

. Agradecimientos especiales.....X	
. Cuestiones Legales	XI
__ -----	__

I - C A R T A D E L A U T O R

Sean muy bienvenidos todos, amigos, enemigos, prestamistas, cobradores y publico general, un tiempo sumamente superfluo y desastroso paso desde que me puse a realizar una aportacion, la verdad es que pienso regresar mas seguido y es que las voces en mi cabeza no me dejan en paz! (o_0)? Naaaa es broma (jajaja), el motivo para continuar realizando guias de juegos retro se debe a la minima colaboracion que hay de estas en la web, si no la encuentras en Gamefaqs obviamente estara en chino localizarla en otro sitio.

Hace aproximadamente 3 años comence este archivo... (aqui es donde colocas una musica de retrospectiva, bien algo como "Le carnaval des animaux")... Caramba nunca pude terminarlo por la flojera extrema a la que me veo sometido cada dia (lo se, soy una victima), pero este documento siempre se conservo en mi disco duro, con la esperanza de que en un futuro no muy lejano alguien lo estuviera leyendo... (SORPRESA, ESTA PASANDO AHORA) Y es que recientemente cumpli 7 años desde mi primer aportacion y quise celebrar ofreciendo un trabajo digno para todos ustedes.

AVISO MUY IMPORTANTE: Este Faq esta diseñado milimetricamente para resolver cada batalla, puzzle, acertijo o question referente al FFIV por lo que puede incluir tremendas y gigantescas marañas de trama, historia, recorrido o como carajo quieras llamarle (ò_ó) conocidos comunmente como "SPOILERS". que seria algo como contarte la pelicula antes de verla.

A muchos no les agrada esto, pero bueno si eres de ese tipo de personas, lamento decirte que no hay Coca Colas con tu nombre.

Estimados todos, el proximo documento al igual que muchas otras de mis aportaciones estaran disponibles de forma vitalicia y en su ultima versión solo en:

O- <http://www.gamefaqs.com>\

Este archivo se vera excelente si lo copias en el notepad o lo ves directo de la pagina web, contrario a lo que te digo, encontraras errores y abominaciones dignas de una pelicula de George A. Romero. Asi que no me queda nadamas que explicar, les agradezco se pongan comodos, preparense un cafesito, una botana y disfruten el recorrido hacia el fantastico mundo del RPG...

II- H I S T O R I A L D E L A R C H I V O

Empece este archivo luego de engancharme con la historia unas mil veces y luego de querer macharcar a Golbez tambien mil veces.

Lo siento por mi, no tengo mas datos sobre cuando empece este archivo mas que las propiedades que me da el mismo archivo.

version 0.1 --- 07/07/08 --- 00/00/08 Tamaño del archivo (Algunos Kb, que olvide contar :D)

version 0.2 --- --/--/09 --- --/--/09 Tamaño del archivo (0 kb) No recuerdo Aboslutamente nada.

version 0.3 --- 15/06/13 --- 29/06/13 Tamaño del archivo (Sigo en wtf)...

CAMBIOS:

- Termine la caminata
- Algunos ajustes con el nombre del juego.

version 0.4 --- 07/07/13 --- 29/06/13 Tamaño del archivo (250kb)

CAMBIOS:

- o Ocupe la misma plantilla del archivo de EOB para este trabajo.
- o Historial de versiones renovada.
- o Modifique algunos aspectos del menu y mas tamaño de lineas.
- o Al parecer hay mas secciones, pero son mas resumidas.
- o Algunos consejillos y un arte de como se ve mi GBA
- o En el recorrido no movi nada (o nada comprometedor :D).
- o Listas las secciones faltantes.
- o Agregue algunas tonterias
- o Creo que eso es todo o a menos que siga corrigiendo la ortografia.

version 0.5 --- 20/10/14 --- 27/10/14 Tamaño del archivo (178kb)

LA PRIMERA EN SER PUBLICADA

Esta version es una revision expres del juego, vamos que lo termine, pero no se por que no lo publique, lo mas seguro es que fue por mi afan de no querer soltar este trabajo o por que perdi mi contraseña, jejeje.

CAMBIOS:

- O Elimine muchas tablas y bordes que me impedian subirlo, saben nunca se me habia ocurrido darle una repasada a los estandares que pide gamefaqs.

Por que lo mas seguro es que tarde de nuevo un año en volver a escribir sobre este juego, quiero invitar a cualquiera que lea este archivo a no dejar de lado sus metas, todo se puede hacer en esta vida, aun asi te tomes 3 años (carajo), un saludo y un abrazo.

III- ¿ Q U E H A Y S O B R E E S T E J U E G O

El final Fantasy IV remonta sus origenes en la exhaltada consola de Super Nintendo, siendo el primer titulo en nacer alli, segun cuenta la leyenda y wikipedia, el titulo original salio en Japon como FFIV desarrollado por Square (ahora solo agregale un -ENIX).

El juego fue el hit que necesitaba Final Fantasy para empezar a ser catalogado en un rango mas elevado dentro de los RPG's, su historia, modo de juego y la fantastica banda sonora fueron la conbinacion perfecta para desarrollar uno de los titulos de culta en la actualidad.

A la vez que FFIV rendia buenos frutos en su pais de Origen, un remake mas chafon fue enviado a America como "Final Fantasy II", pero como todo Fiel seguidor no debe desconocer, este juego se caracterizo por la mala traduccion de los dialogos y la estúpida (estúpida y sensual) Censura. La popularidad de la que se ha hecho merecedora este juego lo he llevado a consevir varias re-ediciones, algunas buenas, otras malas, entre los cuales se destaca el pasar sin pena ni gloria por el PSX (2 veces he de decir), un relanzamiento para el GBA (como varias de las grandiosas colecciones del Final Fantasy) y la ultima conocida que fue para el DS (que espero llegar a escribir algun dia).

Algunas de las caracterisiticas mas detalladas son las siguientes:

()- L O B U E N O :

- o- Intro renovado: Agregaron una "precuela" donde podemos ver que pasa antes del conocido intro de Cecil navegando en las red wings.
- o- Eleccion de diferetes idiomas: si es que tienes la dichas de contar con la version multi-Euro.
- o- Cambio en el aspecto grafico y avatar's de los personajes, a parecer se emulo perfectamente el caracteristico toque estilo "famicom"
- o- Salvapartidas disponible en cualquier momento: ya no tengas miedo de llegar a perder tu partida, esta opcion quick save nos quita el fastidioso metodo de llegar a guardar y salvar en tu ultimo punto magico.
- o- Un asombroso Sount Track con todas las melodias del juego, lo que mas llega a encantar es su banda sonora, sin duda alguna.
- o- Bestiario: Listo para ver las estadisticas de todos los enemigos, tenemos nuestro propio Pokedex donde iremos registrando cada que aniquilemos un enemigo, para que capturarlos si podemos machacarlos.
- o- Acceso a un Bonus Final: Este material extra nos puede llegar a ofrecer unas 10 horas mas de juego, suponiendo que no te fue suficiente las 50 horas ya invertidas en ver el recorrido.

()- L O M A L O :

- o- Es solo una copy-paste de las version de Super Nes y PSX, hay ocaciones que uno cree que solo estas emulando alguna de estas versiones y no jugando una version diseñada para el GBA.
- o- La aventura sigue siendo muy lineal: Tampoco esperaba que rediseñaran el juego, pero diablos, esperaba algo mas parecido al "gigantesco" cambio que le hicieron al FF IyII del Nes al GBA ¿por que entonces en este juego no fue asi?
- o- El menu de batallas y seleccion de magias se volvio muy muy lento, este detalle se nota repetidamente y a veces te da la sensacion que eres CRONOS DIOS DEL TIEMPO (SARCASMO)
- o- Seguimos sin poder ocupar a Golbez: el bonus stage de la luna o el de monte ordalia estan bien, no lo niego, pero a estos individuos se les olvido agregar a la lista de lementos al Darth Vader de FFIV, a quien de ustedes no le encantaria tenerlo en su equipo.
- o- Aunque hay mas enemigos: siguen siendo los mismos a cambio de nombre y el color de su figura, expreso este comentario con el siguiente emoticono: (. ____ .)
- o- No es secreto a voces que Edward sigue siendo un bastardo sin utilidad, bien, no lo culpo, cada FF tiene su personaje invasil.

()- L O F E O :

o- Reverenda mentada se me hace que a pesar de la epoca moderna a la que se relanzo este juego, estamos hablando de mas de diez años, se conservo la Censura de la version Americana.

IV- L O S P E R S O N A J E S

El juego cuenta con el historico record de manejar a 5 personajes al mismo tiempo y una plantilla recurrente que te hara explorar la tan poca y agraciada tematica de los heroes en el RPG (sus sufrimientos, virtudes, glorias y mas que nada sus temores).

Nota: La recurrencia a la que hago referencia es la cantidad de veces que un tipo entra y sale de la partida, no nos engañemos, el unico que no avandona este barco (asi se este undiendo como el titanic) es Cecil.

0-----0
C E C I L H A R V E Y
0-----0

o- CLASES : DARK KNIGHT
PALADIN
o- ARMAS : ESPADAS
o- HABILIDAD : UMBRIA \ CUBRIR
o- MAGIA : BLANCA

o- FUERZA [.]
o- DEFENSA [. . . . -]
o- VELOCIDAD [. . . - -]
o- MAGIA [. - - - -]
o- RECURENCIA [.]

0-----0

O- HISTORIA:

Tenemos al personajes principal, el caballero Oscuro y lider del batallon de las Alas rojas, un buen sujeto a fin de cuentas, al cual esta a perpetuidad bajo las mas estrictas ordenes de su padrasto; el Rey de Baronia, ciertas decisiones de su señor no estan a la par de su etica moral y terminan metiendolo en terrible problema, desterrado de su patria y traicionado por sus pensamientos, su vida es mas frustrante que la de cualquier sujeto promedio.

Muy indispensable tener a Cecil en las mejores condiciones, es el personaje mas fuerte de todos, la velocidad no le ayuda a veces, pero puede llegar a ser el unico sobreviviente (despues de Cain) en grandes partidas para cualquiera de las multiples mazmorras del juego.

O- UMBRIA:

Esta opcion permite a Cecil en su forma de caballero obscuro, lanzar desde su espada una serie de ataques magicos que machucaran a todos los enemigos a costa de recibir un pequeño porcentaje del mismo daño. Un muy buen ataque para los niveles donde te salen muchas alimañas que solo estorban el paso, ADVERTENCIA: no usar repetidamente o MORIRAS (mil maneras

de morir) (pequeño chistesito, si han visto el programa ¿no?)

O- CUBRIR:

Una vez hecho paladin, tenemos esta opcion para taparle el pellejo a alguno de nuestros soldados heridos, dicho de otra forma se activa en automatico, cuando algun alidado este agonizando y este a punto de recibir un golpe de gracia. bien que lo reciba Cecil, total el aguanta (¬_¬)

O- MAGIA:

Solo la magia blanca mas basica e inexistente que pueda existir o existira. (Hasta Donald en KH tiene mas magia y es un pato... UN PATOOOO).

0-----0
C A I N D R A G O N
0-----0

- o- CLASE : CABALLERO DRAGON
- o- ARMAS : LANZAS
- o- HABILIDAD : SALTO
- o- MAGIA : INEXISTENTE

- o- FUERZA [• • • • -]
- o- DEFENSA [• • • • -]
- o- VELOCIDAD [• • • • -]
- o- MAGIA [- - - - -]
- o- RECURENCIA [• - • - •]

0-----0

O- HISTORIA

Cain de niño soñaba ser un caballero oscuro como cecil, pero sigio los pasos de su padre el caballero Dragon, esta decicion le aquejo por muchos años y le ocaciono solo rencores, traumas y un caracter frivolo hacia los demas, Al tiempo que Cecil le reporcha al Rey las matanzas en Mysidia, Cain llega a intervenir pero solo obtiene el mismo destino que su amigo.

El no se toma a pecho el reclamo del rey, mas bien, muestra un poco mas de caracter para la mision que el propio Cecil, sus motivos por el que accedio a ayudarlo son ocultos, lo que no lo es es la atraccion que siente por Rosa la maga blanca, amor mal correspondido que a la larga le llegara a costar poco mas que su patetica alma.

Mas de una vez te hartaras de que este tipo este en el grupo y no es que sea un mal elemento, mas que nada es por su habilidad especial de "fugarse" cuando sus compañeros menos se lo esperen.

O- SALTO:

Esta es quiza la mejor opcion del juego, Cain da un brinco y desaparece de la vista de cualquier alimaña y posible ataque, acto seguido, Cain aparece en picada para generar un suculento daño, en batallas finales y en las ultimas partes del castillo de cristal, esta habilidad te puede dar una ventaja muy clara.

Cain es como el rio, que viene se queda, se queda y se va...

0-----0
R O S A
0-----0

o- CLASE : MAGA BLANCA
o- ARMAS : ARCO Y BACULOS
o- HABILIDAD : REZO \ APUNTAR
o- MAGIA : BLANCA

o- FUERZA [• • - - -]
o- DEFENSA [• • - - -]
o- VELOCIDAD [• • • • -]
o- MAGIA [• • • • •]
o- RECURENCIA [- • - • •]

0-----0

O- HISTORIA:

Rosa es la maga blanca principal del reyno de Baronia, es la gran amiga de Cecil y Cain, pero su amistad por Cecil va mas que un simple "que hay de nuevo viejo" por lo que una vez se entere de la desaparicion de su querido "Amigo", su corazon no le dicta otra cosa mas que ir en su busqueda, busqueda que solo le causa contrar una rara enfermedad del desierto, cruel destino que a causa del amor la a llevado a la agonía de la fiebre de KAIPO.

Rosa viene a ser la mejor sanadora del juego, pero como su magia no es infinita, tiene la ventaja de ser una atinada arquera, por lo que siempre es bueno contar con un arco y flecha listo para atravesarle el trasero a cual engendro salgo a paso, si se llegan a acabar las flechas, tambien puede ocupar algun baston para repartir chuletas a todos.

O- REZAR:

Esta habilidad es especialmente util al principio del juego y que rosa no cuente con los mejores conjuros, se trata de un comando que restaura una pequeña parte de HP de todo el equipo sin gastar PM, aclaro que no siempre es atinada, por lo que para cuando Rosa domine las magias de cura mas poderosas, quedara mas obsoleta que el windows vista.

O- APUNTAR: Es necesario tener el arco cargado para esta habilidad, una vez se seleccione Rosa apunta y dispara con un ATINE totalmente perfecto, digo si es que con ATACAR tienes la duda de que una flecha pase entre ceja y oreja, con este comando es mas que 100% seguro.

O- MAGIA: Blanca y de apoyo sacro, lista para hacer merengue (no dejes de revisar la seccion especial de magia para mas informacion, GRACIAS).

0-----0

C I D

0-----0

o- CLASE : INGENIEBRIO
o- ARMAS : MARTILLOS
o- HABILIDAD : ESTUDIAR
o- MAGIA : INEXISTENTE

o- FUERZA [• • • - -]
o- DEFENSA [• • • - -]
o- VELOCIDAD [• • • - -]
o- MAGIA [- - - - -]
o- RECURENCIA [- - • - -]

0-----0

O- HISTORIA: Cid es el ingeniero a cargo de las alas rojas y todo lo que se refiere al cuidado y mantenimiento de cualquier aparato volador en el reino, mejor amigo de Cecil y Rosa, es un alegre sujeto, huelemoles que solo vive para trabajar con sus inventos voladores, una vez sea señalado como complice del rebelde Cecil, es apresado y el tipo no estara de muy buen humor cuando salga de su estadia en los pútridos calabozos.

Hablar de este sujeto es como referirnos al tio bonachon e incomodo de la familia, el tipo puede llegar a ser considerado entre las especies de los "BULTOS" que su fama va mas que nada en hacer momentos chuscos en la aventura, ya si encerio, no es fuerte, ni debil, es solo un CID. Su armamento consta de martillos y si es de arriesgarse a ponerle algun arco no pasa de unas veces que este en el grupo, para ya pedir que no regrese, su utilidad consta en decir comentarios incoherentes y reparando sus naves voladoras a las que el insiste en tratar con mas cariño que a su hija.

O- ESTUDIAR: Esta habilidad hace visible una observacion sobre las debilidades y puntos de vida de cierto enemigo, esta opcion no siempre es acertada y se tiene la desventaja de perder un turno de ataque, ademas que esta estos datos se encuentra en el bestiario (duuuu Cid duuuu) (-_-)

```
0-----0
                R Y D I A
0-----0
```

```
o- CLASE      :   INVOCADORA
o- ARMAS      :   LATIGOS\BASTONES
o- HABILIDAD  :   INVOCACION
o- MAGIA     :   BLANCA\NEGRA
```

```
o- FUERZA    [   • - - - -   ]
o- DEFENSA   [   • • - - -   ]
o- VELOCIDAD [   • • • - -   ]
o- MAGIA     [   • • • • •   ]
o- RECURENCIA [  • - - • •   ]
```

```
0-----0
```

O- HISTORIA: Rydia era una pequeña niña habitante de Mist, el dia que un caballero oscuro y un draconario llegaron a matar accidentalmente a su madre y de paso cargarse a toda su aldea. La furia de esta pequeña hizo papilla a los intrusos, aunque mas rapido quetarde es rescatada por uno de ellos que revelo ser Cecil y mediante este acto juro protegerla de cualquier atrocidad. Aclarando todo lo sucedido ambos llegan a ser muy buenos amigos.
(¿maste a mi mamá? que importa, somos amigos) :p

Una de las joyas de este juego, tenemos literal a un monstruo de guerra, al principio siendo solo pequeña es capaz de utilizar magia blanca y negra, pero a la vez haga su triunfal retorno, su habilidad blanca desaparece, contrario a la negra que aumentada exuberantemente, si las posibilidades son minimas y atacar a cuerpo se convierte en una necesidad, que dicho sea no es muy recomendable, sus mejores armas son los latigos, pero mas vale mejor tenerla con una buena cantidad de eters para que nunca le fallen los atributos.

O- INVOCACIONES: Llegamos a contar con una de las mejores opciones de batalla (si bien no dicho la mejor), Rydia tiene la capacidad de convocar miticos monstruos que vendran a nuestro apoyo, algunos con propiedades elementales tan basicas como el fuego el trueno o el hielo y otros que con el simple hecho de presencia puede revanar a todos los incautos de un solo tajo.

0-----0

T E L L A H

0-----0

o- CLASE : SABIO
o- ARMAS : BASTONES
o- HABILIDAD : RECORDAR
o- MAGIA : BLANCA\NEGRA

o- FUERZA [• • - - -]
o- DEFENSA [• • - - -]
o- VELOCIDAD [• • - - -]
o- MAGIA [• • • • -]
o- RECURENCIA [• - • - -]

0-----0

O- HISTORIA: Reconocido como el gran Mago de Mysidia, Tellah el sabio lleva una vida grata con su hija Anna, hasta que esta decide huir con un bardo errante, (tipico de las mujeres) (¬¬), una vez Tellah investigue y llegue a la conclusion de este amor, el lugar donde su hija se encuentra es bombardeado y destruido, Anna muere, lo que le genera un reconcor brutal y una insasiable sed de venganza contra aquel bardo y el responsable de este crimen, su ira es muy grande, pero su vejes es el enemigo mas terrible al que enfrentara.

Mi personaje favorito, al principio Tellah no recuerda ni que paso ayer! por lo que su magia es muy limitada, pero una vez llegue a recordar, tendra acceso a toda la magia existente, la claraa desventaja es su falta constante en MP's y la terrible necesidad de estar recuperandolos.

O- RECORDAR: Este comando nos da la opcion (al principio) que Tellah recuerde uno de sus mil hechizos, lo que puede llegar a ser un desastre de batalla o una fulminante victoria.

O- MAGIA: Cuenta con magia blanca y negra, completa despues de su segunda revision al grupo, lastima que su MP solo llegue a 90 y ocasiona la necesidad de "absrover" MP'S a los enemigos o tomar un juguito de eter's, lo que concideres necesario.

