ayuda, habla con uno de los cocineros que la está viendo y te dirá que ella ya no está trabajando y te preguntará si tú te la llevarás, selecciona SI y la dejarán salir y ¡por fin la habrás capturado!. Ahora que ya tienes la ladrona ¿qué esperas!? deberás ir de nuevo a HomeTown y demostrar la inocencia de Bow. ¡Pero antes!.... sube las escaleras de la derecha para tomar un -BreathAR-, un -RoyalHT- y un -IronSH- que están en los cofres de allí. Ahora si... a HomeTown.

---[ Localización de Items ]---

-1000Z: Después de rescatar a Tata te dará una llave y podrás abrir la puerta de la izquierda en la terraza donde hay un baúl con 1000Z.

-HelpBL: En los calabozos de SimaFort, entrando por la puerta a la derecha de donde te encuentras a la Mosca Dorada.

-GustBT: En un cofre a la derecha del anterior.

-Stamina: En la puerta de la izquierda en el cuarto donde encuentras por primera vez a las cucarachas azules.

-WormMeat: Al vencer a J.Worm.

-RochMeat: Al vencer a G.Roach.

-GoldFly: Al vencer a GoldFly.

-SoleSD: Después de vencer a Kuwadora después de la competición de cocina se abre una compueta secreta donde está la espada.

-BreathAR, RoyalHT, IronSH: Después de vencer a Kuwadora ve al depósito de la cocina (donde está la ladrona presa) y el soldado que cerraba el camino de las escaleras a la derecha de la ladrona ya no estará, sube por esas escaleras y toma estos items que están en unos cofres.

=====  
VII.9. Bow... de nuevo a su profesión  
=====

-----  
--- HomeTown ---  
-----

Items: Antdt, Cake

Enemigos: Footman

Ve a la casa de Trout y habla con el soldado que está en la entrada y te dejará pasar, entra a la casa y te encontrarás con Trout. Después de hablar revisa el estante de la cocina encontrarás un -Antdt-, ahora ve hacia la izquierda y baja las escaleras, vuelve a subir y te encontrarás con Trout. Te sacarán de la casa y vendrá Kilgore, ahora que demostraste la inocencia de Bow deberás ir de nuevo a TownShip a buscarlo para traerlo a HomeTown. Te recomiendo que lleves a Nina y Katt en tu grupo por ahora, coloca a Bow liderando el Grupo y ve a la casa de Kilgore y habla con él.

>Kilgore: Oh ¡Bienvenido! le causé terribles problemas a Bow gracias a mi egoísmo... quiero pedir perdón, por favor vamos.

\*Aparecerán en el comedor\*

>Kilgore: Siento mucho todos los problemas que te causé, si no te hubiera dicho que hicieras eso.... bueno, como sea, vamos...

\*Las chicas de servicio traen comida\*

>Kilgore: Por favor ¡siéntanse confortables!

\*Kilgore habla con Bow\*

>Kilgore: Lo siento mucho... todo fue mi culpa...

>Bow: Oh no, yo soy el único culpable. De todas formas... ya todo se terminó.

>Kilgore: Hum, um, es verdad... pero hum...

>Bow: ¿Qué pasa? ¿hay algo más?

>Kilgore: ¡Um! me es difícil decirte esto.

\*Kilgore se para en el centro de la sala\*

>Kilgore: Quiero que ustedes roben para mi una vez más... sé que estoy fuera del punto... pero no puedo sacarme a Trout de la cabeza, si lo dejamos ser algo terrible pasará... eso es lo que creo.

>Bow: Yo también creo que hay algo sospechoso sobre él... hay algo muy extraño en él.

>Kilgore: Oh ¿entonces lo harán?

>Bow: Si lo haré. Si fallo esta vez entonces si me convertiré en un criminal, no quiero meterlos a ustedes en problemas... haré esto yo solo.

>Bow: Ryu, yo lo hice solo la última vez... déjame hacerlo, sé que Trout está escondiendo algo. Voy a averiguar que es.. ¿quieres venir conmigo?

\*Aquí deberás seleccionar Si o No, si contestas No Bow irá solo y tendrá que pelear contra Trout él solo, recuerda que Bow tiene un nivel muy bajo y entonces te costará mucho vencerlo, si contestas Si entonces Ryu acompañará a Bow y será mucho más fácil, entonces te recomiendo que contestes SI\*

>Bow: Nos podrían atrapar... no hay evidencia de que él haya hecho algo ideal, es sólo un presentimiento lo que tengo, ¿vendrás conmigo?

\*Contesta SI otra vez\*

>Bow: ¡Gracias Ryu! ¡eres mi mejor amigo! Ok, vamos, ¡agarraremos a ese Trout! Después de esto irán automáticamente a la casa de Trout y tendrán que luchar contra el soldado para poder pasar.

<--- Enemigo: Footman | Exp. 115 | Monedas 100 --->

...muy fácil...

<----->

En toda la casa te encontrarás con Footmans pero son muy fáciles, vuelve a bajar las escaleras y sube y te encontrarás a Trout que abrirá una puerta secreta, entra por allí y baja las escaleras pero antes recupera todo tu HP.

Verás unas personas presas y a Patty atada de la pared, habla con ella.  
>Patty: ¡Ves, te lo dije! Trout es el tipo malo. Yo sólo robo a personas mala  
\*Trout vendrá\*  
>Trout: Bueno, bueno... es este el pequeño ladrón Bow ¿qué estás haciendo  
aquí? Bow ¿trabajarás para mi también?  
>Bow: ¡Estas bromeando! ¿quién trabajaría para tí?  
>Trout: Oh.. Pako, Patty, es Patty... supongo que no querrás trabajar para mi  
tampoco.  
>Trout: Ya veo, entonces no los necesito, ¡los voy a tener que matar!  
Trout se transforma en un monstruo y comenzará una lucha.

