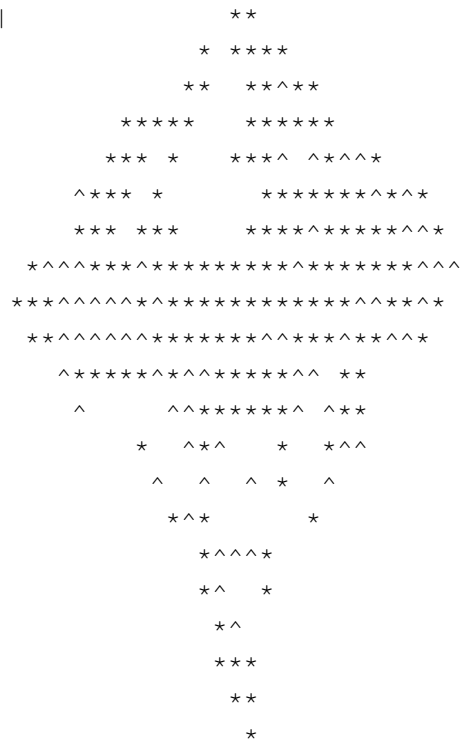
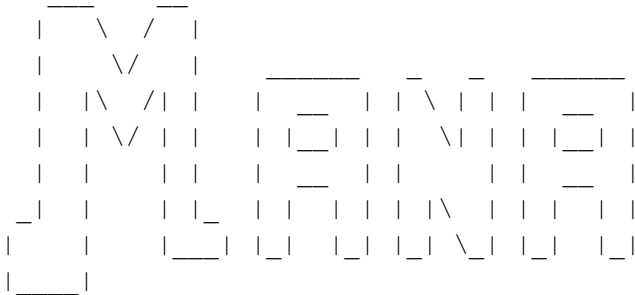
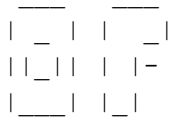
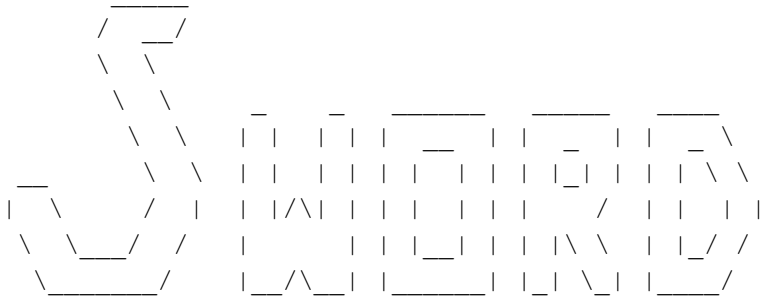


Sword of Mana FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated on Dec 27, 2007



Sword of Mana
FAQ/Walkthrough
Escrito por DANado (Lucas Dantas)
www.flogao.com.br/gamestory
e-mail: lucasbaderna@gmail.com
Iniciado 7 de setembro de 2007
Finalizado em 28 de dezembro de 2007

Índice

DETONADO

Prólogo A

A Fuga do Guerreiro

QUESTS: 01

Prólogo B

A órfã de Mana

QUESTS: 01

Capítulo 1

O Conde de Vinquette Hall

QUESTS: 01

Capítulo 2

A Canção de Wendel

QUESTS: 05

Capítulo 3

O Bem e o Mal

QUESTS: 05

Capítulo 4

O Resgate

QUESTS: 05

Capítulo 5

O Mistério de Medusa

QUESTS: 09

Capítulo 6

A Triste Canção da Morte

QUESTS: 09

Capítulo 7

A Penitência de Lord Granz

QUESTS: 13

Capítulo 8

O Frio Reino de Lorimar

QUESTS: 23

Capítulo 9

A Sagrada Espada de Mana

QUESTS: 26

Capítulo Final

QUESTS: 33

JOBS

Warrior

Monk

Magician

Sage

Thief

Random

ESPÍRITOS DE MANA

Wisp

Salamander

Undine

Gnome

Jinn

Luna

Dryad

Shade

SUMMON GUARDIANS

Selva

Polkiehl

Tote

Risiotti

Olbohn

Gaia

Matilda

BLACKSMITH

Temper

Forge

Fruits

Vegetables

TRENT

Fruits

Vegetable

=====
=====
===== C O M E N T Á R I O S D O A U T O R =====
=====
=====

7/9/2007

- INÍCIO DO DETONADO
- Adicionado o Prólogo A: A Fuga do Guerreiro
- Adicionado o Prólogo B: A Órfã de Mana
- Adicionado o Capítulo 1: O Conde de Vinquette Hall
- Iniciada a Seção Jobs
- Adicionada a lista de Classes do Job Warrior

Novo feriado, novo detonado. Estou começando a fazer o detonado de Sword of Mana sem muitas pretensões. Dividir o detonado em dois está dando muito trabalho, mas acredito que vai ser mais fácil para vocês acompanharem dessa forma. Espero que estejam ouvindo o meu conselho e jogando as duas histórias ao mesmo tempo. Se fizerem assim será mais fácil entender a estória do game.

Sobre a lista de Jobs, está me dando muito trabalho fazê-la, por isso estou colocando aos poucos. Apesar de já ter tudo arrumado num papel, fazer o diagrama dá trabalho pra burro.

Espero que estejam gostando dele.

Abraços a todos.

Lucas Dantas

23/9/2007

- Adicionado o Capítulo 2: A Canção de Wendel
- Adicionada a lista de Classes do Job Magician
- Corrigidos erros da lista de classes do Job Warrior
- Corrigidos pequenos erros de português do capítulo 1
- Adicionada a lista de sidequests

27/09/2007

- Adicionado o Capítulo 3: O Bem e o Mal
- Adicionada a lista de Classes do Job Monk
- Adicionada informações a respeito da relação entre armas e Jobs na seção de Jobs

Vocês devem ter notado que estou demorando mais para postar atualizações dos detonados. Isso acontece porque a minha ajudante, Carla, desapareceu misteriosamente. Sem ela, eu tenho que digitar e formatar todo o detonado sozinho, o

que leva bem mais tempo.