0-----0

E D W A R D

0-----0

o- CLASES : BARDO
o- ARMAS : HARPAS
o- HABILIDAD : CANTO\CURA
o- MAGIA : INEXISTENTE

o- FUERZA [• - - - -]
o- DEFENSA [• - - - -]
o- VELOCIDAD [• • - - -]
o- MAGIA [- - - - -]
o- RECURENCIA [- • - - _]

0-----0

O- HISTORIA: Edward se pasa de pueblo en pueblo como un Bardo y resulta ser el, un principe encubierto del Reyno de Damcyan, hasta que encuentra al amor de su vida y ambos se fugan a su prospero hogar, las cosas se salen de control cuando su amada "ANNA" muere y genera un conflicto con su padre, sin mencionar que su razon de vivir ya no esta, Cecil y Rydia lo hacen entrar en razon y le otorgan una oportunidad de reivindicar la muerte de su amor y la valentia que no pudo demostrarle en tiempo.

Edward es el jar jar del FF4, este tipo es una perdida de tiempo, tanto con su miserable existencia como con sus habilidades en batalla (WTF).

O- CURAR:Edward muy chingon ocupa las pociones que tengamos para repartirlas a todo el grupo (que coñ...)

O- FUGA: Edward desaparece de pantalla y no se deja alcanzar por ningun ataque, pero tambien le impide atacar. (¬_¬)

O- CANTO: Dependiendo del arpa con la que se cuente, genera diversos estados hacia los monstruos que van desde un leve sueño hasta una confucion, muy cabrona.

0-----0

Y A N G

0-----0

o- CLASES : MONJE
o- ARMAS : GARRAS
o- HABILIDAD : PATADA\CHI\
MEDITACION
o- MAGIA : INEXISTENTE

o- FUERZA [. . . - -]
o- DEFENSA [. . . . -]
o- VELOCIDAD [. . . - -]
o- MAGIA [- - - - -]
o- RECURENCIA [- . . . _]

0-----0

O- HISTORIA: Yang es General del Reino de Fabul, maestro de las artes marciales, una vez estando en entrenamiento junto a sus allegados en el monte Hobbs una emboscada toma forma y elimina a su grupo, antes de poder hacer algo, Cecil y compañía le brindan su ayuda y le explican de la carrera tras la obtencion de los cristales y el inminente ataque a su castillo ¿podra el buen Yang hacer frente a este reto y proteger su amado reino?

Contamos con un sujeto que no necesita mas que sus puños y unas garras bien afiladas para poner orden en toda batalla.

O- MEDITAR: Esta opcion a costa de un turno, hace que yang Aumente su ataque, para mejorar el siguiente golpe.

O- CHI: A lo contrario de la opcion anterior, esta hace mejora la defenza, buena, pero no tan necesaria si tomamos en cuenta que en lo que el mejora su

defenza, los demas ya acabaron con los enemigos.

O- PATADA: Un movimiento muy al estilo de Liu Khan del MK, esta movimiento reparte leña a todos los enemigos, OJO, entre mas sean, menos es el daño ocasionado, sin hacer mencion que la patada en si, ya es algo debil.

0-----0

P O R O M

0-----0

o- CLASES : MAGO BLANCO
o- ARMAS : BASTON
o- HABILIDAD : GEMELOS
LLANTO
o- MAGIA : BLANCA

o- FUERZA [• - - - -]
o- DEFENSA [• • - - -]
o- VELOCIDAD [• • - - -]
o- MAGIA [• • • - -]
o- RECURENCIA [- - • - -]

0-----0

O- HISTORIA: Cuando el caballero obscuro regreso a Mysida a redimir sus pecados, el Sabio del lugar encamina a dos de sus pupilos para que servir de ayuda al test que el caballero Cecil relizara para convertirse en paladin, Porom la pequeña maga blanca es elegida a relizar dicho viaje, por su buena diciplina y entusiasmo, pero su teoria no le va a ayudara en el verdadero campo de batalla y mucho menos a controlar a su indisciplinado hermano gemelo.

La segunda maga blanca del juego, ACLARO no es una Rosa en potencia, pero el tiempo que le toque partir a esta pequeñuela, cumplira plenamente con su funcion, con su casi nula y miserable magia blanca, indispensable tenerla en segundo plano y conjurando el efecto de gemelos.

O- LLANTO: Opcion que solo permite aturdir al enemigo por medio de sus gritos y chillonerias infantiles (y a quien no le harta esto).

O- GEMELOS: ya que esta opcion sea activado por su hermano, los dos preparan un ataque combinado que en la mayoría de veces puede ser un mini meteo. Si alguno muere este ataque es interrumpido y todo se va al carajo.

0-----0

P A L O M

0-----0

o- CLASES : MAGO NEGRO
o- ARMAS : BASTON
o- HABILIDAD : GEMELOS
FAROLEAR
o- MAGIA : NEGRA

o- FUERZA [• - - - -]
o- DEFENSA [• • - - -]
o- VELOCIDAD [• - - - -]

o- MAGIA [. . . - -]
o- RECURENCIA [- - . - -]

0-----0

O- HISTORIA: Palom es el pequeño prodigio de Misydia y encargado por Ordenes del maestro de guiar al caballero oscuro por monte ordalia, pero su guia hacia el caballero no se limita a solo a estar peleando con su hermana gemela, tambien es el ser un chiquillo impertinente, entrometido, vulgar, grocero, pero tambien muy simpatico.

Un mago Negro puro, el niño no pasa de ser un elemento muy devil que poco a poco ira aprendiendo su magia mas basica, punto a su favor es ser el mas carismatico de todo el juego.

O- FAROLEAR: Buena accion que permite duplicar el ataque magico, bien dicho si tienes un daño magico base de 200, termina generando uno de 400, la clara desventaja es que pierdes un turno.

O- GEMELOS: ya que esta opcion sea activado por su hermano, los dos preparan un ataque combinado que en la mayoria de veces puede ser un mini meteo. Si alguno muere este ataque es interrumpido y todo termina por el retrete.

0-----0

E D G E

0-----0

o- CLASES : NINJA
o- ARMAS : KATANA\BOMERNG
o- HABILIDAD : LANZAR
ROBAR
o- MAGIA : NINJA

o- FUERZA [. . . . -]
o- DEFENSA [. . - - -]
o- VELOCIDAD [.]
o- MAGIA [. . . - -]
o- RECURENCIA [- - - . .]

0-----0

O- HISTORIA: Cuando Eblan fue destruido por el demonio rubicante, un grupo remanente se escondio de tener el mismo ruin final, al cabo de la desaparicion de los Reyes, Edge pasa a ser el nuevo monarca de lo que quedo del Reino, pero su sed de venganza lo lleva a enfrentar de nuevo a Rubicante y descubrir que sus habilidades no son suficientes para derrotarlo, su deseo de venganza es su mayor arma, pero tambien su principal devilidad.

Llegamos con un personaje, que no cuenta con buena defenza, pero tiende a tener un majestuoso ataque a dos manos, ademas de otras habilidades que lo hacen ser un cartucho muy util, la principal carecteristica es el humor acido que lo llevara a quedar mas de una vez como un completo invisil.

O- LANZAR: Una vez cuentas con shoriukens, katanas, lanzas o hasta espadas, (no todas) puedes arrojar estos objetos sin remordimiento alguno para generar un daño muy aceptable.

() - M E N U S D E B A T A L L A

```

0-----0
|
|      <\      - ->
|      //      , ' ' > , _ ,
|      ||      ' ' / \ , - >
|      | \ / / , / , - , \ '
|      \ ' ' / /      \ !
|      | , \ , ( ) |
|      | | - ' ' / | 1 4 0
|      | / ! | , ^ ^ ^ , ' | |
|      _ ! | ' --- | | |
|      ) | | _ \ \ | , \ |
|      Vv \ | -- '
|
|
|-----|
|
|      |      |      |
|      |      |      |
| ( )-ENEMIGO | ( )- HABILIDAD ESPECIAL1 | ( )- CECIL   HP 202   [ > > > - - ] |
|      |      |      |
|      |      |      |
|      |      |      |
|      |      |      |
|      |      |      |
|-----|

```

vI- A L G U N O S C O N S E J O S

El uso de guias para algunas personas es tan obsceno como hacer llorar a su madre, por lo consiguiente, me veo la necesidad de hacer este apartado de consejos utiles que te ayudaran a realizar este viaje de la mejor manera, si es que la ayuda de un desconocido no te es grata.

O- NIVELES DE EXPERIENCIA:

Segun mi muy poca agraciada experiencia, he notado que no necesitar tener un nivel muy alto para acabar el juego, la verdad es que si sigues las pautas de la historia y sin esfuerzo alguno la terminaras sin necesidad de pasarte unas horas extra para conseguir niveles altos, esto con el tiempo te puede llegar a fastidiar y terminaras odiando este fabuloso juego, mejor solo haz que te lleve la corriente.

O- ATAQUE VS MAGIA:

Al principio del juego nuestros heroes solo contaran con la fuerza bruta y la magia mas basica para enfrenar a nuestros enemigos y bien, al principio todo es facil, pero acaso, has notado que como va la historia nuestra magia se va multiplicando? asi entonces nos llenamos de hechizos nada convencedores como la rana, cerdicolis, minimalia, sueño, confucion etc,etc, que ha fin de cuentas para una persona que solo le gusta golpear salen sobrando. Estos hechizos conllevan una una estrategia clara para terminar la mayoría de encuentros, solo hay que aprender a ocuparlos en el momento adecuado.

O- LOS GILES:

Trata de ocupar tus giles en tener los mejores equipos disponibles, traer armasones obsoltes es señal de devilidad a la hora de pelear, si te quedas corto de billete, vende todo lo que ya no ocupes.

O- LOS RECUPERANTES:

Y hablando de estos, es necesario siempre tener una cantidad completa de pociones, eters's, colas de fenix y cabañas, para evitar te cuelguen unos enemigos y te arruinen el viaje, una vez que cuentes con magia mas poderosa, al igual que el eter que es de chaleco, sigue comprando los recuperantes basicos, uno nunca sabe cuando te haran el quite.

O- EL RECORRIDO:

El juego puede llegar a ser muy lineal en casi todas las partes, solo manten de pie la historia y todo sera revelado a fin de cuentas.

O- HABLA CON TODO EL MUNDO:

Si bien no he dicho, habla con toda las personas, por muy insignificante que sea siempre hay algo interesante que escuchar o alguna pista que seguir, ademas de que siempre es interesante seguir la historia segun los habitantes de cada pueblo.

O- GUARDAR:

Salvado rapido nos puede ayudar muchas veces, no olvides ocuparlo Recurrente-mente, cada que bayas a enfrentar algun enemigo jefe o molesto.

O- BOSQUES CHOCOBOS:

Los bosquejos circulares siempre son bosques chocobos, estos simpaticos amiguitos nos pueden ayudar a viajar mas comodamente, no lo olvides.

- LAS MIL COSAS DEL FENIX:

Bien, una vez tengas un buen nivel de de experiencia (de preferencia despues de visitar el mundo inferior) trata de entrar en batalla con un Aguila Garra Letal a las afueras de Baronia, haz que te quede uno de enemigo y lanzale paro, ahora con la habilidad de Edge puedes robarle una Cola de Fenix por turno, chance y luego las vendes por algo de pasta.

VII- C A M I N A T A P O R E L F I N A L F A N T A S Y

- Inicios:

Nuestra Historia comienza con cecil Harvey "el caballero oscuro" y su flota conocida como las "alas rojas" realizando el viaje de regreso hacia su querido y amado hogar: el reyno de "Baronia", la situacion no esta del todo bien y es que nuestro heroe sufre un cargo de conciencia...

Mysidia fue ultrajada por cualquier parte que le busque, Cecil a ordenes del Rey a robado el cristal del viento y sus allegados de la flota no estan del todo contentos, Cecil prescinde que es obligacion de las Alas rojas servir y obedecer ordenes de su amado gobernante por el bien de la Nacion...

Despues del discursito las naves son emboscadas por ordas de monstruos... las oleadas atacan y aunque no hay ninguna baja, algo raro comienza a notarse en estas regiones, los monstruos han aumentado y ya no respetan nada (dicho de otra manera: ya no respetan ni a su mad...) y como bien dice Cecil, quiza esto indique algun mal presagio...

0-----0
() - M U N D O S U P E R I O R
0-----0

A la llegada de Baronia, el capitan Baigan, tambien denota la falta de piedad hacia los pobres mysidianos y antes de ir a con cecil hacia el Rey,

se toma su tiempo para tirarle mala leche a oídos de su majestad, Cecil pasa a entregar el tan hablado cristal, casi a punto de marcharse se le da por explotar y sacar todo el repudio que tiene por el ataque hecho hacia el pequeño pueblo.

El premio de parte del rey por TAL atrevimiento es su suspensión como Capitán de las Alas Rojas, ahora está a prueba como un principiante y para ganarse de nuevo el estar a la sombra del rey, este le encomienda una simple tarea, acabar con una bestia en el Valle Mist y entregar un anillo en el pueblo, Cecil quiere hablar de nuevo con el Rey pero sus guaruras no lo permitirán, Cain el caballero Dragoon aparecera para hacerle el paro a Cecil, pero solo se ganará ser el compañero de viajes de su amigo, luego los dos serán hechados a patadas de la corte real (JAJAJA)...

(Ahora te mueves y puedes parlotear con Cain o viajar libremente), Cain no estará disgustada por nada de lo ocurrido y el embrollo en que se metió con Cecil, puedes hablar de nuevo con él y te contará de su trágica infancia, quería ser un caballero oscuro, por culpa de su padre eligió ser Draconarius, etc... (sí, sí como no)... También te dice que te prepares ya que al amanecer es el viaje... Como decía, ahora Cecil se puede mover.

0-----0
() - C A S T I L L O D E B A R O N I A
0-----0

Habla con todo el gentilicio y revisa a más no poder el castillo, hay uno que otro tesoro y una zona donde no te dejan pasar, (amargado el guardia), lo mejor es seguir las escaleras a la izquierda.

Al ir avanzando encontraremos a Rosa!
quiere hacerle plática a Cecil pero este estará algo renuente y cortará rápido, además solo quedarán de verse más tarde (ya saben, para "hablar" y todo eso) Cecil como que se hará del rogar pero como bien que no hay tiempo de pensar mucho, en otras cosas puedes visitar a los reos mysidianos y a avanzar a la torre.
Un sujeto barbon saldrá a paso y les presento al ingeniero Cid, que viene a ser algo así como un amigo bocazas de Cecil y Rosa y aunque aparenta ser un vagabundo es el creador de las flotas aéreas del Reyno, termina la plática con él y ahora ve a la torre, al final de la planta y después de que se marche la sirvienta, llegará hora de dormir (u_u)Zzzz...

Más tarde esa noche... Cecil no consiliara sueño con tantas cosas que le quemán el alma, pero no estará tan preocupado a la hora que llega Rosa, que viene jugando a un papel muy protector y Cecil como buen mentiroso le dirá que todo está bien, pero igual y le terminará contando toda la verdad, gracias a la pequeña visita de Rosa, Cecil toma un poco de valor y decide ya dejar de ser tan cobarde...

A la mañana siguiente los dos Caballeros están listos ya para la aventura...

... Me evito el prólogo, jeje, digo si quieres leerlo, iría en este espacio.

Ahora preparados, que comienza la aventura, ya manejamos a los dos héroes, primero hay que ir a la ciudad.

0-----0
() - B A R O N I A
0-----0

La gente es muy respetuosa con Cecil, claro hablamos de una celebridad en estos momentos.

Existen unos objetos escondidos en la ciudad; presiona (A) sobre las basija y encontraras una "pocion", hay otra cerca de la tienda de armas, si vas al norte y bajas por la seccion del arrollo (donde la chica que baila) puedes encontrar mas objetos, revisa muy bien y no olvides el presionar (A) repetidamente.

- Shop:

En las tiendas disponibles, puedes encontrar los siguientes objetos, en mi recomendacion estaria bien algunos recuperantes (que es lo unico que se puede hacer ó_ó):

Armas y armaduras: It's Locked Amigo.

Sal de la ciudad, de nuevo al aire libre hay que estar preparados para los enfrentamientos, entre los enemigos disponibles estan: FLOATING EYEBALL, GOBLING, HELLDIVER Y SWORD RAT, ahora dirigitete unos pasos en direccion izquierda, notaras una seccion "CIRCULAR DE ARBOLES" este es:

```
0-----0
() - B O S Q U E   C H O C O B O
0-----0
```

Aqui se encuentran a estas simpaticonas criaturas que son algo como avestruces mutantes dociles a montar, lo primero que hay que hacer es tomar el item HIERBAS GYSAHL que se encuentra en medio de los arbustos, luego puedes atrapar al chocobo amarillo, el blanco solo sirve para restaurar los MP, que por ahora no son nada utiles, ya con el pollo en el mapa podemos ir corriendo en direccion noroeste para encontrar la cueva a continuar o claro tambien podrias ir caminando para ver que onda con los enemigos...

```
0-----0
() - C U E V A   D E   M I S T
0-----0
```

El lugar se denota algo espeso pero aun sigue siendo un pan para aprender sobre la batalla, los enemigos son los mismos, agregandole un INSECTUS, el camino es todo simple y solo hay que recolectar una POCION (x2), COLIRIO Y TIENDA DE LONA, como nos vayamos adentrando en la cueva una voz misteriosa comenzara a hechar miedo a los compadres y casi encontrando la salida, (norte a la derecha), la voz se hara visible como el dragon protector de la cueva y todavia hasta nos dara la posibilidad de salir corriendo (JA-si claro :S).

```
0-----0
      M I S T   D R A G O N
0-----0
```

```
o- HP           : 465
o- FUERZA       : 16
o- DEFENZA      : 05
o- MAGIA        : 10
o- ATAQUES      : ATAQUE DE NIEBLA
o- GILES        : 350
o- EXPERIENCIA  : 200
o- DIFICULTAD   [  • - - - - ]
                  [ - - - - - ]
```

```
0-----0
```

Tactica: Bueno, no es nada de que temer, como decia, esto va tranquilo hasta el momento, el dragon atacara pero esos daños son pequeños contra las defenzas de Cecil y Cain (daño de 10-15-20-etc), el unico detalle es cuando se encinche en niebla y rebote los ataques que le realicen, la unica forma es solo esperar a que regrese a su forma normal, fin de la historia.

Libres al fin, llegamos a nuestro destino.

0-----0

() - M I S T

0-----0

Al entrar la musiquita alegre y todo eso, pero al avanzar el anillo bomba comenzara a sacar chispas y se cargara al pueblo, una niña a lo lejos llorara por que su madre ya colgo los tenis, resulta que era ella la invocadora del Dragon y como esa criatura murio, por ley su dueño tambien pasaro a bailar las calmadas, Cecil pensara en voz alta y la niña escuchara las causas de la muerte de su querida jefecita y aunque fue una trampa del Rey, la niña estara bien cabreada, Cain planteara darle cuello a la niña para evitarse mas problemas (Baya que seria un buen padre el infeliz :D), pero ante el asombro de Cecil, decidira unirse en contra del rey para evitar mas masacres, al querer escapar y llevarse a la niña a un lugar mas seguro, esta les querra partir la maceta y (que comience la batalla)!

Intenta moverte pero la niña convocara a un Titan que causara un tremendo destruccion en todo Mist, seguido de explosiones, polvadero y una pantalla oscura...

Cecil reaccionara despues de un rato y solo encontrara a su lado a la niña, pero de Cain ni sus luces, mientras como buen samaritano pensara en donde llevar a la pequeña para que descance.

(De nuevo en el mapa), localiza en direccion norte la pequeña aldea en todo este desierto, que claro esta cerca de un pequeño lago (aaa unos Goblins o criaturas del desierto te pueden enfrentar, pero no es momento de eso).