<--- Enemigo: Trout | Exp. 1670 | Monedas 1000 --->  
Trout es muy fácil, sólo se encargará de usar -Def-Up- y casi nunca atacará,  
sólo concentra tus ataques y cúrate si lo necesitas.  
<----->

>Trout: Yo... yo... sólo quería ser más rico que... cualquiera, todos los ricos  
del mundo iban... a ser... míos... ¡¡Oh!!  
>Patty: Te debería agradecer, tienes mucho que aprender sobre el hurto ¡pero  
tienes talento eliminando monstruos! ¡Oh si! te regresaré esto.  
\*Patty te dará el -Magic hood-\*  
>Patty: ¡Diré adios ahora!  
\*Patty se va\*  
>Bow: ¡Oh Hey!  
\*...\*  
>Bow: Vaya, eso fue un susto. Trout era un monstruo sobre el dinero.  
\*Aparecerán en la casa de Kilgore\*  
>Bow: Maté a Trout mientras protegía a la chica ladrona!... Oh, quería que  
hubieran estado allí para verlo.  
>Kilgore: Supongo que perdió su alma al demonio cuando sólo se mantuvo pensando  
en el dinero, dinero, dinero... mejor tengo cuidado.  
>Bow: Oh casi lo olvido, aquí está el 'Magic hood'.  
>Kilgre: oh no, quisiera que te lo quedaras, es un regalo por mi gratitud...  
pero, ¿por qué un demonio? ¿me pregunto si algo malo vaya a suceder?  
>Bow: Es cierto que un poco de cosas extrañas han estado sucediendo...  
>Bow: Hey Ryu, haz viajado por el mundo y haz visto muchas cosas ¿no? ¿piensas  
que algo malo vaya a suceder?  
\*Contesta lo que quieras\*

---[ Localización de Items ]---

-Antdt: En el estante de la cocina en la casa de Trout.

-Cake: En el último cuarto al noroeste en la casa de Trout, en un baúl.

=====

VIII. I T E M S & A R M A S

=====

En esta sección están todas las Armas, Armaduras, Cascos, Escudos e Items encontrados en Breath of Fire II. A continuación se presenta la lista con todos los Items ordenados alfabéticamente y categorizados por clase y tipo, para más información consulta la siguiente tabla:

-----

C a t e g o r i z a c i ó n   d e   l o s   I t e m s

-----

Clase y Tipo   Descripción

Arma	Arma de ataque equipables
-Anillo	Anillo de ataque, pueden ser mágicos
-Arco	Arma de ataque indirecto (arcos)
-Daga	Arma blancas cortas y muy ligeras
-Espada	Arma blancas mortales y pesadas
-Estoque	Arma ligeras y de una sola hoja
-Vara	Barra de ataque de madera o metal
Armadura	Objeto equipables para el cuerpo que ofrecen protección
-Armadura	Armadura de metales u objetos fuertes generalmente pesadas
-Cota	Malla para el cuerpo hechas de materiales fuertes
-Ropa	Vestimenta
-Túnica	Vestimenta resistente y pesada
Ataque	Son items de ataque para usar en las batallas
-Elemental	Objetos que producen ataques elementales
Casco	Objeto para la protección de la cabeza
-Casco	Protege la cabeza
-Pañuelo	Pañuelo para la protección de la cabeza
Consumible	Todo tipo de Items que se pueda consumir
-Curativo	Item que puede curar estados dañinos como el Veneno o Zombie
-Propulsor	Incrementa alguna habilidad
-Restaurador	Item que puede restaurar HP o AP al usuario
Escudo	Arma para la defensa, generalmente se usa en la mano izquierda
-Escudo	Escudo para la protección hecho de materiales resistentes
-Guante	Protector para la mano y/o el brazo
Especial	Item que obtienes en un evento en específico, no puede ser usado ni puede comprarse, venderse o botarse
Etc.	Objetos equipables que pueden tener diferentes funciones
-Caña	Caña para pescar
-Carnada	Carnada para pescar
-Brazaletes	Objeto para el brazo que puede ofrecer efectos beneficiarios
-Hechizo	Hechizo que produce efectos beneficiarios al usuario
-Propulsor	Incrementa alguna habilidad
Otros	Son objetos que no encajan en ninguna de las categorías anteriores
-Miscelánea	Objetos que no tienen un uso en específico o que no son necesarios
-Repelente	Artículo para repeler animales o monstruos

-----  
L i s t a   d e   t o d o s   l o s   I t e m s  
-----

Item	Clase	Tipo	Precio	Descripción
Antdt	Consumible	Curativo	12Z	Cura el estado Veneno
BabaAxe	Especial	Especial	---	Es el hacha del luchador Baba
Backlaw	Escudo	Escudo	---	N/D
Bandana	Casco	Pañuelo	---	Pañuelo para la cabeza
BoyDR	Arma	Daga	100Z	Daga para chicos guerreros
BreathAR	Armadura	Armadura	---	Armadura normal muy ligera
BronzeHT	Casco	Casco	---	Casco de bronce
BronzeSD	Arma	Espada	250Z	Espada de bronce
BronzeSH	Escudo	Escudo	---	Escudo de broce
Bum'sCL	Armadura	Ropa	---	Ropa para vagos
Cake	Otro	Miscelánea	100Z	N/D
ChainML	Armadura	Cota	---	Es una cota común
Charcoal	Otro	Miscelánea	---	Es una comida quemada
Charm	Etc.	Hechizo	---	Hechizo que bloquea maldiciones

CureAL	Consumible	Curativo	200Z	Cura cualquier estado
DluxPole	Etc.	Caña	---	Caña para pescar
EarthAR	Armadura	Armadura	---	Armadura mítica
FalseBW	Arma	Arco	300Z	Arco falso
FalseRG	Arma	Anillo	---	Anillo mágico falso
FireRock	Ataque	Elemental	---	Ataca con rocas de fuego
Gills	Especial	Especial	---	Puedes respirar bajo el agua
Gold	Etc.	Carnada	---	Carnada para pescar
GoldFly	Especial	Especial	---	Mosca dorada para hacer una receta
GustBT	Etc.	Propulsor	---	Incrementa el Coraje (Guts)
HandKN	Arma	Manopla	---	Manopla resistente
HelpBL	Consumible	Restaurador	25Z	Restaura 100 HP
Herb	Consumible	Restaurador	8Z	Restaura 40 HP
HexadST	Arma	Vara	---	Vara con punta hexagonal
HolyRB	Armadura	Túnica	---	Túnica sagrada
HuntKey	Especial	Especial	---	Llave para las puertas de SimaFort
IronML	Armadura	Cota	---	Cota de hierro
IronSH	Escudo	Escudo	---	Escudo de hierro
JahAR	Armadura	Armadura	---	Armadura mítica
KmikzeBL	Ataque	Elemental	---	Ataca con una extraña tormenta
LifePI	Consumible	Curativo	500Z	Restaura todo el HP y el estado
LongRP	Arma	Estoque	---	Estoque de hoja larga
LuckCndy	Consumible	Propulsor	---	Aumenta la Suerte (Luck) por 1
MagicRG	Arma	Anillo	---	Anillo mágico legítimo
RangerCL	Armadura	Ropa	510Z	Ropa para guardabosques
RistBand	Escudo	Guante	---	Venda protectora
Roast	Consumible	Restaurador	---	Restaura todo el HP
RochMeat	Especial	Especial	---	Carne de cucaracha para una receta
Royal R.	Especial	Especial	---	Anillo Real de SimaFort
RoyalHT	Casco	Casco	---	Casco de la realeza
SaladBwl	Casco	Pañuelo	60Z	Pañuelo grande para la cabeza
ShortBW	Arma	Arco	---	Un arco corto
ShortRP	Arma	Estoque	---	Un estoque corto
Shorts	Armadura	Ropa	---	Shorts comunes
Shrimp	Etc.	Carnada	---	Carnada para pescar
SilkGL	Escudo	Guante	---	Guante de seda
SilverDR	Arma	Daga	---	Daga de plata muy resistente
Smoke	Otro	Repelente	100Z	Reduce los encuentros con enemigos
SokletAR	Casco	Yelmo	---	Yelmo resistente
SoleSD	Arma	Espada	---	Espada legendaria de SimaFort
Stamina	Consumible	Propulsor	---	Aumenta la Estamina (Stmna.) por 1
SteelAR	Escudo	Guantelete	120Z	Guantelete de acero
SuedeAR	Armadura	Armadura	300Z	Armadura de gamuza
Suzy	Especial	Especial	---	Es la mascota de Mina
TearDr	Consumible	Curativo	100Z	Cura el estado Zombie
TreePole	Etc.	Caña	---	Caña de madera para pescar
TreeST	Arma	Vara	---	Vara de madera muy liviana

