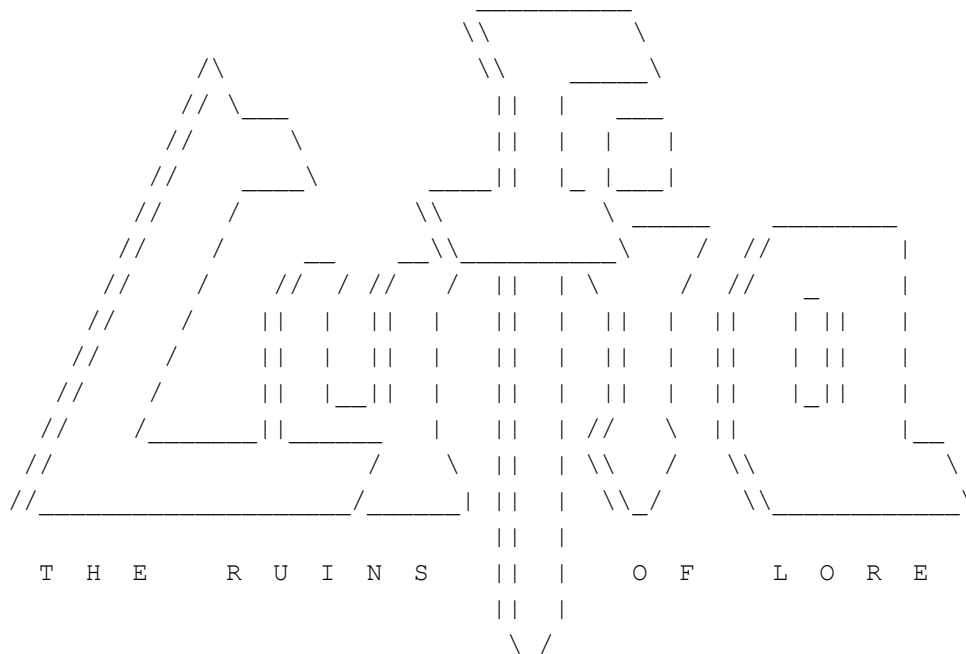


# Lufia: Ruins of Lore FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated on Mar 5, 2007



```
*****
                Lufia, Ruins of Lore
                FAQ/Walkthrough
    Escrito por DANado (Lucas Dantas)
                www.flogao.com.br/gamestory
                e-mail: lucasbaderna@gmail.com
                Iniciado em 2 de outubro de 2005
*****
```

## Índice

### DETONADO

- Capítulo 1
  - Licença para Caçar
- Capítulo 2
  - A Cidade Antiga
- Capítulo 3
  - A Bela e a Fera
- Capítulo 4
  - A Maldição
- Capítulo 5
  - Gruberik Atacada
- Capítulo 6
  - O Grande Espadachim
- Capítulo 7
  - Os Exorcistas
- Capítulo 8



- Adicionado o Capítulo 5: Gruberik Atacada
- Adicionada a Lista de Receitas
- Adicionada a lista de skills de Swordsman
- Adicionada a lista de skills de Mage
- Adicionada a lista de skills de Priest
- Adicionada a lista de skills de Thief
- Adicionada a lista de skills de Wizard
- Adicionada a lista de skills de Fighter
- Adicionada a lista de skills de Chemist

15/06/2006

- Adicionado o Capítulo 6: O Grande Espadachim
- Adicionada a lista de skills do Knight
- Adicionada a lista de skills do Bishop
- Adicionada a lista de skills do Rogue
- Adicionadas algumas receitas à Lista de Receitas

01/06/2006

- Adicionado o tópico sobre Ancient Cave
- Adicionada ao tópico sobre a Ancient Cave informação sobre os andares 1 a 10
- Adicionada ao tópico sobre a Ancient Cave a lista de trabalhos de Bandino

24/01/2007

- Adicionado o Capítulo 7: Os Exorcistas
- Adicionada a lista de skills de Brawler
- Adicionadas algumas receitas à Lista de Receitas

Como passaram de Ano-Novo? Faz um bom tempo que não edito o detonado de Lufia, não é mesmo? Peço desculpas pela demora. O que importa é que estou aqui de novo e mandando bala! Aqui coloquei o Capítulo 7. Algumas pessoas podem pensar: "O que faz dele um capítulo? Não acontece nada de importante aqui!" A questão é que os capítulos estão ficando muito grandes, daí decidi dar uma reduzida. Espero que aproveem a mudança.

Ah! IMPORTANTE! Dê uma olhada na porção superior do detonado para verem que estou com um site novo. Bem, não é exatamente um site, mas um local onde eu posso falar melhor com vocês. Onde vocês podem me enviar mensagens de e-mail pedindo detonados, coisa e tal. Dêem uma passada lá. Lá eu farei algumas considerações mais importantes. Além disso, tem o link de todos os meus detonados.

Um abraço!

20/02/2007

- Adicionado o Capítulo 8: O Destino Real
- Adicionada uma receita à Lista de Receitas

27/02/2007

- Adicionado o Capítulo 9: O Portão do Tempo
- Adicionado o Capítulo 10: A Ira de Parcelyte
- Adicionadas três receitas à Lista de Receitas
- Adicionados os andares 11° ao 20° na seção de Ancient Cave



```

X          Capítulo 1          X
X
X      Licença para Caçar      X
X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x ESTABELECEMENTOS: Inn, Weapon Shop, Item Shop, Church.      x
x PARCELYTE x ITEM: 2x Clothes, 110G, 4x Potion.                          x
x          x RECEITAS: Rune Ring                                          x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Quando começar, você verá uma cena em que um garoto e sua mãe se despedem de um homem. Ao que parece, ele é uma espécie de caçador e vai para uma caçada muito perigosa. Passaram-se vários anos e o homem não voltava para casa. A costumado com o fato de seu pai não voltar, o jovem Eldin treina arduamente para algum dia conseguir alcançar o nível do seu pai. Hoje, ele pretende ir ao Castelo de Parcelyte com o seu amigo Torma para conseguir a sua licença de caçador. A sua mãe pergunta-lhe se está você está realmente pronto para isso. Responda a primeira opção para dizer que sim. Antes de ir embora, a sua mãe lhe dará 2x CLOTHES. Ao sair da casa os dois encontram-se com o prefeito da cidade. Ele pergunta se Eldin sabe quem foi que mexeu nas flores dele. Responda a primeira opção duas vezes para negar que tenha sido você quem pisou nas flores do prefeito e não perder 50G.

Quando tomar o controle sobre Eldin, siga Leste e entre na casa do prefeito. Examine o armário para pegar 100 G. Não se preocupe, a vovó não se importará. Saia e siga sul. Você verá o INN, próximo a ele deve haver algumas gramas, use a TOOL de Eldin para cortá-las e pegar 1x POTION. Entre no INN e fale com uma garota para saber que alguns potes podem ser quebrados. Vá quebrando os que tem pelo lugar e você deverá encontrar 10 G. Agora que ficamos milionários vamos às compras, mas antes siga para uma casa que está ao norte da loja de itens. Examine o armário para conseguir mais 1x POTION, então saia e preste atenção na caixa de correio. Sob ela há uma planta, corte-a e siga pelo novo caminho e corte alguns arbustos para encontrar mais 1x POTION. Volte para a sua casa e veja um monstro ao lado da cama de Torma. Falando com ele você descobrirá que ele é um alquimista. Esses raros profissionais da arte da química sabem a receita de poderosos artefatos. Agora ele ensinará a fazer o RUNE RING, mas para isso você precisará de 150 G e 1x Sacred Branch. Além do mais, agora não sabemos de nenhum ferreiro. Quando estiver pronto, siga para a esquerda e você deverá chegar ao castelo de Parcelyte. Muitas pessoas vieram fazer o teste para adquirir a licença de caçador. Torma deverá voltar ao seu grupo. Enquanto esperam na fila para se cadastrarem, Torma vê torpa, uma amigo seu. O guarda adverte que o teste este ano está mais difícil que o normal. Ele fala que já faz cerca de 2 meses que o teste começou, mas ninguém conseguiu passar por ele até agora. Torma não lhe dá ouvidos. Escolha o nome dos personagens e o estilo da roupa do personagem principal. O chefe dos soldados explica a nossa missão: há uma lápide no final do caminho com algo inscrito nele. Devemos ir até lá e ver o que está inscrito, então voltar ao castelo. Parece fácil. Antes de sair, recebemos o COMPENDIUS, que não passa de um livro onde poderemos anotar todas os equipamentos, itens e monstros que vimos no jogo. Sem mais o que fazer, siga para a caverna, na porção inferior esquerda.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x MONSTROS: Death Moth, Puny Moth, Bat, Newt, Red Jelly,      X

```









desça para o andar inferior. Quebre o vaso para encontrar um FIELD DISK e fale com o homem. Ele diz que está a procura de um aprendiz, mas não possui um martelo para poder forjar poderosas armas nem acessórios. Por hora, deixe quieto. Depois viremos aqui para ajuda-lo. Volte leste e continue leste. Siga leste. Você verá um caminho ao norte, mas não siga por ele (está bloqueado por teias de aranha). Ao invés disso, siga para a direita e derrote a aranha, se não quiser desviar dela. Quando o caminho se dividir outra vez siga pelo caminho superior, já que ao sul não há nada de interessante. Destrua os cipós na parede e entre na caverna. Siga para a direita, derrote o monstro e pegue o CAVE DISK no baú. Saia da caverna e siga para a direita, subindo o caminho.

Você deverá ver um saco de dinheiro no canto inferior direito. Ignore-o agora, pois é impossível pegá-lo por enquanto. Ao invés disso, continue seguindo norte até encontrar um cipó, que poderá ser escalado, mas leva a um caminho que, por enquanto, ainda é impossível prosseguir. Portanto, ignore-o também e siga para a esquerda todo o caminho. Veja o poço; se quiser, desça por ele, mas o caminho está bloqueado por uma caveira, então nem adianta prosseguir. À esquerda do poço há alguns arbustos. Corte-os para pegar um INSECT EGG. Volte um pouco e siga norte.

O caminho se divide aqui. Uma placa diz que a cidade de Gruberik fica ao leste, mas ao seguir por lá verá que o caminho também está bloqueado por teias de aranha. Examine-a e Torma dirá que essa teia é diferente das outras. Diferente ou não, ela está no nosso caminho, então volte à placa e siga oeste. Siga todo o caminho norte, enfrentando os vários monstros, e você chegará a um caminho sem saída. Corte os arbustos para poder encontrar a entrada para a caverna. Lá dentro, a dupla encontra várias teias de aranha. Torma diz que uma teia de aranha desse tamanho só poderia ter sido feita por uma aranha gigante. Salve e continue. Você deverá encontrar a tal aranha.

```

xxxxxxxxxxxxxxxxx
x   KING   x
x  SPIDER  x
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x 190 HP   x King Spider tem a mesma estratégia que Goblin. Tome cuidado x
xxxxxxxxxxxxxxxxx com os ataques físicos, mas principalmente com o ataque To- x
x 365 Exp  x xic Cloud, que atinge a todos, causando o status Poison. U- x
xxxxxxxxxxxxxxxxx se Antídotes quando isso acontecer. Ataque até que o seu HP x
x 400 G    x fique perto de 15, então cure-se. Não gostei disso; dois    x
xxxxxxxxxxxxxxxxx chefes praticamente se estratégia. Que mancada!          x
x                                                    x
xxxxxxxxxxxxxxxxx

```

Após a batalha, Torma falará o óbvio, as teias desapareceram. Isso pode significar que todas as outras teias desapareceram. Será? Vamos averiguar. Se voltar às outras teias, verá que elas não sumiram. Isso quer dizer que elas foram tecidas por outra aranha gigante. Talvez a encontraremos mais tarde. De qualquer forma, volte para a placa e siga para a direita. A teia que bloqueava o caminho à Gruberik foi liberado e podemos prosseguir.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X                                                    X
X           Capítulo 2                               X
X                                                    X
X           A Cidade Antiga                          X
X                                                    X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

A partir de agora, o mapa mundo está acessível. Se sair da cidade, verá um mapa. Para voltar para Parcelyte, basta selecioná-la. Veja que há uma dungeon nova, à esquerda de Parcelyte, mas ainda não é necessário explorá-la.

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x ESTABELECEMENTOS: Inn, Weapon Shop, Item Shop, Fortunne      x
x          x          Teller, Ancient Cave, Blacksmith, Hunter          x
x          x          Guild.                                           x
x GRUBERIK x ITEM: 2x Simple Ring, 250 G, 1x Insect Egg, 1x Katyusha,    x
x          x          1x Cloth Tunic, 1x Antidote, 1x Cave Disk, 1x Sharp x
x          x          Bone, 1x Misterious Pin, 1x Vitamins, 1x Potion,   x
x          x          1x Field Disk, 2x Hi-Potion.                      x
x          x RECEITAS: Hi-Magic, Cinder Ring, Fire Ore                 x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Cara, esse lugar é enorme. Primeiro, siga todo o caminho norte até que Torma diga que irá visitar o seu avô e deixe o grupo. Você pode visitar a cidade logo, mas vamos atrás de Torma primeiro. Suba as escadas logo à frente e siga pelo caminho à direita. No final do caminho siga sul e entre numa casinha ali. Torma presencia uma conversa nada amigável entre avô e neto. Antes de ir, o avô de Torma pede que Eldin tome conta do neto. Do lado de fora, Torma entrará outra vez no seu grupo. Entre na casa logo acima e abra o armário para pegar um SIMPLE RING.

Gruberik é dividida em duas partes: o vilarejo e o mercado. Começemos pela primeira. Na casa abaixo da do avô de Torma examine a estante de livros duas vezes para encontrar 100 G entre as páginas de uma revista erótica (...). À esquerda da entrada é a escola. Se falar com a professora, ela lhe fará responder algumas questões. Se errar vai ter que ficar assistindo à sua aula por um tempo. Errar ou acertar não fará diferença, então apenas ignore-a. Examine o armário para encontrar um INSECT EGG. Fale com o último aluno da sala para descobrir um alquimista. Ele lhe ensinará outra receita para um novo acessório. Se examinar a estante de livros mais ao norte, verá que há uma música com o nome de Torma. O que isso poderá significar? De qualquer forma, saia da casa e suba a escada ao lado da porta. Você estará no telhado da escola. Procure por uma abertura à esquerda, onde você poderá descer e cortar a grama para pegar um KATYUSHA. Infelizmente, nenhum dos nossos heróis pode equipá-la. Procure por uma entrada para a escola escondida e você deverá estar num pequeno cercado. Destrua o pote para pegar uma CLOTH TUNIC. Equipe em quem quiser e siga para a casa a nordeste. Pegue um SANITY PILL no armário, então siga para o mercado. Ainda no vilarejo, no caminho para o mercado, há um garoto que precisa de um Charret Newt. Fale com ele de novo e dê um para ele para receber um CAVE DISK em troca.

No mercado, a esquerda da entrada há uma loja de itens e logo acima há uma loja armas. Tome cuidado, pois os equipamentos aqui são bem caros. Não gaste todo o seu dinheiro com compras ou pode se arrepender. Aconselho comprar um Mini Shield para o seu monstinho, mas lembre-se de deixar cerca de 300 G pra mais tarde. Ainda não compre nada para os personagens. Ao invés disso, empurre a caixa ao lado do balcão para poder examinar as estantes atrás do vendedor de armas e pegar um SHARP BONE. Ao lado da loja de itens é o bar. Se falar com todos, perceberá que há uma dançarina muito famosa. Suba as escadas e fale com ela. Por incrível que pareça, o seu nome é Marin e ela e Eldin já se conhecem. Ao que parece ela é uma antiga namorada dele. Examine o armário para encontrar um MISTERIOUS PIN, então, volte e siga para a direita. Há uma pequena casa com o desenho de uma arma. Ali é o Blacksmith. Quando aprender as receitas com os alquimistas, volte aqui para poder forjá-lo. Há ainda uma mulher com uma bola de cristal na porção superior esquerda da cidade. Se falar com ela e pagar 10G, ela dirá que Eldin se envolverá com piratas para roubar alguma coisa. Além





e Eldin. Durma, saia do Inn e siga para as docas.

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x           x                                                     x
x  NAVIO    x ITEM: 1x Terror Ball. 1x Antidote, 1x Potion, 1x Wind Fru- x
x  PIRATA   x      it, 1x Gold Shard                                     x
x           x                                                     x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Escolha a primeira opção para entrar no navio. Agora é o nosso momento de Snake, em Metal Gear Solid. Dentro do navio, espere até que o pirata mais acima da esquerda vire-se, então posicione o pote, de forma que ele não possa vê-lo. Pegue o Terror Ball e passe por detrás dos barris ao norte para pegar um Antidote. Volte e continue a direita, colocando os vasos na frente dos piratas para evitar ser visto. Sempre passe por detrás deles. Quando estiver no andar inferior, Eldin ouvirá uma conversa de que o chefe dos piratas separou a pedra do colar para poder vendê-los separadamente e ganhar mais dinheiro em cima delas. Ao tomar o controle, siga empurrando a caixa para a esquerda para prender o pirata entre os barris e poder prosseguir. Entre no pequeno quarto logo abaixo e quebre o pote para conseguir um Potion. Passe pelo último pirata e você verá dois baús. Pegue o mais à DIREITA PRIMEIRO, pois caso pegue o outro antes, sairá do navio e será obrigado a deixar para trás uma Wind Fruit. Pegue o Gold Shard e saia do navio.

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x           x
x  GRUBERIK x
x           x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Ao voltar para o Inn, Torma contará que só foi possível pegar o amuleto, já que a pedra foi vendida para o Sr. Cashwell. A garota fala que na mansão dele existe uma espécie de leilão, onde os ricos vendem itens. Ela diz que possui dinheiro para comprar a pedra, o único problema é que para se entrar lá é preciso ser membro. Torma lembra que o filho do Sr Cashwell é membro e poderá ceder o cartão para os três. O problema é que ele é todo playboy, por isso não var aceitar dar o cartão tão fácil. De qualquer forma, escolha a primeira opção para ajudar a garota. Ela dirá o seu nome, Rubius. Depois, Eldin terá uma idéia. Siga para o bar e o grupo presenciará a apresentação de Marin. Fale com o cara apaixonado e ele dirá que só dará o cartão se o grupo fizer alguns favores para ele. Começando por achar um presente para ele dar para a mulher. Ah... Que boy mais estúpido!!

Volte e fale com a mulher com uma bola de cristal. Ela dirá a seguinte frase: "Você tem que dar algumas flores... Procure por um velho." Já entendeu, não? Vamos ter que voltar à Parcelyte e pedir flores para o prefeito da cidade.

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x           x                                                     x
x  PARCELYTE x ITEM: 1x Pripea Flowers.                               x
x           x                                                     x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Chegando na cidade, fale com o prefeito. Se no começo do game, você mentiu para ele para salvar a pele do seu amigo, agora irá pagar por isso, ou seja,



Nome	xx	Classe	xx	Tipo	xxxxxxxxxxxx
Killer Bee	xx	Classe B	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxxxxxxx
King Lizard	xx	Classe B	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Lizard Mage	xx	Classe B	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxxxxxxx
Neo Bat	xx	Classe B	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Newt	xx	Classe C	xx	Monstro de Água	xxxxxxxxxxxx
Pucci	xx	Classe C	xx	Monstro de Vento	xxxxxxxxxxxx
Windona	xx	Classe C	xx	Monstro de Vento	xxxxxxxxxxxx
Pug	xx	Classe C	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxxxxxxx
Red Selph	xx	Classe B	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxxxxxxx

Não espere que Rubius ajude-o nas batalhas; você vai ter que se virar sozinho. Siga em frente, mate a abelha e siga leste. Corte os arbustos aqui para conseguir uma FLAME FRUIT e um CHARRET NEWT. Volte e siga pelo caminho norte. Derrote o monstro e siga para a direita para pegar um ANTIDOTE. Na área seguinte há algumas abelhas para você derrotar. No canto superior esquerda há um pedaço de parede rachada. Ainda não podemos destruí-la, então deixe para mais tarde e continue, entrando pela caverna à direita. Suba pelos cipós e derrote o monstro.

Quando chegar a uma área cheia de cipós, observe bem o lugar. Não será necessário entrar na caverna, pois esse não é o caminho. Suba no segundo cipó e vá subindo até não poder mais (note que ao final dos cipós há algumas pedras mais claras que Eldin poderá escalar). Ignore o primeiro caminho à esquerda e quando o caminho se dividir outra vez siga pelo segundo caminho ao norte. Você deverá chegar a uma plataforma com uma porta. Entre, pegue um MAGIC GUARD e volte. De volta à plataforma, caia até chegar ao início da área e suba no quarto cipó. Escale, seguindo pelo caminho único até chegar a outra caverna. Derrote o monstro e você deverá sair em outra plataforma. Agora, ao invés de subir, caia e você deverá chegar a outra plataforma. Entre e empurre os blocos para poder pegar um IRON BEAK. Se puder, equipe em seu monstro, caso contrário guarde-o e deixe para mais tarde. Volte ao início da área e faça todo o caminho até a plataforma onde caímos, mas dessa vez, suba e siga para a outra área.