0-----0

() - K A I P O

0-----0

...El Oasis del desierto, rapidamente Cecil ira a la pozada a descansar por lo pesado que ha de ser cargar con una niña, el dueño del lugar hara su buena obra del siglo y no cobrara nada, Cecil estara feliz por ahorrarse una moneda e ira a dejar a la pequeña, aunque el a ella le cae como una patada en los huev.. (:D)

Mas tarde cuando esten a la mera hora del sueño, unos soldados llegaran a por la niña, Cecil se querra hacer al heroe y se interpondra ante tales barbajanes.

La batalla es simple, enfrentando a 3 Baron soldier's de 30 HP y un General con 221 de HP, no es nada mas claro que eliminar a los soldados y el de verde se hechara a la fuga o viseversa, te encargues del general primero, asi obteniendo 242 de gold y 869 de exp.

Y! por fin, la niña soltara palabras y dira su nombre: "Rydia" con lo que quedan perdonadas las cuentas que tenia Cecil por el paro que le acaba de hacer, ahora si con provecho todos se marchan a la cama (incluso yo, que aqui ya son las 02:08 am u_u)Zzzz...

Es hora de seguir, por si te gustan leer las plasticas, la gente de este lugar chismosea mucho sobre una chica llamada Anna que se dio a la fuga con un bago y digo "BARDO" dejo a su querido padre, el anciano Tellah y bien, bien que esto no es programa de chismes (:D)

Ahora revisa una de las casuchas es direccion derecha-norte y Hooooo!
Sorpresa!!

la bella ROSA estara en este lugar, pero estara en tan mal condicion que apenas abrira el pico, el sujeto que la cuida dira algo sobre la Fiebre Arida que solo puede ser curada con el rubi del desierto, una joyita no tan comun como que solo se puede hayar en la Cueva del Antoleon, algo que por su nombre no se escucha muy agradable.

Ok! mientras mas rapido mejor, pero antes de partir hay que prepararae algunas chacharas, si revisas en una de las vasijas hay un Ether, la chica que baila te puede mover un poco el bote y luego los lugares comunes de compra:

Bien que es momento de continuar con el recorrido (Y no es por apurar pero Rosa esta ENFERMAAAA!).

Sigue por la direccion norte y luego Este (o sea ve hacia arriba y luego por la derecha, encontrando una pequeña y marcada cueva).

```
0-----0  
() - V I A F L U V I A L  
0-----0
```

La fauna mas comun para lugares de ese tipo son los killer fish, Wather Bug, Vile Shell, etc todos deviles a la electricidad a excepcion del Tiny Mage que te puede estar moliendo un rato (carajooo).

Encunetra los items sin cuidado y sigue el camino marcado hasta encontrar a un anciano que reconocera la espada de Cecil (y no es por su armadura que se dara cuenta que es un Dark Knight ¬_¬) (a de ser el profesor Layton), El sujeto responde al nombre de Tellah, entre sus aficiones esta ir a Damcyan a rescatar a su hija de las manos de un Bardo que se la rapto y aunque aparenta otra cosa solo esperaba compañía para ir a enfrentar al monstruo que bloquea la salida.

Listo sigue el camino, en esta misma cueva localizaras un anillo ferreo, ademas hay una CAMARA OCULTA tras la cascada, encontrando un Turbo Eter, Cola de Fenix y Pocion X y creo que la siguiente entrada ya esta a la vista de todos.

()- CUEVA FLUVIAL S2:

Hay una pocionsilla al pasar por el lago, luego el camino por el sur-izquierda un Eter, los mismos esperpentos marinos y otra puerta.

Es hora de tomar un descanso, el Viejo Tellah los invitara a dormir en su tienda de lona aunque el dice que le gusta dormir sin calzoncillos (:D), a claro y nos instruira a ser prudentes para guardas las partidas (si,si ¬_¬), tendran una pequeña charla alabadora a los oidos de Rydia, los motivos por los que estan viajando y el mal presagio que tiene el sabio Tellah (Rayos, si sabe que viajamos como se le ocurre presagiar cosas malas) y a dormir todos (u_u)Zzz

()- CUEVA FLUVIAL S2 (de nuevo):

Ve por la varita Gelida y a partir de este punto los Zombie's nos llegaran a tirar con todo, bueno y es que Cecil no da una contra ellos, asi que manten algo de Fe en las pociones o la "Cure*" o Fire de Tellah & Rydia o en casos

extremos regresales el favor lanzandole unas colitas de fenix, la puertecita esta algo al norte.

()- CUEVA FLUVIAL S3:

En la entrada 580G y un trozo de bomba (algo como Fire), y sigan todos a la luz! que los ara a la puerta!

()- CUEVA FLUVIAL:

Hay una pequeño y semi-largo camino por la izquierda hacia una Gorra de plumas, por la entrada igual se encuentra una pocion, por estos lares tambien se encuentran los "Red Mousse" solo flexibles al fuego, bueno ya notas la entrada.

()- CUEVA FLUVIAL N:

A simple vista hay unos items y mas que nada una Fantastica "Espada Sombria" muy relevante para Cecil.

Pasa la pequeña interseccion con aire libre, salva y preparete para seguir.

()- CATARATAS:

(Y no de la que dan en los ojos :D) Careran todos al vacio y de nuevo a darle con los objetos, abra un Yelmo y Guates de Ades, mas cosas para Cecil, luego la notoria puerta:

()- LAGO SUMERGIDO S1:

Despues del puente esta un Armadura de Ades, Sandalia de Hermes y preparete a caminar por el agua por que es hora de enfrentar al monstruosos ser que habita en este lago, si vez algunos tentaculos, un clarinete y una cara de maniatico, no es Calamardo... (:D) ...

```
0-----0
      O C T O M A M M O T H
0-----0
```

```
o- HP           : 2350
o- FUERZA       : 22
o- DEFENZA      : 00
o- MAGIA        : 00
o- ATAQUES      : ATAQUE TENTACULO
o- GILES        : 500
o- EXPERIENCIA  : 400
o- DIFICULTAD   [ • - - - - ]
                 [ - - - - - ]
```

```
0-----0
```

Tactica: La criatura comenzara a arrojar riatazos de inmediato asi que no es por molestar el recomendar lo de Cure* y Pociones o Eter en casos de falta MP, Cecil es toda una maquina de cortar jamon asi que el es la principal arma del grupo, Tellah podria intentar recordar algo importante, aunque lo unico que molesta al monstruo es la electricidad, lo mismo va para Rydia que es un poco mas util convocando al Chocobo, a medida que se le va golpeando, sus tentaculos iran borrandose, este es quiza de los enemigos mas deviles (y es que el juego no te quiere presionar a la locura) (>_>)

Todo es felicidad y pasando las cataratas estara nuestro destino...

Caminando un poco, PELIGRO! que aparezcan las Alas rojas ahora en plan rudo y se enagenado lanzando unas bombas hacia la ciudad... todos a correr hacia el Castillo.

```
0-----0
```

() - D A M C Y A N

0-----0

Antes de ir a ver el castillo (o mejor dicho, entrar directamente), puedes caminar por la parte arenosa por la derecha y hallar una bobeda... Dentro un soldado estara sacando la lengua y pedira proteger los tesoros del Reyno (¬¬) (;cara malisiosa!)... (Si si PROTEGER) (ö_Ö), date vida con los los fastuosos tesoros (que amablemente cuidare...mos). Ya con el botin es mano anda al recinto.

()- CASTILLO DAMCYAN:

Hay soldados que ya estiraron la pata por todas partes o que solo repiten que robaron el cristal, todo esta saqueado, asi que lo unico que encontraras sera una tienda de lona, mejor continua y en la segunda planta; NO PUEDE SER!

El corazon de Tellah se exaltara al ver a Anna ya casi por morir, el bardo llegara caminando muy tranquilo (como todo un hijo de put*) (´_´)! asi que Tellah se encabronara como no lo habia hecho nunca y querra ir a patarle el culo (y con justa razon)!

Bueno, la batalla en si, son solo coscorriones que le pone Tellah al bardo con su baston y es que cuando se lo este surtiendo, Anna respingara sus ultimas palabras, confezando que Edward (el Bardo) es el legitimo principe de Damcyan, Emmm igual y por eso se fugo la interesada, aunque ella lo disfraza como un legitimo AMOR! (si como no ¬¬), (@_@), Y SUPUESTAMENTE el momento que iban a buscar a Tellah por su aprobacion, fue cuando calleron las bombas en el castillo (muchas coincidencias no? ¬¬).

Edward declarara lo obvio solo sonsacando que un tal Golbez (nuevo lider de las Alas rojas por cierto) fue el responsable de la masacre, un sujeto con temible poder, bajos escrupulos y que esta ahora tras los cristales (cosa que Cecil no termino), como ya se estan haciendo a largas, Anna ya incara el pico, algo triste pero que reventara mas la Ira de Tellah, que pretendera ir solo por Golbez, Cecil querra detenerlo pero todo saldra mal.

El principe estara lloriqueando por Anna y Rydia le dara un consejo para que no lo haga, pero como el rey no entiendo con palabras, Cecil le acomodara un puñetazo, cosa que magicamente lo hara reaccionar, cecil explicara la causa del sufrimiento de Rosa y Edward dara la localizacion del Antoleon y por si fuera poco nos prestara su aerodeslizador para llegar mas rapido, ponte en marcha.

Antes claro, si regresas al castillo, en la misma ruta donde estaba Anna por la parte derecha o izquierda hay dos vasillas que restauran el HP y MP de forma infinita.

Con el nuevo juguetito deslizante es mas facil recorrer el mapa, ahora solo enfocate en encontrar la cueva.

0-----0

() - C U E V A D E L A N T O L E O N

0-----0

Las monstruosidades son un poco escasas (pero molestas) encontrando Domovoi, yellow jelly, basilisk, Leshy y Adamantoise, Nota: Edward puede ser un poco vegonzoso a la hora de batallar asi que no tengas mucha expectativa a que te ayude, si quieres solo ocupa la (Hide) fuga este tema, hay algunos objetos nada genial.

()- CUEVA DEL ANTOLEON S2:

Baja y encontraras un Viento artico y una puerta hacia Arpa Sirena, ve por el camino determinado, ve por el norte, notarás una entrada que nos lleva hacia un area de descanso y algunos items que el importante es una "escapatoria", luego regresa y en esta misma area abra otras pociones y basicos, por ultimo la ruta a continuar esta por el sur...

()- NIDO DEL ANTOLEON:

Edward indicara donde la criatura pone sus huevos y aunque temblara y unas pinzas aparecieran de la tierra, en un acto de ingenuidad-estúpida, comentara que el Antoleon es un animal muy manso, acto siguiente, al querer tomar el rubi y el insecto estara a punto de rebanarle el brazo y no queda mas que ayudarlo (aunque yo preferiria ir a tomar algo, pero bueee)

0-----0

A N T E O L E O N

0-----0

- o- HP : 1100
- o- FUERZA : 11
- o- DEFENZA : 03
- o- MAGIA : 00
- o- ATAQUES : LANZA ESPINAS
- o- GILES : 400
- o- EXPERIENCIA : 800
- o- DIFICULTAD [• - - - -]
- [- - - - -]

0-----0

Tactica: Y resulta que como Edward no da la talla al luchar, no podian poner un tremendo monstruo come principes, Cecil al clasico sistema de ataque, Rydia que llame al chocobo pateador o el hielo-rayo que causan la misma causa, sin olvidar a Edward que hace un excelente trabajo Huyendo, El Antoleon se la pasara lanzando cuernos, procura no dejar que baja mucho el HP.

El antoleon no tiene un HP muy elevado, con facilidad lo acabaras y se obtendra el Rubi.

Es hora de curar a Rosa, ocupa el item de escapatoria, luego sube a la nave y marchemos a Kaipo...

0-----0

() - K A I P O

0-----0

En el pueblo todo sigue igual, a excepcion que a Rosa le esta dando una calentura de aquellas, entregale el rubi y magicamente, reaccionara, a pesar de que se quiere poner algo romantica Cecil, el torpe le preguntara primero por Golbez (pues no me imagino en que pensara cuando este es ESO ñ_ñ) (y me refiero a ESO!) (@_@)! y bien como todos deducen, el Tal Golbez es la posible mente maestra tras el robo de los cristales, y el cristal del Fuego ya esta bajo sus manos (Gracias Edward) (ò_ó) (gracias) y bien todos se presentan, luego se planeara el viaje hacia Fabul (proximo lugar que aguarda un cristal), pero como dice Edward, el camino esta bloqueado por una fuerte capa de hielo.

En este momento no es que le vean la cara de psicologa a Rosa pero querra presionar a Rydia para que muestre el colmillo en su magia de fuego, cosa

que la pequeñita no sabe, ni quiere hacer, (ejem) y como todos han de estar medio artos y Rosa podria Toser medio pulmon, es momento de descansar para el viaje...

(incluso un mortal como yo, que a estas hora ya son las 2:08 am) (>_<)Zzz...

Mas tarde en plena hora del sereno, Edward saldra a las orillas del lago posible mente para aventarse una firmita y algo nostalgico se pondra a tocar su Arpa (que no le deja nada bueno) y es que sus ruidos molestaran a una criatura del lago...

Neeee, es solo un Garumi jugueton que quiere masticar a Edward, en esta parte se le puede poner a "prueba" y notaras que el principe no da una buena batalla, el fantasma de Anna llegara para alentar al cobarde a que le heche un poco mas de huev..#s a las cosas, si no lo hubiera dicho no abria problemas en vencerlo.

Acto seguido, el espiritu de (la llorona :S) Anna se marchara sin olvidar que Golbez se la cargo y Edward debe detenerlo (si, como no)...

A la mañana pon marcha del deslizador hasta la montaña con el camino en curvas.

```
0-----0
() - M O N T E   H O B S
0-----0
```

()- MONTE HOBS (Oeste):

Al entrar, Rosa seguira con la misma lata hacia Rydia de conjurara Fire, la pequeñina no esta como para freir papas despues de lo que le hizo la lumbre a su querida aldea, pero con un poco de terapia motivacional, sacara el corage y lo expulsara en una llamada hacia el hielo (y es que acaba de aprender FUEGO, woowow :O) continuemos...

En esta montaña encontraras enemigos tipo: Bomb o Grey BOMB (de los explosivos), Spirit (muy manchados), Skeleton's (ya algo suseptibles a la espada de Cecil y a Fire), Cockatrice (transforman en roca) y etc.

Notaras las escaleras y luego hay dos entradas, la directa o una mas por la derecha, la primera nos lleva a una zona de reposo y algunos objetos basicos como pocion, etc a 960G.

()- MONTE HOBS (Cumbre):

El otro camino que es el correcto nos lleva a otros item de flechas sagradas y en la cima se observara a un Monje (estilo Drunken Master) siendo envoscado por unas hordas de goblin's, les estara dando una paliza, pero luego todo se le saldra de las manos cuando un Bomb se lo querra enchinar y es cuando nuestro heroes llegaran para hacerle el paro.

```
0-----0
      M O M   B O M B
0-----0
```

```
o- HP           : 1100
o- FUERZA       : 30
o- DEFENZA     : 01
o- MAGIA       : 05
o- ATAQUES     : KAMIKAZE
o- GILES       : 483
o- EXPERIENCIA : 543
o- DIFICULTAD  [  •  •  -  -  -  ]
                [  -  -  -  -  -  ]
```

0-----0

Tactica: En su primera transformacion no hay Toz, solo encargate de mantener ocupados a todos, golpes y mas golpes, no tendra mucho de ataque solo hay que prepararnos cuando comienze a temblar.

Y aqui seguimos la misma ruta, Cecil con su poderosa espada, Rydia con el ataque Chocobo (y es que el fuego, hielo o electricidad no le hacen mucho), Edward puede atacar aunque si se pone a repartir las pociones no estaria nada mal, Rosa tambien no es muy potente apuntando y aunque quizas serviria el conjuro de "Slow", Yang solo que concentre el poder y ataque.

En la siguiente face el monstruo estallara y se transformara en varios Bomb's, que tendremos que seguir golpeando o esperar a que los monstruos se estallen por su cuenta (algo asi como 50 de daño, por cada uno) (:O)

Bien, el sujeto se presentara como Yang "el monje maestro de Fabul", estaba muy tranquilo hechando la papa, cuando sus hombres y El fueron apaleados por los monstruos, todos al grano con las noticias y es que Fabul estara en peligro por el inminente ataque en busca del cristal del viento y no queda mas remedio que unir fuerzas, para ver que se puede hacer contra las tropas de Baronia... termina el recorrido y llegaras a nuestro siguiente destino, la ciudad del kung-fu.

0-----0

() - F A B U L

0-----0

El rey nos atiende para una audiencia, pero no seria mala idea revisar los cacharos que se pueden conseguir aqui, entre lo mas comun es la posada a 100 giles o las recurrentes tiendas de cambio.

Consigue las armaduras necesarias o garras para Yang... Luego puedes revisar las torres adjuntas y conseguir algunos items basicos, ademas de conocer a la agradable Esposa de Yang.

Acto seguido ve a hablar con el Rey, que muy gustoso entendera el caso en el que esta metido El y su Reino (y no presisamente quieren jugar a Regicidio como Age of empires), asi que a costa de salvar su cabeza, estara siendo algo perturbado por la armadura de Cecil, pero al final se rendira ante el carisma de Edward (¬_¬)" y la legalidad que les da Yang, aceptando la ayuda de todos esos perfectos extraños, ya encerio, con todo reunido y a caso de verse muy machistas, los hombre iran a la batalla y las chicas se quedaran a tejer chambritas.

Listos para la batallaaa... Los monstruos llegaran y los encuentros seran divididas por secciones (o sea cuando los heroes sigan el plan de retirada), en la primera face solo batallaremos contra dos Baron Warrior & Captain, Edward puede confundir al Capitan y solo encargate de moler a los soldados, el ataque de las Alas Rojas sera inminente (con fuego y estallidos y toda la cosa), asi que los chicos regresaran hacia el Castillo...

La siguiente batalla sera contra un Leshy, Domovoi y Sahagin, que vienen a ser solo monstruos de relleno y nadamas...

El retroceso seguira y de nuevo abra dos Baron Warrior y Captain...

Al llegar a la sala real, todo parecera controlado, aunque por mala suerte, uno de los monjes es un topo y le abrira la puerta a mas monstruos (Omito los detalles ¬_¬)... Al momento de realizar la siguiente retirada, el torpe Edward caera y sera otro motivo de salvarle el pellejo, realizado esto, solo queda ir hacia la sala del cristal...

(NOTESE el gran drama que arman al caerse Edward y solo para enfrentar una pasta de monstruos, que poca!)

Las tensiones estan al por mayor y el siguiente en enfrentar sera ¿Cain...? Si señores, el enmiente Cain esta de regreso y a riesgo de poner a Cecil en ridiculo frente a sus nuevas amistades lo retara a un Batalla y sin nada que se pueda hacer (ó_ò) le acomodara la madrisa de su Vida (DE SU VIDA!!)... El pobre Cecil no sabra ni que lo golpee y antes de seguir siendo humillado Rosa llegara para tranquilizar a Cain, este sera traicionado por sus sentimientos y ante tal confucion, es el momento de presentar al muy querido, respetado y amado lider de las Alas rojas: mr. GOLBEZ...

Ante tal escena, Golbez enseñara a Cain como es que se deben hacer los trabajos sucios, eliminando a los heroes, tomando el cristal y raptando a Rosa (Baya que es buen maestro), luego solo desaparecera.

Rydia curara a los chicos pero a pesar que ya no se retuercen de dolor, sus egos fueron pisados, Rydia (que no recibio golpe, ni daño alguno >_>) les motivara a no perder el tiempo e ir tras Rosa y el cristal... (repito, rydia no recibio golpe alguno...)

Hay que ir a la corte del Rey el cual fue herido ante la batalla, en esta sala revisa la jarra por un item, luego ve a mano derecha, presiona el boton y sigue la entrada secreta a un Escudo de Hades, ahora sal de aqui y ve a descansar a la posada (Gratis :D)

Es hora de formular un plan, la opcion mas reñida es ir a Baronia por una Aeronave (baya genios _-_) y como son muy centrados hacia sus flotas aereas, sus defenzas marinas son nulas, Yang prometera conseguir el barco y todos iran a dormir (aqui son las 0:03 asi que good night)Zzzz...