De qualquer forma, não deixem de acompanhar a evolução dos detonados. Mandem suas opiniões e visitem o site. lá tem muita coisa boa para vocês. Esse fim de semana deve estar saindo o resultado da votação para escolha do próximo game a ser detonado. Visitem: o endereço é

www.flogao.com.br/gamestory

Espero vocês lá. Abraços.

Lucas Dantas

03/10/2007

- Adicionado o Capítulo 4: O Resgate
- Adicionada a lista de Classes do Job Sage

08/10/2007

- Adicionado o Capítulo 5: O Mistério de Medusa
- Adicionada a lista de Classes do Job Thief

Olá pessoal. O jogo vai evoluindo e vou descobrindo novas coisas sobre ele. Na última atualização eu coloquei algumas listas a respeito da arma mais eficiente em qual profissão. Bem, descobri que a lista que eu fiz estava errada, então a consertei agora. Magicians e Sages não são bons em nenhuma arma, sendo assim, tive que descobrir qual Job seria das demais armas. Bem, descobri mais que isso: Warrior só sabe usar com eficiencia a Espada (Herói) e o Caxado (Heroína); Monk só sabe usar com eficiencia as luvas e Random e Thief conseguem usar quase todas as armas pefeitamente.

Mudanças à parte, agradeço as sugestões e opiniões que estou recebendo por e-mail. Muito do que foi sugerido já irá mudar a partir do próximo detonado.

Grande abraço e até mais.

Lucas Dantas

15/10/2007

- Adicionado o Capítulo 6: A Triste Canção da Morte
- Adicionada a lista de Classes do Job Random

Olá, pessoal. Normalmente eu não iria falar com vocês hoje, mas a estória chegou um ponto em que não consigo deixar de comentar. Nunca acreditei que um game de GBA pudesse me envolver tanto (sem desmerecer o console, claro). Sempre que escolhia um game do console para jogar, era quando não tinha nada de importante para fazer e estava enjoado dos games de PS2 e PSOne.

Quero reafirmar aqui que Sword of Mana está me fazendo mudar de idéia. A forma sutil como a estória é passada e o gameplay do jogo em si é incrível! É viciante! Chego a afirmar que este é um dos melhores games de RPG do GBA de todos os tempos, competindo ferozmente com games excelentes como os da série Fire Emblem, tido como Golden Serie da Nintendo.

A partir de agora fica meu compromisso: MAIS GAMES DE GBA PARA A VOTAÇÃO DO GAMESTORY!!!

27/10/2007

- Modificada a missão "O Sangue Mavole" no Prólogo
- Adicionado o Capítulo 7: A Penitência de Lord Granz
- Iniciada a Seção Espíritos de Mana
- Adicionada a lista de magias de Wisp
- Adicionada a lista de magias de Salamander
- Adicionada a lista de magias de Undine
- Adicionada a lista de magias de Gnome
- Adicionada a lista de magias de Jinn
- Adicionada a lista de magias de Luna
- Adicionada a lista de magias de Dryad
- Adicionada a lista de magias de Shade

05/10/2007

- Modificada a missão "Caminhada sem Fim" nos Capítulos 5 e 6
- Adicionado o Capítulo 8: O Gélido Reino de Lorimar
- Adicionado o tutorial sobre Amigos
- Adicionado o tutorial sobre Espíritos de Mana
- Iniciada a seção Summon Guardian
- Adicionada Informações sobre o Guardião Selva
- Adicionada Informações sobre o Guardião Pokiehl
- Adicionada Informações sobre o Guardião Tote
- Adicionada Informações sobre o Guardião Risiotti
- Adicionada Informações sobre o Guardião Olbohn
- Adicionada Informações sobre o Guardião Gaia
- Adicionada Informações sobre o Guardião Matilda

Olá, pessoal.

Não é por nada, mas dessa vez eu acho que me superei. O detonado está ficando de um nível ímpar. Não é falta de humildade. Eu sempre olho os demais detonados que saem na net sobre o jogo que eu estou detonando para saber como estou indo e consegui informações que não existem em nenhum outro detonado.

Consegui acesso ao guia oficial do jogo (aquele liberado pela própria desenvolvedora e que custa um absurdo no mercado internacional) e pude ter acesso a informações exclusivas, como por exemplo, sobre os Guardiões. Vocês terão uma ficha detalhada sobre cada Guardião e sobre a sua relação com a deusa Mana. Em nenhum outro detonado a estória foi aprofundada a esse ponto.

Espero que estejam gostando tanto do detonado quanto eu. Qualquer dúvida que vocês tiverem, escrevam-me que responderei quase que imediatamente. O e-mail está no começo do FAQ.

Abraços.

Lucas Dantas

13/11/2007

- Adicionado o Capítulo 9: A Sagrada Espada de Mana

Olá, pessoal.

Sword of Mana em reta final. Estamos chegando próximo do fim e ainda estou com gostinho de quero mais. Isso é bom. Significa que estou praticamente pronto para o próximo. Não há muita coisa a dizer por aqui a não ser "HAVE FUN"

Abraços.

Lucas Dantas

28/12/2007

- Adicionado o Capítulo Final: O Destino de Mana
- Iniciada a Seção Blacksmith
- Adicionada Informações sobre Temper
- Adicionada Informações sobre Forge
- Adicionada Informações sobre Fruits
- Adicionada Informações sobre Vegetables
- Iniciada a Seção Trent
- Adicionada Informações sobre Fruits
- Adicionada Informações sobre Vegetable
- FIM DO DETONADO

Bem, mais um detonado que se finaliza. Como sempre, é uma luta levar uma estratégia tão complexa e tão cheia de detalhes até o final. Foram muitas horas jogando e tentando descobrir a melhor estratégia para determinado chefe ou a melhor combinação para determinada fruta ou vegetal. No entanto, o esforço valeu à pena. O trabalho ficou realmente primoroso (modéstia à parte)

Algumas pessoas me escrevem perguntando se eu uso os demais detonado do Gamedev como base. Sim, eu uso como base, mas não é a minha única fonte de informação. Para fazer um detonado realmente completo, não basta apenas coletar as informações, mas é preciso ir além; é preciso testá-las e descobrir outras informações melhores. "O melhor caminho para fazer a mesma coisa". Quando eu escrevo aqui, não ponho apenas o que eu ouvi falar, mas o que eu testei e comprovei ser verdade.