Urchin	Etc.	Carnada	10Z	Carnada para pescar
Van.Ext	Consumible	Restaurador	---	Restaura 120 HP
Vtmn	Consumible	Curativo	200Z	Invierte una maldición
WFruit	Consumible	Restaurador	200Z	Restaura 20 AP
WiseBL	Consumible	Restaurador	---	Restaura 100 AP
WiseHoop	Etc.	Brazalete	---	Incrementa la Sabiduría (Wisdom)
WiseRB	Armadura	Túnica	---	Túnica para sabios
WizardRG	Arma	Anillo	---	Anillo para hechiceros
WoodenDR	Arma	Daga	---	Daga de madera muy liviana
Worm	Etc.	Carnada	4Z	Carnada para pescar
WormMeat	Especial	Especial	---	Carne de gusano para una receta

-----

A continuación se presentan todos los objetos divididos por clase y finalmente por tipo, para más información sobre el formato de los Items & Armas abajo se indica una explicación de cada uno:

Formato de los Items:

Item	P.Cmpr	P.Vnta	Tipo	Usur.	Descripción
------	--------	--------	------	-------	-------------

Item = Nombre del Item

P.Cmpr = Precio de Compra del Item

P.Vnta = Precio de Venta del Item

Tipo = Tipo de uso (nrml=normal: se usa en pueblos, calabozos y mapa general; btll= batalla: se usa durante la batalla)

Usur. = Cantidad y tipo de usuarios afectados por el Item (G = miembro del grupo, E = enemigo, TdsE = Todos los enemigos, TdsG = Todo el grupo)

Descripción = Descripción del Item.

Formato de las Armas y Armaduras:

N.Art.	Ext	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vnta	Usr
--------	-----	-----	-----	-----	-----	--------	--------	-----

> Localización del artículo. Crt

N.Art = Nombre del Artículo.

Ext = Extra que da el artículo, para las armas es el ataque (atq) (Offence) y para las Armaduras, Escudos y Cascos es la defensa (def) (Defense).

Agl = Agilidad extra dado por el Artículo (Agility).

Vig = Vigor extra dado por el Artículo (Vigor).

Sab = Sabiduría extra dado por el Artículo (Wisdom).

Srt = Suerte extra dado por el Artículo (Luck).

P.Cmpr = Precio de compra del Artículo.

P.Vnta = Precio de venta del Artículo.

Usr = Personajes que pueden equipar la Arma/Armadura

Crt = Característica especial que pueda tener la Arma/Armadura.

Usuarios: Ry = Ryu      Bw = Bow      Ra = Rand      Ka = Katt      Ni = Nina  
                  St = Sten      Je = Jean      Sp = Spar      Bl = Bleu      Todos = Todos

=====  
 VIII.1. Items  
 =====

Los Items son artículos de diferentes tipos y pueden servir para muchas cosas. Hay items consumibles que pueden usarse tanto en las batallas como fuera de

ellas. Algunos items consumibles incluso pueden incrementar alguna condición permanentemente. Otros items pueden ser usados durante la batalla y son Items de ataque que pueden causar diferentes efectos en los enemigos. Por último están los Items Especiales que no se puede hacer nada con ellos, no hacen ningún efecto y no los puedes ni vender ni comprar.

-----  
 I t e m s   C o n s u m i b l e s  
 -----

Item	P.Cmpr	P.Vnta	Tipo	Usur.	Descripción
Antdt	12Z	6Z	nrml/btll	1G	Cura el estado Veneno
CureAL	400Z	200Z	nrml/btll	1G	Cura cualquier estado
HelpBL	50Z	25Z	nrml/btll	1G	Restaura 100 HP
Herb	8Z	4Z	nrml/btll	1G	Restaura 40 HP
LifePI	500Z	250Z	nrml/btll	1G	Restaura todo el HP y el estado
LuckCndy	---	---	nrml	1G	Aumenta la Suerte (Luck) por 1
Roast	---	200Z	nrml/btll	1G	Restaura todo el HP
Stamina	---	---	nrml	1G	Aumenta la Estamina (Stmna.) por 1
TearDr	100Z	50Z	nrml/btll	1G	Cura el estado Zombie
Van.Ext	---	500Z	nrml/btll	TdsG	Restaura 120 HP
Vtmn	200Z	100Z	nrml/btll	1G	Invierte una maldición
WFruit	200Z	100Z	nrml/btll	1G	Restaura 20 AP
WiseBL	---	500Z	nrml/btll	1G	Restaura 100 AP

-----  
 I t e m s   d e   A t a q u e  
 -----

Item	P.Cmpr	P.Vnta	Daño	Enem.	Descripción
FireRock	?Z	?Z	500HP	TdsE	Ataca con rocas de fuego
KmikzeBL	?Z	?Z	300HP	TdsE	Ataca con una extraña tormenta

-----  
 O t r o s   I t e m s  
 -----

Item	P.Cmpr	P.Vnta	Descripción
Cake	100Z	50Z	N/D
Charcoal	---	0Z	Es una comida quemada
Smoke	100Z	50Z	Reduce los encuentros con enemigos