A la mañana siguiente el Rey accedera a lo del Barco y mandara a Yang como guarda del grupo (aunque va a cuidar el Barco), tambien obsequiara una espada a Cecil, la Matapenas (o Deathbringer) que pertenecio a un caballero obscuro que visito la ciudad hace muchos ayeres y como el Rey tambien es un poco poetico, comentara que la obscuridad no podra detener el poder del mal, es hora de partir hacia el muelle...

La Esposa de Yang estara verificando que este se suba al Barco y no se balla a otro lado (:D) y es hora de comenzar el recorrido... En pleno alta mar, los chicos repazaran que hacer al llegar a Baronia y es solo encontrar al ingeniero Cid (todos esperan no haya sido colgado, AUN).

Siguiendo el viaje... Algo ocurrira... Un remolino aparecera de la nada y el estruendo sera aun mayor, ante la mirada atonita de todos, se trata de; LEVIATAN! LA SERPIENTE MARINA, quien aparecera como buen monstruo para cargarse a la tripulacion y entre los muchos temblores que generara, uno causaran que Rydia se caiga de picada a besar peces y Yang ira tras ella, los estruendos continuaran y al final como les hubiera gustado que terminara Titanic, Leviatan se tragara el barco completo...

...El follon ha pasado pero solo Cecil ha despertado con una esplendida vista al mar y el riesgo de tener algo de arena en los calzoncillos, tendra que continuar su recorrido, SOLO.

Alguien recuerda este lugar? si señor, es el lugar que un poco antes habia saqueado Cecil, la muchedumbre iracunda de aqui no esta del todo feliz al ver al caballero, asi que evita hablar con cualquier cosa que se mueva (y es en serio), solo hay que ir a visitar al encargado del lugar.

()- SOLAR DE ORACIONES:

Tampoco el anciano tendra una buena bienvenida para Cecil, pero sera conmovido al ver su cara de perro (:D), ante tal causa le accedera a ayudar y aconsejara que la solucion no esta en apoyarse sobre una espada oscura, una mejor ayuda seria pasarse al lado de los limpios y todo esto lo podra encontrar en Monte Ordalia, tratando de convertirse en un ser justiciero conocido como: "Paladin".

Ok, Cecil notara que es algo muy pesado (y peligroso) el viajar solo, asi que el Anciano previsor ya tendra preparados a unos acompañantes a la altura de la situacion!!! y se trata nadamas de....? emmm! Los Gemelos fantasticos; la pequeña maga blanca y Porom el impertinente prodigio de Mysidia y es que el anciano advertira a este ultimo de caerle una si es que no se comporta, Cecil no estara del todo convencido, pero como no hay de donde mas elegir, pues adelante con el viaje...

sigue la ruta en verde y pasando un bosque, a la entrada de la montaña...

0-----0
() - M O N T E O R D A L I A
0-----0

A la entrada el prodigio Palom se encargara de la barrera de fuego, pero se ganara un leñazo por parte de su hermana solo para que controle su enorme Ego.

En la Base de operaciones del tio Golbez, convocara a Scarmiglione el Lord de la Tierra para ir por la cabeza de Cecil, Cain querra apuntarse tambien para ir a darle otra madrina, pero Golbez no querra titubeos como la ultima vez y solo lo dejara a que cuide que Rosa este bien amarrada y el hacha colgante sobre ella tenga buen filo...

- De regreso al monte...

El lugar esta habitado de Soul's, Ghoul's, revenant, lilith y ese tipo de escoria no-muerta, que podria cargarse a Cecil si no esta del todo atento, en estos casos y como siempre es utilizar algo de fuego o curacion para detenerlos, en la primera parte solo hay dos pociones, continua.

A la siguiente parte, un viejo conocido, estara de regreso y es el Abuelo Tellah, que por alguna extraña razon estara deambulando por estos lares y es que despues de ser presentado por sus pequeños admiradores y saber que a Edward y Rydia (y no olvidarse de Yang) se los cargo Leviatan y a Rosa se la llevaron para una merienda, el anciano revelara su busqueda tras el legendario conjuro de "Meteoro".

Un hechizo tan mortifero que dejaria a Golbez como un mimo a su lado, y que segun dicen, a la condicion en la que esta Tellah, eso seria como "ir a meterse a la tumba antes de comprar el ataúd", aunque le estuvieran todo el sacro dia rogando que no lo hiciera, hay cosas mejores que hacer.

Por fin llegaremos a la cumbre, en esta parte, al ir avanzando Palom estara haciendo algunos ruiditos que molestaran a su hermana (Y a quien carajo no).

Al subir se daran cuenta que no era Palom el ruidoso, si no una presencia malevola que ronda y que esta ansioso por darle la carne fresca a sus

criaturas no-muertas.

0-----0

S C A R M I G L I O N E

0-----0

o- HP : 3500
o- FUERZA : 19
o- DEFENZA : 02
o- MAGIA : 15
o- ATAQUES : TRUENO
o- GILES : 850
o- EXPERIENCIA : 2400
o- DIFICULTAD [• • • - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Acompañado de 4 Skullnant (acaba primero con ellos en FireA), luego el terrible Lord de la tierra no sera tan potente como aparenta y comenzara sus ataques a Base de Thunder, ok el fuego es el que lo puede dañar, cecil solo que machuque con su espada, la batalla estara algo repetitiva pero no sera nada de que preocuparse a consciencia que el si absorbe la magia de "Cure".

Parecio algo facil no? Pues no! ahora por si las dudas cambia a tu grupo de posicion en el menu principal (O sea de linea uno a dos), por que al querer continuar, nuestro querido Zombie aun no se ha ido, el muy asqueroso atacara por la retaguardia.

0-----0

S C A R M I G L I O N E

0-----0

o- HP : 3523
o- FUERZA : 46
o- DEFENZA : 01
o- MAGIA : 31
o- ATAQUES : SONF OF CURSE
o- GILES : 900
o- EXPERIENCIA : 2500
o- DIFICULTAD [• • • - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Es el mismo Hp, pero su fuerza a aumentado una enormidad, su ataque principal es "SONg of curse" que deja a todos envenenados y notandolo bien este ataque solo lo realiza al recibir "Fire", algo contradictorio por que es lo unico que lo puede dañar, otra forma de evitar mas golpez es mantener a Tella en "Recall" y a los gemelos en Twin, utiliza "Slow" y solo manten a Cecil golpeando, parecera algo absurdo pero asi golpearas mas por turno y con un poder de ataque entre 200 a 250, el tipo no tendra nada que hacer.

Y ahora por si dudabas si volveria a regresar este horrible ser, al estilo del Coyote (y el correcaminos) caera por el precipicio y solo se escuchara la dulce melodia de un beep beep.

Por fin hemos llegado a la parte principal y al querer entrar una voz

alertara a Cecil y lo llarama hijo, dentro la misma voz le estara hechando el choro de su vida y queriendole obsequiar el "poder", le entregara una espada que lo trasformara en un nuevo ser, pero las cosas no son tan faciles y antes tendra que enfrentar al ser obscuro que quiere abandonar.

Es momento de Batalla, aunque esta no existe, Cecil tiene que demostrar que es ahora del bando limpio y esto no lo hara machacando a otro ser, asi que la clave esta en Ocupar "Cubrir" y esperar unos turnos a que la "Voz" se de cuenta que "hay momentos en los que NO siempre es necesario sacar la espada para resolver los problemas", este misterioso ser le entregara ahora sus fuerzas y sera ahora un caballero Paladin con todas las de la Ley.

Y eso no es todo, el abuelo Tellah tambien ha recordado todas sus memorias perdidas, incluyendo Meteo, su primera cita, sus noches cheleras, etc, Cecil estara intrigado por la voz que lo llamaba "hijo", pero como a Tellah ya se le esta por ir a garrotear a Golbez, ya no hay mas que hacer aqui, es tiempo de regresar a Mysidia (BOy por un Cafe ^_^)...Hooo!
Cerca de esta montaña puedes localizar un escondrijo de Chocobos...

```
0-----0
() - M Y S I D I A
0-----0
```

Ahora ya tienes el respeto de los que antes querian bailar sobre tu tumba, ve con el anciano que igual estara muy animado por lo ocurrido y claro tambien pondra su cara de culpable, ya que habia mandado a los gemelos a espiar a Cecil (y bueno, no creo que cuente como explotacion infantil _-_), tambien sera el reencuentro con el Viejo Tellah (que antes habitaba aqui) y viendo la lujosa y nueva espada de Cecil, el Mysidiano nos deleitara con su breve poema sobre una de las epicas leyendas de este pueblucho, que textualmente dice:

"Un hijo del Dragon, con Luz y Sombra en el alma, ascendera al cielo que se cierne sobre la fria tierra. La eterna luz de la luna conlleva una promesa de paz y armonia para la tierra"

Total que ni le hagas a la idea de este poema, mas adelante comprenderas a que hace referencia y bueno, que si no es clase de literatuta, hay cosas un poquitin mas importantes (como que a Rosa se la pueden estar por darle bajin y todos aqui riendo _-_), antes que nada, aqui se toca el punto del conjuro "Meteo" recién recordado por Tellah y segun comentan es capaz de destruir a la tierra.

Ya que todo fue comentado solo resta regresar a Baronia por una aeronave, cosa de nada si piensas que todos en el castillo estan de vacaciones (>_>)" Los gemelos no se querran quedar para seguir de esclavos del anciano Mysidiano asi que nos seguiran acompañando (y que lata cargar con esos niños). (esto es importante, alto a la explotacion infantil de Gemelos).

Si deseas puedes revisar las tiendas disponibles en este lugar, que manejan todo el equipo necesario para Cecil:

Revisa la casita a mano derecha para entrar en el Camino del Averno, un sendero magico que nos llevara a donde Baronia.

```
0-----0
() - B A R O N I A
0-----0
```

Sin rodeos hay que dirigir el paso a la Pozada, y quien creen que esta gozandola en ese lugar? asi es! es Yang! que esta algo asi como el tio Horacio y ademas resultara un agresivo psicopata-pierde memorias-traiciona amigos, preparados para enfrentar al general Yang, antes nos lanzara a sus guardas (y no es que haya visto el comercial de las galletas) (:D)

0-----0

Y A N G

0-----0

o- HP : 10000?
o- FUERZA : ''
o- DEFENZA : ''
o- MAGIA : ''
o- ATAQUES : PATADA DE MONJE
o- GILES : 0
o- EXPERIENCIA : 0
o- DIFICULTAD [• • - - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Al ser un simple mortal esta expuesto a toda la magia cabreadora por excelencia y aprovecha que Tellah sabe Fuego, hielo y trueno en nivel 3 podria recomendar algo, pero sera divertido ver como el gran Yang no tiene estas cualidades cuando esta de nuestro lado (me lleva la chi...).

A nuestro querido monje le dio un momento snekers- y caera un momento, no hay de que alarmarse, luego recordara que no recuerda nada (valgame la redundancia), bien, solo recuerda que a Rydia se la trago Leviatan y Edward no sabe en donde esta, (en pocas palabras, NO sabe nada) (aggg ¬_¬) luego por obvias razones fue usado por los soldados, pero de nuevo lo tenemos a nuestra lado (A usar esa fuerza í_í)...

Y ya que hecharon a esos soldados vivales, se acaban de ganar una noche con todo pagado, en el mejor motel, emm es decir, Hotel de la ciudad, aqui todos a excepcion del mocoso del gemelo 1, discutiran sobre como entrar al Castillo y es que hay que ir tras el ratro de Cid, bueee y como si fuera ya todo planeado a nuestra conveniencia, Yang contendra la llave entre sus andrajos (si al ser capitán necesitaba una y...), luego todos pasaran a descansar...

Nota: Aqui inicia la versio 0.2 (me di un leve descanso :D) (y a partir de aqui sere un poco mas practico en el recorrido)

Bien, hay que revisar a la izquierda en la misma ciudad, a un cuartucho que esta a llave, entra y pasa las escaleras...

Aqui iniciaremos el recorrido por los senderos en el "Antiguo Canal" desde la 4ª; bien no tengo mucho que comentar aqui, solo hay unas pociones y nos querran morder algunos lagartos, con facilidad puedes llegar a la: Zona 3; esta area contiene algunas intersecciones ocultas, encontrando algunos items nada fuera de lo comun, nos pueden seguir atacando las alimañas acuaticas pero todas son a base de agua (y sabras como eliminarlas c_c)... Para la Zona 2, solo sigue las escaleras y a izquierda estara un area oculta con un ether, continua a la primera parte, hay un area para descansar y solo resta continuar por el camino adyacente...

0-----0

() - C A S T I L L O D E B A R O N I A

0-----0

Anda a la planta baja, en donde el trono del Rey, bien que al ir por esta ruta, un viejo amigo nos espera, si! el Capitan Baigan, unico y leal guarda a Baronia y como dice, el no ha sido comprado por Golbez, luego en un acto muy valeroso se unira al grupo, al querer continuar (y mejor se hubiera quedado asi), los gemelos interceptaran el recorrido al sentir que detectan un olor putrido a monstruo (:D), y es que Baigan no siempre estuvo del lado de los malos (hijo de pou...) (ò_ó)

0-----0

B A I G A N

0-----0

o- HP : 4444
o- FUERZA : 58
o- DEFENZA : 01
o- MAGIA : 09
o- ATAQUES : REFLECT\REFORM\
HASTE ESTRANGLE
VAMPIRE
o- GILES : 3000
o- EXPERIENCIA : 964
o- DIFICULTAD [• • • - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Aqui lo importante es que el monstruo esta dividido en tres partes; los brazos izquierdo, derecho (que cuentan con 444 de HP) y el torzo completo, Puedes ocupar lo normal de magia con Tellah y Palon (entre lo mejor esta el trueno o Stop), Cecil y Yang a darle sin piedad y Parom su necesaria magia de recuperacion, entre todo hay que seguir un sistema algo monotono, es mejor golpear el tronco repetidamente y despues con mas calma los brazos, ya que de todas formas estos se recuperaran en turnos sucesivos, usa Esuna para recuperar de sus ataduras (que prohíben golpear) y Haste para acelerar un poco el sistema de batalla, entre lo demas, no es mas que un gran fastidio (¬_¬)!

Continua a las siguientes salas hasta el trono del rey (y no presisamente donde se pone a leer sus periodicos :D), puesto que todos andan muy atrevidos e impertinentes, era de menos esperar algo asi del Rey y pues claro, resulta que un tremendo monstruo horripilante se escondia bajo las pieles del difunto gobernate de Baronia, les presento al segundo Lord Elemental...

0-----0

C A G N A Z Z O

0-----0

o- HP : 5321
o- FUERZA : 44
o- DEFENZA : 02
o- MAGIA : 29
o- ATAQUES : TSUNAMI\HASTE
o- GILES : 4000
o- EXPERIENCIA : 11000
o- DIFICULTAD [• - - - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Este monstruo viene a ser la causa por lo que todos odian a las tortugas y bien, entre sus ataque tan mortales (sarcasmo!), solo se remite a recaudar algo de agua y despues arrojarla en un potente Tsunami, que dejara empapados y tembloroso a todos, tambien puede lanzarse el Haste para agilizar su sistema de moridades variadas y aqui lo de siempre, a golpearlo como puedas, la clave para molerlo es lanzarle un ataque electrico cuando comienze a recolectar agua, variando esto y dependiendo del nivel electrico lo puedes mandar a freir churros rapidamente a este amigo, ho si claro olvidaba mencionar su "defenza de tortuga" que realiza cuando ve que tiene cerca el baston de Tella por el c...aparazon e intentara restaurarse nuevamente.

Ya que paso tal alboroto, el buen Cid aparecera para arreglar cuentas pendientes y jalar de los hu... a todos sus enemigos, algo innecesario por que no queda ni uno a la vista (>_>), luego preguntara por Rosa (>_>) y contandole toda la historia se pondra algo refunfuñon, Tellah se cabreara por la demora que hace platicar con un pelele como Cid y entre estos dos tipos comenzara una discucion que no terminara en nada.

Al querer ir por la nueva Aeronave, una trampa esperara a Cecil y amigos cuando las paredes de una sala comenzaran a moverse en direccion de "los aplastare como cucarachas" "whaa-jajaj" como unica alternativa a la vista, los Gemelos se haran en plan Kamikase y con tal de ya no ir mas a la escuela de magia...

se convertiraran en pequeñas estatuas-detiene muros. A tristeza de los demas, no se les puede curar de ese estado ya que es por cuenta propia (¬_¬) (Inteligente desicion, pero les hubiera funsionado mejor el destruir los muros) (¿NO?)(¬_¬)...

Ya secando las lagrimas (y mentandole la madr!! a Cagnazzo), Cid mostrara el escondite a su aparato volador,

"Mientras tanto"... en la guarida de Golbez, se trama un plan perverson para conseguir el ultimo cristal, segun las insinuaciones de Cain, el lugar a donde se encuentra no es un parque de diversiones despues de todo, asi que un plan se cocina, y es visitar a Cecil para darle un trueque por la bella rosa.

Puesto el entererprice en marcha, una nave enemiga dirigida por el traidor Cain llega para dar paso al plan de conseguir el cristal y entregar a Rosa, ante tal y como unica opcion los (bobos) heroes deciden aceptar tal vil trampa, el destino es ahora la villa noroeste de Troia.

0-----0

() - T R O I A

0-----0

Sabras que has llegado por que es un reyno sumergido entre una cascada y miles de arboledas, entre otras cosas, el reyno esta gobernado por un grupo de damas-sacerdotizas (VIVA LA DEMOCRACIA AMAZONA).

()- CASTILLO DE TROIA:

Al grano, habla con las sacerditisas que se hacen llamara las devotas, muy accesibles nos permiten prestar el cristal de la tierra, lastima que una criatura llamada el elfo oscuro lo ha hurtado, en informacion adicional,

este tipo es devil a los metales, cosa que ha procurado evitar sellando la caverna donde vive con una magia tan potente que impide utilizar siquiera un clip, bueno, recorre el castillo al area derecha para recoger algunas chacharas, hay un area donde supuestamente era un calabozo, bien este lugar es vigilado por una guerrera que pregunta si contamos con el permiso de las lideres (aun no) (^_^)! pero pronto regresaremos (claro que si).

Revisando el area izquierda del castillo, encontraremos a un tipo, que posiblemente nadie queria ver, se trata de Edward, que para nuestro pesar no fue convertido en composta de monstruo marino, despues de sentir un poco de pena por el y queriendo el muy ingenuo querer ayudarnos (emm!)(en la cama estas bien padre) nos obsequiera un arpa (hay alguna tienda donde compren arpas por aqui?) (es broma es broma), sal del castillo y dirigete al pueblo.

()- PUEBLO DE TROIA:

Ya que sabemos que la alimaña esa tiene proteccion contra lo metalico, cecil y su espadita vienen a valer lo mismo que un chiquile usado, asi que vamos a realizar algunas compras:

El objetivo es darle un arco y mil flechas (si es que se puede, digo)(:D) al buen Cecil y unas armaduras ligeras, Yang y sus puños, Tellah y Cid, no tienen mucho que modificar, solo que no vayas a realizar estos cambio ahora, si no al llegar a la cueva, tambien compra algunas colitas de fenix, no vaya a ser que las ocupes.

*Dato adicional: Si te quieres ganar una pasta, dirigete a donde las escaleras del estanque, sigue el camino hasta donde divises una niña escondida entre los arbustos, en esta area hay un cofre con 1000 giles.

Sal y marcha al norte hasta encontrar un bosque chocobo, monta uno negro, que nos permite pasar volando el mar, luego al nor-este abra una entrada a la cueva...