Bem, não vou ficar aqui me gabando ou coisa parecida. Espero que gostem do trabalho. Afinal, o reconhecimento de vocês é o meu combustível.

Abraços.

Lucas Dantas

=====
=====
===== D E T O N A D O =====
=====
=====

Assim como todos os jogos da série Mana, o jogador poderá escolher entre dois personagens, um homem e uma mulher. Normalmente, a história não muda muito de um personagem para o outro, mas em Sword of Mana há mudanças substanciais. determinada parte do jogo for exclusiva para um dos personagens, eu avisarei.

Aconselho fazer dois saves: um para o herói e outro para a heroína. Como eu farei detonados separados em determinado momento, será fácil para você acompanhar dessa forma. Comece jogando com o herói.

=====
===== P R Ó L O G O =====
=====

=====
= Parte A =
=
= A Fuga do Guerreiro =
= (exclusivo - Herói) =
=
=====

Ponha um nome para o seu personagem. Aqui, o chamaremos de Herói.

O Capítulo começa com um sonho. Nele um garoto de longos cabelos dourados escuta atentamente a canção do velho ancião da aldeia, chamado lorde Granz. As músicas cantadas por ele contam histórias antigas, de lendas e mágicas. No entanto, ao ser pedido para cantar uma música sobre como os Cavaleiros Gemma derrotaram os Cavaleiros de Vandole, o ancião diz que não se sente bem ao cantar sobre o seu próprio passado. Então, o pequeno diz que criará ele mesmo uma canção que narre os acontecimentos do passado. Logo, o jovem precisa voltar à sua casa, pois eles têm visita nesse momento.

Ao chegar à frente da sua casa, Herói vê um homem de armadura negra com alguns soldados. O homem ordena para destruírem a casa de sir Herman, o pai de Herói, pois ele está hospedando hereges. Os soldados estão receosos, pois lorde Granz, que foi quem liderou os Cavaleiros Gemma contra os Cavaleiros de Vandole e trouxe a paz de volta às terras de Realm, é amigo de sir Herman, mas o homem de armadura negra diz que ele é o comandante dos Cavaleiros Gemma agora, e não lorde Granz. Vendo o perigo iminente, Herói corre para contar ao seu pai o que acabou de escutar.

Dentro da casa, sir Herman está numa animada conversa com um robusto homem. Ao que parece, ele é a visita que o herói se referia na conversa com lorde Granz. Herói não tem tempo de avisar ao seu pai sobre o que escutara; os soldados invadem a mansão rapidamente. Ao ver o homem de armadura negra, Herman o reconhece imediatamente: é o príncipe Stroud, filho de lord Granz. O visitante veio avisar a Herman que o vilarejo de Mana foi destruído por um homem armadura negra, que por sinal está á frente deles agora. O homem diz que se lembra bem de que a principal arma dos Cavaleiros de Vandole é o poder de Mana. Ele não poderia deixar que tal poder fosse usado novamente, por isso destruiu o vilarejo. O príncipe diz que sabe quem é o misterioso visitante: ele chama-se Bogard e é um criminoso procurado pelos Cavaleiros Gemma. Os dois homens sacam suas espadas e começam a lutar, mas o combate é interrompido quando os guardas invadem a mansão e prendem o criminoso. Vendo que a situação se complicara, Herman pega o seu filho e foge.

Os dois chegam ao quarto da mãe de Herói. Sir Herman diz para a sua mulher levar Herói e a garota para um lugar seguro enquanto ele tenta despistar o príncipe. Os dois chegam a um quarto onde uma bela garotinha dorme profundamente. A mulher diz para ela e seu filho fugirem imediatamente enquanto ela irá despistar os guardas. Durante a fuga, o jovem cai, mas diz para a garota continuar em frente e fugir. Logo, os guardas aparecem e prendem o jovem.

POPOI'S NOTES

Popoi's Note #1: Fale com Amanda na prisão.

O herói acorda de seu sonho em uma prisão. Agora ele já é um rapaz adulto e crescido, mas parece que os acontecimentos do passado insistem em assombrá-lo. Ao lado do herói dorme um jovem rapaz chamado Willy, que pede para Herói contar-lhe sobre o sonho que incomoda tanto as noites do amigo. Escolha a primeira opção para contar-lhe sobre o sonho. Herói conta que sente-se culpado por não ter conseguido protegê-la dos soldados naquele dia, mas é consolado pelo amigo, que diz que nenhuma criança poderia proteger outra de ser perseguida por soldados reais. Nomeie a garota (aqui a chamaremos de Heroína) para saber que Willy conhece uma garota chamada Heroína também, mas ele contará a estória completa depois.

Herói e Willy são prisioneiros do reino de Realm e são obrigados a lutar em torneios de vida ou morte para ganhar alguns pedaços de pão. Willy conta que um dos soldados lhe ofereceu um pão inteiro da última vez, dizendo que sabe de uma forma de escaparem dali. Os demais da cela lembram que o fato do guarda ter dado a Willy um pouco mais de comida não quer dizer que ele seja confiável, mas o jovem está relutante.

Retomando o controle, fale com todos. Há uma mulher na sala chamada Amanda. Fale com ela algumas vezes para que ela lhe peça para examinar a estátua. Isso será importante para acionarmos um mini-game mais à frente. Por falar em estátuas, elas são artefatos mágicos criados pelo povo do Vilarejo de Mana. É um dos poucos artefatos mágicos que o povo de Realm utiliza, pois eles têm aversão a qualquer tipo de magia. Essas estátuas são os save points de Sword of Mana e recuperam o seu HP e MP ao tocar nelas. Quando estiver pronto, fale novamente com Slave.