-----  
 I t e m s   E s p e c i a l e s  
 -----



Item	Descripción
BabaAxe	Es el hacha del luchador Baba
Gills	Puedes respirar bajo el agua
GoldFly	Mosca dorada muy especial para hacer una deliciosa receta
HuntKey	Llave para las puertas de la terraza de SimaFort
RochMeat	Carne de cucaracha muy brillante para hacer una deliciosa receta
Royal R.	Anillo Real de SimaFort
Suzy	Es la mascota de Mina
WormMeat	Carne de gusano muy dura para hacer una deliciosa receta

## VIII.2. Armas

En Breath of Fire 2 existen distintos tipos de armas como espadas, dagas, anillos mágicos, arcos, etc. Las armas incrementan la Fuerza del usuario (Strength) y además pueden tener poderes especiales que pueden incrementar el Vigor o la Agilidad del usuario, incluso algunas armas pueden liberar ataques especiales. Algunos usuarios sólo pueden usar algunos tipos de armas debido a su tipo de persona o su compatibilidad, como en el caso de Nina que debido a que ella es una maga sólo puede usar anillos mágicos. En la lista de abajo se presentan todas las armas por tipo y se incluyen los ataques y extras especiales y el precio de compra.

### L i s t a   d e   A r m a s

Arma	Tipo	Atq	Agl	Vig	Sab	Srt	Precio	Descripción
BoyDR	Daga	+4	---	---	---	---	100Z	Daga para chicos guerreros
BronzeSD	Espada	+8	---	---	---	---	250Z	Espada de bronce
FalseBW	Arco	---	---	---	---	---	300Z	Arco falso
FalseRG	Anillo	+5	---	---	---	---	???	Anillo mágico falso
HandKN	Manopla	+5	---	---	---	---	???	Manopla resistente
HexadST	Vara	+8	---	---	---	---	???	Vara con punta hexagonal
LongRP	Estoque	+26	---	---	---	---	???	Estoque de hoja larga
MagicRG	Anillo	+17	---	---	---	---	530Z	Anillo mágico legítimo
ShortBW	Arco	+4	---	---	---	---	???	Un arco corto
ShortRP	Estoque	+16	---	---	---	---	???	Un estoque corto
SilverDR	Daga	+14	---	---	---	---	???	Daga de plata muy resist.
SoleSD	Espada	+28	---	---	+20	---	???	Espada legendaria de SimaFort
TreeST	Vara	+4	---	---	---	---	???	Vara de madera muy liviana

WizardRG Anillo +26 --- --- --- --- ??? Anillo para hechiceros  
 WoodenDR Daga +10 --- --- --- --- 290Z Daga de madera muy liviana

-----  
 L i s t a   d e   A r m a s   p o r   t i p o  
 -----

- - - - - ANILLOS MAGICOS - - - - -

Los anillos mágicos parecen anillos comunes, pero los anillos mágicos son forjados por hechiceros con poderes mágicos. Estos anillos son hechos sólo para ser usados por otros hechiceros, personas que no posean magia y se pongan un anillo magico no podrán usar su verdadero poder. Algunos anillos tienen poderes tan devastadores que permanecen ocultos en los más recónditos lugares del mundo.

Anillos	Atq	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
FalseRG	+5	---	---	---	---	---	---	Usr: Ni > Lo trae equipado Nina. Crt: Anillo mágico falso
MagicRG	+17	---	---	---	---	---	---	Usr: Ni > Disponible en la tienda de Windia. Crt: Anillo mágico
WizardRG	+26	---	---	---	---	---	---	Usr: Ni > En el antepenúltimo piso de WtchTwr. Crt: Anillo mágico

- - - - - ARCOS - - - - -

Los arcos son armas muy antiguas cuya función es la de lanzar flechas y actúan como una arma a distancia. Los arcos son armas muy mortales debido a que el arquero puede estar a mucha distancia y protegido y dispararle a la víctima será muy fácil, además de que no hay peligro de contraaque. Pero no todo es tan fácil, para usar un arco efectivamente el arquero debe ser una persona fuerte y sobre todas las cosas debe tener una excelente puntería.

Arcos	Atq	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
FalseBW	---	---	---	---	---	300Z	150Z	Usr: Bw > En la armería de HomeTown. Crt: Arco falso
ShortBW	+3	---	---	---	---	---	---	Usr: Bw > Lo trae equipado Bow cuando es grande. Crt: Arco normal

- - - - - DAGAS - - - - -

Las dagas son armas blancas muy parecidas a las espadas pero con una hoja mucho más corta. Al igual que las espadas pueden ser de diferentes materiales como bronce o plata, pero a diferencia de las espadas las dagas son mucho más pequeñas y mucho más ligeras, lo que hace posible que personas no tan fuertes puedan manipularlas hábilmente. Pero debido a que son muy pequeñas no son tan mortales y efectivas como una espada.

Dagas	Atq	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
BoyDR	+4	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/St > Lo trae equipado Ryu cuando es grande. Crt: Daga normal



Las varas son grandes barras de madera o metal usadas para atacar pero no causan gran daño. Son muy ligeras y fáciles de manipular, pueden ser usadas por cualquier persona pero el daño infringido dependerá de la fuerza del usuario. Las varas no son tan efectivas como un estoque o una espada, pero pueden ser usadas por cualquier persona.

Varas	Atq	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
HexadST	+8	---	---	---	---	---	125Z	Usr: Ka > Disponible en la tienda de Coursair.
TreeST	+4	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/Ka > Lo trae equipado Ryu cuando es niño. > Lo trae equipado Katt.

=====  
 VIII.3. Armaduras  
 =====

Las armaduras son protecciones para el cuerpo de los guerreros que proveen defensa a la hora de luchar. En Breath of Fire 2 existen muchos tipos de armaduras que pueden adaptarse a los diferentes tipos de personas, estas armaduras incrementan la Estamina (Stamina) de los personajes para ofrecer defensa extra. Las armaduras pueden ser de diferentes materiales como bronce, plata e incluso túnicas y ropa ofrecen protección, algunas son muy pesadas y por eso disminuyen el Vigor al usuario. Algunas armaduras incluso pueden resistir ataques de tipo elementales. En la lista de abajo se presentan todas las armaduras del juego, las defensas y extras especiales, el tipo de armadura y la descripción.