0-----0
() - C U E V A M A G N E T I C A
0-----0

*Consejo rapido para acabar con los enemigos: bien como no andas como para irte a la ligera pues tus ataques con Cecil son una churrada, hay un consejo que compartir y es que contamos con Super Tellah, que cuenta con su habilidad magica-negra Aspir, que nos permite obtener puntos de MP, que por deduccion simple, no creo te cargues 99eters para recuperarle la magia a cada momento, asi que trata de robarselas a tus enemigos, creo que los Ogros tienen mejores numeralias y luego devuelveselas con un fuego, electro o hielo de nivel 3 y saldran disparados como moscas, procura tambien mantener el HP de equipo y tener sano y salvo al adorable anciano.

Empezamos siguiendo la ruta obvia marcada, no hay complicaciones, los enemigos son ogros, cait sith's y ratas, que mas da, y como lo dije igual te costara uno y la mitad del otro pelear sin tus mejores armas, en la primer sala te espera un cuerno de unicornio.

En la segunda sala, repetimos la rutina, puede te salgan unas nagas y otras serpientes que nadamas la andan rastreado, igual nos siguen molestando los ogros, nada en realidad, los rompe mentes si andan un poco cojonudos.

[Hago un parentesis aqui, ya que resalto que has de estar cabreado con la punteria de Cecil, bueno si es tu caso, puedes tambien liberarlo del arco y

que luce a mano limpia o con un bastonsito que te sobre, igual y pega poco pero seguro]

En esta habitacion hay un eter, un cuarto con 2000 giles.

La ruta siguiente nos aguarda con un punto de salva y unas pocioncillas. La S3, nos espera con unas garras de Ada algo molonas para Yang, equiparselas es a tu eleccion, por ultimo la S4 cuenta con otro punto de salva y si quieres el cofre con unas escapatorio (para mas tarde), la entrada a la sala del cristal nos espera...

El maldto duende (una de heroes del silencio) nos espera muy listo a la batalla, en el primer encuentro todos caeran como moscas con su triple ataque, o bien con el tornado que rematara, la situacion estara que arde y cuando todo parecia perdido, Edward nos hechara una manita gracias al arpa que nos presto, transmitira una melodia que rompera el timpano del elfo y de paso el hechizo de la metalurgia, acto seguido hay que equipar a todos con las mejores armas y artefactos metalicos, que la batalla nos espera.

```
0-----0
      E L F O   O S C U R O
0-----0
```

```
o- HP           : 23890
o- FUERZA       :    18
o- DEFENZA      :     0
o- MAGIA        :     1
o- ATAQUES      : FUEGO*\TRUENO*\
                  HIELO*
o- GILES        : 1000
o- EXPERIENCIA  : 4000
o- DIFICULTAD   [  .  .  .  -  -  ]
                  [  -  -  -  -  -  ]
```

```
0-----0
```

Tactica: Este tipo recibira sus buenos mamporros por parte de Cecil, la magia no le hace mucho efecto, asi que mejor que Tellah cure, Yang que consentre la energia y luego conecte y Cid puede tambien arrimarle los golpes necesarios con su llave steelson.

una vez que le demos buena batalla, cambiara a su verdadera forma, pero no hay de que preocuparnos...

```
0-----0
      D R A G O N   O S C U R O
0-----0
```

```
o- HP           : 3927
o- FUERZA       :    80
o- DEFENZA      :     1
o- MAGIA        :    15
o- ATAQUES      : ALIENTO SOMBRIO
                  (QUITA HP)
o- GILES        : 6000
o- EXPERIENCIA  : 5000
o- DIFICULTAD   [  .  -  -  -  -  ]
                  [  -  -  -  -  -  ]
```

```
0-----0
```

Tactica: Facilisimo, lanza Tornado con Tellah y rematale con un golpe, este es quisa el monstruo mas rapido que hemos derrotado.

El muy invencil creia tener la vida eterna pero no le resulto ¿alguien se habia dado cuenta que parece duende de santa claus? toma el cristal y regrea a Troia...

Ve con las devotas a festejar, pero todo se amargara cuando Cain pida a la reunion en la areonave, en este punto ya puedes ir a jurungar el calabozo que antes no podiamos, nos pueden ser utiles los objetos, tambien visita a Edward y le desearemos que se cure de sus hemorroides (o no estaba mal de eso) (>_<)! Tellah por fin lo reconocera como un honorable caballero (aunque a mi se me siga pareciendo el mas exagerado del mundo) (caf caf cuf) (@_@)!

Ya en la nave, Cain nos interceptara para llevarnos al lugar donde rosa se la pasa de vacaciones.

```
0-----0
() - T O R R E   D E   Z O T
0-----0
```

Baya para nombrecito, el maestro Golbez nos espera en el ultimo piso para hacer el cambio por Rosa, ignorando las frias amenazas de Tellah.

Este lugar esta algo leve, asi que antes de emprender el viaje, hay que organizar bien nuestras ideas:

O- Aun puedes salir de la Torre y comprar algunos recuperantes en Troia, el chistesito este es que al abordar la aeronave regresamos a la torre.

O- Recuerdas las garras de Ada de Yang? estas tienen un efecto que confunde a enemigos, algunos de estas areas caen por este efecto y es mas facil pasar por ellos.

O- Sigue funcionando el tip de la absorcion de MP de Tella y la utilizacion de magia alta para machacar a los enemigos mas rapido, la unica diferencia es que le tienes que llevar la contra al elemento del monstruo (si es fuego ataca con Hielo, etc).

O- Los monstruos de tipo Flan (mas parecidos a natillas) solo caen con magia, asi que no la hagas de emocion conellos.

El piso inferior nos regala una armadura Ignea (resistente al Hielo) y varias batallas con titiriteros (que me caen en la punta del p...ie) (jejeje) (xD) y sus contrapartes los titeres, nada que temer.

En la Primer planta mas que encontrar flanes y lagartijas deviles al fuego, hay un cofre que custodia un Can Igeneo, con una espada de la misma denominacion, esta arma es de doble filo, por que si le puedes madrugar a algunos enemigos, pero no te la confies muchos, en la planta dos no hay nada mas, la planta tres nos regala 3 caminos a seguir, en el orden correcto los dos primeros nos llevan a unas garras infernales con el poder del envenenamiento, un escudo igneo y luego una maza gaia para cid, tambien unas ropas para tellah el ultimo camino dirige a la cuarta planta.

Nos espera un punto de salva y justo cuando querramos continuar, nos apareceran una trida de brujas, muy cutres por cierto, al servicio de Barbaricia la señora del viento.

Les presento a las hermanas Magus:

0-----0

H E R M A N A S M A G U S

0-----0

o- HP : 2591\4599\2590
SANDY\CINDY\MYNDI
o- FUERZA : 30\36\30
o- DEFENZA : 1\2\1
o- MAGIA : 11\11\10
o- ATAQUES : FUEGO\HIELO\BIO\
TRUENO\ESPEJO\
CONFUCION
o- GILES : 9000
o- EXPERIENCIA : 7500
o- DIFICULTAD [• • - - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: La Batalla es mero tramite, el ataque de las chicas consta de una pequeña rutina, muy deducible, la alta lanza espejo al bodoque, el duende le lanza una magia al bodoque que rebota al grupo, el bodoque solo golpea.

Puntos a destacar: el espejo que le lanzan a la gordis falla en que a veces le lanzan doble espejo y este rebota a algun miembro del grupo garantizando una proteccion extra.

Los ataques de la gordis no son muy potentes.

Los ataques magicos del Goblin que lanza a su hermana a veces le caen directo ya que por lo mismo del rebote del doble espejo esta no tiene ninguna proteccion.

Hay que acabar primero con el barril con patas, consentra todo tu ataque fisico a ella, ya que si eliminas a alguna de sus hermanas, estas las restaurara, no utilices magia, Tellah pueda conjurar prisa, sanar o robar MP, para que tenga listo algun ataque nivel 3 luego que nuestro primer objetivo se haya hecho a las carnitas, como lo dije, esto es mero tramite.

Si es de tu eleccion puedes regresar a salvar y/o curarte...

Golbez nos espera y a continuacion despues de que haya chamaqueado al buen Cecil, comenzara una de las mejores escenas del juego, Tellah estara cabreado con lo que le paso a Anna y comenzara una orda de ataques magicos, muy potentes, que solo seran la burla de golbez, una vez que no tenga mas opcion, lanzara el poderosisimo METEO, que solo servira para hacerle una coladera a la olla que lleva puesta Golbez en la cabeza, Cecil intervendra solo para ser humillado una vez mas y antes de que Golbez lo remate, recordara que es hora de su medicina (o eso me dio a entender a mi) (>_>)! acto seguido Golbez saldra por piernas dejando a Cain y Super Tellah abra pasado a mejor vida. (snif sniff) (ಠ_ಠ) (ಠ_ಠ) (ಠ_ಠ).

Una vez Rosa haya sido salvada y Cain reciba una suplica nivel 4 para unirse al grupo, (alguien mas sigue confiando en este topo?) (encerio?) una amenaza mas esta latente, se trata de....

La mamá de stifler... (JAJAJAJA)

la lord (emperatriz) elemental del Viento, Barbariccia, que no nos dejara salir enteros de esta torre...

0-----0

B A R B A R I C C I A

0-----0

o- HP : 8636
o- FUERZA : 82
o- DEFENZA : 0
o- MAGIA : 63
o- ATAQUES : TORNADO
o- GILES : 1800
o- EXPERIENCIA : 55000
o- DIFICULTAD [.]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Bueno, no hay mucho que comentar, la demonio nos querra rematar con un tornado, dejando el HP bajo y luego un golpe, o bien, con su habilidad para transformar en piedra a alguno de nuestros cristianos, este ataque es lento pero puede ser mortal, ya que no representa un gran reto, Barbi se escuda en un tornado que impide recibir daño (o solo una pequeña parte) y la unica forma para romper dicha barrera es con el Salto de Cain, una vez esto, dale con todo, igual y se volvera a escudar, lo mejor es apoyarse de Rosa para que cure y si puedes pon loco a Cecil, Yang que concentre la energia y Cid atacando unicamente, en unas rondas caera.

Una vez derrotada, la arpia querra arrastrarnos al infierno pero gracias a rosa estaremos transportados de nuevo en Baronia

0-----0

() - C A S T I L L O D E B A R O N I A

0-----0

La preocupacion del grupo esta latente por la perdida de los cristales, pero gracias a Cain sabremos que no todo esta perdido, contamos con una pequeña oportunidad y es que, asi como existen 4 cristales de luz, tambien hay 4 oscuros, el inframundo es la siguiente meta y Cain tiene la llave, pero nadie sabe donde se puede encontrar el cerrojo... (¬_¬) (Gracias Cain)!

Una vez termine la siesta, sal del castillo y trepate a la aeronave.

Puedes deambular por el mundo, el castillo de Eblhan a sido destruido, pero encuentras una pocion aun (jejeje), localiza una serie de pequeñas islas, hasta encontrar una con un pequeño poblado.

0-----0

() - M I T R I L O

0-----0

La gente aqui esta algo reducida (de humor), los hermanos mitrilo te regalan un baile (alguna utilidad? mmmm creo que no),bien, comprate algunas armaduras de mitrilio y revisa al norte donde una rana por 5000 giles,

Hay que salir de aqui y seguir revisando un poco mas al Sur de donde el castillo de baronia, mas tarde regresaremos a este lugar para algo especial.

0-----0
() - A G A R T

0-----0

En este lugar aparte del observatorio, no hay nada, la gente comenta que sus antepasados eran enanos (muy sospechoso) (¬_¬)!

Me evito ponerte la seccion de armas y armaduras, ya que las que se consiguieron en Mitrilo son un poquito mejores, acto seguido ve al pozo y sin rodeos lanza el magma, lo que pasara es que la montaña se destruya y nos mostrara la entrada al mundo subterráneo, ve por ella.

0-----0
() - E L M U N D O S U B T E R R A N E O

0-----0

De entrada seremos carne de cañon entrando en un fuego cruzado entre las alas rojas y unos tanques desconocidos, el Halcon milenario (asi se llama ¿no?) tendra un desperfecto y tendremos que aterrizar y mira, por gracias del destino tenemos un castillo a nuestro lado, ya sabes que hacer.

0-----0
() - C A S T I L L O D E L O S E N A N O S

0-----0

Lali ho! lo escucharas mucho por aqui, de entrada la tienda de recuperantes te sera util, hay varios caminos bloqueado por ahora, el Rey Giott nos espera con te y galletitas, luego de informar que 2 de los 4 cristales ya estan en poder de Golbez, Cid se marchara para reparar la nave y ver si la puede equipar algo para navegar en lava, el rey nos dira que tiene el cristal en un lugar muy seguro, pero Yang nos hara entender que son fanfarrias por que unas muñecas caronas se asoman desde atras, el rey ordenara abrir y para nuestra desgracia nos esperan esas odiosas (detesto esa melodia) (aajj) (@_@) Hora del Recreo chicos...

Empezaremos con 6 muñecas, calco las rojas y brina las azules, no tienes de que preocupar, estas basofias solo atacan a morir, unas vez queden pocas, se uniran para crean a la maligna calcobrena

0-----0

C A L C O B R E N A

0-----0

o- HP : 5315
o- FUERZA : 106
o- DEFENZA : 2
o- MAGIA : 41
o- ATAQUES : REOJO (CONFUNDE)
o- GILES : 7000
o- EXPERIENCIA : 4000
o- DIFICULTAD [. . . - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Lanza locura a Cecil, que Cain Salte, que Yang concentre y ataque, rosa a curar y que mejor lance Freno a la calco, no hay nada que temer, el monstruo si tiene golpes certeros pero no mortales, luego ocupa su habilidad de reojo, que hara dar la vuelta a alguno de nuetros alidas, de preferencia evita

combatir con el, ya que la misma Calco lo golpeará y regresará a su condición.

Unos turnos y la victoria es nuestra (como en México y el mundo) (si saben a que me refiero verdad) (:‡)

Golbez aparecera entrando con una musica tipo Darth Vader y nos contara sus planes de ir a la luna por el poder que esta esconde, la batalla es mas que inminente...

0-----0

G O L B E Z

0-----0

```
o- HP           :    8636
o- FUERZA       :      ?
o- DEFENZA      :      ?
o- MAGIA        :      ?
o- ATAQUES      :  FUEGO*\TRUENO*\
                  HIELO*\BIO
o- GILES        :    3000
o- EXPERIENCIA  :  11000
o- DIFICULTAD   [  .  .  .  .  -  ]
                  [  -  -  -  -  -  ]
```

0-----0

Tactica: Esto sera una verdadera masacre, Haz primero que Cain salte, ya que Golbez convocara a su dragon Sombra que acabara con todos menos con Cecil, cuando todo parece perdido, un Dragon de niebla llegara a darle caña a Golbez, es imposible pero cierto, Rydia a vuelto (y mas pechugona si me permiten decirlo) (jejeje). Bueno, he estado revisando sobre el estatus de Golbez, pero al parecer varia segun el nivel del grupo, con la llegada de Rydia, conjura una invocacion poderosa (ifrit estara bien), luego salto de Cain y unos machetazos de Cecil, no pondra mas resistencia despues de 3 asaltos y desaparecera.

Todos muy contentos con Rydia y todo, pero al querer marcharse, Golbez no se quedara atras y su mano peluda se llevara el cristal...

En el trono del Rey (y no estoy hablando del baño) Giott (estara emput@d* aunque lo disimule bien), Giott cuenta con un plan de accion, para recuperar los siete cristales, consus tanques distraeran la torre de Bable mientras Golbez va tras el ultimo cristal, nosotros seamos la carnada (o no es asi?) (>_>) en la torre y recuperaremos los cristales.

Ya las demas opciones del castillo estan disponibles, saquea todo lo que hay, entre lo mejor es el hacha de enano para Cain, un aro de poder, en la posada 5000giles.

Equiparte sera lo mejor, aunque los precios sean una locura (para que querran tanto dinero los infelices) consigue unas pocionsillas y colas de fenix si es necesario.

informacion inutil: en esta version del ff, al igual que en la original IV japonesa, hay una habitacion conocida como "la sala de los desarrolladores" con fecha de 1991, para acceder a ella pasa por la casi invisible puerta, entre el tianguis de armas y armaduras, entrando al bar, puedes encontrar la entrada secreta.

Que hay de raro en este lugar, mmm pues, conoceras al staff encargado del

juego y obtendras una revista (solo detallada como la favorita de cecil) en la version del Snes me parece que se hace llamar Play Boy, pero bueee, si hubiera puesto ahora lo mismo, otro cantar seria, creo un poco tonta la ingenuidad de cambiarle de nombre, sabiendo que hay revistas peores que esas y fin del asunto (>_>)

cuando estes listo, en el piso del sotano (donde la enfermeria), se encuentra un area donde hay un chocobo gordo (aqui lo tengan como un santo) en esta area se encuentran las escaleras para continuar.

Sigue a la base de los enanos y antes de salir, tendremos un jarron con agua sacra que nos revitalisara y saldremos al exterior.

```
0-----0
() - P L A N O   D E L   M U N D O   S U B T E R R A N E O
0-----0
```

Este lugar esta infestado de monstruos tipo fuego, bien tambien uno que otro goblin, no hay mucho que comentar, la mayoria caen con el hacha de Cain, organiza un poco tus ideas y dirigete a nor-oeste (a la izquierda y luego para arriba) una vez llegando a la torre de babel, veremos como los tanques van contra el edificio, creando la distraccion perfecta para poder entrar.

```
0-----0
() - T O R R E   D E   B A B E L
0-----0
```

Antes que nada, este lugar no es mas complicado que la torre de Zot, los monstruos tipo fuego son los que mandan, hay que intentar no tener nada que se relacione con el fuego (armas o armaduras) y mantener a Rydia rindiendo con el hielo y hielo*, recupera el HP de Rydia recurrentemente, es la mas indispensable por su magia gelida, si te llegas a hartar por tanto fenomeno que te salga a la batalla, manten la calma y recuerda que mientras mas vensas, mas experiencia ganas.

En la plata baja nos esperan unas flechas gelidas (primer punto a nuestro favor), la planta uno, solo tiene de utilidad un cofre custodiado por un centinela, que puede llamar a otro bicho (una quimera?) de premio aguarda una espada estoque Gelido, justo lo que necesitamos y otro cofre con una lanza gelida (aunque me parece mejor el hacha),.

La segunda planta aguarda con unas garras para Yang, es bueno recordar los beneficios de las garras, a que los enemigos son muy suceptibles a quedar envenenados, dormidos y confundidos.

Una interseccion a la plata 3 nos da un arco asesino y ya hablando de la tercera planta, esta tiene un punto de salva, obtenido el escudo gelido, pasamos a la cuarta planta, en esta ya comienzan a aparecer las quimeras y los flanes que no me dejan terminar de mentarles la madr# por que andan de castrosos (grrr) (ò_ó)! casi al final hay unas largas escaleras, por ahora no hay que ir, mejor ve mas para la siguiente puerta, que es el quinto nivel de este infierno.

Aqui no hay nada, solo pasa a la sexta, con un punto de salva y por fin a nuestro destino, el septimo nivel.

conoceremos al ultimo Lord Elemental, Rubicante, que estara dando indicaciones a un anciano extraño y luego se marchara, ante los murmullos de Rydia, conoceremos a este vegetal que se hace llamar doctor (de seguro trabaja en el Imss) (¬_¬)

Comenzaremos una batalla contra el doctor y Barnabas su robot bobo personal, no lo explico como modo jefe porque se me hacen los dos una churrada, incluso el mismo Barnabas le dara un buen puñetazo a la cara de Lugae, (jejeje) solo intenta terminar primero con el doctor, ya que si eliminas al barni primero, el doctor montara sobre el y tendremos que serguirle dando caña, a fin de cuenta las dos formas se auto-destruiran causando tremendo daño a alguno de nuestros amigos, sin posibilidades de sobre vivir.

una vez hecho, conoceremos la verdadera forma monstruosa del doctor...

```
0-----0
          D R   L U G A E
0-----0
```

```
o- HP           :    9321
o- FUERZA       :     86
o- DEFENZA      :     1
o- MAGIA        :     7
o- ATAQUES      :  VENENO\RAYO X\
                  PANACEA\LANZALLMAS
o- GILES        :    4000
o- EXPERIENCIA  :   22000
o- DIFICULTAD   [  .  .  .  .  .  ]
                  [  -  -  -  -  -  ]
```

```
0-----0
```

Tactica: (y no es que te recete medicamentos del seguro social, he) (bien, ya no mas chistes de esa calaña) (solo digo la verdad) (>_>)! Haz que Cain salte rapidamente, el monstruo lanzara una oleada de veneno que mermara al equipo rapidamente, procura con calimita poner a rosa a restaurar, Yang que le de a morir, al igual que Cecil, Rydia con el Titan le causara un daño superior a cualquier otro, Cain que siga saltando, cuando el monstruo se sienta presionado lanzara gas de sueño, nada de que preocuparnos, tambien a la misma lanzara Panacea que curara al equipo de todo malestar (mmm) (no pregunten por eso, tal vez es un defecto del monstruo) (?).