No coliseu, o príncipe Stroud, agora chamado de Dark Lord, fará um discurso para o povo de Realm. O príncipe fala que os soldados de Realm estão avançando sobre o clã Mana, seres que possui a habilidade de controlar magia. Ele lembra o povo da última batalha entre Vandole e Realm e diz que os três grandes generais Gemma devem ser esquecidos, pois, mesmo sem a ajuda deles, ainda é possível vencer a guerra contra os infiéis que controlam magia.

De volta à prisão, o guarda vem levar Herói e Willy para lutar no coliseu. Um enorme monstro é liberado e a nossa primeira batalha será contra um chefe.

JACKAL

=====
HP: 55 EXP: 5 LUCRE: 7

Willy irá lutar com você nessa batalha, mas não espere muito dele; ele entende que ajudar o amigo a derrotar o monstro é apenas ficar correndo de um lado para o outro até o monstro se cansar e ele acertar um ou dois golpes nele.

Use esse combate para se familiarizar com o sistema de batalhas. Use o botão A para acertar o chefe com golpes simples e o botão B (segure) para correr pela área de batalha.

Jackal é bem lento, então aproveite-se da sua lentidão e acerte alguns ataques nas suas costas. Você deverá saber quando ele irá atacar com suas garras. Quando isso acontecer, apenas saia de perto para escapar do golpe. Quando o chefe ficar parado por muito tempo, saia da sua frente, pois ele irá correr em sua direção

e jogará o corpo.

Após derrotá-lo, curta os belos gráficos da explosão.

=====

Ao retomar o controle, saia pelo portão de onde o monstro apareceu para sair do castelo. Do lado de fora, os ex-escravos comentam que agora podem fazer o que quiserem. É então que Herói diz que o seu maior sonho não é ficar livre, mas matar Dark Lord. Willy muda de assunto e diz que conheceu uma garota, mais ou menos da mesma idade que o herói falou, chamada Heroína. Willy diz que a garota que ele conheceu mora no Vilarejo de Topple. Quando os dois estão saindo da ponte, são surpreendidos por vários soldados. Dark Lord diz estar impressionado com a habilidade de luta dos dois escravos e os convida para serem seus inquisidores na chacina contra os hereges. Willy sente-se tentado, mas o herói sente nojo de trabalhar para um assassino como Dark Lord. Herói saca a sua espada e tenta atacá-lo, mas tem sua arma parada com apenas uma das mãos para em seguida ser atingido e cair da ponte.

=====

== TOPPLE ARMOURY - SOUTH ==

=====

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Jinn

Vantagens: Gnome

ITENS: Gumdrop, Angel Grail.

KEY-ITEM: Oak Staff, Hood, Geode.

Uma espécie de coelho gordo e falante chamado Nicolo está pescando num lago quando fisga algumas coias. Tamanha é a sua surpresa quando pesca o Herói. Nicolo é um comerciante e ao ser perguntado onde eles estão responde apenas que "Estamos aqui!" ... De qualquer forma, Nicolo vai embora, deixando o herói sozinho e perdido.

Retomando o controle, salve e cure-se na estátua e siga sul, em direção à próxima tela. Herói escuta um grito, então corre para ver o que se passa.

O Herói encontrará um monstro atacando uma garota. Isso dará início a uma batalha contra um sub-chefe.

Chobin Hood é um pouco mais difícil que Jackal, mas não é impossível de se ganhar. Tome cuidado com suas flechas, que podem causar até 7 pontos de dano. Ele possui 40 pontos de HP (15 a menos que Jackal) e deixará 3 pontos de EXP.

Após a batalha, a garota reconhece o sotaque de Herói e pergunta-lhe se ele é de Granz Realm. O herói não responde, apenas baixa a cabeça, o que faz com que a garota perceba que ele não se orgulha muito de ser de lá. Há muitos monstros por aí, então a garota pede para o herói a levar até o Vilarejo de Topple. Que coincidência, estamos indo para lá também! Ao fim da conversa, a garota diz chamar-se Heroína. Poderá ser quem estamos procurando? Antes de sairmos, ela pede para encontrarmos um cajado por entre os arbustos.

Retomando o controle, use o botão A para cortar os arbustos e conseguir alguns itens, como o Blink Weed e a Tune Stone. Conseguindo o OAK STAFF, continue para a tela seguinte. Heroína agora está no seu grupo e você poderá mudar para ela apertando o botão Select. No entanto, aconselho ficar mesmo com Herói, pois a garota está no level 5, enquanto ele está apenas no level 1.

Derrote os monstros e continue para a tela seguinte. Derrote mais monstros e saia pelo caminho superior direito para chegar a um campo aberto. Derrote os inimigos e abra o baú no canto superior direito para conseguir um ANGEL GRAIL. Feito isso, siga para a esquerda para chegar a uma outra tela. Pegue o GUMDROP no baú e volte, seguindo norte. Você chegará a uma área com um canhão. Nós não poderemos usá-lo agora, mas pegue o HOOD GEODE no canto inferior esquerdo. Esse item é uma pedra mágica, mas só terá importância mais à frente.

Sem mais o que fazer aqui, volte para a tela anterior e examine a placa ao norte para descobrir que estamos bem perto de Topple. Continue norte e você deverá chegar ao vilarejo.

=====
TUTORIAL
Dia / Noite
=====

Bem, assim como os jogos da série Pokemon, Sword of Mana também faz diferença entre o dia e a noite. À medida em que o herói ou a heroína muda de tela, vai se passando uma determinada quantidade de horas. Ao passar uma certa quantidade de horas, o dia vira noite ou a noite vira dia.