Perceba que ela está tomada pela névoa. Suba pelos dois cipós que estão logo à frente até que o caminho se divida e possa subir por um cipó mais a direita. Aqui, corte alguns arbustos e pegue outra FLAME FRUIT. Volte e siga para a esquerda. Siga em frente até chegar à próxima área. Continue em frente por mais uma tela até que saia da área com névoa. Continue pelo caminho único até que chegue em um ponto onde uma pedra cairá. Rubius ficará apavorada, mas calma. Vamos em frente. Como nenhuma tragédia vem só, a ponte também está quebrada, agora teremos que encontrar um caminho alternativo. Corte os arbustos à direita e caia num buraco (está difícil de ver por causa da fumaça que está no meio, mas acredite, ele está lá).

Nós estamos dentro do vulcão. Tente pisar o menos possível na lava, pois irá perder Hp. Pegue o SPEED SOURCE (você terá que pisar na lava para poder pega-lo) e siga norte para a próxima área. Aqui, veja as pontes à frente. Quando passar por elas, as pontes quebrarão, fazendo você cair. Caso isso aconteça, terá que voltar até o início da área pisando na lava e perdendo muito Hp. Falando em pontes, há duas delas aqui. Siga norte, ignorando a primeira e cruze a segunda ponte, entrando na caverna à frente. Aqui, derrote o monstro e pegue a INSECT CRUSH no baú. Volte e pegue a outra ponte, derrote o monstro e entre na área à esquerda.

Veja o enorme caminho entre as lavas. Há vários baús nessa caverna, mas para pega-los talvez tenha que entrar em algumas batalhas surpresas. Seja rápido: nas divisas pegue os caminhos para a esquerda, BATALHA, para baixo, para cima, BATALHA, BATALHA, para cima. Logo, você sairá da ponte e poderá entrar numa

caverna. Continue em frente, derrotando os monstros e, no final, pegue dois baús com POTIONS dentro dele. Então, salve e continue em frente. Ao passar por uma ponte Eldin verá três monstros e partirá para o ataque.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x   LIGHT   x
x  ESSENCE  x
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x 100 HP   x Essa batalha não será difícil, mas você lutará sozinho (se x
xxxxxxxxxxxxxxxxx o seu monstinho resistir por mais de três turnos, pode-se x
x 1500 Exp x considerar uma pessoa de sorte). Não utilize ataques de fo- x
xxxxxxxxxxxxxxxxx go, pois eles são imunes a esse elemento, ao invés disso x
x 600 G    x invista em ataques físicos. Concentre os seus ataques em um x
xxxxxxxxxxxxxxxxx deles, para só depois partir para o próximo. O ataque Fire x
x Breath não deverá ser problema, ainda mais se comprou armaduras novas em x
x Gruberik. Lembre-se de deixar o seu Hp sempre maior que 15 para evitar x
x preocupações posteriores. x
xxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Acabada a luta, o único Light Essence que restou irá fugir e acabará caindo na lava. Siga em frente e saia da caverna, assim você deverá chegar ao outro lado da ponte e poderá prosseguir. Corte um arbusto que está atrás da árvore para conseguir um Charret Newt. Desça mais um pouco e corte mais alguns arbustos para um Power Source. Volte um pouco e entre num caminho à esquerda. Aqui, procure por um caminho na parede em que é possível escalar. Desça, enfrente o monstro e siga sul, saindo da montanha.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x           x ESTABELECEMENTOS: Weapon Shop, Item Shop, Inn. x
x  KARNAK  x ITEM: 40G, 1x Water Ore, 1x Dried Meat, 1x Aqua Fruit. x
x           x RECEITAS: Water Ore x
xxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Karnak é um acampamento de comerciantes próximo a um deserto. Embora tenha muita coisa a se fazer aqui, não a faremos agora. Assim que entrar, saia do acampamento para que uma cena aconteça. Rubius desmaiara por causa do calor e será levada à tenda de uma mulher que mora ali perto. Lá, saberemos o nome da mulher, Aira, e que ela é cega. Depois de uma pequena conversa, a mulher diz que precisa ir à Karnak para vender um pouco de água. O grupo decide ir com ela. Chegando no acampamento, um homem vem avisar que mais uma garota foi raptada; isso não parece ser bom. Os caçadores do acampamento decidem ir salvar a mulher, enquanto que Aira irá para a tenda do chefe. Agora devemos seguir os caçadores. Siga norte e depois para a esquerda, chegando em outra tela. Aqui, vemos a garota com um monstro perto dela. O monstro mostra que sabe falar e os homens ficam com medo dele e fogem, deixando Eldin e o monstro cara a cara. Agora devemos lutar contra ele. Não se preocupe, será uma batalha fácil, mesmo sem Torma não deverá ser difícil ganhar. Após a luta Aira aparecerá e diz conhecer aquela voz. O seu nome é Sando e ele é um antigo namorado de Aira que desapareceu há algum tempo. Ele fica assustado com a presença da amada e foge. Rubius e Eldin o seguem e presenciaram os seus últimos momentos, onde ele diz que poderá partir feliz se saber que Aira está feliz. Então, o monstro soca uma pedra e liberta as crianças que foram raptadas por ele. Dentre elas está uma garota de cabelos verdes. Ela é amiga de Eldin e Torma. O seu nome é Rami e ela pedirá para entrar no grupo de Eldin. Responda a primeira opção (se escolher a segunda ela ficará repetindo sem parar "Eu não vou aceitar um não como resposta"). Rubius diz para





que precisa de uma aspirina (ASPIRIN), então volte para a sala dos professores e procure por Sedel, um ex-alquimista, no canto inferior esquerdo. Dê o item a Bacchus e receberá um HI-MAGIC como recompensa. Para voltar a ser aprendiz da sua profissão anterior basta falar outra vez com o seu mestre. Depois de tudo pronto, siga para a Torre Guia.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X                                          X
X          Capítulo 4                    X
X                                          X
X          A Maldição                    X
X                                          X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x                               x
x  TORRE  x ITEM: 1x Escape Ball, 1x Ice Ball, 1x Fire Ball, 1x Revive x
x          x          1x Magic Jar, 1x Tower Disk, 1x Potion, 1x Thin Cape x
x  GUIA   x          1x Camu Armor                                     x
x          x                               x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX M O N S T R O S XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  BABY DRAGON      xx  Classe C      xx  Monstro de Fogo  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  BABY FROG       xx  Classe C      xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  BAT              xx  Classe C      xx  Monstro de Trevas XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  BUFFALO         xx  Classe S      xx  Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  KING FROG      xx  Classe B      xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  MINI DRAGON    xx  Classe C      xx  Monstro de Trevas XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  NEO BAT        xx  Classe B      xx  Monstro de Trevas XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  PLATYPUS       xx  Classe C      xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  SENTOPEZ      xx  Classe B      xx  Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  T-REX          xx  Classe C      xx  Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

A Torre Guia é uma das mais antigas ruínas que se tem notícia. Rubius fala que ela foi construída por uma civilização extremamente desenvolvida nos tempos dos deuses. Devem haver muitos tesouros escondidos aqui; continuemos. Examine a rocha com Rubius e ela traduzirá uma antiga inscrição. Ela diz o seguinte: "Quando o caminho para a terra sagrada se fechar, a canção dos Anciãos abrirá um novo caminho." Continue em frente e quando chegar a uma área com o caminho bloqueado, use a TOOL de Rami para acender as tochas e fazer a ponte aparecer. Na sala seguinte há vários monstros para se derrotar. Enfrente-os, se quiser, e abra o baú na porção superior direita para conseguir um ESCAPE BALL. Depois, siga norte, subindo pelo elevador. Esqueça a rachadura na parede à esquerda por enquanto. Ao chegar na sala seguinte, empurre o bloco da esquerda até que possa passar. Vá enfrentando o monstros, entrando sempre no primeiro caminho à esquerda que encontrar. No final dele, você irá encontrar um baú com uma ICE BALL dentro dele. Volte ao início da área e siga sul, indo pelo caminho oposto. Pegue o caminho inferior na divisa e você deverá chegar a um baú com uma FIRE BALL. Volte para a divisa anterior e pegue o caminho ao norte, empurrando o bloco para prosseguir. Mude para Rubius e leia a pedra: "Quando

os quatro dragões se tornarem um só, eles o transportarão à entrada sagrada." Após isso, continue pelo caminho à direita e siga para a outra sala. Pise no switch para a abrir o caminho para a próxima sala e continue norte. Passe pelos sapos e siga norte. Você deverá ver alguns blocos, dois deles são removíveis. Empurre o bloco da direita três vezes para cima e do da esquerda duas vezes; então empurre o da esquerda todo o caminho para a esquerda, até que ele acione o swtich e abra a porta. Derrote os monstros e pegue um REVIVE e um MAGIC JAR nos baús ao norte. Então, pegue os quatro blocos e coloque-os nos switches para reabrir o caminho. Caso erre, basta pisar num dos três buracos ao sul. Agora volte e faça a mesma coisa que fez da outra vez, mas agora com o bloco da direita. Entre na porta que se abriu e suba para o próximo andar. Empurre os blocos para os respectivos switches par abrir o caminho. Quando tiver colocado todos, os monstros se libertarão do cercado e virão atrás do personagem. Enfrente-os, se quiser, e siga para a próxima área. Aqui, siga sul e leia, com Rubius, a lápide: "A terra sagrada é um lugar de descanso eterno." Depois disso, suba as escadas à direita. Pise duas vezes na rachadura do centro (tome cuidado, pois elas cedem após passar uma vez por elas) e você deverá cair bem em cima de um swtich. Entre na porta que se abriu ao norte e continue em frente até chegar no andar seguinte. Pegue um TOWER DISK no baú e continue norte. Há dois switches, mas apenas um bloco. Cada switch abre uma respectiva porta. Se abrir a porta da direita, cairá numa armadilha e alguns monstros virão atrás de você. Então, coloque o bloco no switch da esquerda e entre na porta que se abriu. Você se encontrará numa sala com vários caminhos. À esquerda e ao norte levam a caminhos sem saída, então siga sul. Você encontrará quatro switches e três potes. Para resolver esse problema, afaste os dois potes ao lado das estátuas e coloque um deles no switch superior esquerdo para que as estátuas se afastem, revelando um novo pote. Agora, coloque os potes nos switches e entre na porta que se abriu. Continue em frente e pegue um POTION. Entre na porta ao norte e na sala seguinte abra o baú para conseguir uma THIN CAPE. Suba as escadas e siga para o topo da torre. Aqui, derrote os monstros e suba pelo elevador. Pegue a CAMU ARMOR e leia as inscrições: "Fraco, você não deve tentar deter o mal antes de libertar o selo." Volte e entre na próxima sala à esquerda. Derrote o monstro e examine a inscrição: "Procure pelo iluminar na cidade sagrada." Volte e entre na porta da esquerda. Suba as escadas e depois o altar. O grupo chega no portal para a terra sagrada. Rubius fala que os dois itens que ela conseguiu reaver em Gruberik só funcionam se estiverem unidos. Caso estejam separados, eles são inúteis. Rubius fala que Eldin deve colocar a pedra em um dos quatro buracos e depois ficar no centro do altar. Responda a primeira opção e ganhará o controle do personagem. Examine o buraco próximo do dragão dourado, aperte o botão start e selecione o Gold Shard e a Moon Stone. Uma tela mostra como fica os objetos unidos. Aperte o botão start para pedir para Rubius traduzir as palavras e aperte os botões L ou R para girar o Gold Shard até que consiga formar a seguinte frase: "When the door is opened." Volte para o centro do altar e uma grande quantidade de energia começará a se acumular no cristal. Uma voz aparece e reafirma as inscrições na jóia. Depois disso, Eldin examina a pedra, no entanto, um raio cai sobre o jovem, que fica desacordado.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x                      x
x  PARCELYTE          x
x                      x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Eldin estará de volta à sua casa. Torma estava nas proximidades de Karnak e Rami acabou se encontrando com ele. Rubius fala que ela veio de Nazare, a antiga cidade dos deuses. Ela fala que um homem chamado Ragule entrou no reino de Gratze e convenceu o rei a ressuscitar um antigo monstro para poder usar o

seu poder nas batalhas. Depois de feito, o rei começou a usar o enorme poder do novo monstro para restabelecer o controle sobre o seu reino e dominar os que fossem seus inimigos. No entanto, o poder do monstro não era perfeito e os Anciões conseguiram prendê-lo séculos atrás. Eles dividiram o seu corpo em dois e o separaram de sua alma. Agora, Gratze está tentando reunir outra vez as partes do corpo do demônio para ressuscitá-lo outra vez. O seu corpo pode ser facilmente encontrado, mas a sua alma está presa para sempre na terra sagrada. A Torre Guia é um dos portais que levam à terra sagrada. Ela pede a ajuda de Eldin para conseguir os corpos do demônio antes de Gratze e impedir que o monstro volte a aterrorizar o mundo. Como se não bastasse, Eldin foi amaldiçoado pela pedra e está fraco. Para poder resolver isso, Rubius diz para procurarmos pelo chefe da aldeia dela, pois provavelmente ele poderá curar a sua maldição.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x  ROTA PARA      x                                                    x
x                x ITEM:  1x Revive                                     x
x  GREBERIK      x                                                    x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX M O N S T R O S XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Bloody Bat          xx Classe A      xx Monstro de Trevas XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Poison Toad        xx Classe A      xx Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Snail               xx Classe B      xx Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Siga até o final da tela antes da casa do homem que precisa de um martelo e siga norte. Aqui, use a TOOL de Torma para chegar ao outro lado e a TOOL de Rami para queimar a teia. Enfrente os monstros novos e pegue um Revive num baú ao final. Depois disso, siga para o Mt. Ruhie.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x                x                                                    x
x                x ITEM:  1x Ice Ball, 1x Escape Ball, 1x Magic Source, 1x A- x
x  MONTE          x      qua Fruit, 1x Dried Blast, 1x Earth Fruit, 1x Smoke x
x                x      Ball, 1x Lak Cheese, 2x Ice Ball, 1x Mountain Disk, x
x  RUHIE          x      1x Sanity Pill, 1x Light Tatoo, 1x Victory Bandanna, x
x                x      20 G.                                               x
x                x                                                    x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX M O N S T R O S XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Mad Bull           xx Classe B      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Stone Hawk        xx Classe B      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Bolt Fish         xx Classe B      xx Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Blue Selph        xx Classe B      xx Monstro de Vento XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Wondy             xx Classe S      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Goblin            xx Classe S      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Newt              xx Classe A      xx Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Killer Bee        xx Classe B      xx Monstro de Fogo  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Siga norte. Os arbustos à esquerda não têm nada, então apenas continue norte

















```

X                Capítulo 6                X
X
X                O Grande Espadachim       X
X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x                x                x
x                x ITEM: 1x Antidote, 1x Insect Egg, 1x Short Sword, 1x Earth x
x    MEADOW    x    Fruit, 1x Mysterious Crest, 1x Stun Ball, 1x Revive  x
x    ROAD      x    1x Hi-Potion, 1x Potion, 1x Escape Ball, 2x Mysteri- x
x                x    ous Pin, 1x Earth Sap, 1x Thornlet                x
x                x                x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX M O N S T R O S XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Butterfly      xx      Classe B      xx      Monstro de Vento  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Morphan        xx      Classe A      xx      Monstro de Trevas XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Rugamo         xx      Classe B      xx      Monstro de Vento  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Wild Bull      xx      Classe B      xx      Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Cockatrice     xx      Classe B      xx      Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Treant         xx      Classe C      xx      Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Pretty Moth    xx      Classe A      xx      Monstro de Vento  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

O único INN funcionando agora é o de Nazare. Acredito que você queira passar lá antes de continuar a nossa próxima missão. Chegando em Meadow Road, siga para a esquerda. Vê uma porção de grama mais alta? Procure por uma pequena fissura na porção direita dela e você poderá adentrar no meio das plantas e chegar a um pote com um ANTIDOTE. Fale com o homem próximo e ele dirá que há algumas plantas surgindo na região. Vários lenhadores tentaram cortá-las, mas sempre aparecem novas. O homem não sabe por que isso acontece. Continue em frente e você verá mais um homem. Fale com ele também para saber que as plantas misteriosas também liberam uma fragrância que deixa qualquer um tonto, por isso não é seguro prosseguir. O grupo discute como continuar, então o homem dá a idéia de seguir pelo campo logo abaixo, mas adverte que esse caminho está repleto de monstros perigosos e que não é aconselhável. Mesmo assim, o grupo decide seguir por aí. Então, siga sul.

Siga até ver um baú bloqueando o caminho (que falta Bao faz...), então siga pela abertura à direita na moita. Procure o caminho que leva a uma área aberta ao sul (há uma borboleta aqui). Um pouco abaixo há uma nova abertura; entre por ela para chegar a uma area logo abaixo. Siga pela abertura da esquerda e pegue um INSECT EGG nos arbustos. Continue para a esquerda e vá seguindo pelo caminho dentro da grama até chegar a um baú com uma SHORT SWORD. Pegue-a e volte para onde pegamos o Insect Egg, então siga para a direita. Você deverá sair em outra área aberta. Continue para a esquerda até a próxima tela. Vá para a esquerda até chegar a uma grama que contém uma EARTH FRUIT. Volte para o começo da tela e siga norte até chegar numa nova divisa.

Ao norte há uma ponte, mas vamos seguir sul primeiro. Quando entrar mais uma vez na grama, procure por um caminho que leva à porção norte (não é o que leva à estaca) e você deverá ver um pote rodeado de gramas. Afaste o pote e você descobrirá um caminho secreto. Abra o baú para encontrar o MYSTERIOUS CREST, mas após isso, um monstro aparecerá. Esse é um bom lugar para conseguir experiência, pois o monstro deixa uma boa quantidade de experiência e a batalha é relativamente fácil. Mas, lembre-se que enfrentaremos um chefe no final,



```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x          x
x          x ITEM: 1x Sleep Ball, 1x Boomerang, 1x Daze Ball, 1x Lak x
x  ORDEANS  x      Cheese, 1x Terror Ball, Navaroa, 3x Blue Tea, Black x
x          x      Key. x
x          x RECEITA: Wind Ore x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Após todo esse tempo, você deve ter um personagem Master em alguma profissão. Faça ele procurar um dos tutores para se aperfeiçoar. Se for Swordsman, procure no alto do prédio da Guilda dos Caçadores; se for Bishop, procure na loja de armas de Juda. Ao entrar no vilarejo o garoto deixará o grupo.

Logo ao entrar, siga para o cercado à direita e corte o arbusto para pegar uma SLEEP BALL. Logo ao lado está o INN; você vai querer dormir aqui para recuperar o seu HP e AP. Abra o armário para pegar um BOOMERANG. Quebre o pote mais acima para pegar um DAZE BALL. Acima do INN há a loja de itens. Compre o que quiser. Aqui tem uma dica: você pode comprar Blue Teas na loja de itens daqui por 100G e vendê-lo em qualquer item shop por 150G. Comprando-se 99 deles, você terá quase 5.000G de lucro. Essa dica só funciona agora e é uma boa forma de conseguir dinheiro. Corte alguns arbustos na porção superior esquerda do vilarejo para conseguir um LAK CHEESE. Entre na ingreja e quebre um pote para conseguir 10G. Corte um dos arbustos abaixo da igreja para conseguir um TERROR BALL. Examine um dos cavalos no canto inferior direito para descobrir mais um alquimista. Ele lhe ensinará a fazer o Wind Ore. Agora compre um Blue Tea e volte à Nazare. Fale com a senhora em frente à tenda do chefe e escolha a primeira opção para dar o item a ela. Em troca, você receberá um NAVAROA. Volte ao vilarejo de Ordens e vá à casa de Cain.