-----  
 L i s t a   d e   A r m a d u r a s  
 -----

Armadura	Tipo	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	Precio	Descripción
BreathAR	Armadura	+25	---	-1	---	---	---	Armadura normal muy ligera
Bum'sCL	Ropa	+2	---	---	---	---	---	Ropa para vagos
ChainML	Cota	+12	---	-4	---	---	---	Es una cota común
EarthAR	Armadura	+44	---	-13	---	---	---	Armadura mítica
HolyRB	Túnica	+8	---	-2	---	---	---	Túnica sagrada
IronML	Cota	+20	---	-4	---	---	---	Cota de hierro
JahAR	Armadura	+17	---	-7	---	---	---	Armadura mítica
RangerCL	Ropa	+8	---	---	---	---	510Z	Ropa para guardabosques
Shorts	Ropa	+1	---	---	---	---	---	Shorts comunes
SuedeAR	Armadura	+6	---	-3	---	---	300Z	Armadura de gamuza
WiseRB	Túnica	+18	---	-2	---	---	---	Túnica para sabios

-----  
 Lista de Armaduras por tipo  
 -----

----- ARMADURAS -----

Las armaduras son antiguas vestimentas de metal muy resistentes para proveer de protección al usuario. Las armaduras pueden variar del tipo de metal, pueden ser hechas de hierro, bronce, plata, etc.. Pueden variar de tipo, hay armaduras que protegen sólo el pecho así como también hay unas que protegen el cuerpo entero; debido a que son muy resistentes ofrecen una excelente protección, pero son muy pesadas y sólo personas fuertes son capaces de llevarlas.

Armaduras	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
BreathAR	+25	---	-1	---	---	---	---	Usr: Ry/Ka/Ni/Je >En el depósito de la cocina de Simafort. Crt: -1 de Vigor al usuario
EarthAR	+44	---	-13	---	---	---	---	Usr: Ry/St >Puedes obtenerlo al vencer a un S.Idol. Crt: -13 de Vigor al usuario
JahAR	+17	---	-7	---	---	---	300Z	Usr: Ry/Ka/St/Je >Puedes obtenerlo al vencer a un Kimoto. Crt: -7 de Vigor al usuario
SuedeAR	+6	---	-3	---	---	510Z	---	Usr: Ry/Je >En la tienda de Coursair. Crt: -3 de Vigor al usuario >Lo trae equipado Jean.

----- COTAS -----

Las cotas son armaduras ligeras en forma de jubón de mallas hechas de metal resistente para ofrecer una gran protección al usuario. Debido a que es muy ligera cualquier persona puede usar las cotas pero no ofrecen la misma protección que una armadura, un ataque fuerte puede traspasar fácilmente una cota. Pueden estar hechas de cualquier tipo de material como plata e incluso oro; hasta se dice que una vez existieron cotas hechas del mítico material Mythril.

Cotas	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
ChainML	+12	---	-4	---	---	510Z	---	Usr: Ry/Ka/St >En la tienda de Windia. Crt: -4 de Vigor al usuario
IronML	+20	---	-4	---	---	---	---	Usr: Ry/Ka/St >? Crt: -4 de Vigor al usuario

----- ROPAS -----

Las ropas son simplemente vestimentas para el cuerpo. No ofrecen mucha protección pero son super ligeras y cómodas y pueden ser usadas por cualquier persona. Pueden estar hechas de diferentes tipos de materiales como algodón, lana, cuero o seda; también pueden ser de diferentes tipos como camisas o pantalones.

Ropas	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
-------	-----	-----	-----	-----	-----	--------	--------	-----------------------

Bum'sCL +2 --- --- --- --- --- --- --- --- --- Usr: Ry/Bw/Ka/Ni/St  
>Lo trae equipado Ryu y Bow cuando son grandes. Crt: Ropa normal  
>Lo trae equipado Katt, Nina y Sten.  
>En el hotel de Coursair.

RangerCL +8 --- --- --- --- 510Z --- --- --- Usr: Ry/St  
>En la tienda de Coursair. Crt: Ropa normal

Shorts +1 --- --- --- --- --- --- --- --- --- Usr: Ry  
>Lo trae equipado Ryu cuando es niño. Crt: Ropa normal

- - - - - TUNICAS - - - - -

Las tunicas son grandes vestimentas sin mangas que cubren todo el cuerpo y ofrecen buena protección para el usuario. Son ligeras pero no tanto como una ropa común, por esa razón no casi cualquier persona puede llevarlas además de que pueden disminuir un poco la agilidad del usuario. Al igual que las ropas pueden estar hechas de materiales como algodón, lana o seda.

Tunicas	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
HolyRB	+8	---	-2	---	---	530Z	---	Usr: Ry/Ka/Ni/St/Je >En la tienda de Windia. Crt: -2 de Vigor al usuario
WiseRB	+18	---	-2	---	---	530Z	---	Usr: Ni >En el penúltimo piso de WitchTwr. Esp: -2 de Vigor al usuario

=====  
VIII.4. Escudos  
=====

Los escudos son armas defensivas para proveer protección al usuario, generalmente se lleva en la mano izquierda y pueden variar de tamaño al igual que de material. En Breath of Fire 2 existen muchos tipos de escudos y estos incrementan la Estamina (Stamina) al igual que las armaduras y los cascos. Algunos de estos escudos pueden ofrecer resistencia a ataques de elementos. En la lista de abajo se presentan todos los escudos, tipo, extras y precio.

-----  
L i s t a d e E s c u d o s  
-----

Escudos	Tipo	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	Precio	Descripción
Backlaw	Escudo	+9	---	---	---	---	---	N/D
BronzeSH	Escudo	+6	---	---	---	---	---	Escudo de broce
IronSH	Escudo	+10	---	---	---	---	---	Escudo de hierro
RistBand	Guante	+1	---	---	---	---	---	Venda protectora
SilkGL	Guante	+7	---	---	---	---	---	Guante de seda
SteelAR	Guantelete	+3	---	---	---	---	120Z	Guantelete de acero

-----  
L i s t a d e E s c u d o s p o r t i p o  
-----

-----  
 - - - - - ESCUDOS - - - - -

Los escudos son armas protectoras y defensivas que se lleva generalmente en la mano izquierda y protegen al usuario de cualquier ataque. Pueden ser de distintos tamaños y de distintos materiales como madera, bronce y plata, algunos escudos incluso pueden ofrecer protección a ataques de tipo elemental como fuego. Algunos escudos son tan pesados que sólo personas fuertes pueden llevarlos.