É importante saber usar o tempo a seu favor, pois, alguns eventos só serão ativados em determinados momentos. Determinadas pessoas só aparecerão durante o dia ou durante a noite. O mesmo pode ser dito em relação aos monstros. Quanto aos monstros, vale uma ressalva a mais: alguns deles têm hábitos noturnos ou diurnos, por isso, pode ser que ao chegar numa tela o monstro esteja dormindo, dando-lhe a oportunidade de fazer o primeiro ataque, ou de passar sem ser atacado.

=====
== TOPPLE VILLAGE ==
=====

POPOI'S NOTES

- Popoi's Note #13: Garotinha no meio do vilarejo (durante o dia)
- Popoi's Note #2: Homem no INN (durante o dia)
- Popoi's Note #21: Velhinho no meio do vilarejo (durante a noite)
- Popoi's Note #14: Homem no General Store (durante o dia)

ITENS

Gumdrop.

KEY-ITEM:

Popoi's Notebook, Barbecued Newt, Magic Rope.

Ao chegar no vilarejo, a heroína deixará o seu grupo e irá voltar à sua casa. Retomando o controle, tente sair pela saída oeste para encontrar-se novamente com Nicolo. Agora ele quer conversar... Ele pergunta onde estamos indo; responda a primeira opção para dizer que procura vingança. É então que ele nos oferece o POPOI'S NOTEBOOK, um pequeno diário onde colocaremos todas as informações necessárias durante a nossa aventura. O diário custa 10 Lucre e teremos que comprá-lo para habilitar uma missão opcional mais à frente, então escolha novamente a primeira opção para dar-lhe o pouco dinheiro que tem e comprar o diário. Ele fala que precisa vender algumas coisas por aí e espera que nos encontremos novamente.

Agora, vamos explorar o vilarejo, mas antes, salve e cure-se no save point. Como os eventos mudam de acordo com o período do dia, irei dividir a exploração e duas partes:

DIA

Primeiro, fale com todos os moradores para conseguir informação inútil. Uma garotinha te dará o POPOI'S NOTE #13. Um dos garotos fala algo sobre o seu avô, mas pára na metade da conversa.

Entre no INN e fale com todos. Uma mulher diz ser do Clã de Mana e diz que não tem visto Malones por aí ultimamente. Malones são seres que já foram amigos dos humanos tempos atrás. Hoje, as duas espécies não se bicam. Um homem aqui te dará o POPOI'S NOTE #2. vá ao segundo andar e abra o baú para pegar um GUMDROP.

Sem mais, vá ao General Store, que está no canto inferior esquerdo do vilarejo. Aqui, encontraremos um homem chamado Clive; ele é um farmacêutico e poderá fazer um Elixir para nós, mas para isso precisaremos reunir os ingredientes certos. Aqui há um garoto chamado Luke. Falando com ele saberemos que o seu pai sai de Topple para trabalhar em Wrndel, mas não deu notícias desde então. Ele pede para o herói entregar a ele um churrasco (Barbecue Newt). Escolha a primeira opção para aceitar a quest e deixe para lá. Ainda não podemos chegar em Wendel. Aqui há um homem que nos dará o POPOI'S NOTE #14.

Saia e entre na casa do canto superior esquerdo para encontrar um jovem garoto. Ele acha que o herói veio do vilarejo de Cascade. É então que o herói decide passar por lá.

-> Acabamos de começar o sidequest# 09 - Onde está papai?

NOITE

Fale com todos para um pouco de informação inútil. Aqui, ficaremos sabendo que os Caçadores de Hereges estão indo muito à Viquette, o que é bem estranho, pois há muitos do Clã Mana que vivem lá. Um vovô nos dará o POPOI'S NOTE #21, mas devemos escolher a segunda opção quando uma escolha aparecer.

Entre no INN e vá ao segundo andar para falar com Blassie III para começar mais um sidequest. Ele pede que nós consigamos alguns itens para ele. O item que ele quer que consigamos chama-se Blood Pouch. Por enquanto, ainda não poderemos pegá-lo, então anote e deixe para mais tarde.

-> Acabamos de começar o sidequest #08 - O Sangue de Mavole.

Saia do INN e vá ao General Store (canto inferior esquerdo da tela) para falar com a mulher. Ela diz que Viquette só abre seus portões durante a noite, o que é bem estranho, visto que não é um horário comum...

Vou relembrar que é importante explorar a cidade nos dois turnos para poder conseguir as informações necessárias para dar início aos sidequests e conseguir os itens.

Retomando o controle, entre na casa no canto inferior direito para chegar à casa do chefe da aldeia. Ao ver o sotaque e as roupas do herói, ele pensará que somos um dos inquisidores de Grand Realm. De qualquer modo, deixe a casa e um garotinho virá falar conosco. Ele também acha que somos inquisidores e começa a gritar com o herói. O seu avô logo chega e tenta consertar a situação dizendo que a criança está inventando coisas e que não há seguidores do Clã Mana em Topple. No entanto, o garoto está revoltado e chuta o herói.

Depois de contar o chefe que não somos inquisidores, o chefe diz que Dark Lord e seus soldados estão atacando os vilarejos que acolhem seguidores do Clã Mana. Como Topple tem muitos seguidores, ele teme que Realm ataque o vilarejo e destrua tudo. É então que o herói pergunta ao chefe como ele pode derrotar Dark Lord, como ele pode ter mais poder. O chefe diz que a única forma de derrotá-lo é com a Espada de Mana, mas ele não sabe onde ela está. No entanto, Ciba, o Sábio, poderá saber. Ele vive no vilarejo de Wendel, que fica um pou-

co longe de Topple.