Ao chegar na casa dele, vemos a mãe do garoto dizendo para ele voltar para o exército de Gratze. Que bela boas-vindas, não? Cain não quer votar e combater na guerra, então sai de casa. Eldin ficará revoltado com a atitude da mulher e decide sair dali. Escolha a primeira opção para sair, então entre outra vez na casa. Siga para o quarto à esquerda e destrua os potes para conseguir três BLUE TEAS e uma BLACK KEY. Saia e veja Cain falando com o seu irmão adotivo mais novo. O pequeno diz que se Ordens não enviasse tropas para Gratze, o vilarejo seria invadido, por isso a mãe dele quer que ele fique lutando. Fale com o homem à esquerda, perto de um mecanismo de drenar água, para saber que existe uma ruína antiga perto de Ordens. Ele não sabe muito sobre ela e diz para procurarmos a prefeita para nos informarmos melhor sobre ela. Volte à casa de Cain e fale com a mãe dele. Ela confirma a história e que há uma torre nas proximidades. Só que para entrar nela é preciso de uma chave que há muito tempo está desaparecida. Aqui ficamos sabendo também que os aldeões de Ordens, da mesma forma que Nazare, serviram aos deuses, muito tempo atrás. No entanto, o povo do vilarejo acabou esquecendo disso e ignoram o seu passado. A prefeita diz que adoraria ajudar, mas não sabe onde está a chave. A conversa é interrompida por um dos soldados de Ordens, que vem avisar que o exército de Gratze está vindo em direção a Ordens. A prefeita diz para Eldin procurar Cain e escondê-lo na torre antiga. Ela diz que a chave está em algum lugar da casa. Se ainda não a pegou, faça isso agora e fale com a mulher depois. É então que o soldado que veio avisar sobre o avanço das tropas mostra-se um traidor e diz que irá contar onde o garoto está escondido (que coisa mais idiota...). O cara rouba a chave de Eldin e sai correndo, mas o irmão mais novo de Cain tenta pegar a chave de volta. Tentativa desastrosa. Agora teremos que ir atrás de Hayes, o traidor. Saia e vá à torre.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x          x
x          x ITEM: 1x Magic Jar, 1x Iron Beak, 1x Iron Fang, 1x Blood x
x  TOWER OF  x      Rod, 1x Escape Ball, 1x Hi-Potion, 1x Power Source, x

```



para a esquerda até que ele apareça e você possa colocá-lo sobre o switch. Volte e coloque aquele primeiro barril que vimos no switch à direita, mas para isso, você precisará empurrá-lo para cima para poder empurrar para a direita e depois para baixo. Use a TOOL de Torma para chegar ao outro lado. Coloque o pote que estava atrás da teia no switch ao sul. Use a TOOL de Torma na estaca à sudeste para voltar ao começo da tela e siga para a esquerda, usando a TOOL de Torma, até poder pegar um GOLD HELM num baú. Agora suba a escada a nordeste. Empurre uma caixa que está escondida atrás de um dos pilares para cima do switch e a passagem se abrirá. Na próxima sala veja os soldados mortos. Suba a estrutura e o grupo confirma que não há sobreviventes. Ao retomar o controle, examine o baú para as estátuas ganharem vida e te atacarem.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x EARTH VIPERx
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x 700 HP x Eu poderia jurar que eram três deles... A maioria dos ata- x
xxxxxxxxxxxxxxxxx ques do chefe são simples e sem nenhuma mudança de status. x
x 4000 Exp x O seu ataque mais perigoso é o Crush, que causa uma grande x
xxxxxxxxxxxxxxxxx quantidade de dano e ainda diminui a defesa do personagem x
x 1800 G x atingido, mas o chefe raramente usa esse golpe. Ele pode, x
xxxxxxxxxxxxxxxxx ainda, chamar umas gárgulas para ajudá-lo. Quando isso a- x
x contecer, pare de atacar o chefe e ataque a gárgula. Se preferir usar ma- x
x gias, prefira as baseadas no elemento Vento e evite os ataques baseados x
x no elemento Terra sempre que for possível. x
xxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Após a batalha o grupo abre o baú e Ramius ficará muito espantada com o que encontramos. No entanto, ela apenas diz para voltarmos ao vilarejo para falar com a prefeita. Conseguiremos o GREEN SHARD. Aconselho usar uma Escape Ball ou terá que voltar andando todo o caminho...

```
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x x x
x ORDEANS x ITEM: ----- x
x x x
xxxxxxxxxxxxxxxxx
```

A prefeita diz que o grupo pode ficar com o tesouro desde que deixem a chave da torre com ela. Um excelente negócio, na minha opinião. O nosso próximo destino é do outro lado do oceano, então Rami pergunta se ela sabe onde eles podem encontrar um barco. A prefeita diz que não há barcos no vilarejo, mas que há uma cidade chamada Daros é enorme e pode ser que eles encontrem o que precisam lá. A prefeita fala, ainda, que para chegar até Daros eles precisam cruzar um lugar chamado Windmills. Esse lugar é repleto de monstros, por isso é preciso tomar bastante cuidado.

Ao sair, o grupo encontra-se com Cain. Ele sente a perda do irmão (hein? O irmão dele foi morto? Quando? Não me lembro de ter visto ele entre os mortos na torre. Você o viu?) e diz que irá deixar o vilarejo. É então que a mãe dele aparece e diz que ele precisa fugir do vilarejo o mais rápido possível, pois o exército de Gratze logo invadirá o vilarejo. O grupo diz que Ordeans não tem mais soldados, como irá lutar então? A prefeita diz que ainda não sabe, mas irá pensar em algo. O grupo precisa sair também.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxx
x x x
```



```

x          x ITEM: 1x Field Disc, 1x Turban, 1x Speed Source, 1x Wind   x
x WINDMLANDS x          Armor, 1x Dried Milk, 1x Wind Fruit, 1x Dried Meat, x
x          x          1x Dried Bread; 50G, 1x Hi-Potion, 1x Revive, 1x E- x
x          x          arth Fruit, 1x Cave Disc, 1x Flame Fruit           x
x          x                                                                x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Yan                xx Classe A      xx Monstro de Vento XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Galeon             xx Classe B      xx Monstro de Água XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Procyon            xx Classe B      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Crow               xx Classe A      xx Monstro de Vento XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Armored Nail       xx Classe B      xx Monstro de Água XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Neo Trice          xx Classe A      xx Monstro de Vento XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Horned Beetle      xx Classe A      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Lion               xx Classe C      xx Monstro de Terra XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Ao entrar na área, siga para a esquerda. Na tela seguinte, continue para a esquerda até encontrar um baú com um FIELD DISC. Siga norte e depois para a direita. Cuidado para não pisar nos pequenos cactus espalhados por todo chão. Quando chegar na parte do vento, use a TOOL de Torma para chegar ao outro lado. Continue para a direita e use a TOOL de Rami para queimar o tronco e poder pegar o TURBAN. Volte à área do vento e siga sul. Use a TOOL de Torma para chegar à plataforma e siga sul em direção à próxima tela.

Siga para a esquerda e quebre o pote para pegar um SPEED SOURCE. Volte e siga pelo caminho a sudoeste. Na tela seguinte, siga pelo caminho único até encontrar uma trilha de vento que leva a outra plataforma (ela está junto com outra de direção oposta). Você deverá chegar a uma plataforma com várias trilhas de vento. Dê a volta pela direita, de forma que você possa usar a TOOL de Torma na estaca abaixo. Continue para a esquerda e use a TOOL de Torma mais uma vez. Siga sul até cair em uma trilha de vento e chegar a um baú com a WIND ARMOR. Ao sair, siga pela trilha ao norte (você deverá perder um pouco de HP, pois irá sair bem em cima do cactus). Volte e pegue a trilha de vento que leva à plataforma anterior. Agora siga sul em direção à próxima tela.

Siga para a esquerda até encontrar uma placa que diz que Daros está ao norte. Quebre o pote para pegar um DRIED MILK e siga pelo caminho ao norte até ver um monstro atacar outro. Continue até encontrar uns potes; quebre-os para pegar uma WIND FRUIT. Volte à área com a placa e siga sul. Dois grupos de Lions estarão atrapalhando o seu caminho, mas isso não deverá ser problema para Eldin e seus amigos. Siga pelo caminho único e você deverá chegar a outra tela. Pegue o DOG EARS no baú e siga para a direita. Use a TOOL de Torma para não ser levado pelo vento e cair nos espinhos. Use a TOOL de Torma mais uma vez, sóque desta vez na estaca ao sul. Assim, você poderá seguir sul. Na tela seguinte, suba na trilha da esquerda e derrote os monstros. O baú contém uma INSECT EDGE; pegue-a e volte. Siga norte e suba sobre a trilha norte, assim você será empurrado a outra plataforma. Dê um passo para a direita e dois para cima. Nós estamos bem perto do monstro. Aparentemente, ele está dormindo. Rami aconselha que nós passemos com muito cuidado para não acordá-lo, no entanto, Eldin irá cair e acordar o monstro.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x DRYZAN x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x 750 HP x Mais um chefe fraco. A única coisa perigosa aqui é um ata- x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
que simples, que atinge a todos, e o Windstorm, que faz da- x

```





onde aquele rapaz estava impedindo que usássemos a TOOL de Torma. Veja que ele saiu do meio, então poderemos atravessar; faça isso. Suba a escada e você notará que o caminho está bloqueado por alguns barris. Empurre o barril da direita duas vezes para cima e você poderá entrar na mina outra vez.

Você verá que o grupo não poderá andar sobre os trilhos, então suba no carrinho logo em frente e poderá chegar ao outro lado. Suba no outro carrinho próximo e você deverá cair em uma sala com um buraco; caia nele. Lute contra os monstros e pegue o CAVE DISC num baú. Volte subindo a escada e pegue uma cationa no carrinho para voltar. Siga noroeste, mas não entre na próxima área ainda. Siga sul e pegue uma VITAMINS no baú, então volte e siga norte. A área seguinte está rodeada por monstros. Derrote-os e pegue o GOOGLES no baú. Tome muito cuidado com os monstros Shadow e Gorgon, eles têm ataques fatais para os seus monstrinhos. Quando tiver acabado, siga em frente até a próxima tela. Use a TOOL de Torma na estaca à esquerda e depois na estaca ao sul. Acione o switch à esquerda e use a TOOL na estaca à esquerda, depois use-a novamente à esquerda e siga norte. Mate a Hydra e siga para a tela à esquerda para pegar o DARK FANG. Volte e use a TOOL de Torma na estaca ao norte. Entre no carrinho à direita e você deverá chegar numa área com um pote rodeado por barris. Empurre um dos barris e tire o pote para descobrir um buraco; caia por ele. Siga pelo caminho subterrâneo até encontrar uma nova escada; suba por ela. Na sala seguinte, dê a volta pelo carrinho para pegar uma KUKURI no baú. Volte e suba no carrinho. No outro lado da área, use a TOOL de Torma e derrote Gorgon antes de subir a escada. Tome cuidado, pois Gorgon é um dos monstros mais poderosos da mina.

Na área seguinte, mova a caixa da esquerda para a esquerda de forma a poder prosseguir. Evite descer pelas escadas (há uma seta indicando o local que você poderá cair, caia por eles). Você deverá chegar a uma plataforma onde é possível pegar 300G, mas terá que matar o monstro se quiser fazê-lo. Continue descendo e você deverá encontrar um minerador. Fale com ele para saber que o seu amigo foi acionar alguns explosivos, mas ainda não voltou. Ele pede para nós irmos averiguar o que aconteceu com ele. Caia no buraco à esquerda e você deverá ver o amigo do velho. ele diz que foi atacado por monstro enquanto estava colocando as bombas e as deixou lá. Ele pede para nós matarmos os monstros e pergarmos as bombas. Use a TOOL de Torma para chegar ao outro lado e derrote todos os monstros da área. Depois disso, empurre uma das caixas ao sul para poder pegar os EXPLOSIVES. Volte e dê os explosivos ao homem apertando o botão Select e escolhendo a opção Special. Volte para a área onde havia o velho e siga sul. Fale com o homem dos explosivos de novo e ele usará as bombas para abrir o caminho, no entanto, ele não tem nenhum isqueiro, então ele pede para Rami acender o pavio da bomba. Cumprimos a primeira parte da missão; agora vamos à segunda. Antes de prosseguir, no entanto, aconselho voltar à cidade e dormir no INN.

Do início da mina, siga para a tela da esquerda e veja que o caminho está aberto e agora poderemos prosseguir. Na tela seguinte, pegue o WOODEN MALLOT no baú à direita (será preciso matar o monstro antes). Siga norte e continue em frente até chegar a uma sala com um Shadow passeando. Mate-o e pegue a saída inferior direita. Continue o caminho único até encontrar um vagão. Vê as caixas acima dele? Empurre a que está mais à direita até poder usar a TOOL de Rami para poder queimar a teia e prosseguir pelo caminho norte, enfrentando três grupos de aranhas. Você encontrará mais um minerador, fale com ele para salvá-lo e volte e suba no carrinho. Vroom Vroom! Você deverá chegar a uma sala com alguns monstros e três caminhos; pegue o caminho inferior direito. Nessa sala, veja o caminho de madeira. Ele está muito velho e cai com qualquer coisa que passe sobre ele, por isso só poderemos passar por eles apenas uma vez. Faça o seguinte: pise na primeira tábua e siga 1 passo para o norte, agora dê 5 passos para a direita e mais um para o norte. Pegue o pote e siga 3 passos para a esquerda, dois para cima e então coloque o pote no switch ao sul (você precisa segurar o botão R para que Eldin não mova-se). Pegue o pote à direita e siga norte por 4 passos. Coloque o pote no switch ao sul e uma estaca se erguerá ao norte. Use a TOOL de Torma para poder agarrar-se a ela

e poder prosseguir. Entre na tela ao norte e fale com o minerador. Ele diz que não consegue encontrar uma saída, mas acha que se mudar os barris poderá encontrá-la. Vamos ajudá-lo, como sempre. Empurre o barril mais ao sul para a esquerda e o outro para cima, assim poderá prosseguir.

De volta à sala das Hydras e dos três caminhos, pegue o caminho inferior esquerdo e suba no vagão. Siga um pouco para o nordeste e use a TOOL de Torma para acionar o switch à esquerda. Agora reentre no carro e siga para a esquerda para pegar o HEADBAND. Volte ao carrinho e note que ele irá desviar o seu caminho, pois acionamos o switch lá atrás. Siga o caminho único até a próxima tela e continue para a próxima e depois para a próxima (desculpe por isso, mas não tinha nada lá mesmo...). Empurre o barril sobre o switch ao sul e os outros barris irão se destruir, então tire o pote dali e caia pelo buraco. Use a TOOL de Rami na teia ao norte e examine o painel. Dekar diz que aí pode ser um mecanismo que controla o fluxo da água. Rami tentará ativá-lo, mas está sem combustível, então teremos que encontrar combustível para ativá-lo. Volte e desça a escada à direita. Passando pela água, você deverá chegar numa sala com um baú. Para poder pegá-lo, use a TOOL de Torma no switch à direita e o baú misteriosamente quebrará. Então, vá até lá e pegue o PUMP FUEL. Agora, volte à máquina e use o item (naquele mesmo esquema de abrir o menu e escolher Special). Agora volte para a tela anterior e você verá que a água se foi. Desça pela escada e siga norte (veja que o monstro que estava te atacando agora foge do herói). Siga o caminho único (ignorando a estaca) e você deverá chegar a um baú com um FATAL PICK. Volte e use a TOOL de Torma para poder entrar no carrinho à esquerda. Siga até chegar a um elevador; desça por ele e entre na primeira porta que encontrar. Na nova área siga até encontrar uma teia de aranha. Use a TOOL de Ram para abrir um buraco bem abaixo do switch. Mate o monstro que está por detrás da teia para que ele não atrapalhe mais. Continue até encontrar um Fire Dragon. Derrote-o e dê a volta, chegando ao lado superior da caixa à direita. Agora aconselho que salve o jogo, pois é possível que você erre algumas vezes. Empurre a caixa cuidadosamente até o switch que está atrás da teia. Ao fazer isso, a estaca um pouco mais acima abaixará. Siga para lá e empurre a caixa que está próxima a ela uma vez para a esquerda. Agora use a TOOL de Torma para ativar o switch e os baús irão explodir, permitindo que você pegue o EXPLOSIVES.