Escudos	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
Backlaw	+6	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/Ka/Ni/St >Lo trae equipado Jean. Crt: N/D
BronzeSH	+9	---	---	---	---	---	---	Usr: Je >Lo trae equipado Jean. Crt: Escudo normal
IronSH	+10	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/Je >En el depósito de la cocina de Simafort. Crt: Escudo normal

-----  
 - - - - - GUANTELETES - - - - -

Los guanteletes son grandes guantes de hierro o cualquier otro metal resistente para la protección de las manos y brazos. Son algo pesados y por esa razón sólo pueden ser usados por personas fuertes pero la protección que ofrecen es muy alta. Definitivamente los guanteletes son las mejores armaduras para la protección de la mano y el brazo.

Guantelete	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
SteelAR	+3	---	---	---	---	120Z	60Z	Usr: Ry/Ka/Ni/St >En la armería de HomeTown. Crt: Guantelete normal

-----  
 - - - - - GUANTES - - - - -

Los guantes son muy ligeros y sólo ofrecen protección a la mano del usuario, pero no son tan resistentes como un guantelete. Pueden ser llevados por cualquier persona y algunos incluso ofrecen protección a ataques elementales. Pero a pesar de todo la tasa de protección de los guantes es muy baja.

Guantes	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
RistBand	+1	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/Bw/Ka/Ni/St/Je >Lo trae equipado Ryu y Bow cuando son grandes. >Lo trae equipado Katt, Sten y Nina. Crt: Guante normal
SilkGL	+7	---	---	---	---	---	---	Usr: Ka/Ni >En el penúltimo piso de WitchTwr. Crt: Guante normal

=====  
 VIII.5. Cascos  
 =====

En el juego también existen muchos tipos de cascos y yelmos protectores para

la cabeza del usuario. Estos también incrementan la Estamina (Stamina) del usuario al igual que las armaduras y escudos. Los cascos protectores pueden ser de cualquier tipo como yelmos e incluso pañuelos, y también pueden estar hechos de materiales como bronce o plata, algunos cascos incluso pueden ofrecer protección a ataques elementales. En la lista de abajo están todos los cascos, tipos, extras y precio.

-----  
 L i s t a d e C a s c o s  
 -----

Cascos	Tipo	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	Precio	Descripción
Bandana	Pañuelo	+1	---	---	---	---	---	Pañuelo para la cabeza
BronzeHT	Casco	+5	---	---	---	---	---	Casco de bronce
RoyalHT	Casco	+12	---	---	---	---	---	Casco de la realeza
SaladBwl	Pañuelo	+2	---	---	---	---	---	Pañuelo grande para la cabeza
SokletAR	Yelmo	+2	---	---	+5	---	---	Yelmo resistente

-----  
 L i s t a d e C a s c o s p o r t i p o  
 -----

-----  
 - - - - - C A S C O S - - - - -  
 -----

Los cascos ofrecen protección a toda la cabeza del usuario excluyendo la cara. Estos pueden variar de diseño y estan hechos de materiales como bronce, plata, etc; algunos incluso son tan pesados que no pueden ser llevados por cualquier tipo de persona, sólo por personas de porte fuerte. Existen algunos cascos que pueden ofrecer protección a ataques elementales. Son una excelente opción para los luchadores y guerreros.

Cascos	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
BronzeHT	+5	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/St >Puedes obtenerlo al vencer un Ogre en WitchTwr. Crt: Casco normal
RoyalHT	+12	---	---	---	---	---	---	Usr: Ni/Je >En el depósito de la cocina de Simafort. Crt: Casco normal

-----  
 - - - - - P A Ñ U E L O S - - - - -  
 -----

Los pañuelos son muy livianos y no ofrecen gran protección como un casco pero pueden ser llevados por cualquier persona. En realidad son muy ligeros pero la tasa de protección es muy baja, además que no ofrecen ningún tipo de protección a ataques de tipo elementales.

Pañuelos	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
Bandana	+1	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/Bw/Ka/Ni/St/Je >Lo trae equipado Ryu cuando es niño. >Lo trae equipado Katt y Nina. Crt: Pañuelo normal
SaladBwl	+2	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry/Bw/Ka/Ni/St/Je >Lo trae equipado Ryu y Bow cuando son grandes. Crt: Pañuelo normal



>Lo trae equipado Katt, Nina y Sten.  
 >En la armería de HomeTow.

----- YELMOS -----

Los yelmos son cascos que protegen toda la cabeza incluyendo la cara del usuario. Al igual que los cascos pueden estar hechos de diferentes tipos de metales y algunos incluso pueden proteger de ataques de tipo elementales. Algunos otros son muy pesados y no pueden ser equipados por cualquier tipo de personas.

Yelmos	Def	Agl	Vig	Sab	Srt	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
SokletAR	+2	---	---	+5	---	---	---	Usr: Ry/Bw/Ka/Ni/St/Je
>Dentro de la cascada al oeste de WitchTwr.								Crt: +5 de Sabiduría (Wisdom) al usuario

=====  
 VIII.6. Etc.  
 =====

Estos son items categorizados como accesorios y se pueden equipar en el apartado denominado como Etc. Algunos tienen distintos tipos de uso y varían de tipo, forma y tamaño y cumplen funciones diferentes, algunos de los Etc. incluso sólo pueden ser equipados por un usuario en específico. En la lista de abajo se presentan todos los accesorios disponibles en Breath of Fire 2, el tipo de accesorio y la descripción.

-----  
 L i s t a   d e   E t c .  
 -----

Etc.	Tipo	Atq	Def	Vig	Sab	Precio	Descripción
Charm	Hechizo	---	---	---	---	---	Hechizo que bloquea maldiciones
DluxPole	Caña	---	---	---	---	---	Caña para pescar
Gold	Carnada	---	---	---	---	---	Carnada para pescar
GustBT	Propulsor	---	---	---	---	---	Incrementa el Coraje (Guts)
Shrimp	Carnada	---	---	---	---	---	Carnada para pescar
TreePole	Caña	---	---	---	---	---	Caña de madera para pescar
Urchin	Carnada	---	---	---	---	10Z	Carnada para pescar
WiseHoop	Brazalete	---	---	---	+10	---	Incrementa la Sabiduría (Wisdom)
Worm	Carnada	---	---	---	---	4Z	Carnada para pescar

-----  
 L i s t a   d e   E t c .   p o r   t i p o  
 -----

----- BRAZALETES MAGICOS -----

Los brazaletes mágicos son accesorios para la muñeca y pueden estar hechos de distintos tipos de materiales y pueden tener diferentes formas. Los brazaletes pueden ofrecer poderes o efectos extraños beneficiarios para el usuario.

Brazalete	Atq	Def	Vig	Sab	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
WiseHoop	---	---	---	+10	---	---	Usr: Ry/Bw/Ka/Ni/St/Je
>En WaterFl, dentro de la cascada al oeste de WitchTwr.							Crt: +10 de Sabiduría (Wisdom) al usuario

----- CARNADAS -----

Estos son sólo diferentes tipos de carnadas para pescar. Sólo pueden ser equipados por Ryu.