Acabado el encuentro, veremos una buena escena donde el doctor va a explotar, no sin antes advertir que Rubicante ya se llevo los cristales y que el cañon mega poderoso esta en la mira de los enanos. Ve en marcha al cuarto nivel, que dejamos pendiente para ocupar la llave que le quitamos a Lugae...

Dentro, unos duendes hijos pou estaran disparando a placer a los enanos, luego de derrotarlos los muy bastardos destruiran los controles, todo parece fuera de control, pero el buen Yang se sacrificara para detener dicho cañon, sacara a todos a punta de patada y luego el lugar estallara...

No intentes volver, yang ya colgo los tenis (snif) (snif) (ಠ_ಠ) ... Gran indignacion abra y aun mayor sera el pesar, por que tendras que bajar de nuevo al nivel 1... (noooo).

Saliendo de la torre, para empeorar las cosas, Golbez nos agudara la fiesta, tirandonos hasta nuestra perdicion en las hirviente llamas del infierno, para nuestra alegria, el viejo changoleon aparcerar para rescatarnos, Cid, en buen momento llegas (>_<) Ante la tentativa de las alas rojas y justo a la entrada del mundo superior,

Cid se despedira a lo grande, arrojandose al precipicio y haciendo una mega explosion que sellara de nuevo la montaña.

Los chicos se sentiran tristes (pero yo digo, que Cid tiene los hue... mas azules de todo el juego) (jejeje) (xD)

La ultima voluntad del fiambre es llevar el enterprice a Baronia, asi que dirigete hacia ese lugar.

0-----0
() - B A R O N I A
0-----0

Ve directo a ver a los dicipulos de Cid, ellos tendran ya la indicacion de reparar la nave y agregarle un gancho que permite jalar el aerodeslizador, ahora podemos colgarlo a lugares antes inaxesibles y que cuentan con arrollos poco profundos para atravesar.

Nuestra siguiente mision es ir a la cueva de Eblan, cerca donde esta la torre de Babel...

Ya con el aerodeslizador, entrar no sera ningun problema. (si no te acuerdas donde lo dejaste, te recuerdo se quedo en Monte Hobs)

0-----0
() - C U E V A D E E B L A N
0-----0

Aun siendo una cueva de aliados te atacaran los monstruos, algunos son de tipo esqueletons, trata de hacerlos polvo, en la S2 se encuentran lo que queda del castillo de Eblan, soldados, mujeres, niños y demas, la posada esta en 700giles (wtf?), comprate unos buenos accesorios y armas para Cecil, Cain, Rosa y Ridya, si quieres en la enfermeria quitale unas pociones a estos miserables, alli mismo el ministro nos informa sobre el principe del Nijitsu, que fue por venganza tras lo sucedido en el castillo.

Si ya andas a prisa, es bueno ir a donde este tipo, sigue el camino al norte.

- S3:

Coge los objetos, te seguiran atacando los flacos, no les agas de mucho caso, hay algunas secciones ocultas, pero nada que pase de unos eters, no encontraras el tesoro de Moctezuma, pero siguen los enemigos golems y chupa sangre, nada que temer, luego encontraras un punto de salva y mas adelante, por fin hallaremos al susodicho principito.

No lo conoceremos de la mejor manera, ya que estara en plena discucion con el demonio Rubicante y este le pateara el culo de fea manera, ante la mini batalla, rubicante se alejara, este tipo se comportara como un invesil, pero Rydia lo hara entrar en razon (y a quien no?) Por fin el Ninja Edge se unira a nuestro grupo, por cierto, sabras que a este amigo no le sobran las ganas de seguir portandose como invesil o con rosa o con ridia, que mas da asi es como actuan los principes no? (jejeje), bien, continuemos.

0-----0
() - T O R R E D E B A B E L
0-----0

(La revancha):

Como si se tratara de un mal chiste, tenemos que cruzar por aqui de nuevo,

hay que ser cautelosos, nuestro primer objetivo es que Edge nos haga cruzar la pared (alguien dijo magia ninja?).

[y mi siguiente objetivo es ir a dormir, ya son la 1:01am y ya me la estan haciendo cardiaca, ademas de que mañana toca trabajo, que mas da, hay que irse a ganar el pan, a quien le importa diran, asi que buenas noches]

Como decia, este lugar no esta del todo complicado (hasta ahora) y es que ademas de encontrarnos un monstruo cada media esquina, la mayoría son un fiasco de barbaridad, asi que, aqui estan algunas indicaciones que tenemos para pasar sin cuidado:

O- Encontraremos primero que nos aparecieran unos huevos, hay que intentar hacerlos omelet antes que reviente, si este no es tu caso te aparecera un hijo bastardo de monstruos, dispuesto a destruirte.

O- Las brujas de blacanieves pueden lanzar una invocacion, un poco mas devil de la bestia verdadera, puedes derrotarlos sin problemas.

O- Los caballeros fantasmas pueden ser transformados en ranas y luego los puedes preparar a tu gusto (de preferencia en miles de pedasitos).

O- Los ogros nos van a cargar el palo un rato hasta obtener el hacha viola-ogros, que les causara un daño infernal.

O- Los gatos y las bombas son churros, pero puede te den mas problemas al momento de lanzar sus ataques ectoplasmicos y auto-destruccion segun el caso (imposible de bloquear) a lo que es mejor tener preparada tu colita de fenix.

O- Las lamias tal vez pueden ser las mas chulas de todas, pero el truco esta en transformalas en rana, hecho esto si la vida te da ancas de rana (???) pues agarrale las ancas (jeje) :)

El camino es demasiado lineal, de las planta uno no encontraras nada y en la dos la susodicha espada mata ogros, en la tres nada, en la cuarta una espada aura para Edge, regresamos de nuevo a la s3 para poder salvar la partida y luego pasamos a la s5, aqui abra un cofre con 82,000 (ochenta y dos mil giles) (waaaau), el paso siguiente es mas que ovio.

Los papás de Edge nos saldran al paso, le pediran a Edge seguirlos, pero lo que el no sabe es que el destino de este viaje es ruta AL INFIERNO...

Los reyes te lanzaran una buena de ataques, pero pasando los turnos, se liberaran, viendo su condicion actual y no teniendo mas eleccion desidiran dejar este mundo.

Rubicante te saldra a la vista, el explicara que no tuvo nada que ver con la condicion de los reyes, fue el doctor galuf (asi se llamaba?), de nada servira la reverencia del demonio ya que pondra mas furioso a Edge y este aprendera nuevos poderes magicos.

Este Lord es tan honorable en batalla que antes nos permitira equiparnos, pon a Cecil con la viola Ogros, Rosa con unas flechas gelidas, Cain con la lanza gelida (la espada tambien es buena, pero la lanza es una mejor) el escudo de hielo, Edge con sus espadas corta filetes (aura esta equipada supongo) y a Rydia no le muevas ni le acongojes.

Una vez listo y antes de batallar, Rubi te restaurara (podria ser mejor)...

0-----0

R U B I C A N T E

0-----0

o- HP : 34000
o- FUERZA : 80
o- DEFENZA : 3
o- MAGIA : 16
o- ATAQUES : FUEGO\HIELO\CICLON
IGNEO
o- GILES : 7000
o- EXPERIENCIA : 36000
o- DIFICULTAD [.]
[. . - - -]

0-----0

Tactica: Bien comenzamos, lo primordia es que cuando este monstruo se cubra con su capa, toda la magia de Hielo le recuperara, incluso el mismo por algunos turnos se lanzara Hielo para sentirse un poco mejor, este ataque hacia el mismo a veces le sale el tiro por la culata por que aun no estando cubierto se la arroja y se daña (primer punto a nuestro favor).

Dependiendo del numero de turnos arroja Lazaro para todos lo miembros del grupo que este muertos, no te fies de esto, no lo hace seguido.

Su ataque mas mortifero es Ciclon igeno que te causa un daño de 1500 para arriba y es imposible de bloquer y el fuego 2 lo reparte entre todos los miembros, asi que no es tan criminal el ataque.
La estrategia es que pongas a Volar a Cain (este le causa mucho daño cuando no tenga su capa) este es el ataque alpha, el segundo mas fuerte es Shiva, pero procura solo lanzarlo cuando recien se quite la capa, el tercero mas fuerte es Titan y le causa lo mismo en la forma que este, a Rosa la tendremos para lanzar Paro (acaso funciona? igual lo ago por mania) y Curando lo mas rapido que pueda, a Cecil con Locura (hay otra forma?) y a Edge que es tu postresito en el grupo, lo digo de esta manera por que su magia ni va ni viene y sus ataques no son tampoco la octava maravilla, la unica opcion mas fuerte que tiene: "lanzar"
pero por el momento no cuenta con el arsenal para poder joder a Rubicante, asi que igual lo tienes atacando o lanzando colas de Fenix o torbellino.
No por mucho batallar la victoria sera tuya.

El demonio se despedira de una manera honorable, aplaudiendo que "unidos, hasta los mas deviles son poderosos"
(si si como no, muere canalla, muere juajujua) (¬_¬)!

Terminado el encuentro, una turba de eblanences y un metiche (que Edge llama abuelo), llegara a hacer bulla, pero a fin que la batalla ya termino, Edge sera informado del hombre detras de rubicante y este tipo se quedara de forma permanente.
La plaza del cristal es una trampa y caeremos como trompo a otro piso, hay que seguir hasta llegar a encontrar una Nave...

A vista esceptica de todos e imaginando es una trampa, Edge bautisara su nuevo aparato como el "Falcon" que nos permitira recorrer este mundo pero no pasar por zonas de magma y por ahora no tenemos donde mas ir, hay que ir a visitar a nuestro viejo amigo Giott.

0-----0

() - C A S T I L L O D E L O S E N A N O S

0-----0

- De nuevo:

Ve por Giott, este persuadirá que es cuestión de tiempo para que Golbez rompa el sello de la cueva con el último cristal, así que nos dará el collar de Luca, la llave hacia la cueva.

Bueno, el problema es que nuestro falcón no da hacia este lugar, así que no tendremos que hacer (o sí?) (¬_¬)

En la entrada, si hablas con uno de los enanos rojos, este dirá que cuando la explosión se hizo ver, este ayudó a un anciano que ahora está en la enfermería (interesante), anda corriendo a ver quien es y no podría ser menos que...

CID!(viejo hijo de pou) bien que estabas vivo, que alegría de verlo y es que este tipo no la traga cuando conoce a alguien nuevo (recuerdan cuando Tellah? pues hará lo mismo con Edge), el viejales se la jalará reparando la nave para que pase la lava y una vez listo, pensarán que Cid murió... solo se quedará dormido. Agradecele y pon marcha a nuestro siguiente destino.

Antes, puedes visitar el poblado de Tomra (al sur) aquí encontrarás una excelente revisión de armaduras para Cecil y Cain, la espada Aura para Edge y un buen látigo para Rydia, el detalle es que te puede costar una buena pasta, pero que más da, ni que te fueras a quedar con el dinero, jejeje.

Aaaa lo olvidaba, también hay una casa donde te regalan algunos objetos y 2000giles.

0-----0

() - C U E V A S E L L A D A

0-----0

El lugar está algo molesto, no por que sea muy grande, si no por la cantidad de monstruos que te estorban el paso, bien he aquí mis consejos:

O- Este lugar está infestado de vampiras y murcielagos chupavidas, que no son más que estorbos, mata primero a la Reyna o bien lanza ifriti para que elimine a todos los murcielagos de una pasada, electro los cura, no lo ocupes.

O- Las puertas están poseídas, es bien conocido el truco de que Rosa lanza el conjuro espejo sobre el objetivo que selecciono este bicho y su retorcido ataque se le devolverá por el trasero (jejeje) rosa lo aprende en el nivel 36.

O- Hay nagas (pueden ser transformadas en ranas) y espíritus de la llorona, pero nada más que comentar.

S1: Bajas por las cuerdas, en la sala más cercana, aparte que te querra comer la puerta, dentro hay una Kotetsu para Edge, la otra sala es la que nos conduce al siguiente destino.

S2: Hay más puertas como hombres, la segunda del camino esconde la espada Fulgurante para Cecil (muy buena), la tercera una fuma shoriuken, la cuarta un punto de salva, en la quinta otra koketsu y una capucha negra, luego sigue bajando a donde continuamos.

S3: Baja por el cordón, por la izquierda hay un punto de salva y seguimos.

S4:mmm, nada hasta la s5, donde tendras que eliminar una ultima puerta, vas para obtener el cristal oscuro, todo estara en paz, pero una trampa se ha activado y nos toparemos con una pared que querra hacernosla de jamon.

0-----0
M U R O I N F E R N A L
0-----0

o- HP : 28000
o- FUERZA : 84
o- DEFENZA : 3
o- MAGIA : 79
o- ATAQUES : MIRADA PETREA
o- GILES : 8000
o- EXPERIENCIA : 4600
o- DIFICULTAD [. . . . -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Esta lucha es tramite, la tactica es basica y el enemigo no es del todo mortal, la unica desventaja (en un lejano caso) es que te llegara a aplastar (cosa de nada), lo primero e importante pon a Cecil en Locura, Salto con el Cain, Rydia conjurando Titan que le hara daño descomunal en ciertas ocaciones, Rosa puede mantenerlo con Freno, pero no es certero del todo, tambien lanzando Esna cuando el monstruo dispare su mirada petrea, a Edge no se me ocurre darle nignun uso, mas que seguirle dando caña, unos turnos y el monstuo caera.

Una vez, queriendo salir de este sitio, el muy hijo de ... de Cain sera presa del control mental de Golbez y se llevara el cristal, todos se quedaran como el tio Ricardo y nadie hara nada...(estoy que me lleva la chin... con esto) (ò_ó)!!!

NO teniendo que mas hacer, pon rumbo al castillo de los enanos!.

0-----0
() - C A S T I L L O D E L O S E N A N O S
0-----0

Giott vera que la hemos c#gado de nuevo, pero no todo esta perdido, ya que existe una leyenda sobre una gran ballena que puede guiar el camino hacia la luna, (la leyenda que inicia con "un hijo del dragon") Cecil notara que esto suena a Mysidia (brillante deduccion), luego sabremos que este es el destino pero no hay forma de llegar, en esto aparecera el carirana de Cid, que nos ofrecera colocarle un taladro al Falcon (gordo Cid que haríamos sin ti) A cid se le bajara la presion (jejeje)

Una vez lista la nave, toma rumbo a donde esta el crater por donde llegamos la primera vez, el Falcon regresara a la superficie...

0-----0
() - P A R E N T E S I S A N T E S D E C O N T I N U A R
0-----0

Como que estuvo un poco relax el mundo subterraneo no crees? Bien que

tenemos aun unas cositas pendientes que realizar, no van a la trama de la historia, pero que seguro nos dara tremenda ayuda para seguir el viaje.

0-----0
() - C U E V A D E I N V O C A C I O N
0-----0

Este lugar es una pequeña isla a mitad de la nada.

He aqui este lugar esta sumergido en lava, por lo que la unica forma de poder cruzar es con la magia "levita" Rydia comentara que ya estuvo por estos lares y que posiblemente Leviathan pueda hecharnos una manita.

He aqui unos pequeños consejos:

O- Ya dije los de levita, bueno, cada que pases a otra sala tendras que conjurar de nuevo, por que el efecto se desvanece.

O- Los enemigos de entrada ya estan bien chupados, sus ataques te pueden dar buen daño y sus hp's en el mejor de los casos ya estan por mas de 2500.

O- Si te sale una invocadora (que claro odio su estúpida cara), elimina primero a la bruja, por que ten por seguro te va a aparecer otro monstruo.

O- El belfegor muere a cañazos, y los ojos diabolicos son suceptibles a ser confundidos, en grupo de tres confunde uno y con su ataque especial de la condena se encargara de los demas (solo no lo golpees).

O- Los guerreros son suceptibles a la confucion, la minimalia y el cerdicolis (jajaja chupense esa) y los diablitos al Bio y a la minimalia.

S1: Hay cofre con una pocion, cola de fenix y Ether, a la izquierda vas a la segunda sala.

S2: Solo un pocion y una cabaña, pasa a la sala 3.

S3: Un camino escondido a un hacha toxis y un cofre que protegen 5 guerreros, dentro una espada defensora que nos cae de 10, donde veas una escotilla, es la entrada a la ciudad de los monstruos.

Una de los acciones mas importantes aqui es que todos conocen a Rydia, comprate el electro latigo y la mejor armadura de esta chica, consigue la cola de rata (muy importante), en la primera sala donde anda un encapuchado de fiusha, revisa para encontrar un area hacia unas Flechas yoichi, por aqui mismo esta la ruta de escape para regresar a la superficie (recuerda)

Hechate un sueñito si quieres y luego ve a la biblioteca donde esta un chocobo en la puerta, al final encontraras a los reyes del lugar. Rydia hablara con Asura pero para poder ayudarnos necesitamos primero derrotarla.

0-----0
 A S U R A
0-----0

o- HP : 31005
o- FUERZA : 134
o- DEFENZA : 3

```

o- MAGIA      :      69
o- ATAQUES    :   CURA 1 Y 2
                ESCUDO\LAZARO
o- GILES      :      0
o- EXPERIENCIA :   5000
o- DIFICULTAD [  . . . . . ]
                [  . . - - - ]

```

0-----0

Tactica: Asura cuenta con tres caras que modifican el ataque, en una lanzara Curas y lazaro (que es lo primero que te presume) y que le restauran mucho de Hp que le inflinjas, otra cara le lanza escudo que le da mayor proteccion y la ultima solo se digna en golpear, tal vez de esta Edge sea el que mas veces caiga. Bien, Asura cuenta con un devilidad y es que le podemos lanzar Espejo y cuando se restaure, esa cantidad de HP nos la revotara a cualquiera del grupo, por otra parte pon a Rydia a darle batalla con Titan, Edge y Cecil con Locura y Prisa, Rosa lanzando Escudo, prisa y Reviviendo si es necesario, una vez pase el efecto de espejo vuelve a lanzarlo, es dificil pero no imposible.

Si acabaste con ella, ahora contamos con su muy grata ayuda, pero toca el turno de pelear contra el anciano.

0-----0

L E V I A T H A N

0-----0

```

o- HP          :   50001
o- FUERZA      :     174
o- DEFENZA     :     35
o- MAGIA       :     34
o- ATAQUES     :  TZUNAMI\HIELO
o- GILES       :      0
o- EXPERIENCIA :   7000
o- DIFICULTAD [  . . . . . ]
                [  . . . . - ]

```

0-----0

Tactica: Quiero decir que este monstruo es condenadamente dificil, hay que poner en marcha a Cecil y Edge con Locura y prisa, Rydia con Electro o Lamu, Rosa que cuente con cura3 y que la lance a todos a cada momento, no dudes en utilizar algun exilir que te sobre para mejorar a Rosa, ella es la que va a mantener en pie al grupo, el conjuro de Paro le cae a Leviatan pero no se me hace que le haga algun efecto, cualquier otro tipo de magia no le hace absolutamente nada.

La serpiente marina es ahora parte de nuestro grupo.
Lista nuestra mision es hora de partir de este lugar.