Ao fim da conversa, receberemos a MAGIC ROPE, um artefato mágico do povo de Mana que permite ao seu portador, voltar imediatamente para o save point mais próximo. Siga pela saída oeste.

```
=====
==  TOPPLE ARMOURY - NORTH  ==
=====
```

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

BeBe

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Batmo

Tipo Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

POPOI'S NOTE

Popoi's Note #15: Heroína

Veja só que maravilha, o monstro Batmo aparecerá aqui, o que significa que poderemos começar a conseguir os itens que Blassie quer agora. Vá enfrentando os monstros, mas não se preocupe em consegui-lo aqui; há um canto melhor mais à frente. Tome cuidado com o Sonar de Batmo, que irá deixar o status Confusion no seu personagem. BeBe poderá deixar o status Poison, obrigando-o a voltar a Topple e se curar. Siga o caminho único até chegar a uma cabana.

O herói entra na pequena cabana e a encontra vazia, à exceção de uma pequena carta sobre a mesa. Ele aproxima-se e lê o que dentro dela está escrito: "Siga para Wendel. Lá nós nos encontraremos." É então que a heroína aparece mais uma vez. Ela diz que foi o herói quem levou Bogard (esse nome não lhe é estranho), então começa a bater nele com o seu cajado.

Depois de resolvido o mal entendido, o herói entrega à garota a carta que ele viu em cima da mesa. Ela diz que a carta foi escrita por Bogard, então invoca uma criatura. É um Wisp, um espírito que possui o poder de controlar o elemento Luz. O herói fica chocado com a aparição. Heroína diz que os espíritos de Mana nunca aparecem na frente de pessoas com o coração corrompido, por isso o herói deve ser uma pessoa boa. O herói diz que está indo ao vilarejo de Wendel à procura de Ciba, o sábio. A heroína diz que o conhece e que irá ajudá-lo.

Agora nós possuímos um espírito. Isso nos possibilita usar magias. Para fazê-lo, basta equipar o espírito no menu e segurar o botão R para que ele faça o seu trabalho.

Retomando o controle do seu personagem, salve e cure-se na estátua à esquerda e saia pela direita. Então, Heroína te ensinará o comando Jump. Para pular, basta apertar o botão L.

Com os dois personagens juntos, a aventura tem seu início. Muitos perigos esperam por nossos heróis no caminho até a cidade de Wendel.

=====
=
= Parte B =
=
= A Órfã de Mana =
= (exclusivo - Heroína) =
=
=====

Ponha um nome para a sua personagem. Aqui, a chamaremos de Heroína.

O jogo começa com um sonho. Nele, uma linda garotinha escuta atentamente a canção que sua mãe canta; ela diz chamar-se Canção de Mana. A garotinha está prestes a deixar o vilarejo, mas está muito receosa em relação ao mundo fora de lá. Ela diz que pode ser que não goste das pessoas, mas a sábia mãe diz que só quem pode gostar ou desgostar de alguém é o nosso coração; essa decisão não está ao nosso alcance. Ao completar oito anos, as jovens do vilarejo são enviadas a uma viagem com um Cavaleiro Gemma para conhecer o mundo; chegou a vez de Heroína fazer a sua viagem. Ela irá acompanhada por Bogard. Antes de deixar o vilarejo, ela despede-se de Willy, o seu melhor amigo.

Enquanto Heroína espera por Bogard, um homem aparece acompanhado por alguns soldados. Ele veste uma armadura negra e diz que os habitantes desse vilarejo são hereges. Ele diz que os habitantes desse vilarejo deveriam aliar-se a Realm na guerra contra Vondole, mas os aldeões preferem viver em paz a envolver-se numa guerra que não é da conta deles. O misterioso cavaleiro apresenta-se como Dark Lord e acusa os aldeões de usarem o poder de Mana para o mal. Pressentindo o perigo, o chefe chama a mãe de Heroína e diz para ela levar a filha dali. As duas logo são capturadas pelo homem que acompanhava Dark Lord. É então que a mãe da heroína lança uma magia que paralisa o cavaleiro, dando tempo para a filha escapar. Bogard aparece e leva Heroína, mas antes de ir embora, a mulher conta que não é a verdadeira mãe da pequena; ela é adotada.

Os dois chegam a uma bela mansão. Bogard conhece o dono dela: ele chama-se Herman e acolhe a pequena garotinha. Depois, a esposa de Herman vem falar com ela e conta-lhe que o Vilarejo de Mana foi completamente destruído e todos foram mortos. Nós ficamos sabendo também que o senhor da mansão é um grande amigo de Lord Granz, o rei de Realm. No dia seguinte, Herman irá conversar com ele.

Pouco depois, a mulher aparece com o seu filho, dizendo para a heroína fugir, pois as coisas se complicaram. A última coisa que ela se lembra é de estar correndo com todas as suas forças para escapar.

=====
== TOPPLE ARMOURY - NORTH ==
=====

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

POPOI'S NOTEBOOK:

Popoi's Note #9: Bogard

Popoi's Note #10: Bogard

Popoi's Note #11: Bogard

Popoi's Note #16: Bogard

Popoi's Note #22: Bogard

Heroína acorda do sonho em uma cabana velha. Passaram-se 8 anos desde o dia em que tudo aquilo aconteceu, mas os pesadelos continuam assombrando suas noites. Heroína ainda culpa-se pelo que aconteceu; ela acha que foi a culpada pela morte do senhor Herman e sua família, mas Bogard diz que existem coisas que ela pode lidar e outras que não estão ao seu alcance; se ela não consegue lidar com isso, então ela não tem muito de diferente de Dark Lord. Nomeie o garoto (aqui chamaremos de Herói). Bogard diz que há alguns sobreviventes do Vilarejo de Mana e eles precisam se reunir para lutar contra Dark Lord.

Bogard diz que o vilarejo de Topple ainda tem alguns sobreviventes do massacre, então lá deve ser o primeiro lugar que ela deve procurar. Heroína é do Vilarejo de Mana; lugar de onde saem os integrantes do Clã Mana, uma guilda cujo seus integrantes conseguem invocar os espíritos Mana (criaturas que controlam os elementos da natureza) e assim lançam poderosas magias. O Clã Mana é o maior inimigo de Gran Realm.