Carnadas	Atq	Def	Vig	Sab	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
Gold	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry
>En TagWoods.							Crt: Sirve para pescar
Shrimp	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry
>?							Crt: Sirve para pescar
Worm	---	---	---	---	4Z	2Z	Usr: Ry
>En la tienda de Coursair.							Crt: Sirve para pescar
Urchin	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry
>?							Crt: Sirve para pescar

----- CAÑAS PARA PESCAR -----

Estas son simples cañas para pescar. Sólo pueden ser equipadas por Ryu.

Cañas	Atq	Def	Vig	Sab	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
DluxPole	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry
>En el armario del cuarto de Petape en SimaFort.							Crt: Sirve para pescar
TreePole	---	---	---	---	---	---	Usr: Ry
>En el armario de tu cuarto en Gate.							Crt: Sirve para pescar

----- HECHIZOS -----

Los hechizos son encantamientos que el usuario puede ponerse en si mismo para estar protegido o para incrementar alguna habilidad en específico.

Hechizos	Atq	Def	Vig	Sab	P.Cmpr	P.Vent	Usuarios y Especiales
Charm	---	---	---	---	---	---	Usr: Todos
>En el pozo de Capitan.							Crt: Bloquea maldiciones

----- PROPULSORES -----

No creas que los propulsores son cohetes o algo así, son accesorios que al ser equipados aumentan alguna habilidad en específico en el usuario.

GustBT --- --- --- --- --- --- Usr: Todos  
 >En los calabozos de SimaFort. Crt: Incrementa el Coraje (Guts)

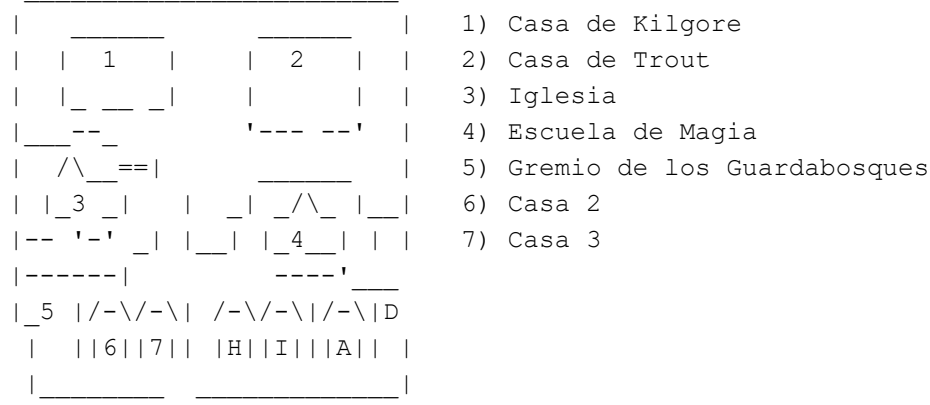
XII. P U E B L O S Y A L D E A S

En esta sección se encuentran todos los pueblos y ciudades de Breath of Fire II, una breve descripción de cada uno y todos los servicios que puedes encontrar en ellos.

-Leyenda-

# = Otros lugares/casas      A = Armería                      I = Tienda de Items  
 H = Hotel                      D = Estatua de Dragón

-----  
 --- HomeTown ---  
 -----



HomeTown es un gran pueblo donde viven Ryu y su amigo Bow, además de ser el único pueblo que cuenta con el Gremio de los Guardabosques donde las personas pueden ir a solicitar sus servicios para cualquier tipo de trabajo y en donde trabajan Ryu y Bow. HomeTown cuenta con grandes mansiones y una escuela de magia muy grande y muy popular, además de eso en HomeTown vive un gran magnate llamado Trout y debido a que tiene mucho dinero siempre entran a su mansión a robarle.

--- Servicios ---

TIENDA DE ITEMS	ARMERIA	HOTEL
Herb 8Z	BronzeSD 250Z	Si - 10Z
Antdt 12Z	FalseBW 300Z	BANCO
LifePI 500Z	SuedeAR 300Z	Si
Smoke 100Z	SaladBwl 60Z	ESTATUA DE DRAGON
Worm 4Z	SteelAR 120Z	Si - 1
Shrimp 20Z		
Urchin 10Z		
StickRod 300Z		

--- Sitios de Interés ---

- >El Gremio de los Guardabosques (Rangers Guild).
- >La Escuela de Magia.

=====

XIV. T R U C O S & S E C R E T O S

=====

- Bleu como compañera de grupo

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>

"Puedes conseguir el personaje secreto, Bleu, cuando quieras una vez hayas despertado a Grandpa. Viaja al desierto, a la costa más al sureste del mapa. Verás una playa donde puedes desembarcar, y un extraño círculo en la arena, hacia el norte. Son los restos de la ciudad de Wisdon. Entra. Habla con los espíritus, que te dirán que Bleu ha salido. ¿A donde puede haber ido? Como ella está algo oxidada después de tantos años, la encontrarás en la escuela de magia en HomeTown, disfrazada como una estudiante. (Anteriormente en el juego, si hablabas con ella te decía: "Curioso. No había magia como esta cuando yo era joven!"). Si ya has estado en Wisdon, y vuelves a hablar con ella, se quitará el disfraz y (a la fuerza) se unirá a tu grupo."

"Y SOBRE BLUE SU ''REFRESH'' NO CUESTA NADA USARLO Y LE LLENA TODA LA SANGRE! ah y perdon por que no hay ningun circulo en medio del desierto ( por lo menos en el GBA ) pero esta por la ciudad que esta delante del rio (atras de las montañas camina por hay y entraras derrepente)"

- Dinero Fácil

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>

"En el Coliseo puedes hacer este truquito..... Antes de ir al Coliseo, deposita todo tu dinero en el Banco. Cuando entres, tendrás que derrotar al Dir.HR para entrevistarte con Augus; no es mucho problema, pero asegúrate de curarte antes de la competición, para no entrar con poco HP. Habla con Augus y ve a tu habitación. No abras la caja del tesoro aún. Espera a que Rand llegue (abriendo la puerta). Acepta darle todo tu dinero. (Que solo es 1 moneda.) Se marchará."