Siga norte e fale com o minerador, que não sabia nem do ataque de Gratz a Gruberik. Agora, volte todo o caminho até o local onde pegamos o Pump Fuel. Fale com o velho e ele dirá que para abrir a saída precisará de uma bomba. Abra o menu e dêo item para ele. Ele colocará a bomba, mas novamente não tem fogo. Rami ajudará mais uma vez e o caminho será aberto. Agora já acabamos de salvar a todos, então já podemos sair da caverna. Use uma Escape Ball (eu avisei, não foi?) e saia. Se você não ouviu o meu conselho, terá que voltar tudo outra vez e vai ser bem cansativo (pode apostar nisso...) Agora vamos a Parcelyte. Lembra-se que Dekar disse que queria falar pessoalmente com o rei?

```
xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x                   x
x  PARCELYTE      x
x                   x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Vá ao castelo e fale com o rei. Darek irá contar ao rei a situação e pedirá um barco, mas o rei diz que todos os barcos que Parcelyte possui estão no campo de batalha e estão sendo usados. O rei pergunta se o famoso herói não poderá usar o barco de um civil. Lembra-se daquele pirata que estava jogando com Darek? Lembra-se que ele falou que tinha um navio ancorado num cais? Eu lembro... De volta ao mapa, siga para Gruberik.





lhento para conversar. Rami e os demais vão atrás, mas Dekar pede um pouco de privacidade, então os três saem... e se escondem atrás de uma moita. Ah, claro. Uma conversa dessas eles não poderiam perder... Torma e Rami começam a discutir sobre o romance dos dois. Torma diz que esse romance nunca dará certo por causa da idade de Dekar e de Marin, mas Rami não acredita que isso será possível. Como sempre, a escolha sobre quem está certo caiu sobre Eldin. Se você acha que Torma está certo e que o namoro nunca dará certo, responda a primeira opção, mas se acha que a idade não será motivo para afastar os dois, responda a segunda opção. Toda essa baboseira, fez com que Dekar percebesse os três lá e os expulsassem. Ah! Quase não reparei, Rubius também estava lá! (até ela...) Depois da conversa, Marin decide voltar para casa, mas, antes de sair, ela encara Dekar por um bom tempo. Depois de tudo resolvido, sigamos para Jungle Spire.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x          x
x  JUNGLE  x ITEM: 1x Insect Egg, 20G, 1x Large Egg, 1x Wild Berry, 1x  x
x          x          Mountain Disc, 1x Insect Cover, 1x Earth Sap, 1x  x
x          x          Earth Fruit, 1x Francesca, 1x Thornlet, 1x Power  x
x          x          Source, 1x Revive.                                x
x  SPIRE  x          x          x
x          x          x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Nome          xx  Classe  xx  Tipo          XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Bug Lord      xx  Classe A  xx  Monstro de Trevas  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Butterfly    xx  Classe B  xx  Monstro de Vento  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Rafflesia     xx  Classe B  xx  Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Stinger       xx  Classe A  xx  Monstro de Fogo  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Blue Griff    xx  Classe B  xx  Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Madeant       xx  Classe A  xx  Monstro de Terra  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Whitewing     xx  Classe A  xx  Monstro de Vento  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Desert Rose   xx  Classe B  xx  Monstro de Trevas  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Winged Blossom xx  Classe S  xx  Monstro de Vento  XXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Siga o caminho único até sair do porto e chegar à floresta. Aqui, continue no caminho único, derrote os monstros e siga todo o caminho para a direita. Sob um dos arbusto há um INSECT EGG; pegue-o e volte, seguindo pelo outro caminho. Você verá algumas pedras à sua esquerda. Bao pode quebrá-las com a sua marreta, mas deixe para mais tarde, pois sob um dos arbustos ao norte há 10G. Continue pelo caminho norte até encontrar um cipó, onde você poderá descer. Na plataforma há uma batalha surpresa, então cure-se antes de descer. Quebre o ovo aqui para pegar o LARGE EGG. Ao invés de entrar na caverna, volte e siga pelo caminho das pedras que eu comentei há pouco. Na tela seguinte, suba pelo quarto cipó para poder chegar à parte superior da floresta. Siga pela tela da esquerda e queime o primeiro tronco que vir para encontrar uma passagem secreta. Caia pelo buraco e quebre o ovo para encontrar uma WILD BERRY. Caia pela abertura e quebre outro ovo para pegar um MOUNTAIN DISC. Aiga pela direita, mate os monstros e suba novamente pelo cipó para chegar novamente ao local onde queimamos o tronco para encontrar o buraco. Dessa vez use a TOOL de Bao na estaca para fazê-la abaixar e use a TOOL de Torma para chegar ao outro lado; faça o mesmo com a outra estaca. para chegar à área seguinte. Aqui não há muito segredo: apenas siga o caminho único até que ele divida-se







xxxxxxx	Nome	xx	Classe	xx	Tipo	xxxxxxx
xxxxxxx	Wispy	xx	Classe B	xx	Monstro de Luz	xxxxxxx
xxxxxxx	Medusa	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxx
xxxxxxx	Ice Lizard	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxx
xxxxxxx	Firebird	xx	Classe A	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxx
xxxxxxx	Red Core	xx	Classe A	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxx
xxxxxxx	Thunder Dragon	xx	Classe B	xx	Monstro de Terra	xxxxxxx
xxxxxxx	Winged Lion	xx	Classe B	xx	Monstro de Vento	xxxxxxx
xxxxxxx	Lava Dragon	xx	Classe A	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxx

Volte ao local onde enfrentamos King Creeper e siga para a esquerda. Na tela seguinte, quebre os ovos para encontrar um Large Egg, então continue em frente até chegar à grande face na parede. Examinando-a o grupo lê a seguinte mensagem: "Fases diferentes de dia e à noite", assim decidem esperar até anoitecer. À noite, sob a luz da Lua, a face abre a boca, liberando a entrada para o grupo. Antes de entrar, no entanto, examine o cachorro para descobrir outro alquimista, que lhe ensinará a fazer o Ex-Potion;

Dentro das ruínas, troque para Rubius e examine a tumba para ler a seguinte inscrição: "Prossiga pelos buracos e suba o curso da água". Assim, caia no buraco e prossiga sul para a tela seguinte.

Siga para a esquerda e norte na próxima divisa para encontrar o Cotehardie. Volte e continue para a esquerda. Use a TOOL de Bao na estaca para poder usar a TOOL de Torma na estaca ao norte. Continue para a tela seguinte. Corte os arbustos para encontrar um Bark Helm. Aqui há um monstro bem forte chamado Core. Eles têm pouco HP, mas uma defesa extremamente alta e geralmente fogem das batalhas antes que você possa atacá-lo. Caso consiga vencê-lo ganhará uma grande quantidade de experiência. Volte e siga para a esquerda, usando a TOOL de Torma. Continue pelo caminho único e pegue a Bark Tapa antes de seguir para a próxima área.

Siga todo o caminho norte até encontrar uma cachoeira e um pedestal. Acenda este último com a TOOL de Rami, então volte um pouco e cruze o tronco à direita. Continue até encontrar um caminho para a direita.

Continue em frente, mate o Winged Lion e então pegue uma Escape Ball no arbusto à esquerda. Continue pelo caminho norte e suba no grande cipó. No alto da montanha você deverá ver um poderoso monstro guardando um pedestal. Ele é uma boa captura; pegue-o se quiser. Acenda o pedestal com Rami, então volte. Siga para a esquerda e continue pelo caminho único através dos cipós. Siga para a esquerda para chegar à próxima tela. Continue para a esquerda e corte uns arbustos para pegar uma Dark Fruit, então volte.

Use a TOOL de Torma na estaca à direita. Desça pelo cipó e corte os arbustos à direita para conseguir um Bark Shield. Não corte os arbustos ao sul, pois é uma armadilha. Ao invés disso, desça pelo cipó à direita e entre na grande lagoa de lama. Siga sul e volte para a terra, caminhando para a próxima tela. Corte os arbustos à esquerda para encontrar uma Rose Seed, mas tome cuidado para não entrar na lama, ou irá parar em outra área. Depois de pegar o item, desça no buraco e pegue a Heavy Tunic na baú no canto inferior direito.

Agora vamos passear pela poça de lama com a ajuda da TOOL de Torma. Use-a na primeira estaca ao sul, depois na estaca à direita. Aproxime-se da borda superior direita da pequena ilha e caminhe até o arbusto no outro pedaço de terra. Você não irá afundar, pois essa parte é rasa. Corte a planta para pegar um Revive. Use a TOOL para chegar à ilha ao sul e caminhe sul em direção à próxima porção de terra. Corte os arbustos para pegar um Hi-Potion, então



Nome	xx	Classe	xx	Tipo	xxxxxxxxxxxx
Death Petal	xx	Classe A	xx	Monstro de Terra	xxxxxxxxxxxx
Butterfly	xx	Classe B	xx	Monstro de Vento	xxxxxxxxxxxx
Shell Snake	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxxxxxxx
Giant Bloom	xx	Classe B	xx	Monstro de Luz	xxxxxxxxxxxx
Dark Fly	xx	Classe B	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Vampire Rose	xx	Classe A	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Snow Fiend	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxxxxxxx
Chimera	xx	Classe A	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Ghoul	xx	Classe C	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Shadow	xx	Classe C	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Zombie	xx	Classe B	xx	Monstro de Terra	xxxxxxxxxxxx
Doganbo	xx	Classe A	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxxxx
Medusa	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxxxxxxx
Ice Lizard	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxxxxxxx

Ao desembarcar, siga o caminho único até chegar à floresta. Continue até encontrar um fantasma; siga-o. Corte os arbustos para conseguir uma Dark Fruit e continue seguindo o fantasma. Você verá que entrou na mesma tela. Alguma coisa está errada. Vamos voltar. Para a nossa surpresa, vários monstros apareceram. Isso significa que Eldin e os demais se perderam por dentro da floresta. Entre na tela da direita e fale com o padre, que está perdido. Vamos tentar encontrar uma saída daqui. Siga norte e tente sair da floresta pelo único caminho disponível. Logo, você deverá estar de volta ao cais. Entre na casa um pouco ao sul e pegue a Holy Water no armário.

Volte e fale com o padre. Ele pede para banharmos uns túmulos com essa água. EK, vamos fazer isso. Quem sabe assim a floresta volta ao normal. Use a TOOL de Torma para atravessar o rio. Siga em frente e pegue um Forest Disk. Continue em frente e siga sul na próxima divisa. Aqui, pegue um Dark Tatum no baú e volte.

Siga para a direita e logo você irá se deparar com dois caminhos. Ambos levam ao mesmo lugar, mas vamos pegar a trilha superior, pois, apesar de um pouco mais difícil, é menor. Derrote o monstro e siga em frente. Na tela seguinte, siga pelas pedras, mas tome cuidado para não tocar o ácido, ou perderá HP. Ao chegar na parte superior da tela use a TOOL de Torma duas vezes até chegar na plataforma mais abaixo, onde você poderá usar a mesma TOOL para chegar na da direita. Você agora terá a opção de pegar um equipamento, mas para isso precisará perder um pouco de HP. Ela é uma arma não tão poderosa, mas extremamente efetiva contra demônios. Se tem uma boa fonte de cura, como alguém com a magia Heal e com bastante AP, aconselho arriscar, caso contrário, pule o próximo parágrafo.

Caia no ácido e dê a volta pela ilha que você está e suba pelo cipó que está na porção inferior da ilha. Você verá um baú atrás de uma caveira. Infelizmente, essa é uma espada para espadachins, de forma que as únicas pessoas que podem equipá-la são Dekar e Eldin, desde que esteja com a profissão Knight ou Swordsman. Volte e suba no primeiro pedaço de terra que vir (se bem que a essa altura já deve estar com apenas 1 de HP e não perderá mais HP ao andar). Faça todo o caminho novamente até chegar à plataforma pela qual caímos.

Use a TOOL de Torma para chegar à plataforma da direita. Veja que o martelo de Bao não consegue quebrar essa resistente caveira. Você verá o fantasma de antes entrando numa tumba. Cure-se, então examine o túmulo. Entre no menu, vá em Special e use a Holy Water. O fantasma aparecerá, mas parece não estar alegre ao ver o grupo.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



Mulheres, crianças, qualquer um que pudesse abrir um sorriso e sorrir foi assassina brutalmente pelos soldados. Agora todo o lugar não passa de memórias. Apesar disso, você só poderá usar os serviços do lugar, como o INN e a Igreja, se pagar... Eu sei! É estranho, mas é assim.

Entre na primeira casa e quebre o pote no canto direito para conseguir um Dried Meat. A casa à esquerda é a loja de armas e armaduras. Abra o armário para conseguir um Moldy Bread. Aqui há novas armas para seu Fighter, no entanto eu aconselho continuar com a Cutter Whip, pois é uma arma mediana, mas causa dano em todos os inimigos. Aqui há ótimos equipamentos para a sua Wizard. Vá ao INN e abra o armário para outro Moldy Bread. Logo acima está a loja de itens e mais um Moldy Bread no armário. Para pegá-lo você terá que usar a entrada secreta na parede à esquerda da loja.

Siga pelo caminho ao lado da Igreja para chegar ao cemitério do vilarejo. O grupo nota que há um túmulo aberto. Aproximando-se percebemos que leva uma espécie de catacumba. Vamos entrar lá.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x          x
x      O      x ITEM: 1x Killer Armor, 2x Charred Newt, 1x Revive, 1x Life x
x L          D x      Source, 1x Dark Chains, 1x Antidote, 1x Clothes,      x
x      F      x      1x Dark Armor, 1x Room Key, 1x Rotten Meat, 1x Moldy x
x A          E x      Bread, 1x Rotten Meat, 1x Dark Crystal, 1x Magical x
x          x      Bikini, 1x Moldy Bread, 2x Mind Source, 1x Mirror x
x N T A      x      Key, 1x Dark Armor, 1x Demon Mask, 1x Soldier Shield,x
x          x      1x Magic Jar, 1x Tail Ring, 1x Storage Key, 1x Me- x
x D H D      x      morial Pendant, 1x White Shard; 90G. x
x          x          x
x      E      x KEY-ITEM: Room Key, Mirror Key, Soldier Shield, Storage x
x          x      Key, Memorial Pendant, White Shard. x
x          x          x

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome      xx      Classe      xx      Tipo      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX Dark Spirit      xx Classe A      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Sprite          xx Classe C      xx Monstro de Luz  xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Zombie          xx Classe B      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Sky Horse       xx Classe A      xx Monstro de Luz  xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Hellhound       xx Classe A      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Dark Wolf       xx Classe S      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Black Dragon     xx Classe B      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX Wispy           xx Classe B      xx Monstro de Luz  xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Siga oeste e cruze a porta. No salão, tome cuidado com os Wyspys, pois eles poderão aparecer bem atrás de você, fazendo-o entrar numa batalha com Surprise Attack. Derrote os monstros, então use a TOOL de Rami para acender os dois candelabros que estão na porção norte do salão. Com a luz de volta ao recinto, o grupo consegue identificar o buraco na parede logo à frente. Desvie-se das poças vermelhas, pois elas causam um bom dano ao HP do grupo. Siga todo o caminho norte para chegar numa outra área.

Siga pelo caminho à esquerda e caia no final dele para chegar a uma área com alguns monstros; derrote-os e pegue a Killer Armor. Siga sul e veja que algumas caveiras ganharam vida. Ignore-as, ao menos que queira acumular experiência, e suba a escada no final do corredor. De volta à superfície, quebre os potes para conseguir dois Charreds Newt e um Revive. Siga norte (você terá

que passar pela poça vermelha e perder um pouco de HP) e volte à tela onde caímos anteriormente. Vá seguinte e acendendo todos os candelabros que vir para que o grupo possa identificar a rachadura e prosseguir.

Na sala seguinte, siga todo o caminho norte e quebre alguns potes no canto superior direito para encontrar um Life Source, então siga para a esquerda para chegar à próxima área. Quebre os potes à esquerda para encontrar uma Dark Chain e um Antidote. Feito isso, quebre a parede ao norte com a TOOL de Bao.

Nós estamos dentro da mansão agora. Examine a porta à direita da tela para que Rami descubra que esta é o armazém e que está trancado. Quebre os potes da redondeza para encontrar uma Dark Armor. Volte para a esquerda da tela e você deverá ver algumas caixas. Puxe a primeira caixa para o norte até poder destruir um dos barris com a TOOL de Bao, então empurre outra caixa para o norte até poder destruir outro barril. Dessa forma, o caminho estará livre e você poderá prosseguir sem maiores problemas.

Nós agora estamos num grande salão com oito portas; entre na superior esquerda. Quebre o pote no canto superior esquerda para conseguir uma Clothes, então volte. Entre no quarto superior direito e abra o armário para conseguir a Room Key, então volte. Use a chave que acabamos de pegar na porta ao norte (veja que precisa acessar o menu) e entre no quarto. O fantasma de uma garota aparecerá à procura de um pingente. Leia o diário sobre a mesa para saber que a garota estava esperando por alguém que não apareceu. Volte.

Desça para o primeiro andar e a porta no centro da sala será aberta. Siga pelo novo caminho. Entre na porta da extrema esquerda para chegar à cozinha. Os potes escondem um Moldy Bread e um Rotten Bread. Cruze a porta no canto superior para chegar à dispença. Derrote todos os inimigos para que a porta no canto superior esquerdo seja aberta. Mas, antes de sair, pegue um Rotten Bread num dos potes. A área seguinte não tem nada, então apenas continue ao próximo andar. A única coisa de interessante aqui é o pote no final do corredor ao sul, pois que tem um Dark Crystal. Se mais o que fazer por essa área, volte ao local logo após o grande salão e siga pela porta na extrema direita. Siga pelo corredor estreito e siga sul, depois para a esquerda até encontrar alguns potes. Quebre-os para encontrar dois Mind Sources. Sem mais o que fazer, volte.

Agora, pegue a porta central. Quebre os potes à esquerda e pegue um Magical Bikini para Rami e um Moldy Bread. Essa armadura que acabamos de conseguir deixa o seu usuário com o status Regen, o que pode salvar a vida dela em momentos difíceis. Feito isso, volte à sala anterior.

Siga pelo corredor à esquerda e continue pelo caminho único até chegar ao jardim. Tente manter-se no caminho de areia para evitar cair em umas armadilhas escondidas. O caminho estará repleto de inimigos, incluindo umas caveiras que ganharão vida à medida que passar próximo delas. Após passar das caveiras, siga para a direita até não poder mais e depois siga norte, cruzando o portão assim que puder. Quebre o pote superior direito para conseguir a Mirror Key e depois volte para o salão com oito portas.

Use a Mirror Key na sala inferior esquerda e entre. A sala é repleta de espelhos. Rami dá uma olhada no seu visual e percebe que o seu relexo ganhou vida. Assustada, a garota logo percebe que não se tratava de uma brincadeira de um Lich. Depois de derrotá-lo o espelho irá quebrar, revelando uma passagem por detrás dele. Antes de seguir por ela, pegue uma Dark Amor no pote à esquerda e leia o diário para saber um pouco mais sobre a história da garota.

No andar seguinte, tome cuidado com os buracos. Se cair, voltará à sala anterior. Siga o caminho para a direita até poder usar a TOOL de Torma num pequeno pilar e seguir para o outro lado. Quebre os potes no final e pegue a Demon Mask, então caia no buraco ao lado. Você chegará a uma sala repleta de potes e monstros. Derrote-os e comece a quebrar os potes feito louco, pois em um deles há o Soldier Shield. Empurre a caixa, derrote o monstro e pegue em um dos potes um Magic Jar. Saia da sala e você voltará ao salão das oito portas. Veja que há uma estátua bloqueando o acesso a uma das salas do primeiro andar. Veja também que ela está sem um escudo, então coloque nela o escudo que aca-











pital que dorme, Eristol será a casa da besta amaldiçoada que acordará do seu eterno sono." Feito isso, agora teremos que visitar a cidade submersa.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X                                          X
X          Capítulo 9                    X
X                                          X
X          O Portão do Tempo              X
X                                          X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Volte ao local onde havia algumas estacas e use a TOOL de Torma para chegar à estaca da esquerda. Aqui, tomaremos um bom atalho de saída da fortaleza. A partir daí você já deve o que fazer, mas eu aconselho usar logo uma Escape Ball para não perder tempo.

Ao sair de Gratze o grupo estava de volta ao navio. Todos no navio estão bem confiantes, apesar de não terem a mínima idéia de onde fica Eristol. Posicione Eldin ao lado de Rubius e abra o menu para usar o Royal Ring (menu Special). Eldin deixará o anel escorregar e cair no oceano. Co incidência ou não, era exatamente isso o que faria a ilha submersa de Eristol aparecer. Bem, o que estamos esperando?

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x          x                                          x
x          x ITEM: 2x Sea Disc, 1x Water Armor.      x
x  ERISTOL  x                                          x
x          x KEY-ITEM: Maze Key, Blue Shard.        x
x          x                                          x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  M O N S T R O S  XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Nome          xx  Classe  xx  Tipo          XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Hornfish     xx  Classe B  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Garbost      xx  Classe A  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Ammon        xx  Classe C  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Octopod      xx  Classe C  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Seahorse     xx  Classe C  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Medusa       xx  Classe C  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Drill Shell  xx  Classe A  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Elasmosaur   xx  Classe B  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Aqualoi      xx  Classe B  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX  Devilfish    xx  Classe B  xx  Monstro de Água  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

Essa é uma das mais belas cidades de Lufia, apesar de estar completamente destruída. Siga norte e entre no prédio à frente. Leia a inscrição na parede: "Está acabado. Não há como deter este monstro... Meus filhos... Eu sei que não fui o melhor dos pais, mas eu amo vocês com todo o meu coração. Por favor, encontrem uma forma de sobreviverem." Suba as escadas à esquerda e leia a outra

inscrição na parede para saber que os sobreviventes deixaram uma última lição antes de morrer. Aqui saberemos que para criar o Anel da Proteção (Protect Ring) precisaremos de uma Gema Brilhante (Bright Gem). O que isso quer dizer? De qualquer forma, saia pelo buraco no teto à esquerda.

Siga para a esquerda e depois norte, descendo as escadas. Suba a escada à direita e entre na casa para ler mais uma inscrição: "Meu filho, te mandarei através do Portão do Tempo. Você merece viver... Nada disso é culpa sua. Nós devemos ficar e pôr um fim à besta. Nós a criamos, então é nossa responsabilidade darmos um fim nela. Provavelmente nós não nos encontraremos mais... Espero que estejam bem." Bem, há várias inscrições aqui. Todas falam sobre o ataque dos monstros à cidade. Eristol dominava a arte de invocar monstros há tempos, mas algo saiu do controle. Se mais, volte e siga pela saída ao norte para chegar ao templo.

Siga norte e desça as escadas. Continue até encontrar um bloco impedindo a passagem; empurre-o para poder prosseguir. Nós chegaremos a uma sala alagada e repleta de monstros marinhos. Para atravessá-la teremos que nadar, o que nos tornará vulnerável aos vários peixes que rondam o lugar. Siga norte e examine a pedra para que Rubius pronuncie as palavras mágicas que abrirão a porta.

A sala seguinte também está alagada. Desça para a água e siga norte para chegar a uma plataforma com um Sea Disc dentro dela. Volte e continue pelo outro caminho. Você deverá chegar a outra divisa; pegue o caminho da esquerda e siga até encontrar alguns pilares. Use a TOOL de Torma neles para chegar ao lado direito e cruze a porta. Suba na plataforma flutuante e siga em frente. Na tela seguinte, siga sul e entre na água novamente. Quando o caminho se dividir, siga sul.

Use a TOOL de Torma na estaca à esquerda e suba na plataforma à sua direita para ser levado para o sul; suba na inferior esquerda; agora dê avolta e suba na mesma plataforma, só que desta vez no sentido sul-norte; suba na próxima no sentido norte-sul; suba na plataforma à direita e você será levado ao lado sul da sala. Saia pela porta ao sul.