0-----0

() - C U E V A D E S I L V A N A

0-----0

A la parte noroeste de este mundo.
La cueva tiene la misma propiedad de la cueva de la invocacion, asi que ya sabes como utilizar Levitar.

He aqui los siguientes consejos:

O- Las pesadillas y los arbolitos son de planta, atacan con Fuego y se ponen muy locos entre ellos, son susceptibles al Centella de Edge y el electro, ademas de la confusion.

O- Brujas y ranas (quiza las mas molestas) (¬_¬)! Centella con Edge y que rosa lance espejo para repeler este molesto hechizo, luego dale carnitas a la bruja.

S1: Nada que comentar.

S2: Un camino hacia una vara de Adas. tambien un punto secreto que nos lleva a algunos objetos no tan utiles, pero al seguirlo a donde una escotilla, llegaremos a encontrar unos objetos muy buenos, como son un boomeran luna llena, una espada vengadora y 10 flechas gorgonas. si salimos por la escotilla tendremos que empezar el camino de nuevo.

S1: Un punto de salva, luego un camino oculto hacia un arco Elfo, regresamos a la S2, podemos regresar a la S1 por varias muestras de flechas o ir a a la S3.

Por fin llegamos a la casa de la Sylphas, aqui esta lo que queda de Yang, que por ahora no nos es util, sal por la salida secreta de este sitio y ve rumbo a Fabul, habla con su esposa y regresa a este misogino lugar.

Habla de nuevo con Yang y despiertalo como lo hacia su mamá cuando no queria ir a la escuela (plaasss un sartenaso y una patada en el cul...)

Yang estara como la version fea de la bella durmiente, luego se querra ir con nosotros pero no lo permitiran las silfides y ellas desidiran unirse a nuestra lucha en forma de invocacion, dejalo en la cama que terminamos.

0-----0
() - P A R E N T E S I S A N T E S D E C O N T I N U A R
0-----0

Ya que le dimos el sartenaso a Yang, ve con su esposa a reclamar tu premio, se trata de una cuchillo, bien no parece nada del otro mundo, puede ser muy interesante cuando se ocupe como arma, lo veremos mas tardes, mientras toma rumbo para el castillo Baron.

- Castillo de Baronia:

Ve a tomarte una siesta en la habitacion de cecil...

Luego toma rumbo a la segunda torre del castillo, dirigete hacia el pasadizo de la planta baja.

Al llegar a donde se encuentra el trono, alguien recuerda el Regicidio que hubo?

(mmm ya lo habia olvidado) (jeje) el espiritu chocarrero del Rey nos ha de aparecer para ayudarnos, PERO (ODIO LOS PEROOS) (>_<) tendremos que mostrarle el coraje en una batalla:

0-----0
 O D I N
0-----0

o- HP : 20000
o- FUERZA : 116

```

o- DEFENZA      :      5
o- MAGIA        :      95
o- ATAQUES      :  MUERTE SUBITA
o- GILES        :      0
o- EXPERIENCIA  :  18000
o- DIFICULTAD   [  .  .  .  .  .  ]
                  [  .  .  .  -  -  ]

```

0-----0

Tactica: Este tipo es la ostia, ocupa un ataque llamado Zanketsuken que dara entierro a todos los miembros de un solo impacto, mas que nada son 4500 de daño pero no son un pelo que podamos quitar, la batalla va a ser corta pero efectiva lanza Centella con Edge, Lamu con Rydia, si cuentas con algun colmillo Electro de la cueva de las Silfas es momento de utilizarlo, el ataque de este objeto depende del nivel de HP, asi que la lance Cecil, lanza Paro y prisa con Rosa, no te preocupes en sanar, solo en acabar lo mas rapido que puedas con el. Si aun no te sientes preparado para darle cuello, puedes volver mas tarde y evitar esta masacre.

Ahora ve por el aerodeslizador y dirigitete a rumbo de la ciudad de Mitrillio. Pasa con el desli hasta llegar a una cueva llamada la gruta adamantina, dale la cola de rata al tipo obsecionado con las colas para obtener el preciado mineral de la adamantina.

Regresa al mundo inferior y visita una pequeña casucha al sureste, aqui habita el legendario herrero kokol (como lo que siempre pedia el tata) (u_u) el sujeto estara haciendo la meme, cuando vea el metal se levantara como si tubiera chorro, entonces te pedira la espada legendaria y pedira volver mas tarde... Hemos obtenido la magificent ____ EXCALIBUR.

Vamos sin preocupacion a Mysidia.

```

0-----0
( ) - M Y S I D I A
0-----0

```

Aqui nos estara esperando el huele moles del jefe de la aldea, empezando todos a resar por la leyenda de la gran ballena, por fin las suplicas seran escuchadas y una gran nave saldra del fondo del oceano.

Es la ballena lunar y entre las oraciones el jefe de la aldea fue iluminado para que fueramos a la luna, alli nos espera alguien (sera...)

```

0-----0
( ) - V I A J E   A   L A   L U N A
0-----0

```

Toma rumbo a la nave y comunicandote con el cristal dirigitete a la luna.

Nota: Esta es practicamente una barny nave, puedes hacer de todo, ir a la luna, navegar y guardar tus items.

Desemboca cerca del castillo lunar y entra a donde la cueva llamada "camino lunar" baaa

O- Este lugar esta lleno de bacterias lunares y gusanos, estos ultimos son suceptibles a la confucion y por lo general terminan escapando.

O- Los flanes de diversos sabores (como odio estas criaturas) que solo caen mediante magia elemental.

De entrada esta un cofre que protegen 4 eukariotes con una manzana dorada (sube 100HP dasale sin dudar a Rydia), tambien un polvo estelar (una version mini de Meteo), llegaremos rapido al palacio cristalino.

0-----0
() - P A L A C I O C R I S T A L I N O
0-----0

Hay unos puntos donde te puedes recuperar, luego al llegar a donde el cristal, nos saldra el ser que nos estaba esperando, se trata de un lunario. llamado Fusoya, este tipo nos cuenta del exodo que tubo su raza, luego cuando decidieron llegar a la tierra, fundaron una segunda luna esperando la "civilizacion de los seres humanos" (JA) (sigan esperando) (.-.) (credulos)---

Fusoya tubo un Hermano llamado Kluya, el padre de Cecil, que decidio visitar a la tierra en su tremenda curiosidad y construyo algunos artilugios tecnologicos como la Ballena, emmm Kluya se enamoro de una humana y tubo varios hijos...
(A alguien aparte de mi, le suena esta historia como las visitas de los dioses griegos a la tierra? o es que he estado viendo mucho alienigenas ancestrales).

Entre los lunarios se encontraba uno, Zemus un ser que solo queria repartir el mal y la destruccion, Fusoya lo puso a dormir, pero el mal era tan potente que aun en su sueño transpaso su maldad a los seres malvados del planeta tierra, en otras palabras; El controla a Golbez!

Basta de chachara, que Fusoya se unira al grupo y decidira ir a detener al gigante de Babil de una vez por todas.

0-----0
() - P A R E N T E S I S A N T E S D E C O N T I N U A R
0-----0

Ahora, que contamos con Fusoya, no te veria mal conseguir una de las mas poderosas invocaciones del juego y presisamente se localiza aqui en la luna, este recorrido es opcional o puedeser despues, queda a tu criterio.

Viajamos un poco mas al sur de este lugar, a una pequeña cueva.

0-----0
() - C U E V A D E B A H A M U T
0-----0

Este lugar esta muy bueno para practicar, manten tu inventario de recuperantes muy bien.

- Entre las bestias que aparecen aqui estan las magas sombrias, ten cuidado con su remolino, pero procura solo lanzarle confusion y ella misma se convertira en piedra.

- Los megaguerreros te haran el camino imposible, la unica forma que tengo para derrotarlos es lanzarle tornado y el tipo sera machacado de un golpe, si no puedes lanzar este ataque (o no quieres) (¬_¬) ocupa terrememoto.

- Los dragones grises pueden ser confundidos, ocupa esta devilidad para darles una buena, los dragones de hueso solo caen a golpes por que casi ninguna magia le hace efecto, a menos que le arrojes meteo.

- S1: Hay un area oculta con un escudo Gengi, luego un guante Gengi.

- S2: Encontraras la armadura Gengi y el casco.

- S3: NOTA: revision 0.4; Olvide mencionar que si llegas aqui con fusoya, al entrar Bahamut se unira automaticamente y no abra pelea, ni con los mismos Behimots, por otro lado no contaras con el en el bestiario, pequeño detalle que agregare en la siguiente revision.

que tal si mejor ponemos marcha a la tierra.

0-----0
() - P L A N E T A T I E R R A
0-----0

Una vez desendiendo a la tierra, hemos llegado tarde, el gigante de babel ha despertado, todo parece causa perdida, pero... que es lo que pasa, si, sigue existiendo una esperanza...

El rey Giott llega con sus tanques enanos, al igual que Yang y sus adas, por la retaguardia aparecen las Alas rojas con Cid, los gemelos y (yuuk) Edward, toda la pandilla esta lista para el ataque final.

El gigante se aturdira y Fusoya dara el si! para ir tras el, se cabreara un poco con Cid, pero a fin el equipo sera arrojado en la boca del gigante.

0-----0
() - G I G A N T E D E B A B I L
0-----0

0- Este lugar es la cuspide de las torturas de los calabozos, tenemos que llegar a su corazon, este es el objetivo principal.

0- Los monstruos son un tutifruti de las torres de babel 1 y 2, nadamas le agregamos unos cuantos mejorados y tenemos:

0- al gran hermano, un circulo que activa una alarma y llama un nuevo enemigo, Mecasoldado, ocupa terremoto o Titan, los dos le daran buen daño, ciclón si los afecta y Bahamut les daña como un gusano a una manzana, tambien estan los centauros que pueden ser confundidos.

- Cuello del gigante: Nada de nada.

- Torax: Algunos recuperantes y flechas, cosa de nada.

- Estomago: Abra un exquisita gota magica y una manzana de plata muy utiles.

- Intestino: un cofre con un centinela que deja premiado un Elixir (que fraude) y un punto de salva.

- Escalera del gigante (???) (alguien se quedo con la duda de que parte es esta?)

Al subir por (ya sabes que es) la escalera, nos saldran a paso los 4 lores elementales, que vienen recargados para el encuentro final.

La vida es corta asi que no escatimes en usar tus mejores ataques, la forma de derrotarlos es la misma, rubicante como siempre bonachon nos recuperara el HP y el animo. He aqui unas pequeñas indicaciones.

0- 1 ROUND: ESCARMIGLIONE:

Lanzale tremendo ataque de fuego3, Ifrit, Candella con Edge, no tardara en dar parte.

O- 2 ROUND: RUBICANTE:

Lanza Leviatan, Pon Loco a Cecil, remolino con Edge y Hielo3 que le causa un mortifero 9999, Rosa que Cure a todos repetidamente.

O- 3 ROUND: CAGNAZZO:

JAJAJA Relampago3, cachiz, cachiz.

O- 4ROUND: BARABARICIA:

Rematala con un Meteo y Bahamut.

Regresa a Curar y Salvar.

Luego tenemos que continuar para pelear contra el computador del gigante:
(todos notaran que tiene un procesador lentium) (n_n) (mortal)

0-----0

C P U

0-----0

o- HP : 20001
o- FUERZA : 116
o- DEFENZA : 5
o- MAGIA : 95
o- ATAQUES : ESPEJO
o- GILES : 10333
o- EXPERIENCIA : 4500
o- DIFICULTAD [.]
[. - - - -]

0-----0

Modulo ofensivo y defensivo: 3000c/u

Tactica: Hay que hacer mas o menos lo que dice Fusoya, hay que eliminar al modulo defensivo, que es el que se encarga de curar a esta maquina, no es muy dificil con cecil, el trabajo comienza para darle caña al cpu, ya que cuenta con espejo que le rebota las buenas magias y si destruyes el modulo ofensivo, el CPU restaurara a los dos y lanzara un mortifero ataque con un costo de 9999 de nuestra vida, para eliminarlo no es tan dificil, lanza prisa a Cecil y a Edge, Cecil con la Excalibur es muy potente, luego manten a rosa y Fusoya curando, Rydia en esta ocasion no es muy recomendable usar, ya que como dije el CPU tendra siempre activo espejo, por otro lado una vez tengas bien avanzado el ataque fisico conjura Meteo que le causara un mortifero daño definitivo.

Todos estaran felices, pero se les agriara el pastel cuando llegue Golbez bien cabreado, Fusoya lo reconocera y le pedira recordar, lanzara un hechizo y luego caera, acto seguido pedira que recuerde el nombre de su padre, Golbez dira que es Kluya!!

Entonces todo sera revelado, Cecil y Golbez son carnales

Abra gran consternacion por ambos y luego Golbez se marchara informando que va rumbo a la luna a reventar a Zemus, Fusoya en su acto como lunario ira con el, mientras que cecil no dira nada.

Hay que largarse de aqui, Cain llegara como la gran put# que es y nos

ayudara a salir, ya en la Ballena se armara una de Edge contra Cain, Rosa lo defendera y luego Cain dira que si la vuelve a cag@r, tiene su permiso para liquidarlo (todos se apuntaran sin dudarlos) (>_>)!

Ya que el peligro es muy grande, Cecil y Edge correran a las chicas (jeje) (grave error), una vez llegados a la luna y queriendo salir, las cosas se pondran romanticas y el grupo a fin de cuentas se quedara como esta... bien que mas da...

Tambien el cambia nombre se vino de colado a la luna, he aqui ya podemos cambiar a nuestro heroes de apoyo desde la torre de Mysidia, este recorrido lo puedes degustar en la seccion especial de esta guia (abur)!

Antes de continuar, aqui en la luna hay una cueva llamada la caverna de los tarareadores, busca al tipo que te venda los objetos y date una buena surtida para poder avanzar de nuevo a la torre de cristal.

```

0-----0
() - T O R R E   D E   C R I S T A L
0-----0

```

A la sala continua nos esperan los cristales que estan todos con la intencion de ayudar, una vez los escuches anda a la zona de medio y queda preparado para entrar al nucleo de la luna.

Estamos entonces en la masmorra definitiva del juego, aqui les pongo una buena tactica para eliminar a la mayoria de los monstruos que apareceran, como bien lo he dicho ten presente que debes tener un cierto nivel, pero si sigues los siguientes consejos te la van a persinar todos (>_>)

```

0-----0
() -
0-----0

```

NOMBRE	HP	MAGIA	TE LO HECHAS CON
O SABIA SOMBRIA	5100	TORNADO ASPIR FUEGO	Buena cantidad de leñazos y magia de ataque, es suceptible a ser paralizada y se autodestruye
O SKYTHEA	4000	NINGUNA	paralisis y confusion
O MEGAGUERRERO	14000	LANZALLAMAS	Tornado y un leñazo
O DINOZOMBI	12000		Leñazos/Bahamut/Cura3/Tornado
O DRAGON DORADO	8200	ELECTRO ENVOLTURA	Bahamut/Electro3/Tornado
O DRAGON ARGENTO	7500	ELECTRO ENVOLTURA	Bahamut/Electro3/Tornado
O DRAGON AZUL	15000	TORMENTA GELIDA	Bahamut/Bio/Leñazos Absorbe Fuego/hielo/trueno
O BEHIMOT	23000	MEGAFULGOR	Evita Usar Meteo o Fulgor Solo ocupa Bahamut y Golpes
O ARIMAN	25000	CONDENA	No ataca, solo dedicate a molerlo

o- UNA EXPLICACION MAS APROPIADA SOBRE EL MINIMATON.

SE MUERE CON: Este es quiza el mas culon de todos, te lanza una estadistica con su HP y su vulnerabilidad, si lo atacas con ella se te pondra a repartir golpes al por mayor, evita hacer esto y solo procura darle con cualquier otra cosa, el no te atacar.

S1: Este lugar nos conduce por dos camino uno "obvio" y uno oculto, igual terminaremos en el siguiente punto.

S2: Si fuiste por el camino oculto, abremos de batallar contra unas brujas y unas skytheas por una VARA DE SABIO, sigue el camino trazado hasta que veas una espada muy reluciente, pero tiene un protector muy fastidioso.

0-----0
D R A G O N B L A N C O
0-----0

o- HP : 33333
o- FUERZA : 146
o- DEFENZA : 5
o- MAGIA : 0
o- DIFICULTAD [.]
 [. - - - -]

0-----0

Tactica: Sus ataques estandar son freno y terremoto, este ultimo procura tener a todos levitando, luego pon tu estrategia clara con ataques por todo y ocupa Bahamut, es quiza el mas indicado para volarlo, cada que te arroje vortice pon a Rosa a restaurar con cura3, por que deseguro te querra rematar con otro golpe. Es inmune a cualquier otro tipo de magia.

Obtendremos la MURASAME para Edge.

S2: Si vas por el camino normal, nos lleva a un latigo igneo y un escudo draco y la siguiente face.

S3: Hay un yelmo, armadura y guantes draco.

S4: Vamos por 10 flechas artemisas, algunos items y antes de bajar, un jugoso cofre protegido por un Behemot con una vara estelar.

S5: De volada por el cofre con

0-----0
D R A G O N E S A Z U L Y R O J O
0-----0

o- HP : 30000
o- FUERZA : 162
o- DEFENZA : 4
o- MAGIA : 79
o- DIFICULTAD [.]
 [. . . - -]

0-----0

Tactica: Las mismas que para un dragon azul lineas arriba pero ahora es el doble de cuidado por que viene con uno rojo, suerte.

El premio sera un Escudo cristalino, anda por la cueva por un anillo protector, continuamos a otra cueva, si bajas vamos por un behemot que protege una armadura cristalina.

La otra puerta nos lleva por unos guantes cristalinos por 2 dragones rojos. Hay otro cofre sin proteccion con un manto blanco para Rosa, luego un Dinozombi y una bruja (basuras) protegen un yelmo cristalino. En otro cuarto hay un colmillo igneo. Bajamos..

S6: Hay 10 jugosas flechas artemis y un shoriuken, sigue al cuartito por unas buenas togas de minerva. Por aqui tambien hay una cabaña.

BONUS EXTRA: Del cofre de la cabaña a la izquierda hay una pase secreto, podemos seguirlo hasta llegar a enfrentar a una manzana dorada y luego unas escaleras algo largas.

Cofre con Un anillo protector protegido por un begimo. Al final una batalla contra un Bahamut oscuro, por la mejor espada de cecil la Ragnarok.

0-----0

B A H A M U T O S C U R O

0-----0

o- HP	:	60000	
o- FUERZA	:	160	
o- DEFENZA	:	5	
o- MAGIA	:	8	
o- DIFICULTAD	[.]
	[. . . . -]

0-----0

Este tipo es una verdadera catastrofe, en primer turno lanzara megafulgor y repetidamente espejo, cuando lo vea necesario se recuperara, ten calma y no gastes tiempo con las colas de fenix por que deseguro que te atacara repetidamente sin oportunidad de recuperar, solo pon a rosa a que se dedique a esto y los demas a atacar, con algo de paciencia lo eliminaras, es mejor regresar a nuestro camino.

S7: Llegamos entonces a la un punto de salva, a mano derecha nos la veremos con una buena lanza para Cain, el problema es que nos espera un ojon que no tiene pinta de ser buena gente.

0-----0

P L A G A

0-----0

o- HP	:	33333	
o- FUERZA	:	146	
o- DEFENZA	:	5	

o- MAGIA : 0
o- DIFICULTAD [.]
[. - - - -]

0-----0

Tactica:

Ocupa condena a todo el grupo, tenemos 10 turnos para acabarlo, este tipo bicho, no nos atacara, solo lanzara Prisa para acelerar los turnos, el resultado puede ser desastroso, en mi opinion este es el momento oportuno de ocupar el chuchillo que nos dio la señora de Yang, le causara un mortifero 9999 de daño, luego conjura a Bahamut, luego Locura a Cecil, Edge y Cain que sigan atacando al igual que los ultimos turnos de Rosa, en caso de tener Meteo no dudes en terminar con este mortifero ataque de 9999.