- Liberando a Spar

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>

"Para liberar al hombre hierba debes cazar un Uparupa o..... El Uparupa correcto que debes cazar es el que está al lado del que se encuentra más a la izquierda. Tras derrotar al Uparupa correcto, éste no desaparecerá como los otros, sino que intentará comunicarse contigo. Debes elegir: Puedes llevártelo o dejarlo libre. Si le dejas ir, recibirás una mejor espada para Ryu. Déjale en libertad. (Si no quieres hacerlo, puedes volver luego y dejarlo libre, y aún podrás conseguir la espada). Regresa al carnaval. El director te preguntará qué le has traído, el dinero o el Uparupa. Responde que no has traído nada (Esta opción sólo aparece cuando ya has cazado al Uparupa). El jefe montará en cólera y te atacará... después de transformarse en un demonio."

- Shamanes

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>

"Los chamanes más difíciles de encontrar son el chamán Sagrado y el chamán de Tierra. Para conseguir al chamán de Tierra, debes hacer tres cosas: Primero, donar al menos 2000 monedas a Namanda antes de ir a Evrai. Segundo, no usar magia de ataque en el campo de Daisy. Por último, derrotar a la Gran Iglesia. Para conseguir al chamán Santo, vuelve a Bando tras vencer a Ray (o a la Gran Iglesia entera) y busca en las celdas del subterráneo. El shamán está en la habitación segunda o tercera, en el pasillo con botones de flechas. Avanza por SkyTower. Cuando alcances el final, llegarás a una sala con aire, donde se encuentra Spoor, el chamán de Viento. Ella es la responsable de la niebla, pero desaparece y vuelve con Granny. (en realidad este chaman a fuerzas se consigue ) ve a Gate Verás que el Padre Hulk piensa que el dragón es el

responsable de la muerte del bosque, y está preparando para matarlo con una explosión! El dragón es herido, pero no muere, y las puertas selladas no se abren aunque -puedes- entrar por las puertas de los lados, y conseguir al chamán de maldad, Shin (es ya para el final)"

- Final Bueno

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>  
"Si haces volar a TownShip veras el final bueno... Para hacer volar a TownShip, debes hacer tres cosas. Primero, entra en el pozo de TownShip y observa la máquina. Después, llama a la ballena Grandpa y viaja a Guntz. Cuando llegues, busca tras las estanterías de libros en la casa de más atrás de la ciudad. Encontrarás una puerta secreta. Habla con la persona que vive allí, y ella irá a investigar la máquina, para averiguar cómo funciona. Finalmente, debes rescatar a Ganer (el que sale con los 3 ojos guardianes ;NO LO MATES!) quien servirá de fuente de energía para tu máquina. ;Ahora puedes mover TownShip!. Es algo lento, pero te será útil."

- Técnica Chopchop

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>  
"Ya puedes obtener la técnica Chopchop. Para ello, debes vitar el restaurante Wild Cat ANTES de que se organice la reunión de brujas. La mejor forma es esperar a que venzas a Nimufu y hayas roto la maldición de Jean. Visita entonces Wild Cat LEE Y SIGUE TODOS LOS CARTELES! Si no lo haces, el chef no te enseñará Chopchop; sólo obtendrás una comida que sube tu HP máximo. Sí, esto hace la lucha contra el chef mucho más difícil; por eso, los ataques de dragón ayudan mucho. Tras vencerle, entra en la cocina y habla con él. Perdónale por atacarte, y admite ser bondadoso. ;Voilà! El chef le enseñará a uno de tus personajes la técnica Chopchop. Esta técnica es extremadamente útil para Nina. Cuesta 0 AP ejecutarla (eso es, -nada-), y hace entre 50 y 80 puntos de daño, sin importar la defensa del enemigo. Es muy útil contra aquellos enemigos que sólo reciben 1 o 2 de daño de los ataques normales. :)"

- Más casas en TownShip

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>  
"Ah y puedes hacer mas casas en TownShip..... Casas en TownShip Llegados a este punto del juego, el carpintero habrá construido ya tres casas en TownShip. Puedes hacer que construya unas tres casas más, por el precio de 2000 monedas. Puedes hacerlo cuando quieras, una vez que las tres primeras casas ya tengan habitantes."

- Campanas de Namanda

Truco enviado por: Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com>  
"Y no se olviden las campanas..... Las Campanas de Namanda Tras la desaparición de la madre de Rand, uno de los dos hombres que tocan las campanas en Namanda también desaparece. Si vuelves allí, su compañero te pedirá que le ayudes a tocar la campana. Si lo haces bien, recibirás el hechizo secreto Boombada, que corta la vida de los enemigos a la mitad por 20 AP. Desafortunadamente, no hay manera segura de conseguirlo, y el ritmo a seguir es muy difícil. Quizás quieras saltarte esto, a menos que tengas buen oído para la música y unos reflejos excelentes."

-----  
=====

XV. A G R A D E C I M I E N T O S Y C O P Y R I G H T

=====

-----

=====

## XV.1. Agradecimientos

=====

- Muchas gracias a Luis Alejandro Garza <goldensun06@hotmail.com> por toda la información que me envió sobre este juego.
- Gracias infinitas a Staind, la mejor banda de todo el universo por escribir esas canciones con las que me identifico totalmente.
- Gracias a Mike Mushok (guitarrista de Staind) por esos Riff de guitarra tan excelentes y por inspirarme a tocar guitarra y hacerme saber que ese es mi instrumento. Para mí, Mike Mushok es el mejor guitarrista del mundo entero ¡espero ser algún día como tú, Mike!

=====

## XV.2. Copyright

=====

Este Documento es Copyright © 2003-2004 Gregorio Bolívar (BoxCarRacer182)  
No está permitida la reproducción total o parcial de este Documento sin permiso previo del Autor. Está prohibida reproducción de algún ASCII Art encontrado en este Documento sin permiso previo del Autor.  
Este Documento está realizado para uso privado o personal. Está permitido tener copias de este Documento en tu disco duro o impresas, pero nunca en otros sitios webs u otros formatos de distribución pública no autorizadas por el Autor. Si deseas publicar este Documento en tu página web, debes SOLICITAR PERMISO al Autor antes de hacerlo.

Sitios web donde únicamente debe encontrarse este Documento:

- » GameFAQs <http://www.gamefaqs.com>
- » NeoSeeker <https://www.neoseeker.com>
- » IGN <http://faqs.ign.com>

Si ves este mismo Documento en otro sitio web y no este arriba mencionado te agradecería mucho que me lo informaras vía E-Mail

Breath of Fire II Copyright © 1994-2002 Capcom.

---

~\*~\*~\*~ VISITA EL SIGUIENTE ENLACE ~\*~\*~\*~

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/26526.html>

Allí siempre encontrarás la última versión de ésta y mis otras Guías.