Para usar magias, basta equipar o espírito desejado no menu, então segurar o botão R para invocar o espírito. Bogard ensina, ainda, que, quando lhe faltar MP, basta apertar os botões A e L ao mesmo tempo para que seu personagem sente-se no chão e recupere os pontos de magia.

A estátua à sua esquerda recupera o HP e MP, além de salvar o jogo. Quando estiver pronto, siga para a direita para começar a enfrentar suas primeiras batalhas do jogo. Os inimigos são fáceis, então tente se acostumar com os comandos.

O caminho até Topple é único. Então não precisa se preocupar; você não irá se perder.

```
=====
== TOPPLE VILLAGE ==
=====
```

ITENS

Gumdrop.

Logo ao entrar, tente sair pelo caminho à esquerda para que uma espécie de coelho falante apareça. Ele diz ser um comerciante e está andando por aí à espera que alguém compre seus produtos. Ele pergunta para onde nós estamos indo; responda a primeira opção para dizer que irá à procura de sua mãe e ele nos oferecerá o POPOI'S NOTEBOOK, um pequeno diário onde colocaremos todas as informações necessárias durante a nossa aventura. O diário custa 10 Lucre e teremos que comprá-lo para habilitar uma missão opcional mais à frente, então escolha novamente a primeira opção para dar-lhe o pouco dinheiro que tem e comprar o diário. Ele fala que precisa vender algumas coisas por aí e espera que nos encontremos novamente.

Agora, vamos explorar o vilarejo, mas antes, salve e cure-se no save point. Não se preocupe com os Popoi's Notes daqui; já os pegamos com o herói. Como os eventos mudam de acordo com o período do dia, irei dividir a exploração e duas partes:

DIA

Não há nenhuma novidade aqui desde a nossa última visita com o herói, então não há muito o que fazer. Converse com todos para conseguir um pouco de informação inútil e os Popoi's Notes que por ventura esqueceu.

Sem mais, vá ao General Store, que está no canto inferior esquerdo do vilarejo. Aqui, encontraremos um homem chamado Clive; ele é um farmacêutico e poderá fazer um Elixir para nós, mas para isso precisaremos reunir os ingredientes certos. Aqui há um garoto chamado Luke. Falando com ele saberemos que o

seu pai sai de Topple para trabalhar em Wendel, mas não deu notícias desde então. Ele pede para a heroína entregar a ele um churrasco (Barbecue Newt). Escolha a primeira opção para aceitar a quest e deixe para lá. Ainda não podemos chegar em Wendel.

-> Acabamos de começar o sidequest #09 - Onde está papai?

NOITE

Sem muitas novidades durante a noite também.

Entre no INN e vá ao segundo andar para falar com Blassie III para começar mais um sidequest. Ele pede que nós consigamos alguns itens para ele. O item que ele quer que consigamos chama-se Blood Pouch. Por enquanto, ainda não poderemos pegá-lo, então anote e deixe para mais tarde. Lembre-se de ir ao segundo andar do INN para pegar o GUMDROP no baú.

-> Acabamos de começar o sidequest #08 - O Sangue de Mavole.

Entre na residência inferior direita para chegar à casa do chefe do vilarejo. Falando com o pequeno garoto, ele pedirá para a heroína encontrar o seu livro na floresta ao sul de Topple; faça isso. Salve e saia pela saída sul da cidade.

```
=====
== TOPPLE ARMOURY - SOUTH ==
=====
```

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

BeBe

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Batmo

Tipo Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

ITENS: Gumdrop, Angel Grail.

KEY-ITEM: Wood Geode.

As batalhas aqui são um pouco mais difíceis, principalmente por causa dos monstros BeBe, que podem causar o status Poison, e o monstro Bateo, que possui uma grande EVA e pode deixar o status Confusion. Lembre-se de usar a magia de Whisp sempre que estiver com pouco HP, para isso basta segurar o botão R por um tempo um pouco menor.

Na primeira tela, pegue o item ANGEL GRAIL no baú no canto superior direito da tela. Após derrotar todos os inimigos, siga para a esquerda e pegue a saída norte para chegar a uma tela com um enorme canhão. Ignore-o por enquanto e pegue o WOOD GEODE no canto inferior esquerdo da tela.

Volte à tela anterior e pegue a saída à esquerda logo em frente. Você deverá encontrar um baú com um GUMDROP. Pegue-o e volte, seguindo pela saída a sul. Continue pelo caminho único, enfrentando os monstros até chegar numa tela em que uma cena tem início.

Ao ver o grande campeado, Heroína começa a procurar pelo livro do garoto. É então que um homem aparece. Ele é o mesmo cavaleiro que estava com Dark Lord no momento em que ele invadiu o Vilarejo de Mana e destruiu todos que moravam lá. Ele conta que Dark Lord deu ordens de matar todos os aldeões. Heroína esbraveja que Dark Lord foi o responsável pela destruição do vilarejo, mas o homem diz que o maior culpado deve ter sido a Deusa de Mana, que abandonou seus súditos à morte. Quando o cavaleiro, que se chama Julius, está prestes a atacar a jovem, um soldado aparece dizendo que Dark Lord está chamando-o. Ele, então, deve ir, mas deixa um de seus monstrinhos de estimação dar cabo da jovem garota. É então que um bravo guerreiro aparece e enfrenta o monstro; ele é Herói e veio salvar a garota (lembra-se dessa cena, não é?)

A batalha não deverá ser tão difícil. Repare que o herói irá se ocupar de enfrentar o monstro, então você só precisa fugir e curar-se quando estiver com pouco HP. Tome cuidado, pois os ataques do monstro causam um dano considerável. Quando o herói começar a evitar o monstro, quer dizer que ele está perto de morrer, então vá até ele e desfira o golpe final para ganhar a experiência da batalha.

Após a batalha o jovem apresenta-se como Herói e diz estar indo ao vilarejo de Topple. Não custa nada pedir uma ajudazinha nas batalhas, não é? Assim, ele irá nos escoltar até lá, mas isso não significa que terá que se despreocupar dos monstros; o herói não costuma ser de tanta ajuda. Antes de sair, ele ajuda Heroína a encontrar o livro do garoto.