Entre na água e siga sul. continue até poder sair da água, então cruze a ponte ao sul (lembre-se de que só poderá subir em cada quadrado apenas uma vez, iou irá cair e terá que recomeçar, além de enfrentar vários monstros). Siga o caminho único até encontrar um bloco impedindo-o de prosseguir. Empurre-o, derrote o monstro e desça as escadas. Ignore os pilares e siga norte, em direção à próxima tela. Continue norte e pegue mais um Sea Disc no baú, só então caia na água. Você deverá ver uma escada logo à frente; não suba nela. Ao invés disso, siga para a esquerda. Continue pelo caminho único até chegar numa sala com um monstro e uma parede rachada. Use a TOOL de Bao para quebrá-la e chegar numa sala com um pequeno tesouro de Eristol: a armadura Water Armor. Ela é excelente e pode ser equipada em monstros marinhos. Agora, volte àquela escada que ignoramos a pouco tempo e siga por ela.

Cruze a porta logo à sua frente e suba na plataforma flutuante à direita no sentido norte-sul. Você será levado a um baú com uma chave (Maze Key). Com a chave em mãos, volte e suba na escada ignorada há pouco tempo. Continue subindo até chegar ao último andar e cruzar a grande porta. Suba no altar e use a chave que acabamos de pegar para abrir a porta.

Dentro da sala, examine a inscrição na pedra com Rubius para saber que os próximos passos exigem algum sacrifício. Na tela seguinte, siga para a esquerda para encontrar uma grande porta e uma rachadura na parede. Ignore esta última por enquanto e cruze a porta. Suba na plataforma flutuante e continue norte. Você deverá ver quatro fontes jorrando água. As bocas dos leões são grandes o suficiente para uma pessoa passar, assim vamos seguir por aqui. Entre na segunda fonte para encontrar mais 4 fontes; suba na terceira e mais fontes. Agora suba na última para encontrar um poderoso monstro.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx









dele e deixará que use a escada; faça isso. Desça a longa escada e você estará de volta ao mapa mundo. Eristol agora está bem diante dos nossos olhos. Repare ainda que não temos navio, uma vez que estamos no passado. Sem mais o que fazer, siga para Eristol.

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X                                             X
X      Capítulo 10                          X
X                                             X
X      A Ira de Parcelyte                   X
X                                             X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x      x                                     x
x  E      x ITEM: 1x Wind Fruit, 1x Power Source, 1x Hi-Magic, 1x Ma- x
x  R      x      gic Source, 1x Revive; 1x Aqua Fruit, 1x Mind Sour- x
x  I      x      ce, 1x Meat Cube, 1x Solid Milk, 1x Magic Source,    x
x  S      x      1x Sea King Helm, 1x Surf Staff, 1x Pure Water,      x
x  T      x      1x Sacred Fruit, 1x Revive, 1x Healing Disc.        x
x  O      x                                     x
x  L      x KEY-ITEM: Sea Stone.                                       x
x      x                                     x
```

```
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      Nome      xx      Classe      xx      Tipo      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXX      White Whale      xx Classe C      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Killer Whale      xx Classe C      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Aqualoi      xx Classe B      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Lamia      xx Classe A      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Elasmosaur      xx Classe B      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Sea Dragon      xx Classe A      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Sea Giant      xx Classe A      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Octopus      xx Classe C      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXX      Ammonite      xx Classe S      xx Monstro de Água      xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

Ao chegar, todo o grupo se espanta com a beleza do lugar e se questiona se um monstro teria coragem de destruir tamanha beleza. De qualquer forma, continue em frente. A pedra que procuramos deve estar no templo, mas antes vamos dar um giro pela cidade e ver o que encontramos de bom.

O prédio no canto inferior esquerdo é o INN e custará 200G se quiser dormir. Abra o armário no fundo da sala para conseguir uma Wind Fruit. Antes de sair, leia os livros ao lado para aprender uma antiga receita do povo de Eristol: a Ex-Magic. Saia do INN e siga norte, entrando no prédio à esquerda. Você verá uma garota com uma roupa de coelhinho. Ela ficará muito envergonhada, mas responda-çhe que ela ficou muito bonita com aquela roupa (10° opção) e ela te ensinará a fazer o Fortune Ring. Ao final descobrimos que existem alquimistas mulheres também (sem machismo garotas ;]

A casa ao lado é a loja de equipamentos. Aconselho comprar o Silver Helm e o Silver Shield para Eldin e para Dekar. Ao lado está a loja de itens. Siga o caminho norte e entre na igreja, à esquerda. Cure-se, salve e retire qualquer armadura amaldiçoada que tenha colocado. Feito isso, quebre o pote ao fundo

para conseguir um Power Source. Entre no prédio à sua direita e quebre os potes para conseguir um Hi-Magic e um Magic Source. Desça as escadas e quebre o pote à esquerda para conseguir um Revive e saia. Sem mais o que fazer, entre no templo.

Aqui no templo há algumas observações. O lugar é exatamente igual ao que passamos no presente; a única diferença aqui é que o lugar não está alagado. Repare também que os baús que você abriu JÁ ESTÃO ABERTOS mesmo que nós estejamos no passado. Muito estranho, não? Erra feio! Bem, não vamos deixar que isso atrapalhe a nossa diversão. Ainda há vários baús para serem pegos.

Siga o caminho único até encontrar alguns potes; quebre-os para conseguir um Aqua Fruit. Siga para a esquerda e empurre o bloco para poder passar. Eu disse que não havia água? Falei cedo demais... Enfrente a baleia e tome cuidado com seus ataques. Repare que ela ainda está em sua forma menos evoluída; isso quer dizer que ela ficará ainda mais poderosa. Capture-a, pois será um bom monstro no futuro. Da mesma forma que fez da última vez, leia a inscrição na pedra com Rubius para que ela diga as palavras mágicas e abra a porta.

Siga o caminho único e entre na água novamente. Nós já pegamos o baú acima, lembra-se? Então siga para a esquerda e suba as escadas. Mais à frente você deverá ver outra escada, mas ignore-a por enquanto. Continue pelo outro caminho e você deverá ver um Sea Dragon e uma porta logo à frente. O monstro também é uma boa escolha de captura. Cruze a porta para encontrar um Mind Source no baú, então volte e siga pela escada ignorada há pouco. Continue pelo caminho único e cruze a porta ao norte. Você deverá chegar numa sala com um monstro e uma parede rachada; use a TOOL de Bao para quebrar a parede.

Você deverá chegar numa sala com várias paredes quebradas. Quebre a rachadura da direita e vá quebrando até chegar num baú com Meat Cube, então volte e quebre a parede da esquerda. Continue quebrando as paredes ao norte até chegar a um baú com um Solid Milk. Volte e quebre as rachaduras no canto inferior esquerdo da sala para chegar a um baú com um Magic Source. Volte à sala anterior e caia no buraco no centro da sala (precisará passar sobre ele uma vez para que ele se abra).

Você deverá cair numa parte alagada, então apenas suba a escada e siga ao sul. Siga para a direita até encontrar uma porta escondida sob a água de uma fonte; entre. Lá dentro há três grupos de monstros e uma chance bastante alta de um ataque surpresa, então tome cuidado. Após derrotar todos os monstros, acione o switch no centro da tela e volte. Continue para a direita até encontrar uma sala com um dos tesouros de Eristol: o sea King Helm. Esse item que acabamos de pegar é excelente para o seu monstrinho aquático. Volte à divisa e siga o caminho sul. Da última vez que estivemos nessa sala haviam várias plataformas flutuantes, mas desta vez precisamos apenas descer a escada e seguir para o canto inferior direito dela, onde há um grande portão.

Continue o caminho único até que este se divida, obrigando-o a pegar a trilha da esquerda. Você deve lembrar-se dessa sala, então apenas cruze a ponte frágil ao sul e continue até que precise usar a TOOL de Torma para chegar ao outro lado. Na sala seguinte, entre na água e continue até ver uma escada; suba por ela e empurre as caixas para poder chegar numa sala com um monstro e vários baús. Eles contêm um Surf Staff, um Pure Water, uma Sacred Fruit e um Revive. Ô felicidade, hein? Agora, volte suba na primeira escada que vir, derrote os monstros e continue subindo até chegar na sala que fala sobre o sacrifício.

Está precisando dormir? Siga para a esquerda e siga o caminho até o Portão do Tempo. Chegando lá, saia pela saída sul e volte para uma das cidades. Lá descanse, salve e reviva um dos seus personagens. Sem mais o que fazer, volte à sala depois do aviso do sacrifício e desça as escadas ao sul. Continue o caminho único até chegar numa sala com um poderoso monstro esperando a nossa chegada. Não dê moleza e ataque-o com tudo o que tem.

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx



Os monstros aqui são bem poderosos, principalmente os Golden Golens. Siga o caminho único até a primeira divisa. Siga norte e suba no cano, indo o caminho único até a divisa seguinte; continue sul. Quando descer dos canos, siga para a direita e entre na prisão (nós a ignoramos da última vez que estivemos aqui, lembra-se?). continue até ver Cashwell e seu filho presos; o cara se acha o rei da cocada preta. O grupo faz um suspense, mas decide libertar todos das prisões. Continue explorando as prisões e veremos Marin presa. Delar tentará arrombar a porta, mas será inútil. Agora vamos ter que encontrar a chave das jaulas, antes de mais nada. Ao tentar sair da prisão, dois comandantes aparecem e nos atacam. Após a luta, o cara foge carregando a chave da prisão. Vamos atrás dele.

Volte aos canos e siga leste na divisa. Continue até chegar à próxima divisa, a qual você deverá seguir pelo caminho ao sul. Continue em frente (o caminho é único) e logo veremos o comandante. Estamos chegando perto! Continue. Suba no elevador da direita e depois corte o fio marrom à direita. Volte e siga à próxima tela. Continue em frente, mate o Silver Dragon (ele é bem forte) e NÃO abra o baú. Há um monstro dentro dele.

Suba novamente no cano acima e siga sempre para o sul nas próximas divisas, assim, você chegará à área com névoa. Veja os soldados dos dois exércitos lutando. Ilário. Continue em frente (use a TOOL de Torma quando precisar) e o grupo deverá avistar Tappa (lembra-se dele no começo do jogo? Ele estava falando sobre o teste para ser caçador aos heróis). O jovem soldado está no meio de uma luta contra um soldado de Gratze. Após derrubar o inimigo, o cara joga-o no precipício (ha ha ha). Continue em frente e corte o cabo escuro, então volte ao local onde usamos a TOOL de Torma e prossiga pela esquerda.

Continue em frente e quando estiver aproximando-se da barreira, dois guardas o atacam com alguns monstros. Esteja preparado para dois ataques surpresa. Continue pelo caminho único, passando pela tela das plataformas flutuantes (siga direto), e suba no elevador da direita. Lá em cima, siga sul e você irá chegar à sala com engradados. Desça um andar e siga para a direita, entrando na porta ao lado do tanque de guerra. Estamos no depósito, que está cheio de monstros e soldados para você se lutar caso queira experiência. Siga para a direita e você deverá ver o comandante que estamos atrás atravessando alguns portões; siga-o. Ignore a porta logo à frente e siga para a direita para encontrar uma Stun Gun, uma Crystal Robe e uma Revival Armor. Este último item é um dos melhores equipamentos de todo o jogo, uma vez que tem a habilidade de reviver o personagem que a estiver usando. Agora, volte e entre na sala ignorada há pouco.

Estamos nos dormitórios dos grandes generais de Gratze. Há vários deles, então prepare-se para várias batalhas longas. Apesar de demoradas, essas batalhas estão longe de serem difíceis. Gaste todo o seu MP aqui se quiser, não há chefes em Gratze. Ao final, encontraremos o maldito que carregou a chave; derrote-o também e pegue a Jail Key. Com a chave em mãos, volte e liberte os seus amigos. Só uma dica, como nós cortamos o fio escuro anteriormente, o caminho de volta deverá estar bloqueado onde usamos a TOOL de Torma, então devemos seguir para a direita e depois para o norte. O resto do caminho você já deve conhecer.

Chegando na cela, fale com Cashwell e receba 100G de recompensa, então abra o baú ao norte para um Pure Water. Na cela seguinte há um Magic Source. A 4ª cela tem um baú, mas ele está impossível de pegar por enquanto. Eu disse por enquanto! Vá à cela seguinte e quebre o esqueleto para descobrir uma passagem secreta que leva ao baú, contendo um Music Box. Na sexta cela há um Mind Source. Antes de abrir a cela de Marin remova todos os equipamentos de Dekar. Isso mesmo! Ele deixará o nosso grupo.

O casal, então se encontra e dá um intenso beijo. Todos viram-se envergonhados, menos Bao, que não vê motivos para tanta vergonha. (putz...) Gratze diz que irá entrar para o exército de Parcelyte para poder lutar de frente contra o exército de Gratze (lembre-se que derrotamos apenas um pequeno grupo de soldados, ainda há vários deles mais à frente). Retomando o controle, pegue um Speed Source acima e saia do lugar. Não use o Escape Ball.



M O N S T R O S					
Nome	xx	Classe	xx	Tipo	xxxxxxxxxx
Death	xx	Classe A	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxx
Dark Skull	xx	Classe B	xx	Monstro de Trevas	xxxxxxxxxx
Neo Goblin	xx	Classe B	xx	Monstro de Terra	xxxxxxxxxx
Earth Dragon	xx	Classe A	xx	Monstro de Terra	xxxxxxxxxx
Ice Demon	xx	Classe A	xx	Monstro de Água	xxxxxxxxxx
Demon Steed	xx	Classe A	xx	Monstro de Fogo	xxxxxxxxxx
Holiner	xx	Classe B	xx	Monstro de Luz	xxxxxxxxxx

Logo ao chegar na torre, siga para a direita (ainda do lado de fora) para chegar a um baú com um Bolt Shield. Feito isso, siga para a esquerda (ainda do lado de fora) para encontrar uma porta; entre. Lá dentro há vários monstros. Vê o monstro Neo Goblin? Este é um dos monstros mais fortes por enquanto, então aconselho capturá-lo, principalmente se deseja completar os vários andares da Ancient Tower. Aqui também há o monstro Death, que pode causar morte-instantanea. Tome cuidado!

Ignore os baús vazios e desça as escadas no final da sala. Siga para a direita e pegue o Wind Shield no baú, então desça a escada à sua direita. Siga para a direita até ver três caveiras juntas uma das outras; quebre a que está à esquerda para encontrar um Magic Source. Siga todo o caminho à direita para encontrar um pote com um Life Source dentro dele. Acione o switch ao sul e volte às três caveiras. Veja que uma escada apareceu próxima a elas; siga por ela e encontrará mais outro switch. Ao acioná-lo uma grande quantidade de areia cairá sobre os heróis.

Agora a maioria dos Neo Gobllins se foram, mas o lugar virou uma verdadeira praia para monstros como Earth Dragons e Ice Demons. Por falar neles, os Ice Demons não são tão fortes, mas tome cuidado com o Earth Dragon, que poderá tirar cerca de 30 pontos de HP dos seus personagens (isso se estiver equipado com as armaduras aconselhadas). Além disso, ele é uma boa opção de captura. Quando estiver cansado de brincar com os monstros, entre na porta central ao norte para chegar a um altar. Leia a inscrição com Rami para saber que a chama no pedestal deve ser de grande importância (dã... Alguém aí duvidava disso?). Aproxime-se do pilar e pegue a Chama Azul (Blue Flame), então volte ao começo da dungeon (você pode usar a skill Escape, se alguém do seu grupo a tiver).

Entre pela entrada principal e você deverá ver três buracos; anteriormente você cairia por eles se passasse próximo a eles, mas como acionamos o switch e drenamos toda a areia do andar, isso não acontecerá mais. Quebre o pote no centro da sala para descobrir um Strong Disc e siga pelo caminho da esquerda. Você deverá chegar a uma série de potes; comece a quebrar todos eles até descobrir uma Terror Ball. Agora, volte e siga pelo caminho da direita. No andar seguinte, use a TOOL de Bao para destruir as caveiras acima. Derrote os monstros que estão na sala e examine o baú no canto superior esquerdo para descobrir um... alquimista? Isso mesmo. Ele lhe ensinará a fazer o Miracle, um dos melhores itens de todo o jogo. Excelente! Agora volte e siga sul.

Siga para a direita e logo você deverá ver uma parede rachada; quebre-a com a marreta de Bao e desça a escada. Lá embaixo veremos outro altar, mas este este sustenta a Chama Dourada (Golden Flame); pegue-a também. Agora, volte e vá para a esquerda, subindo as escadas. Siga para a esquerda e depois para o norte, pegando uma Escape Ball dentro dos potes, então volte e siga para a direita. Pegue a primeira divisa à direita e você deverá encontrar uns potes com uma Sacred Fruit; pegue-a e volte à divisa, seguindo para a esquerda e cruzando o portão.

O caminho invisível de Gratze ainda está fresco em sua memória? Há algo pare-





da e diz para voltarmos para a Tower of Guidance.

Essa parte é um pouco complicada de se entender, então vou fazer uma pequena explicação: as duas fadas que a música se refere são as duas torres (Guidance e Lugwa). As duas torres são guardadas por criaturas lendárias (como a que acabamos de enfrentar). Como uma das criaturas morreu, é como se uma das torres tivesse fracassado ao tentar tocar o Céu. Assim, o caminho ficou aberto para que a outra torre pudesse fazê-lo. Em outras palavras, o portal no topo da Tower of Guidance nos levará à Terra Sagrada (as Terras Brancas da profecia). Então, vamos até lá.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
x                                     x                                     x
x  TOWER OF  x ITEM: 1x Silver Sword, 1x Silver Rod, 1x Silver Plate, 1x  x
x                                     x      Escape Ball, 1x Rune Rapier, 1x  x
x  GUIDANCE  x      Miracle, 1x Bright Armor.                             x
x                                     x                                     x
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXX  Death            xx Classe A      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Neo Goblin       xx Classe B      xx Monstro de Terra xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Demon Steed      xx Classe A      xx Monstro de Fogo  xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Toutei           xx Classe A      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Demon            xx Classe A      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Death Skull      xx Classe A      xx Monstro de Trevas xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Goblin Mage      xx Classe B      xx Monstro de Terra xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  King Hydra       xx Classe S      xx Monstro de Terra xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXX  Dullahan         xx Classe A      xx Monstro de Terra xxxxxxxxxxxx
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

A porta está aberta. Ótimo! Vamos em frente. Você irá encontrar monstros novos por aqui, então não baixe a guarda. Siga em frente, acenda as duas tochas e entre no grande salão. Quebre a parede na rachadura no canto superior esquerdo da tela com a TOOL de Bao e você encontrará dois baús e uma inscrição; leia o que esta diz com Rubius e pegue uma Silver Sword e uma Silver Rod nos baús. As duas armas são excelentes, mas se equipou a Zircon Sword em Eldin e o Long Staff em Rami, deixe-as para lá. A inscrição na pedra fala sobre uma maldição; será que é a mesma que se abateu sobre Eldin? Volte à tela anterior e siga pela porta central para encontrar um elevador; suba nele para chegar ao próximo andar.

Empurre o bloco da esquerda e siga o caminho da esquerda até chegar a um abismo e algumas estacas. Use a TOOL de Torma para chegar ao outro lado e siga sul em direção à próxima sala. Suba as escadas ao lado para chegar a uma sala com um baú contendo uma Silver Plate. Então volte ao começo da sala e use a TOOL de Torma na estaca à direita por duas vezes até poder subir as escadas no final da sala. Acione o switch para fazer subir as estacas, então passe para o outro lado e use a TOOL de Torma para fazê-las voltar ao normal e poder prosseguir.

Na sala seguinte, pegue um Escape Ball no baú à direita e volte ao pequeno labirinto suspenso à esquerda. A primeira coisa a se fazer aqui é tomar cuidado para não cair, ou então irá parar numa sala repleta de monstros. Para atravessar, empurre o pilar à direita o máximo possível para a direita, então saia do labirinto e use a TOOL de Torma para agarrar-se a ele por baixo. Empurre-o para cima até poder empurrar o outro pilar para a direita. Não se preocupe com

o baú. Quando puder cruzar a porta, volte e empurre o primeiro pilar para cima do switch, abrindo a porta. Cruze a porta e volte imediatamente por onde veio para pegar a Rune Rapier no baú (ainda é pior do que a Zircon Sword). Feito isso, use a TOOL no pilar abaixo e repita todo o puzzle.

Na sala seguinte quebrea a parede à esquerda e atravesse-a. Você deverá encontrar um dos monstros mais poderosos de todo o game - a King Hydra - e mais um puzzle. Estando em frente ao bloco azul, faça o seguinte:

- > Empurre o bloco à direita 1 vez;
- > Empurre o bloco superior direito 1 vez;
- > Empurre o bloco ao norte 1 vez;
- > Empurre o bloco superior esquerdo 1 vez;
- > Empurre o bloco ao sul 1 vez;
- > Empurre o bloco à direita 1 vez.

Você deverá poder abrir o baú que contém um Holy Shield. Para sair, empurre o segundo bloco ao sul para a direita. Voltando à sala anterior, continue pelo caminho único ignorando o pilar e seguindo pela passagem ao sul. Continue até chegar a uma divisa. Não entre pela porta ao sul, ao invés disso, caia no labirinto ao norte (isso mesmo, caia). Você deverá ter que sofrer com alguns espinhos e alguns monstros, mas isso velará a pena, pois um Miracle e uma Revive Armor o espera ao norte. De volta à sala dosespinhos, vamos à solução de mais esse puzzle.

- > Use a TOOL de Torma no pilar à esquerda;
- > Use a TOOL de Torma no segundo pilar ao norte;
- > Empurre o primeiro pilar para a esquerda e o segundo para a direita 1 vez;
- > Use a TOOL de Torma no pilar ao norte;
- > Use a TOOL de Torma no pilar ao leste;
- > Encoste no pilar à direita e ande 1 vez para a direita, então use a TOOL de Torma no pilar ao sul;
- > Pegue a Bright Armor no baú (boa para o seu monstrinho de Luz);
- > Use a TOOL de Torma no pilar ao norte e empurre-o 2 vezes para o norte;
- > Empurre o pilar da esquerda 1 vez para a esquerda;
- > Volte um pouco e use a TOOL de Torma no pilar a sudoeste do que acabamos de mover;
- > Empurre o pilar ao norte 2 vezes para o norte.

A porta, então deverá se abrir e você poderá prosseguir. O caminho seguinte é bloqueado por algumas estacas, mas nós temos Bao e sua grande marreta para resolver esse problema. Nós chegaremos a uma sala que já visitamos da outra vez que estivemos aqui, então provavelmente você já sabe por onde ir. Mesmo assim eu irei continuar a ajudá-lo; siga norte para chegar a uma sala com uma rachadura que leva a um baú com um Feathered Hat; pegue-o e volte. Siga sul.

Você ainda deve lembrar-se desse puzzle; para resolvê-lo coloque os dois potes

ao lado das estátuas nos switches inferiores, então pegue o pote que está próximo à entrada e coloque no switch superior direito. As estátuas irão se afastar, mostrando um pote escondido. Pegue-o e coloque no switch que falta, então a porta será aberta. Prossiga o conhecido caminho até o topo da torre.

Quando chegar nas quatro estátuas dos dragões, pise nas plataformas perto dos dragões e vamos unir as pedras com os amuletos que pegamos nas nossas últimas missões. Após juntar os dois itens, uma mensagem aparecerá. Aperte o botão Start para que Rami traduza e forme as frases abaixo:

Dragão Inferior Esquerdo
Itens: Gold Shard + Moon Stone
Frase: "WHEN THE DOOR IS OPENED"

Dragão superior esquerdo
Itens: White Shard + Cloud Stone
Frase: "THAT WHICH IS SEALED IN"

Dragão Inferior Esquerdo
Itens: Blue Shard + Sea Stone
Frase: "THE WHITE LANDS AND BLUE DEPHTS"

Dragão superior Direito
Itens: Green Shard + Wind Stone
Frase: "SHALL BE FREEDED ONCE AGAIN"

Quando a porta for aberta, aquele que está preso nas terras brancas e profundezas azuis irá ser libertado novamente

Com isso, o portal para as Terras Brancas irá se abrir. Quando menos esperamos, Ragule aparece. Ele estava nos espionando o tempo todo. Quando soube que Eldin estava protegendo aquela que sabia onde os amuletos e as pedras sagradas esta-

vam escondidos, entregou a Cloud Stone para o pai do aventureiro. Ragule já acreditava que o velho caçador iria entregar o artefato para o filho, que iria fazer todo o trabalho para ele. Agora, as portas da cidade sagrada estão abertas e um demônio está dentro deles. O nome desse demônio? Ragule. O maldito sai, mas deixa alguns monstro para nós derrotarmos.