En la siguiente habitacion hay 2 cofres, pero apareceran 2 lunasaurios, muy dificiles, limitate a ocupar Bahamut y el ataque estandar, las flechas de artemisa les causan un daño descomunal, los luna se lanzan espejo y tambien se curan, asi que cualquier tipo de magia se la vienen pasando por ya sabras donde, jejeje, al final conseguimos dos cintas.

0-----0
() - E N T R A D A A L C E N T R O D E L A L U N A
0-----0

S1: No hay misterios aqui, solo un pedestal con una espada protegida por el hermano feo de Leviatan, la Masamune es la mejor espada de Edge.

S2: Te aparceran los Ecatombes, que no son muy dificiles pero si molestos por que se lanzan espejo y le rebotan los ataque mas poderosos, la unica mejor es ocupar a Bahamut o si tienes la oportunidad lanza Locura y el tipo ya no te botara nada de magia.

Aliento de Zemus aparecera para darle informacion de las estadisticas, no te preocupes y ataca sin cuidado.

Llegaremos por fin a la guarida de Zemus...

Una batalla esta en proceso, Golbez y Fusoya atacan con sus mejores magias a Zemus, este resiste todo hasta que ambos lanzan el poderosisismo dobleo Meteo que freira al lunario.

Como si fuera un capitulo de dragon ball en el que todos dicen "lo ha logrado" y todos esten festejando, Zemus se hara el cadaver, pero terminara transformandose en algo pero... Zeromus....

Y estara cabreado, mandara al suelo a todos, Golbez y Fusoya querran darle de nuevo con el Meteo pero ahora les saldra el tiro por la culata y Zeromus "los machacara sin piedad".

Mientras tanto en la tierra, todos nuestros camaradas mandaran sus oraciones para ayudar con la batalla.

Cecil despertara y recibira el cristal pieza clave, para darle batalla al demonio. Gracias a nuestros amigos, recuperaremos la vida poco a poca y una vez restaurados ocupa el cristal para revelar la verdadera forma de Zeromus.

(RETO ACEPTADO) (¬_¬)!

0-----0

Z E R O M U S

0-----0

o- HP : 200000
o- FUERZA : ?
o- DEFENZA : ?
o- MAGIA : ?
o- ATAQUES : BIGBANG\DARK HOLE
 BIO\METEO
o- DIFICULTAD [.]
 [.]

0-----0

ESTRATEGIA: Bien, no hay una exacta, lo mejor es lanzarle toda las reservas de estrellita ninja, colmillos igenos, espadas etc que hayas recolectado, es bueno para empezar, recupera a todos con Rosa, no te limites con el Eter, luego ataque basico de Edge, Cain y Cecil, Rydia puede mejorar el ataque con Bahamut (todos los demas son un fiasco), Meteo o Fulgor (si es que no hay, pues sigue con Bahamut), en casos muy extremos lanza a Asura y que ayude mucho a curar con Rosa, Creeme, es mejor tener a todos con vida (y necesario si deseas desbloquear el sound test).

De todos sus ataques el que mas te la va a molar es BigBang que causa un mortifero 2000+ de daño, meteo es un chiste, bio y fulgor no son como para morirse.

Una vez eliminada la criatura, te espera un final muy telenovelsco, anda y disfrutalo que aun tenemos cosas que hacer esta aventura aun no termina...

EPILOGO:

"EN TODO SER HUMANO SE LIBRA UNA BATALLA ENTRE EL BIEN Y EL MAL, ESTO ES PARTE DE LA ARMONIA UNIVERSAL"

PALABRAS MEMORABLES DE FUSOYA (1991-????) (>_>)

- Cecil perdona a su hermano Y se convierte en Rey de baronia, con Rosa como su reynita.
- Golbez y Fusoya se retiran a un largo sueño de meditacion.
- Edge seguira siendo un cretino y no se le declarara a Rydia.
- Palom le seguira enseñando su palito magico a las niñas (este comentario fue retirado para la version GBA por su puesto, jejeje) y Porom le seguira metiendo sus buenos cates.
- Tellah y Anna seguiran muertos.
- Rydia seguira viviendo con los fenomenos.
- Edward ya no sera tan cobarde, pero si muy fastidioso.
- Yang es ahora rey, pero como que no le sienta mucho esto a su esposa.
- El rey Giott terminara su carrera armamentista.
- Cain nos presumira su melena rubia y quedara a entrenar en MT. Ordalia.
- Cid seguira siendo un huele moles.

y... yo, yo tengo sueño... FIN.

0-----0

() - EXTRA 1: M O N T E O R D A L I A

0-----0

Al ir a hablar con el maestro de Mysidia, una maga aparecera para decir que algo raro sucede en el Mt. Ordalia, una nube espeza la acaba de bloquear, el anciano comentara que esta rareza tambien coincide con una antigua leyenda que resalta el comienzo de una nueva ERA (>_>), asi que por si las moscas mandara a Cecil como encargado a revisar que pasa por esos lares, antes que te marches lo gracioso es que tienes que intercambiar a los personajes (Cid, Yang, Edward, Palom y Porom) con cuatro slots disponibles (Cecil no es intercambiable) para poder obtener los beneficios de esta mini-aventura, mi recomendacion por si las dudas, deja primero a Edward o Cid, de igual tendremos que regresar dos veces (:D)

```
0-----0
() - C U E V A   D E   S U P L I C I O S
0-----0
```

- (Cave of Trials):

Como el viejo maestro de Mysidia lo habia comentado, acaba de aparecer una nueva entrada en el monte ordalia, al entrara aca, unos rallo nos mostraran el camino, luego que comience el viaje...

De entrada encontraremos unos enemigos de relleno como muricelagos (evil bats), summoner y entre los objetos solo una pocion X, la siguiente entrada es al norte.

- Cueva de Suplicios S2:

Hay un item Panacea y cola de Fenix, de enemigos mas de relleno como el Belphegor o Miss Vamp la salida esta en direccion izquierda y luego hacia abajo.

- Cueva de Suplicios S3:

A primera vista hay un item inaccesible, sigue por la ruta normal hacia abajo, notarás otro item no tomable, sigue por la izquierda, sube al final y toma el item panacea, luego sigue de nuevo al norte para acceder a el area oculta y tomar el primer item que era una Mascara (Funny Mask) y bueno las escaleras se localizan al final a la izquierda (y asi abajo :D).

- Cueva de suplicios S4:

Enemigos mas bultosos como Arachne (y su Earthquake) o Chimera Brain, si vas hacia abajo no hayaras naranjas, mejor ve por la derecha, de nuevo se puede dividir en dos caminos, hacia abajo hay un item cabaña o mas a la derecha un Siren, ve a por el norte... en direccion derecha se denota otro cofre, para ir por el solo cruza el area secreta, encontrando un armadura Coragerous suit y despues claro, hay escaleras...

- Cueva de suplicios S5:

De enemigos encontramos al Great Malboro (que infecta de todo, wooaw ya ni en los peores lugares te infectas de tantas cosas ó_ó), Mammon (O_o)? Mamon (ò_ó) y evil dream.

Este solo es en conjusion con el S3 o algo asi , toma el item panacea y sigue por la izquierda (de abajo) hay un siren, ahora si ve de nuevo por la izquierda (de arriba :D) y luego hacia arriba, antes de ir por las escaleras, de nuevo por la izquierda hay un area oculta hacia una armadura "Lords robe, luego puedes continuar.

- Cueva de suplicios S6:

Ok todo normal, solo sigue por la derecha y luego al camino mas que obvio, solo revisa la parte norte-izquierda hasta arriba ya que hay un camino oculto que nos lleva a un grand helm, sigue por la derecha, si vas al sur hay un Dry Ether o por el norte las escaleras.

- Cueva de suplicios s7:

En esta cueva no solo puedes tomar los items Megalixir(x2) o solo continuar.

- Cueva de suplicios S8:

Y! bueno, recuerdan la prueba de Cecil para ser un paladin, pues algo mas o menos parecido, solo que con nuestro amigos secundarios, cada objeto colocado es para uno de ellos, NO sera tan facil ya que cada uno estara acompañado de una leve prueba de valor, bueno por si te interesa, hay una area de descanso exactamente en el centro de la cueva o tambien una salida rapida, OK! es hora de enfrentarlo, comenzaremos primero con Yang:

0-----0

S T O R M D R A G O N

0-----0

o- HP : 40000
o- FUERZA : 139
o- DEFENZA : 5
o- MAGIA : 22
o- ATAQUES : TORNADO\METEO
o- GILES : 0
o- EXPERIENCIA : 32000
o- DIFICULTAD [.]
 [. . - - -]

0-----0

Tactica: Sus ataques normales (llamense mordidas) osilan entre los 200 y 2000 dependiendo del equipo de cada personaje, como primera esta atacarlo de forma estandar (golpes-golpes y golpes), Palom que ocupe magia de hielo o electrica, aunque esta ultima es un poco mas devil o si ya estas a un nivel mas elevado que mas recomendar que Holy de Porom, cid le puede hechar ganas a los golpes aunque si tienes a Edward vendria igual si se pone a curar, por ningun motivo uses magia de fuego ya que la absorve, tampoco esta por malgastar los MP en magia de tipo Stop o Death ya que son inutiles, buen probecho.

El premio por esta batalla sera un "Hand of the God's" para el viejo Yang.

Bueno ahora descansa y continua con la siguiente batalla para Edward.

0-----0

G I G A S W O R M

0-----0

o- HP : 55000
o- FUERZA : 155
o- DEFENZA : 5
o- MAGIA : 95
o- ATAQUES :
o- GILES : 0
o- EXPERIENCIA : 32000
o- DIFICULTAD [.]
 [. - - - -]

0-----0

Tactica: Sugerencia, como todos saben, Edward puede llegar a ser un molesto compañero de batallas, por si las moscas y todo eso, diria que él, estuviera en el segundo grupo dirigido hacia la cueva del suplicio (Cecil, Rosa, Edge, Rydia y Edward) para asi tener un mejor funcionamiento contra el enemigo y claro las invocaciones de Rydia (:D) bueno, por si deseas realizar estas

molestas pruebas, si deseas usar ese equipo no creo tener algo mas que comentar, el gusano es casi inmune a la magia basica (fuego, hielo y rayos) el Quake y Bio te pueden ser mejor, le pueden entra cualquier golpe como con un costal aunque tambien hay que cuidarse de sus ataques o denaje de energia.

Si terminas el encuentro se obtendra el Apollo's Harp, continuemos ahora con el objeto para Palom.

0-----0

M A S T E R F L A N

0-----0

o- HP : 35000
o- FUERZA : 130
o- DEFENZA : 4
o- MAGIA : 34
o- ATAQUES : FLARE
o- GILES : 0
o- EXPERIENCIA : 32000
o- DIFICULTAD [.]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Si bien te recuerda a la abuelita que te regala dulces por donde vives, ojo que esta venerable anciana se hace acompañar de dos ordas de Flanes negro y blanco (inmunes a ataques normales: daño de 1 ù_ú), lo mejor es ignorarlos y tratar de acabar primero con la abuela, si eliminas a los flanes primero, al instante seran reemplazados, ok de inicio the master Flan lanzara un REFLECT, que te viene a amolar cualquier truco magico, aunque si la golpeas, utiliza Quake que quiza es de los pocos (junto a Meteoro) que pueden atacar sin ser reflejados, Cecil, Cid y Yang hacen buen su papel con los puños (y mas si ya tienes a Yang con su arma mas poderosa) y bueno la chiquilla Porom solo curando.

El ataque de los gemelos tambien puede ayudar, pero el problema es que tardan algo en sincronizarse y bien, como la anciana puede lanzar algo de magia (como unicos ataques) tambien te serviria lanzar Reflect al personaje con mayor desventaja de HP.

Como premio se obtendra el Triton's Dagger, asi que a continuar por los objetos el siguiente es el cetro para Porom...

0-----0

T - R E X

0-----0

o- HP : 60000
o- FUERZA : 148
o- DEFENZA : 3
o- MAGIA : 34
o- ATAQUES : EARTHQUAKE
o- GILES : 0
o- EXPERIENCIA : 32000
o- DIFICULTAD [. . . - -]
[- - - - -]

0-----0

Tactica: Usa magia de tipo fuego, quake o Flare para darle una buena tunda,

las que son electricas o de hielo solo le hacen cosquillas, concentra el poder con Yang y Cecil a lo suyo, Cid o Edward solo con sus simplesas, en realidad este es uno de los enemigos mas faciles aqui, su ataque principal es Quake asi que preparte con Float para evitar casi toda la accion y es todo, nada mas que comentar.

A claro, como premio se obtendra el Seraphim's Mace, vamos a por la siguiente de nuestras victimas, es el turno de Cid.

0-----0

D E A T H M E C H

0-----0

o- HP : 50000
o- FUERZA : 135
o- DEFENZA : 4
o- MAGIA : 34
o- ATAQUES : FLAME\LASER
o- GILES : 0
o- EXPERIENCIA : 32000
o- DIFICULTAD [.]
[. - - - -]

0-----0

Tactica: Bio, Quake, Flare (o Meteor) son los unicos ataques fuertes en su contra, aunque no queda recordar que Cid tiene un poco mas de daño en su contra, Yang con su Power y Cecil a machetazos, a excepcion de unos ataques estandar de mago, la maquina no ara muchos movimientos, el Laser si te puede causar algo de penas, solo manten a Porom curando o con el Holy para emergencias, el enemigo tambien es algo simple y no tendras mucho de que ver, el premio por el enfrentamiento es un Tor's Hammer.

Listo con nuestra pequeña aventura, es momento de regresara la torre de Mysidia para re-ordenar el grupo, si es que decides hacer tus movimientos, yo regreso con el grupo estandar, es hora de subir a la ballena y comenzar de nuevo el viaje hacia la luna...

0-----0

() - EXTRA 2: C U E V A L U N A R

0-----0

Localizamos este lugar en la parte sur de la luna, mas en especifico bajo una roca con forma de cara...

VIII - C O N J U R O S M A G I C O S

En el juego contamos con 4 tipos de magia generales de magia, esta a su vez se pueden sub dividir tanto de apoyo, como curativas y de ataque, he aqui les presento una pequeña y breve descripcion de los efectos de cada uno, espero les sirva.

0-----0

() - M A G I A B L A N C A

0-----0

- O- CURA, CURA*, CURA**, CURA***
Efecto: Magia curativa-recuperante basica, permite restaurar desde una minima cantidad hasta un total muy eficiente.
- O- ALTO
Efecto: Permite paralizar enemigos susceptibles.
- O- LIBRA
Visualisa el HP y MP o debilidades de algunos de los enemigos, no surte efecto a todos
- O- FRENO
Baja la velocidad de ataque o movimiento de algun enemigo, no surte efecto en todos.
- O- VISTA
Visualiza el mapa del juego, como si tuvieras uno.
- O- LAZARO, LAZARO*
Revive un aliado dejandolo con poco HP, restaura por completo el HP y MP del aliado.
- O- CORAZA
Mejora un poco la defenza y reduce el daño considerablemente.
- O- MUTIS
Mejora un poco la defenza y reduce el daño.
- O- ESNA
Cura estados alterados: Mini,rana,mutis,etc.
- O- LOCURA
Causa Locura, que hace que el objetivo mejore su ataque, pero impide realizar alguna otra accion.
- O- SEÑUELO
Crea un doble que aumenta la esquicacion de caulquier ataque.
- O- CONFU
Causa confusion a algunos enemigos (Muy Util).
- O- TELEPORTAR
Escapa de una masmorra o de una batalla, no siempre funciona.
- O- ESCUDO
Mejora un poco la defensa contra posibles ataques magicos, su efecto no es del todo acertado.
- O- MINIMALIA
Causa o cura el estado de minimalia, que hace reducir los atributos de la victima.
- O- ANTIMAGIA
Elimina las barreras magicas (proteccion magica).
- O- PRISA
Aumenta considerablemente los atributos de velocidad, muy util para energizar en ataques y defensas.
- O- LEVITAR
Algunos enemigos ocupan terremoto que es devastador, a contra de esta magia existe levitar que hace flotar a los blancos seleccionados.
- O- ESPEJO
Lanza una barrera que refleja una inminente cantidad de ataques magicos.
- O- SANCTUS
Magia ofensiva que lanza un poderos ataque, el mas poderoso de los ataques blancos.

0-----0
 () - M A G I A N E G R A
 0-----0

- O- RANA: cura o produce el estado de Rana.
- O- CERDICOLIS: Cura y produce el estado de Rana.

- O- EXILIO: Permite escapar a otro nivel.
- O- TOXIS: Causa envenenamiento y resta un poco de HP.
- O- PIRO***: Ataque estandar de fuego.
- O- HIELO***: Ataque estandar de hielo.
- O- ELECTRO***: Ataque estandar electrico.
- O- BIO: Potente ataque de virus.
- O- TERREMOTO: Causa un sismo que afecta gravemente a los enemigos.
- O- MORFEO: Produce Sueño Zzzzzz.
- O- PETRA: Transforma en piedra un objetivo.
- O- CONDENA: Da muerte subita a un objetivo.
- O- PARO: Detiene el tiempo de un valor seleccionado.
- O- DRENAJE: Absorve HP por lo general tiende a ser muy poco.
- O- ASPIR: Absorve un poco de MP's
- O- METEO: El mas mortifero ataque de meteoritos del Juego.
- O- FULGOR: Potente explosion, segundo mejor daño.

0-----0
 () - M A G I A N I N J A
 0-----0

- O- CANDELA: Lanza un ataque de fuego, parecido al piro 2, daña a todos.
- O- REMOLINO: Lanza un ataque a base de agua, parecido a maremoto.
- O- CENTELLA: Ataque similar a electro nivel 2.
- O- ARPON: Pueded llegar a detener a un enemigo.
- O- BRUMA: Forma cien por ciento segura para escapar de una batalla.
- O- VISION: Crea un doble que aumenta la evasion de daño.

En una proxima actualizacion detallare las invocaciones y sus efectos.

IX- F A Q Y B U Z O N D E C O M E N T A R I O S

Abierto para todo el publico...

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

criticas o cosas por el estilo, mi correo esta disponible para cualquiera de estos casos, lo unico que te pido es que el titulo del correo sea: " FFIV 4 FAQ", esto debido a que recibo muchas cartas de cadena, spam y ese tipo de basura y siempre borro los mensajes sin leerlos, otra cosa mas es que no adjunten archivos, si es algo muy importante para mostrar como una imagen o algun edicto, se me informe antes para estar prevenido de recibir el archivo.

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

X- A G R A D E C I M I E N T O S E S P E C I A L E S

Antes que nada, quiero comentarles un poco sobre mi, no es que a alguien le interese, a fin de cuentas, tengo el espacio para comentarlo...

No soy una persona de avanzada edad que vive con su padres (rayos no), tampoco soy un niño, bien, soy una persona que gusta de escribir sobre videojuegos añejos y que comparte esta aficion con otras personas que tambien gustan de estos juegos, bien, lo normal es que escriba en mi tiempo libre para poder alejarme de malos lugares (o malas amistades).

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

Me gustaría mucho dar los siguientes agradecimientos:

O Square Enix; Por la fenomeno re-edicion de este grandioso juego, para los que por distintas razones nunca pudimos llevar en la vieja nientiendo.

O Gamefaqs.com (La mejor pagina sobre FAQs) por recibir mis trabajos y no arrojarlos a su basurero.

O Google.Com Que haria el mundo sin esta pagina :)

O A TI, gracias publico, por leer este archivo.

O A MI nueva lap baya que ya teniarato sin escribir.

O Supongo que a MI, ya saben no, hago lo que puedo.

Bueno, creo que eso es todo, espero les guste el recorrido, muy divertido pero algo tardado, hasta la proxima.

XI- C U E S T I O N E S L E G A L E S

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

Puedes ocupar esta guia libremente, leer, criticar, mostrar, imprimir, siempre y cuando quede resaltado que es de mi propiedad, esta prohibido su uso para fines de lucro y editar cualquier parte de esta guia, si deseas