```

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x  MONSTER CRONY  x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x  900  HP  x  Mais uma batalha muito fácil. Apesar de serem dois, não são x
xxxxxxxxxxxxxxxxx  tão difíceis quanto Dark Guardian, que enfrentamos na torre x
x 16000  Exp  x  vizinha. Os monstros de Ragule  possuem ataques fortes, mas x
xxxxxxxxxxxxxxxxx  possuem pouco HP. A sua maior  preocupação deverá ser com o x
x  6850  G  x  ataque Dark Breath, que causa Paralysis, Confusion e Sleep. x
xxxxxxxxxxxxxxxxx  A melhor forma de escapar desse  ataque é fundindo-se com o x
x o seu monstrinho mais forte. Nesse caso, aconselho fazer uma fusão de ca- x
x da vez, assim, nunca mais de dois personagens sofrerão esse ataque. Tente x
x derrotar todos de um vez, mas se não for possível (caso não tenha fusão), x
x use suas melhores magias e ataques, como Rapidfire e Miracle Hit. x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

```

Após a batalha, o grupo decide ir atrás de Ragule, mas Rubius nos impede. Ela diz que ele está muito poderoso, pois ao invés de reviver a besta que uma vez destruiu a cidade de Eristol, Ragule fundiu-se a ela. No entanto, o poder da besta que Ragule queria invocar era grande demais para ele e por isso ele está sendo controlado. Rubius diz que a única forma de derrotá-lo é fazer com que Eldin funda-se também com a fatídica besta. No entanto, Rubius diz que a energia liberado será muito grande e que por isso a alma de Eldin poderá não resistir e ele pode acabar sendo controlado pela besta também. Nesse momento, Rubius diz, os seus amigos deverão matá-lo sorrateiramente. Torma não está nem um pouco satisfeito com essa idéia, mas diz que provavelmente Eldin já tomou sua decisão e que nada que ele faça irá mudar isso.

De volta ao mapa mundo saberemos que o caminho até Nazare foi bloqueado pelos capangas de Ragule, então teremos que cruzar o caminho através da montanha de gelo.

```

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x          x
x      MT      x
x          x
x      RUHIE   x
x          x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx  M O N S T R O S  xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxx      Nome          xx      Classe      xx      Tipo          xxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxx  Unicorn
xxxxxxxxxxx  Commander
xxxxxxxxxxx  Yeti
xxxxxxxxxxx  Divine Bird
xxxxxxxxxxx  Thunder Beast
xxxxxxxxxxx  Air Elemental
xxxxxxxxxxx  Bolt Fish

```







Agora volte à divisa do Golden Fox e siga pelo outro caminho.

Continue pelo caminho único e quando ele se dividir vá pela esquerda. Quando puder seguir para a esquerda, siga sul. No final do percurso você deverá encontrar um Strong Disc dentro de um cristal. Feito isso, volte e siga pelo caminho ignorado e suba as escadas ao norte.

Logo no começo da área você irá se deparar com mais três escadas. Pegue a que está à nordeste e suba no elevador mais à frente para chegar numa plataforma com vários cristais e dois grupos de inimigos. Derrote os monstros e quebre os cristais para encontrar uma Ancient Sword. Essa é a melhor espada de todo o jogo, equipe-a em Eldin imediatamente. Volte às escadas e siga pela inferior direita, pois a escada à esquerda leva a um caminho sem saída. Suba no elevador no final do caminho e continue até chegar à tela seguinte.

Aqui, quebre os cristais nas laterais da sala para conseguir um Miracle, dois Hi-Magic e o Ancient Helm. Já sabe o que fazer com esse equipamento, não é mesmo? Pois é... Quando estiver pronto, caia no buraco no meio da sala para chegar a uma sala com tochas automáticas. Siga norte (qualquer um dos caminhos serve) para encontrar-se com Ragule.

O malvadão lança um poderoso feitiço do grupo, mas Eldin acorda o poder conseguido com a besta e desvia o golpe. Vendo que não adiantaria conversar, o grupo decide lutar.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x   RAGULE           x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x 2240 HP x O malvadão em pessoa... Como era de se esperar, esse cara x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx não vai ser moleza. O seu ataque mais poderoso deve ser o x
x 0 Exp x Double Hit, que deverá matar um dos seus personagens ins- x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx tantaneamente (talvez aquele que estiver equipado com a An- x
x 0 G x cient Ring resista). Miracle Hit não é muito forte, mas irá x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx curar seu HP, então tome cuidado. Os demais ataques do chefe x
x são medianos e atingem a todos. Pelo menos, Ragule não possui nenhuma ha- x
x bilidade de causar status negativos. Tenha Rami no seu grupo usando Heal x
x All ou use Miracle Attacks constantemente. Lembre-se de não gastar todo o x
x AP aqui, pois uma batalha mais difícil ainda nos espera à frente. x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
```

Após a batalha, uma surpresa. Odin, o grande Deus, cultuado por todos em Nazare, decide treinar o poder de destruição da sua criaturinha e o manda nos atacar. Agora, iremos lutar contra a versão completa do monstro que destruiu a cidade de Eristol.

```
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x   GOLDIARK        x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
x 8000 HP x Agora a coisa vai ficar feia. A primeira coisa a se fazer é x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx usar todos os seus itens que aumentam status, como Vitamin, x
x 32700 Exp x e magia Fortify em todos. Repare que os ataques do chefe a- x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx tingem valores próximos a 300 pontos de HP, então é impres- x
x 32000 G x cindível aumentar a DEF dos seus personagens o máximo pos- x
xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx sível. Esqueça de Rami por enquanto, ela deverá entrar na x
x batalha, usar a Magia Fortify e Mirror e morrer em seguida. Não gaste i- x
x tens de reviver com ela, pois será inútil. O mesmo pode ser dito de Bao. x
x Deixe os seus amigos mortos na batalha e troque-os de lugar quando a sua x
x barra de IP estiver cheia, então use Install. x
```















```

X Horrify          X   4   X Ataque simples que causa status Fear no inimi-X
X                  X       X go.                                     X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Earth Slash     X   3   X Ataque simples baseado no elemento Terra em X
X                  X       X todos os inimigos.                             X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Miracle Hit     X   3   X Ataque simples que rouba HP do alvo.       X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

OBS: Aquele que for atingido pelo Blunt Hit voltará na batalha seguinte com apenas 1 ponto de HP. Essa técnica é boa para evoluir monstros.  
OBS 2: Independente de quanto tirar, a técnica Miracle Hit sempre irá roubar 50 de HP.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX B I S H O P XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXX TÉCNICA XXXXXXXX AP XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX EFEITO XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Soothe          X   5   X Cura o status Burn.                               X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Divine Ray      X  38  X Ataque baseado no elemento Luz em todos os X
X                  X       X inimigos. (Nível 3)                             X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Desfrost        X   5   X Cura o status Frozen.                               X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Rally           X  20  X Revive e cura 1/4 do HP.                            X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Heal All        X  40  X Cura todo o HP de todos os aliados.              X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Valor           X  30  X Revive e cura todo o HP.                            X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX R O G U E XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXX TÉCNICA XXXXXXXX AP XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX EFEITO XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Rapidfire      X   0   X Ataque simples em todos os inimigos.             X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Escape         X   0   X Ataque simples em todos os inimigos, deixan- X
X                  X       X do-os com o status Blind.                             X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Shared Pain    X  30  X Dano não elementar em 1 inimigo.                  X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Magic Drain    X   0   X Absorve o AP de magias usadas contra o perso- X
X                  X       X nagem que usar Magic Drain.                             X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
X Bribe          X   0   X Paga 1000G para que o inimigo vire aliado por X
X                  X       X 3 turnos.                                       X
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

OBS: Caso o Rapidfire não acerte os inimigos, o usuário aumentará um pouco a sua agilidade.  
OBS2: A quantidade de dano causado pelo ataque Shared Pain está relacionada ao HP do personagem que usou a skill.  
OBS3: Na contagem de AP usado, não constam as magias de cura e suporte, apenas as de ataque.









8. Santuários (Shrines): Locais de oração de determinadas profissões. Cada tipo de Santuário somente responde com a respectiva profissão. Não entre num Santuário que sabe que não pode usar ou um ladrão aparecerá e roubará um pouco do seu dinheiro. Ao passar os níveis, os ladrões roubarão cada vez mais dinheiro.
9. Templos (Temples): Locais onde é possível recuperar um pouco do HP e AP. Alguns templos estão amaldiçoados. Se entrar num templo amaldiçoado, perderá HP, AP e poderá ficar com um status negativo aleatório (geralmente Poison). Evite-os com o passar dos níveis, pois a chance de encontrar templos amaldiçoados ficará enorme a partir do nível 20.
10. Em determinadas partes da caverna, você encontrará uma espécie de bolinhas coloridas. Bolinhas vermelhas recuperam o HP, enquanto que as bolinhas azuis recuperam o AP.
11. Você não poderá voltar pelo mesmo caminho que passou, então ao chegar numa sala, não poderá voltar para a sala anterior.
12. Ao chegar no final de cada andar, você enfrentará um chefe.

Agora que está a par das principais regras, poderá entrar na caverna e pegar os valiosos itens que se escondem. Aqui abaixo vai a lista de missões de Bandido.

```

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXX      Item          XXX  Prêmio  XXX      Onde encontrar  XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXX  Iris Water       XXX   100G   XXX   B03F to B10F   XXXXXXXXXXXXX
XXX  Crystal          XXX   300G   XXX   B06F to B13F   XXXXXXXXXXXXX
XXX  Dark Ruby        XXX   500G   XXX   B11F to B20F   XXXXXXXXXXXXX
XXX  Bright Gem       XXX   600G   XXX   B16F to B22F   XXXXXXXXXXXXX
XXX  Fire Sand        XXX   700G   XXX   B25F to B27F   XXXXXXXXXXXXX
XXX  Bitter Cheese    XXX   800G   XXX   B32F to B42F (*) XXXXXXXXXXXXX
XXX  Rotten Meat      XXX  1000G   XXX   B01F to B60F (*) XXXXXXXXXXXXX
XXX  Music Box        XXX  2000G   XXX      -- -- (*)   XXXXXXXXXXXXX
XXX  Rose Seed        XXX  3000G   XXX   B27F to B34F (*) XXXXXXXXXXXXX
XXX  Navaroa          XXX  3500G   XXX   B32F to B36F (*) XXXXXXXXXXXXX
XXX  Meat Cube        XXX  4000G   XXX   B37F to B57F (*) XXXXXXXXXXXXX
XXX  Egg Dragon Fang  XXX  5000G   XXX   B37F to B43F   XXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

```

- \* Bitter Cheese também pode ser encontrado nos Esgotos. Logo após Jida Village.
- \* Rotten Meat também pode ser encontrado nos Esgotos e comprado em Daros.
- \* Music Box em Gratze Fortress.
- \* Rose Seeds são encontradas em Jungle Spire.
- \* Navaroa pode ser conseguido trocando-se por um Blue Tea com a mulher em Nazare.
- \* Meat Cubes podem ser comprados em Eristol (Passado).

Nota: Os andares listados são onde a probabilidade de encontrá-los é maior. Mas, muitas vezes, cheguei a encontrar determinado item

em um andar que não foi um listados acima. A Iris Water, por exemplo, pode ser encontrada em todos os andares, mas é bem mais fácil encontrá-la nos primeiros. Esse é o raciocínio.

Abaixo vai a lista detalhada dos andares. Essa lista não foi feita por mim. Eu a consegui em sites de fãs. Mas, testei os 30 primeiros andares e não vi erro algum, por isso decidi colocá-la.

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 1° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: ---

Monstros Encontrados:

Bat, Blue Jelly, Death Moth, Mosquito, Mousse S, Newt, Puny Moth, Red Jelly, Spider

Itens Encontrados:

Equipamentos Bamboo Spear, Boomerang, Chopping Board, Cloth Hood, Clothes, Club, Fishing Rod, Knife, Mace, One-Piece, Pointy Hat, Pot

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Insect Egg, Potion, Wake-Up Call, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

BOSS: Goblin

EXP 250

HP 155

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 2° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 5

Monstros Encontrados:

Baby Frog, Bat, Beetle, Blue Jelly, Death Moth, Lizard Mage, Mosquito, Mousse S, Pucci, Red Jelly, Spider

Itens Encontrados:

Equipamentos Bamboo Spear, Boomerang, Butterfly Knife, Cloth Tunic, Clothes, Club, Fishing Rod, Leather Armor, Leather Shield, One-Piece, Pointy Hat, Rapier, Sharp Bone, Simple Ring, Wooden Mallet

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Insect Egg, Potion, Wake-Up Call, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread

---

BOSS: King Lizard

---

EXP 50

HP 24

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 3° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 6

Monstros Encontrados:

Baby Dragon, Baby Frog, Beetle, Buffalo, Death Moth, Killer Bee, King Lizard, Lizard Mage, Mousse S, Pucci, Pug, Pupa, Red Jelly, Red Selph, Sentopez

Itens Encontrados:

(Raro) Iris Water

Equipamentos Bamboo Spear, Cloth Tunic, Clothes, Club, Fishing Rod, Knife, Leather Armor, One-Piece, Pointy Hat, Pot, Rapier, Sharp Bone

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Potion, Sanity Pill, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Mini Dragon

---

EXP 63

HP 24

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 4° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 7

Monstros Encontrados:

Armored Horse, Baby Dragon, Buffalo, Killer Bee, King Lizard, Lizard Mage, Poison Moth, Pug, Pupa, Red Selph, Sentopez, Spinner, Tarantula

Itens Encontrados:

(Raro) Iris Water

Equipamentos Bamboo Spear, Boomerang, Cloth Hood, Cloth Robe, Clothes, Club, Fishing Rod, Leather Armor, Leather Vest, One-Piece, Pointy Hat, Pot, Rapier, Sharp Bone, Simple Ring, Sling Shot

(Comuns) Charred Newt, Dried Milk, Potion, Sanity Pill, Wake-Up Call, 10G, 20G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: King Spider

---

EXP 365

HP 188

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 5° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 8

Monstros Encontrados:

Armored Horse, Buffalo, Goblin, Neo Bat, Poison Moth, Pupa, Sentopez, Spinner, Windona, Wondy, Tarantula

Itens Encontrados:

(Raro) Iris Water

Equipamentos Bamboo Spear, Butterfly Knife, Chopping Board, Cloth Hood, Cloth Tunic, Clothes, Club, Fishing Rod, Insect Crush, Leather Armor, Leather Shield, Leather Vest, One-Piece, Pointy Hat, Pot, Rapier, Scale Plate, Sharp Bone, Wooden Sword

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Dried Bread, Dried Milk, Potion, Wake-Up Call, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Light Essence (x2)

---

EXP 1000 (total)

HP 95 (cada)

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 6° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 14

Monstros Encontrados:

Baby Hydra, Blue Selph, Goblin, Lizard Mage, Neo Bat, Pupa, Spinner, Stone Hawk, Windona, Wondy, Wyvern

Itens Encontrados:

(Raro) Crystal, Iris Water

Equipamentos Battle Wire, Bubblewear, Buckler, Cat Ears, Chopping Board, Cloth Helm, Cloth Hood, Cloth Tunic, Fishing Rod, Glass Bracelet, Knife, Leather Armor, One-Piece, Pot, Rapier, Scale Plate,

Stone Horn, Wooden Mallet

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Magic Guard, Magic Jar, Mysterious Pin,  
Potion, Sanity Pill, Sea Disc, Smart Tonic, Vitamins, 10G, 20G,  
30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

\*BOSS\*: Elpasar

---

EXP 2000

HP 478

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 7° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 10-11

Monstros Encontrados:

Baby Hydra, Bolt Fish, Blue Selph, Goblin, King Frog, Platypus, Shell Fiend,  
Small Crab, Snail, Stone Hawk, Wyvern

Itens Encontrados:

(Raro) Crystal, Iris Water

Equipamentos Bark Tapa, Battle Wire, Buckler, Cap, Cat Ears, Chopping Board,  
Cloth Helm, Cloth Tunic, Fishing Rod, Glass Bracelet, Glass Stud,  
Iron Box, Jelly Armor, Leather Armor, Leather Shield, One-Piece,  
Pot, Stone Horn

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Field Disc, Magic Guard, Mysterious Pin,  
Potion, Sacred Fruit, Sanity Pill, Vitamins, Wake-Up Call, 10G,  
20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: High Hydra

---

EXP 520

HP 80

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 8° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 16

Monstros Encontrados:

Baby Dragon, Bolt Fish, Corydoras, King Frog, Mini Dragon, Platypus,  
Shell Fiend, Small Crab, Snail, T-Rex, Wyvern

Itens Encontrados:

(Raro) Crystal, Iris Water

Equipamentos Buckler, Cat Ears, Chopping Board, Cloth Tunic, Fishing Rod, Insect Crush, Iron Claw, Knife, Leather Armor, Leather Shield, Leather Vest, Leather Whip, Light Armor, One-Piece, Pointy Hat, Pot, Rapier, Scale Plate, Wooden Mallet

(Comuns) Antidote, Daze Ball, Field Disc, Insect Egg, Magic Guard, Mysterious Pin, Potion, Sanity Pill, Sleep Ball, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread

BOSS: \*Shell Snake\*

EXP 818

HP 67

XXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 9° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 17

Monstros Encontrados:

Baby Dragon, Blood Bat, Corydoras, Lizardman, Mad Bulb, Mini Dragon, Morphan, Poison Bug, Shadowfly, T-Rex, Wyvern

Itens Encontrados:

(Raro) Iris Water

Equipamentos Buckler, Camu Armor, Cap, Chopping Board, Cloth Helm, Cloth Hood, Glass Stud, Kukuri, Knife, Leather Armor, Leather Shield, One-Piece, Poison Claw, Pot, Rapier, Scale Plate, Short Sword, Tail Ring

(Comuns) Charred Newt, Forest Disc, Magic Guard, Mysterious Pin, Potion, Stun Ball, Smoke Ball, 10G, 20G, 30G

(Outros) Rotten Meat

\*BOSS\*: Dryzan

EXP 6000

HP 750

XXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 10° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 17

Monstros Encontrados:



Blood Bat, Butterfly, Cockatrice, Eagle, Lizardman, Mad Blub, Morphan,  
Neo Trice, Poison Bug, Pretty Moth, Shadowfly, Tarantula, Treant, Yan

Itens Encontrados:

(Raro) Iris Water

Equipamentos Bone Shield, Cat Ears, Chopping Board, Cloth Hood, Cloth Tunic,  
Dagger, Insect Crush, Jelly Shield, Knife, Kukuri, Leather Armor,  
Leather Shield, Peplos, Pot, Rapier, Short Sword,  
Victory Bandanna, Wooden Mallet

(Comuns) Antidote, Blue Tea, Fire Ball, Magic Guard, Mountain Disc,  
Mysterious Pin, Potion, Wind Fruit, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

BOSS: King Spider(x2)

EXP 730 (total)

HP 188 (cada)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 11° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 17

Monstros Encontrados:

Armored Nail, Blood Bat, Butterfly, Cockatrice, Eagle, Galeon, Killer Crab,  
Lizard Man, Mad Blub, Neo Trice, Poison Toad, Pretty Moth, Sea Crab,  
Shadowfly, Treant, Yan

Itens Encontrados:

(Raro) Crystal, Dark Ruby, Lake Sand, Sacred Branch

Equipamentos: Bark Shield, Buckler, Cap, Cat Ears, Cloth Helm, Cloth Hood,  
Glass Bracelet, Glass Stud, Gold Bracelet, Insect Crush,  
Iron Fang, Katyusha, Leather Shield, Mini Shield, Pelt Hood,  
Pointy Hat, Tail Ring, Scale Plate, Wooden Mallet

(Comuns) Antidote, Earth Sap, Lak Cheese, Magic Guard, Mysterious Pin,  
Potion, Sanity Pill, Smart Tonic, Tower Disc, Vitamins,  
Wake-Up Call, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

BOSS: King Spider(x2)

EXP 730 (total)

HP 188 (cada)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 12° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 17 (ou mais de 100 de HP)

Monstros Encontrados:

Armored Nail, Bolt Fish, Doben, Galeon, Killer Crab, Lion, Mimic,  
Poison Toad, Procyon, Sea Crab, Wild Bull

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Crystal, Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos) Bark Shield, Buckler, Cap, Cat Ears, Cloth Helm, Glass Bracelet,  
Gold Bracelet, Insect Crush, Insect Edge, Katyusha,  
Lizard Shield, Mini Shield, Pointy Hat, Rod, Scale Plate,  
Tail Ring, Wooden Mallet

(Comuns) Charred Newt, Earth Sap, Mysterious Pin, Potion, Sacred Fruit,  
Smart Tonic, Vitamins, Wake-up Call, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread (yay!), Rotten Meat

\*BOSS\*: Elasmosaur

EXP 1355

HP 155

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 13° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 17

Monstros Encontrados:

Bone Golem, Crow, Doben, Gargoyle, Hellhound, High Hydra, Lion, Mimic,  
Procyon, Rugamo, Skeleton, Wild Bull

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Crystal, Dark Ruby, Lake Sand

(Equipamentos) Buckler, Cap, Cat Ears, Cloth Helm, Cloth Hood, Flail, Fur Cape,  
Glass Bracelet, Glass Stud, Insect Crush, Leather Shield,  
Pointy Hat, Poison Needle, Scale Plate, Wooden Mallet,  
Wooden Staff

(Comuns) Charred Newt, Daze Ball, Field Disc, Magic Guard, Mysterious Pin,  
Wake-Up Call, 10G, 20G, 50G, 30G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Ghoul

---

EXP 800

HP 105

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 14° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 17

Monstros Encontrados:

Bone Golem, Crow, Gargoyle, High Hydra, Imp, Mimic, Necromancer,  
Red Core (catch if you can!), Rugamo, Shadow, Skeleton, Wispy

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dark Ruby, Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos)Bark Shield, Buckler, Cap, Cat Ears, Chain Mail, Cloth Helm,  
Cloth Hood, Glass Bracelet, Glass Stud, Jelly Helm, Katyusha,  
Leather Armor, Leather Shield, Scale Plate, Sky Feather,  
White Band, Wooden Mallet

(Comuns) Charred Newt, Earth Sap, Magic Guard, Mysterious Pin, Smoke Ball,  
10G, 20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Thunder Hawk

---

EXP 1200

HP 110

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 15° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 18

Monstros Encontrados:

Fire Dragon, Firebird, Imp, Mimic, Necromancer, Red Core, Red Selph,  
Salamander, Shadow, Stinger, Wispy

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dark Ruby, Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos)Buckler, Cap, Glass Stud, Gold Bracelet, Katyusha,  
Leather Shield, Pelt Hood, Scale Plate, White Band,

Wooden Mallet

(Comuns) Dried Milk, Forest Disc, Ice Ball, Magic Guard, Mysterious Pin,  
Potion, Wake-Up Call, Wind Fruit, 10G, 20G, 50G, 100G

---

BOSS: Commander

---

EXP 1008

HP 107

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 16° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 18

Monstros Encontrados:

Dark Fly, Fire Dragon, Firebird, Ghoul, King Spider, Minotaur, Red Selph,  
Salamander, Stinger

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Bright Gem, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Blood Chain, Buckler, Cap, Cat Ears, Chain Mail, Dark Fang,  
Glass Bracelet, Glass Cap, Glass Stud, Glass Cap, Glass Stud,  
Gold Bracelet, Iron Hammer, Katyusha, Kite Shield, Leather Helm,  
Peplos, Tail Ring

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Dried Bread, Earth Sap, Flame Fruit,  
Magic Guard, Mysterious Pin, Potion, Sanity Pill, Smart Tonic,  
Vitamins, 20G, 30G

---

BOSS: Lava Dragon

---

EXP 1000

HP 160

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 17° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 20 (tenha um ATK realmente alto. Se for mago tenha apre-  
ndido a magia Mirror)

Monstros Encontrados:

Blue Griff, Bug Lord, Dark Fly, Desert Rose, Ghoul, Gorgon, King Spider,  
Medusa, Minotaur, Thunder Dragon, Winged Lion

Itens Encontrados:

---

(Raro) Black Water, Bright Gem, Sacred Branch

(Equipamentos) Blood Rod, Buckler, Cap, Cat Ears, Cloth Helm, Fire Dagger,  
Gold Bracelet, Katyusha, Leather Helm, Leather Shield, Pelt Hood,  
Peplos, Scimitar

(Comuns) Charred Newt, Earth Sap, Magic Guard, Sanity Pill, Smart Tonic,  
Vitamins, Void Disc, 10G, 20G, 30G, 50G, 100G

---

\*BOSS\*: Parasitic Cell

---

EXP 20100

HP 1250

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 18° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 21

Monstros Encontrados:

Basilisk, Blue Griff, Bug Lord, Desert Rose, Drill Shell, Garbost, Medusa,  
Minotaur, Rafflesia, Shell Snake, Tartner, Thunder Dragon, Whitewing,  
Winged Lion, Yan

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dark Ruby, Lake Sand

(Equipamentos) Bronze Armor, Buckler, Cap, Cat Ears, Glass Stud, Katyusha,  
Kite Shield, Leather Helm, Leather Shield, Peplos, Rune Shield,  
Short Sword, Tail Ring

(Comuns) Daze Ball, Earth Sap, Insect Egg, Magic Guard, Mysterious Pin,  
Potion, Sanity Pill, Sleep Ball, Tower Disc, Wake-Up Call, 10G,  
20G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat (yay!)

---

BOSS: Metal Yan

---

EXP 680

HP 111

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 19° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 21

Monstros Encontrados:

Basilisk, Death Petal, Drill Shell, Garbost, Giant Bloom, Hornfish,  
Horned Beetle, Madeant, Mousse M, Rafflesia, Shell Snake, Tartner,  
Vampire Rose, Whitewing

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Bright Gem, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Aqua Whip, Bark Shield, Buckler, Cap, Cat Ears, Cloth Helm,  
Dagger, Glass Cap, Gold Bracelet, Headband, Heavy Tunic,  
Iron Hammer, Katyusha, KuriKuri, Leather Shield, Light Tatoo,  
Peplos, Scimitar

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Earth Sap, Field Disc, Magic Guard,  
Potion, Sanity Pill, Wake-Up Call, Wind Fruit, 10G, 20G, 30G,  
50G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

BOSS: White Whale

EXP 1850

HP 145

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 20° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 25 (Tenha uma DEF realmente alta, itens de recuperação  
de status e um DM poderoso)

Monstros Encontrados:

Blue Griff, Death Petal, Doganbo, Giant Bloom, Horned Beetle, Ice Lizard,  
Madeant, Mousse M, Rafflesia, Shadowfly, Snow Fiend, Vampire Rose

Itens Encontrados:

(Raro) Bright Gem, Dark Ruby, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Bark Shield, Buckler, Cap, Cat Ears, Dagger, Gold Bracelet,  
Kite Shield, KuriKuri, Pelt Hood, Short Sword

(Comuns) Antidote, Blue Tea, Cave Disc, Fire Ball, Magic Guard,  
Mysterious Pin, Potion, Pure Water, Sanity Pill, Wake-Up Call,  
10G, 30G, 50G, 100G

(Outros) Moldy Bread

\*BOSS\*: King Creeper

EXP 7000

HP 1000

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 21° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 26 (Com um monstrinho)

Monstros Encontrados:

Armored Dog, Black Dragon, Blue Griff, Chimera, Doganbo, Fire Dragon,  
High Hydra, Ice Lizard, Lava Dragon, Snow Fiend, Thunder Dragon, Winged Lion

Itens Encontrados:

(Raro) Star Quartz

(Equipamentos) Bark Shield, Cloth Helm, Fatal Pick, Fur Cape, Glass Cap,  
Gold Bracelet, Heavy Tunic, Iron Fang, Iron Saddle, Katyusha,  
Rod, Rune Shield, White Band

(Comuns) Antidote, Lak Cheese, Magic Guard, Sanity Pill, Tower Disc,  
Wake-Up Call, 60G

(Outros) Rotten Meat (yay!)

\*BOSS\*: Monster Crony

EXP 16000  
HP 900

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 22° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 26

Monstros Encontrados:

Black Dragon, Dark Spirit, Fire Dragon, Ghoul, High Hydra, Lava Dragon,  
Thunder Dragon, Wispy, Zombie

Itens Encontrados:

(Raro) Bright Gem, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Bark Helm, Buckler, Cotehardie, Cloth Helm, Fur Cape, Gladius,  
Glass Cap, Gold Bracelet, Katyusha, Long Staff, Metal Mail, Rod,  
Silk Toga, Tail Ring, White Band

(Comuns) Charred Newt, Magic Guard, Potion, Sanity Pill, Sea Disc,  
Wake-Up Call, 30G, 60G, 200G

(Outros) Rotten Meat

---

BOSS: Earth Dragon

---

EXP 1600

HP 165

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 23° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 26

Monstros Encontrados:

Black Dragon, Dark Spirit, Ghoul, Green Core(rare), High Hydra, Sky Horse, Sprite, Whitewing, Wispy, Zombie

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Air Edge, Cloth Helm, Fransesca, Fur Cape, Leaf Shield, Katyusha Pelt Hood, Round Shield, Rune Shield, Stone Plate, White Band, Wooden Staff

(Comuns) Charred Newt, Daze Ball, 30G, 100G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Lich

---

EXP 1411

HP 88

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 24° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 26

Monstros Encontrados:

Dark Wolf, Doganbo, Chimera, Green Core, Hellhound, Lunar Bear, Sky Horse, Sprite, Wood Fairy, Whitewing

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Sacred Branch

(Equipamentos) Bark Helm, Bark Shield, Dark Fang, Demon Fang, Glass Cap,



Gold Bracelet, Hollow Shield, Jelly Helm, Moonlight Lance,  
Power Ring, Rune Shield, Tail Ring

(Comuns) Antidote, Mysterious Pin, Potion, Sanity Pill, 30G, 60G, 90G,  
100G, 200G

(Outros) Moldy Bread

---

BOSS: Flying Egg(x2)

---

EXP 3312 (total)

HP 105 (each)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 25° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 26

Monstros Encontrados:

Beast Grass, Blood Plant, Chimera, Dark Wolf, Doganbo, Giant Bloom,  
Hellhound, Lunar Bear, Sprite, Vampire Rose

Itens Encontrados:

(Raro) Fire Sand

(Equipamentos) Chain Mail, Coteharde, Fur Cape, Gold Bracelet, Hell Armor,  
Insect Crush, Leather Armor, Leather Vest, Long Staff,  
Metal Mail, Moonlight Lance

(Comuns) Charred Newt, Dried Milk, Earth Sap, Forest Disc, Wake-Up Call,  
30G, 60G, 90G, 200G

---

BOSS: Demon Eye(x2)

---

EXP 3100 (total)

HP 128 (each)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 26° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 26

Monstros Encontrados:

Beast Grass, Blood Plant, Desert Rose, Earth Viper, Giant Bloom, Mad Bulb,  
Metal Yan, Sphinx, Sprite, Thunder Hawk, Vampire Rose

Itens Encontrados:

---

(Raro) Black Water, Lake Sand

(Equipamentos) Aqua Whip, Bark Shield, Blood Chain, Divine Staff, Chain Mail,  
Full Face, Glass Cap, Golden Cloak, Katyusha, Lantern Shield,  
Leather Helm, Smart Ring

(Comuns) Antidote, Magic Guard, Mountain Disc, Potion, Sanity Pill, 60G,  
90G

---

BOSS: Beast Grass

---

EXP 1250

HP 142

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 27° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 30 (With Equipado com um Zircon e acompanhado de um  
monstro)

Monstros Encontrados:

Ammon, Desert Rose, Earth Viper, Elasmosaur, Hornfish, Metal Yan, Neo Bat,  
Octopod, Seahorse, Sphinx, Thunder Hawk

Itens Encontrados:

(Raro) Fire Sand, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Bark Shield, Blood Rod, Cutter Whip, Full Face, Golden Cloak,  
Katyusha, Leather Helm, Silver Shield, Stone Helm, Tower Shield,  
Zombie Killer

(Comuns) Antidote, Earth Sap, Hi-Potion, Magic Guard, Rose Seed,  
Sanity Pill, Vitamins, Void Disc, Wake-Up Call, Wild Berry, 30G,  
60G, 90G, 200G

---

\*BOSS\*: Dark Guardian

---

EXP 27000

HP 1800

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 28° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 30

Monstros Encontrados:

Ammon, Earth Viper, Elasmosaur, Firebird, Hornfish, Iron Golem, Lava Dragon,

Magma Golem, Octopod, Seahorse

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos) Bark Shield, Cutter Whip, Golden Cloak, Katyusha, Kite Shield,  
Long Staff, Magic Vestment, Shell Armor, Silver Shield

(Comuns) Antidote, Earth Sap, Insect Egg, Mysterious Pin, Rose Seed,  
Sanity Pill, Sleep Ball, Solid Milk, Wake-Up Call, 30G, 60G, 90G,  
100G, 200G

(Outros) Moldy Bread

BOSS: Octopus

EXP 1549

HP 103

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 29° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado:30

Monstros Encontrados:

Armored Dog, Commander, Earth Viper, Firebird, Iron Golem, Lava Dragon,  
Light Essence, Magma Golem, Soldier, Teio

Itens Encontrados:

(Raro) Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos) Bark Shield, Goggles, Hard Mousse, Headband, Heavy Tunic,  
Leather Helm, Katyusha, Kite Shield, Leather Helm, Light Jacket,  
Light Tatoo, Scimitar, Silver Shield, Stone Helm, Tower Shield,  
Wind Armor

(Comuns) Antidote, Earth Sap, Magic Guard, Mysterious Pin, Sanity Pill,  
Wind Fruit, 30G, 60G, 90G

(Outros) Rotten Meat

BOSS: Garm

EXP 999

HP 140

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 30° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado:30

Monstros Encontrados:

Armored Dog, Blue Core, Commander, Earth Viper, Giant Newt, Incubus,  
Iron Golem, Lich, Mousse XL, Neo Jelly, Soldier, Teio

Itens Encontrados:

(Raro) Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Aqua Whip, Bark Shield, Hard Coat, Iron Hammer, Glass Cap,  
Katyusha, Kite Shield, Leather Helm, Light Jacket, Scimitar,  
tone Helm, Tower Shield

(Comuns) Antidote, Blue Tea, Honey Stone, Magic Guard, Rose Seed,  
Sanity Pill, 60G, 90G, 200G

(Outros) Rotten Meat

BOSS: Siren

EXP 1803

HP 125

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 31° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 30

Monstros Encontrados:

Aqualoi, Blue Core, Bone Golem, Devilfish, Giant Newt, Incubus, Lamia, Lich,  
Neo Jelly, Piranha, White Whale

Itens Encontrados:

(Raro) Sacred Branch

(Equipamentos) Bark Helm, Gauntlet, Golem Helm, Glass Cap, Long Staff,  
Pain Whip, Pole Axe, Round Shield, Rune Shield, Silver Helm,  
Techt Buckler

(Comuns) Goddess Statue, Pure Water, Smart Tonic, Tower Disc, 30G, 60G,  
90G, 100G

BOSS: Demon Steed

EXP 1550

HP 122

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 32° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 30

Monstros Encontrados:

Anti-Core, Aqualoi, Commander, Devilfish, Faux Chest, Flying Egg, Lamia, Narwhal, Neo Jelly, Piranha, Puny Moth S, White Whale

Itens Encontrados:

(Equipamentos) Arcane Rod, Demon Mask, Estoc, Glass Cap, Feather Shield, Hollow Shield, Main Gauche, Moonlight Lance, Mysterious Crest, Power Knuckles, Round Shield, Silk Toga

(Comuns) Bitter Cheese, Earth Sap, Mysterious Pin, Navaroa, Sacred Fruit, Sanity Pill, Smart Tonic, Wake-Up Call, 30G, 60G, 100G, 200G

(Raro) Rotten Meat

BOSS: Sea Dragon

EXP 2000

HP 158

XXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 33° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 30

Monstros Encontrados:

Anti-Core, Commander, Faux Chest, Flying Egg, Killer Whale, Mousse L, Neo Goblin, Neo Jelly, Octopus, Piranha, Puny Moth S, Sea Dragon, Sea Giant

Itens Encontrados:

(Raro) Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos) Chain, Crystal Robe, Glass Cap, Hard Mousse, Heavy Tunic, Long Staff, Pole Axe, Silver Helm, Silver Robe, Techt Buckler, Unholy Mirror

(Comuns) Daze Ball, Earth Sap, Field Disc, Magic Guard, Potion, Sanity Pill, Wake-Up Call, 60G, 90G, 100G, 200G

(Outros) Moldy Bread

BOSS: Dullahan

EXP 2705

HP 155

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 34° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Ammonite, Black Dragon, Earth Dragon, Killer Whale, Mini Dragon, Octopus, Piranha, Procyon, Sea Dragon, Sea Giant, Shelker, Silver Dragon

Itens Encontrados:

(Raro) Star Quartz

(Equipamentos) Cotehardie, Crystal Shield, Estoc, Hollow Shield, Glass Cap, Main Gauche, Metal Mail, Power Knuckles, Round Shield, Silk Toga, Silver Helm, Techt Buckler, Trap Shield

(Comuns) Antidote, Cave Disc, Dried Meat, Earth Fruit, Earth Sap, Large Egg, Mysterious Pin, Rose Seed, Sanity Pill, Stun Ball, 30G, 90G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

\*BOSS\*: Kraken

EXP 25000

HP 1480

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 35° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Black Dragon, Demon Eye, Earth Dragon, Faux Chest, Gold Golem, Mini Dragon, Neo Goblin, Procyon, Puny Moth S, Silver Dragon

Itens Encontrados:

(Raro) Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Chain, Coteharde, Crystal Shield, Flame Horn, Long Staff, Moonlight Lance, Muscle Ring, Power Knuckles, Rockbreaker, Spirit Armor, Techt Buckler

(Comuns) Charred Newt, Dried Milk, Earth Sap, Forest Disc, Mysterious Pin,

BOSS: King Hydra

EXP 2711

HP 200

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 36° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31 (equipado com Zircon)

Monstros Encontrados:

Blue Jelly, Demon Eye, Gold Golem, Earth Dragon, Faux Chest, Holiner, Mousse XL, Neo Goblin, Puny Moth S, Siren

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Lake Sand

(Equipamentos) Berserk Sword, Demon Horns, Divine Staff, Dog Ears, Full Face, Gauntlet, Hammer Rod, Lantern Shield, Pain Whip, Silver Shield, Smart Ring, Stone Helm, Tower Shield

(Comuns) Charred Newt, Dried Bread, Dried Milk, Earth Sap, Flame Fruit, Magic Guard, Navaroo, Sanity Pill, Terror Ball, Vitamins, 30G, 60G

BOSS: Yeti

EXP 2200

HP 105

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 37° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Death, Demon Eye, Earth Dragon, Faux Chest, Holiner, Ice Demon, Mousse XL, Sentopez, Silver Dragon, Siren

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Egg Dragon Fang

(Equipamentos) Beast King Helm, Cutter Whip, Dekar Sword, Full Face, Gauntlet, Golden Cloak, Lantern Shield, Rune Rapier, Silver Shield,

Spiked Shield, Techt Buckler, Tower Shield, Zombie Killer

(Comuns) Antidote, Aqua Fruit, Earth Sap, Meat Cube, Mysterious Pin,  
Power Beans, Sanity Pill, Vitamins, 30G, 60G, 90G, 100G, 200G

(Outros) Moldy Bread (yay!)

---

BOSS: Tutei

---

EXP 2652

HP 135

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 38° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Dark Skull, Death, Faux Chest, Holiner, Ice Demon, Mousse XL, Neo Goblin,  
Silver Dragon, Stone Bulb

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos) Chakram, Cutter Whip, Dark Chains, Fake Fur, Golden Cloak,  
Hammer Rod, Long Sword, Silver Helm, Silver Plate, Silver Shield,  
Tower Shield

(Comuns) Antidote, Earth Fruit, Earth Sap, Insect Egg, Sanity Pill,  
Sleep Ball, Solid Milk, 30G, 60G, 90G, 200G

---

BOSS: Air Elemental (x2)

---

EXP 5610 (total)

HP 155 (each)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 39° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Dark Shadow, Dark Skull, Death, Holiner, Ice Demon, Incubus, Mousse XL,  
Siren, Stone Bulb, Vampire Fly

Itens Encontrados:



(Raro) Black Water, Sacred Branch

(Equipamentos) Aqua Sword, Crystal Robe, Full Face, Gauntlet, Hard Coat, Inferno Sword, Lantern Shield, Silver Shield, Stone Helm, Tower Shield

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Hi-Potion, Magic Guard, Mysterious Pin, Sanity Pill, Smoke Ball, Stun Ball, Wind Fruit, 30G, 60G, 90G, 100G, 200G

(Outros) Moldy Bread

BOSS: Death Skull

EXP 2424

HP 155

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 40° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Dark Shadow, Dark Wolf, Death, Demon Steed, Faux Chest, Ice Demon, Lich, Mimic Master, Siren, Vampire Fly

Itens Encontrados:

(Raro) Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Chakram, Crystal Shield, Dragon Skull, Dragon Slayer, Fake Fur, Hard Coat, Golden Cloak, Light Jacket, Pain Whip, Silver Helm, Silver Shield, Stone Helm, Tower Shield

(Comuns) Blue Tea, Flame Fruit, Honey Stone, Magic Guard, Mysterious Pin, Pure Water, Terror Ball, Wake-Up Call, 30G, 60G, 90G

(Outros) Moldy Bread

BOSS: Demon Lord

EXP 3050

HP 145

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 41° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

---

Dark Skull, Death, Demon, Demon Steed, Faux Chest, Goblin Mage, Lich,  
Mimic Master, Pretty Moth, Stone Bulb, Vampire Fly

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Sacred Branch

(Equipamentos) Antennae, Crystal Shield, Dragon Jewel, Ernite Helm, Estoc,  
Gauntlet, Flying Axe, Ice Boomerang, Main Gauche, Silver Helm,  
Techt Buckler

(Comuns) Lak Cheese, Magic Guard, Magic Jar, Mysterious Pin, Potion,  
Smart Tonic, Strong Disc, Wake-up Call, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread

---

BOSS: Dulfille

EXP 1610

HP 165

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 42° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Dark Shadow, Dark Skull, Demon, Demon Steed, Dullahan, Goblin Mage,  
Gold Golem, Lizardman, Stone Bulb, Vampire Fly

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Sacred Branch

(Equipamentos) Arcane Rod, Beast Fang, Circlet, Crystal Shield, Ernite Helm,  
Estoc, Feather Cloak, Ice Boomerang, Main Gauche,  
Mysterious Crest, Pain Whip, Rangoon Sword, Silver Plate

(Comuns) Antidote, Bitter Cheese, Mysterious Pin, Sacred Fruit, Sea Disc,  
Vitamins, 60G, 90G, 150G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Winged Lizard

EXP 1880

HP 159

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 43° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Dark Shadow, Demon, Demon Eye, Demon Steed, Divine Bird, Dullahan,  
Flying Egg, Gold Dragon, Gold Golem, Mimic Master, Zombie

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Crystal, Dragon Fossil, Egg Dragon Fang, Lake Sand,  
Star Quartz

(Equipamentos) Bright Shield, Chain, Crystal Robe, Demon Axe, Demon Horn,  
Feather Cloak, Gauntlet, Ice Boomerang, Recover Armor,  
Rockbreaker, Silver Robe, Spiked Helm, Techt Buckler,  
Unholy Mirror

(Comuns) Charred Newt, Dark Fruit, Field Disc, Mysterious Pin, Potion,  
Revival Disc, Sanity Pill, Sleep Ball, Wake-Up Call, 60G, 90G,  
150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

BOSS: Lucifer

EXP 2888  
HP 188

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 44° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Cyclops Dragon (has reaper hit!), Divine Bird, Dullahan, Flying Egg,  
Gold Dragon, Mimic Master, Mini Dragon, Silver Dragon, Wood Fairy

Itens Encontrados:

(Raro) Egg Dragon Fang, Wind Ore

(Equipamentos) Crystal Shield, Dragon Edge, Ernite Helm, Gauntlet,  
Feather Cloak, Flash Ring, Main Gauche, Pain Whip, Silver Helm,  
Silver Plate, Sonic Ring, Trident, Wind Armor

(Comuns) Cave Disc, Dried Meat, Earth Fruit, Earth Sap, Large Egg, Potion,  
Wake-Up Helm, 60G, 300G

(Outros) Moldy Bread

---

BOSS: Muse

---

EXP 2002

HP 130

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 45° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Anti-Core, Cyclops Dragon, Divine Bird, Gold Dragon, Golden Toad, King Hydra, Mimic Master, Mini Dragon, Neo Jelly, Silver Dragon, Tutei, Winged Blossom

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Water Ore

(Equipamentos) Dragon Crown, Ernite Helm, Gauntlet, Magical Bikini, Silver Helm  
Silver Robe, Spiked Helm, Techt Buckler

(Comuns) Antidote, Dried Milk, Earth Sap, Forest Disc, Ice Ball,  
Magic Guard, Mysterious Pin, Potion, Wake-Up Call, 60G, 90G, 300G

---

BOSS: Unicorn

---

EXP 2666

HP 144

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 46° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Air Elemental, Anti-Core, Divine Bird, Golden Toad, Ice Demon, Mimic Master, Morphan, Tutei, Thunder Beast, Yeti

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dark Ore, Dragon Fossil, Lake Sand, Star Quartz

(Equipamentos) Demon Horns, Dragon Slayer, Estoc, Gauntlet, Hammer Rod,  
Heavy Lance, Pain Whip, Restraint Chain, Silver Helm, Surf Staff,  
Silver Sword, Unholy Mirror, Wind Shield

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Dried Bread, Dried Milk, Earth Sap,  
Flame Fruit, Magic Guard, Nectar, Potion, Terror Ball

---

BOSS: Sky Tree

---

EXP 3000

HP 180

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 47° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 31

Monstros Encontrados:

Air Elemental, Death, Death Skull, Demon Steed, Ice Demon, Lich, Magma Golem,  
Thunder Beast, Tutei, Yeti

Itens Encontrados:

(Raro) Bright Ore, Dragon Fossil

(Equipamentos) Aqua Sword, Beast King Helm, Body Paint, Crystal Robe,  
Earth Shield, Holy Edge, Holy Shield, Silver Robe, Techt Buckler

(Comuns) Antidote, Aqua Fruit, Earth Sap, Power Beans, Sanity Pill,  
Smart Tonic, Vitamins, Wake-Up Call, Wild Berry, 60G, 90G, 150G,  
300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Deathbringer

---

EXP 3255

HP 165

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 48° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 32

Monstros Encontrados:

Cyclops Dragon, Death Skull, Demon Steed, Dulfille, Garm, Holy Wispy,  
King Hydra, Magma Golem, Tutei

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos)Chakram, Crystal Shield, Dark Armor, Ernite Dress, Fake Fur,  
Hammer Rod, Heavy Lance, Recover Armor, Restraint Chain,  
Silver Helm, Silver Plate

(Comuns) Earth Sap, Healing Disc, Magic Guard, Mysterious Pin,  
Sacred Fruit, Sleep Ball, Solid Milk, Wake-Up Call, 60G, 90G,  
150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

\*BOSS\*: Dark Dragon

---

EXP 6500

HP 2200

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 49° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 32

Monstros Encontrados:

Air Elemental, Cyclops Dragon, Dark Hunter, Death Skull, Dulfille,  
Holy Wispy, Iron Golem, King Hydra, Tutei

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos)Aqua Sword, Gauntlet, Goddess Sword, Ernite Dress, Fire Shield,  
Flash Ring, Holy Cap, Poseidon Shield, Restraint Chain,  
Rune Rapier, Silver Sword, Stun Gun, Techt Buckler, Water Armor

(Comuns) Charred Newt, Earth Sap, Field Disc, Hi-Potion, Magic Guard,  
Mysterious Pin, Sanity Pill, Smoke Ball, Revival Disc,  
Wake-Up Call, 60G, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Gold Core

---

EXP 7777

HP 7

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 50° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 32

Monstros Encontrados:

---

Air Elemental, Cyclops Dragon, Dark Hunter, Death Skull, Incubus, King Hydra,  
Thunder Beast, Winged Lizard, Yeti

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipamentos) Chakram, Cinder Ring, Crystal Shield, Estoc, Fake Fur, Gauntlet,  
Heavy Lance, Mute Armor, Pain Whip, Power Robe, Recover Armor,  
Restraint Chain, Revival Armor, Saftey Hat, Silver Helm,  
Silver Plate, Techt Buckler

(Comuns) Blue Tea, Cave Disc, Honey Stone, Ice Ball, Platinum Disc,  
Pure Water, Terror Ball, Wake-Up Call, 60G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

BOSS: Nightmare Dragon

EXP 3500

HP 185

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 51° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 32

Monstros Encontrados:

Air Elemental, Bolt Fish, Dark Hunter, Golden Toad, Narwhal, Piranha,  
Saint Fang, Thunder Beast, Winged Lizard, Wispy, Yeti

Itens Encontrados:

(Raro) Bright Ore, Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch

(Equipamentos) Bolt Shield, Ernite Helm, Feather Helm, Halberd, Halo,  
Ice Boomerang, Mute Armor, Poseidon Trident, Silver Rod,  
Spiked Helm, Squall Ring, Surf Staff, Trident, Water Shield,  
Zircon Helm

(Comuns) Antidote, Ex-Magic, Goddess Statue, Lak Cheese, Mysterious Pin,  
Sanity Pill, Strong Disc, Wake-Up Call, 60G, 90G, 150G

(Outros) Rotten Meat

---

BOSS: Golden Fox

EXP 2990

HP 205

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 52° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 32

Monstros Encontrados:

Bolt Fish, Divine Bird, Garm, Golden Toad, Green Jelly, Holy Wispy, Narwhal, Piranha, Saint Fang, Unicorn

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dragon Fossil, Fire Ore, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipmentos) Bright Horn, Circlet, Ernite Helm, Feather Cloak, Flame Shield, Halberd, Holy Edge, Holy Robe, Orichalch Blade, Rainbow Veil, Silver Rod, Spiked Helm, Trident

(Comuns) Bitter Cheese, Healing Disc, Magic Guard, Mysterious Pin, Sacred Fruit, Sea Disc, Smart Tonic, Wake-Up Call, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

BOSS: White Snake

EXP 3000

HP 222

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
X 53° ANDAR X  
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 33 (alguma proteção contra o status Poison)

Monstros Encontrados:

Divine Bird, Dulfille, Garm, Golden Toad, Holiner, Holy Wispy, Mousse XL, Saint Fang, Sky Tree, Unicorn

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Earth Ore, Sacred Branch

(Equipmentos) Ancient Helmet, Bright Shield, Circlet, Demon Claw, Ernite Helm, Feathered Cap, Feather Cloak, Ice Boomerang, Pagan Shield, Power Robe, Silver Bow, Silver Rod, Soul Clothes, Spiked Helm, Trident, Water Charm, Zircon Axe

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Dark Fruit, Daze Ball, Field Disc, Magic Guard, Potion, Revival Disc, Sanity Pill, Sleep Ball, 60G, 90G, 300G



(Outros) Rotten Meat

---

\*BOSS\*: Jelly Lord(x3)

---

EXP 5676 (total)

HP 1850 (each)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 54° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 33 (proteção contra Sleep)

Monstros Encontrados:

Death Skull, Demon, Demon Lord, Dulfille, Holiner, Lucifer, Mousse XL,  
Saint Fang, Sky Tree, Winged Lizard

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch,  
Star Quartz, Wind Ore

(Equipmentos) Ancient Shield, Circlet, Dragon Edge, Dual Blade, Earth Armor,  
Earth Charm, Ernite Helm, Feather Cloak, Flash Ring,  
Goddess Sword, Holy Cap, Ice Boomerang, Master Shield,  
Master Sword, Mirror Shield, Power Robe, Silver Rod, Spiked Helm,  
Trident, Zircon Helm, Zircon Sword

(Comuns) Cave Disc, Dried Meat, Earth Fruit, Magic Guard, Platinum Disc,  
Potion, Sanity Pill, Wake-Up Call, 60G, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

---

\*BOSS\*: Raijin's Servant

---

EXP 32767

HP 1850

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 55° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 33 (proteção contra Poison)

Monstros Encontrados:

Air Elemental, Death Skull, Demon, Demon Lord, Earth Viper, Garm, Holiner,  
Lucifer, Mousse XL, Saint Fang, Sky Tree, Stag, Toutei, Viper, Winged Lizard

Itens Encontrados:

---

(Raro) Black Water, Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Water Ore

(Equipmentos) Ancient Sword, Bolt Shield, Bright Tiara, Circlet, Ernite Helm, Feather Cloak, Fire Shield, Goddess Sword, Ice Shield, Mute Armor, Poseidon Trident, Power Robe, Revival Armor, Spiked Helm, Trident, Wind Charm, Zircon Axe

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Dried Bread, Dried Milk, Earth Sap, Fire Ball, Forest Disc, Ice Ball, Magic Guard, Miracle, Mysterious Pin, Potion, Sanity Pill, Wind Fruit, 60G, 90G, 150G, 300G

---

\*BOSS\*: Serpentine Dragon

---

EXP 30000

HP 1600

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 56° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 34 (tenha Chance Hit ou um ATK muito alto)

Monstros Encontrados:

Air Elemental, Death, Deathbringer, Demon, Demon Lord, Garm, Lucifer, Stag, Toutei, Winged Lizard

Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipmentos) Advent Sword, Ancient Shield, Bright Horn, Bright Shield, Fire Armor, Flame Shield, Holy Robe, Master Sword, Orichalch Blade, Power Robe, Rainbow Veil, Restraint Chain, Sea King Helm, Silence Armor, Silver Bow, Silver Sword, Water Shield, Wind Shield, Yaska Hairpin, Zircon Armor

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Dried Milk, Magic Guard, Miracle, Potion, Sanity Pill, Wake-Up Call, 60G, 90G, 150G, 300G

---

\*BOSS\*: Winged Nightmare

---

EXP 32767

HP 2000

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 57° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 36 (DEF alta e o monstro mais poderoso que encontrar)

Monstros Encontrados:

Death, Deathbringer, Demon, Demon Lord, Hellhound, Lucifier, Muse,  
Saint Fang, Unicorn, White Snake

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Beast Fang, Bright Ore, Dragon Fossil, Lake Sand,  
Sacred Branch, Star Quartz

(Equipmentos) Adamant Axe, Advent Sword, Ancient Helmet, Beast Fang,  
Body Paint, Bright Armor, Demon Claw, Dragoon Armor,  
Ernite Dress, Flash Ring, Frost Ring, Heavy Lance, Holy Edge,  
Iris Sword, Miracle Plate, Pagan Shield, Phoenix Staff,  
Power Robe, Restraint Chain, Sea King Helm, Shaman Ring,  
Silence Armor, Silver Bow, Strong Disc, Yaska Hairpin,  
Zircon Armor

(Comuns) Aqua Fruit, Dried Bread, Magic Guard, Meat Cube, Mountain Disc,  
Power Beans, Sanity Pill, Smart Tonic, Strong Disc, Vitamins,  
Void Disc, Wake-Up Call, Wild Berry, 60G, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

\*BOSS\*: Blitz

EXP 30000

HP 300

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 58° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 36 (ATK muito alto)

Monstros Encontrados:

Cyclops Dragon, Earth Dragon, Gold Dragon, King Hydra, Muse,  
Nightmare Dragon, Saint Fang, Unicorn, White Snake

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dragon Fossil, Fire Ore, Lake Sand, Star Quartz

(Equipmentos) Bright Cap, Bright Shield, Dark Shield, Demon Horn, Dual Blade,  
Earth Charm, Ernite Dress, Feathered Cap, Happy Mask,  
Heavy Lance, Holy Edge, Holy Shield, Iris Sword, Master Armor,  
Master Sword, Miracle Plate, Mirror Shield, Mist Shield,  
Phoenix Staff, Power Robe, Recover Armor, Restraint Chain,  
Silver Bow, Silver Sword, Soul Clothes, Water Charm, Zircon Armor

(Comuns) Antidote, Earth Fruit, Earth Sap, Healing Disc, Insect Egg,  
Magic Guard, Mysterious Pin, Sanity Pill, Sleep Ball, Solid Milk,  
Tower Disc, Wake-Up Call, 60G, 90G, 150G, 300G

(Outros) Rotten Meat

---

\*BOSS\*: Shinju

---

EXP 32767

HP 2000

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 59° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 36 (ATK muito alto tanto de Eldin quanto de seu monstro)

Monstros Encontrados:

Cyclops Dragon, Earth Dragon, Gold Core, Gold Dragon, Gold Golem, Golden Fox, Golden Toad, King Hydra, Nightmare Dragon

Itens Encontrados:

(Raro) Black Water, Dragon Fossil, Earth Ore, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz

(Equipmentos) Adamant Axe, Ancient Armor, Ancient Sword, Apollo Shield, Bright Cap, Bright Shield, Dark Shield, Divine Armor, Divine Helmet, Dragon Edge, Dragon Ring, Earth Armor, Ernite Dress, Fire Charm, Fire Shield, Flash Ring, Gaia Sword, Goddess Sword, Heavy Lance, Holy Cap, Ice Maiden Blade, Ice Shield, Iris Sword, Lucinia Armor(!), Master Shield, Miracle Plate, Mute Armor, Pheonix Staff, Power Robe, Restraint Chain, Rune Ring, Sacred Sword, Safety Hat, Silver Sword, Supreme Claw, Wind Charm

(Comuns) Antidote, Charred Newt, Earth Sap, Ex-Magic, Hi-Potion, Magic Guard, Mysterious Pin, Revival Disc, Sanity Pill, Smoke Ball, Stun Ball, Wake-Up Call, Wind Fruit, 60G, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread

---

\*BOSS\*: Platinum Dragon

---

EXP 32000

HP 2000

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

X 60° ANDAR X

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Level Recomendado: 37 (HP próximo de 350, DEF e ATK muito altos e o monstro mais poderoso que encontrar)

## Monstros Encontrados:

Gold Core, Gold Dragon, Golden Fox, Golden Toad

## Itens Encontrados:

(Raro) Dragon Fossil, Lake Sand, Sacred Branch, Star Quartz, Wind Ore

(Equipmentos) Ancient Shield, Body Paint, Bright Horn, Bright Plate, Bright Shield, Bright Tiara, Divine Armor, Divine Helm, Divine Shield, Dragon Edge, Egg Ring, Ernite Dress, Gaia Sword(! I found one!!!), Heavy Lance, Fire Shield, Fortune Ring, Ice Maiden Blade, Ice Shield, Lucinia Armor(!), Master Sword, Mute Armor, Pagan Shield, Power Robe, Restraint Chain, Revival Armor, Safety Hat, Silver Sword, Supreme Claw, Water Shield

(Comuns) Antidote, Blue Tea, Ex-Magic, Flame Fruit, Honey Stone, Ice Ball, Magic Guard, Mysterious Pin, Platinum Disc, Pure Water, Sanity Pill, Terror Ball, Wake-Up Call, 60G, 90G, 150G, 300G

(Outros) Moldy Bread, Rotten Meat

## \*\*BOSS\*\*: Big Red Jelly

EXP 32767

HP 4000

### Estratégia:

Finalmente chegamos ao chefe mais poderoso da Ancient Cave. Você deve estar rindo até agora por saber que o monstro mais poderoso que encontramos é uma geléia, mas tome cuidado. Se conseguir derrotar esse carinha aqui, o chefe final vai ser moleza!

Aconselho que tenha evoluído Eldin na profissão Mage e que ele saiba usar a skill Mirror. Caso contrário essa vai ser uma talha muito difícil, difícil mesmo. Se você tiver jogado com Eldin como Knight a maior parte do jogo, provavelmente terá um ATK e uma DEF realmente altas. Isso será bom para você. De resto, tenha aprendido as skills Chance Hit (Brawler) e Miracle Hit (Knight).

Se você possui a skill Mirror aprendida, use-a logo no começo da batalha para evitar um dos mais poderosos ataques do chefe, a Tongue Hold. Esse ataque impede que você use ataques especiais por três turnos, o que significa que não poderá se curar, o que é um absurdo, pois provavelmente terá que fazê-lo a cada três ou quatro turnos.

Se não possui a skill Mirror, aconselho que leve um enorme estoque de Ex-Potions para curar-se (será preciso algo em torno de 20) e um monstrinho com a DEF realmente alta e com ataques realmente poderosos. Um dragão acima do nível 40 seria uma boa idéia.

A batalha deverá ser muito longa, mas não desista.