Sem mais o que fazer aqui, volte a Topple.

```
=====
==  TOPPLE VILLAGE  ==
=====
```

KEY-ITEM:

Magic Rope

Ao chegar, o herói sai do seu grupo. Agora, vá à casa do garoto e o entregue o livro. Ele ficará tão empolgado que começará a falar sem parar. Converse com o velho e escolha a primeira opção para dormir aqui. No dia seguinte, o avô do garoto lhe dará a MAGIC ROPE, um item que permite teletransportar para o save point mais próximo.

Saia e entre na casa do canto superior esquerdo para encontrar um jovem garoto. Ele diz que se algum Cavaleiro de Hereges encontrar a heroína, ela será transformada em escrava e trabalhará incansavelmente durante dia e noite. Dark Lord começou isso quando assumiu o poder político de Vandole. Ao contrário do que ele diz, Dark Lord, assim como Vandole, utiliza sim o poder de Mana para o mal, pois faz as pessoas sofrerem. Ele diz que a heroína deveria procurar Ciba o sábio para descobrir mais sobre Vandole e Dark Lord. Atualmente, ele está na cidade de Wendel.

Retomando o controle, volte à sua cabana.

```
=====
==  TOPPLE ARMOURY - NORTH  ==
=====
```

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

BeBe

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento
Vantagens: Terra

Batmo

Tipo Noturno
Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra
Vantagens: Trevas, Vento

Ao chegar na cabana, Heroína escuta um barulho vindo de dentro da sua casa. Ao entrar, ela vê o Herói e nada de Bogard. É então que ela imagina que o Herói é um soldado de Dark Lord e começa a bater nele com o cajado. Ao ver que está enganada, ela resolve conversar.

O monstro Batmo deixará o Blood Pouch que estamos procurando, mas ele só aparecerá à noite. De qualquer forma, não deixa de pegá-lo agora, ou então só o poderá fazer mais à frente.

Depois de resolvido o mal entendido, o herói entrega à garota uma carta que ele viu em cima da mesa. Ela diz que a carta foi escrita por Bogard, então invoca uma criatura. É um Wisp, um espírito que possui o poder de controlar o elemento Luz. O herói fica chocado com a aparição. Heroína diz que os espíritos de Mana nunca aparecem na frente de pessoas com o coração corrompido, por isso o herói deve ser uma pessoa boa. O herói diz que está indo ao vilarejo de Wendel à procura de Ciba, o sábio. A heroína diz que também está indo para lá e que irá ajudá-lo. Ainda mais, porque na carta que Bogard lhe deixou ele pede para ela encontrá-lo em Wendel.

Retomando o controle do seu personagem, salve e cure-se na estátua à esquerda e saia pela direita. Então, Herói te ensinará o comando Jump. Para pular, basta apertar o botão L.

Agora que os dois estão juntos, a aventura começa de verdade.

M I S S Õ E S	
MISSÕES INICIADAS	MISSÕES CONCLUÍDAS
#08 - O Sangue de Mavole	#08 - O Sangue de Mavole
#09 - Onde está papai?	

=====
===== C A P Í T U L O 1 =====
=====
===== O Conde de Vinquette Hall =====
=====

=====
== TOPPLE ARMOURY - NORTH ==
=====

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

BeBe

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Batmo

Tipo Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

ITEM: Gumdrop

Finalmente um capítulo em conjunto com os dois heróis. Heroína lembra-nos de que a caverna que leva de Vinquette até Wendel está bloqueada, mas nós poderemos pedir ao mestre da mansão de Vinquette para liberar o caminho.

Retomando o controle do personagem, volte duas telas para a direita. Aqui, você deverá ver uma pequena elevação ao norte; use o novo comando para fazer seu herói(a) saltar e seguir em frente.

Na tela seguinte, nós encontraremos Nicolo. Ele fala que o caminho para a caverna que leva até a cidade de Vinquette, que fica no meio do caminho até Wendel, está bloqueada por metaballs, uma espécie de planta que precisa de uma arma especial para ser destruída. Continuando em frente, chegaremos a Batmo Cave.

```
=====
==  BATMO CAVE  ==
=====
```

MONSTROS:

Lime Slime

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Falil, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: trevas, Vento

Chobin Hood

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Bow, Vento

Batmo

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

ITEM: Angel Grail, Gumdrop.

KEY-ITEM: Bow

Essa é a tal caverna que eu falei mais à frente. Aqui, poderemos conseguir o item que o homem em Topple pediu. Há vários Batmans aqui, mas será bem difícil que eles deixem o item que queremos, pois é raro, mas não desista; há muitos deles por aqui. Por essas bandas também enfrentaremos Chobin Hood, o sub-chefe que enfrentamos há pouco, lembra-se? Tome cuidado com suas flechas.

Siga o caminho único, enfrentando os monstros até chegar à segunda tela. O monstro Chobin Hood estará numa porção mais abaixada, o que significa que ele

só atacará com flechas. Isso é bom à medida em que você perceberá quando ele vai atacar, mas é ruim, pois as flechas são o que mais causam dano. Como se não fosse o bastante, há dois morcegos que ficam enchendo o seu saco o tempo todo. Por falar neles, matar os Batmos será uma missão tediante, uma vez que eles possuem uma altíssima EVA, fazendo a maioria dos seus ataques tirarem miss. No final da segunda tela, você verá um baú com um ANGEL GRAIL.

Na tela seguinte você deverá lutar contra um grupo de Lime Slimes. Tome cuidado aqui! Mude para a Heroína (caso esteja com Herói) e reorganize os movimentos do herói para que ele fuja dos monstros. Esses inimigos só podem ser derrotados com magia, então não adianta ficar batendo neles com ataques simples. Lembre-se de usar o comando Sitting para recuperar o MP sempre que este acabar. Se tentar voltar para a tela anterior, encontrará um metaball. Cuidado com ele, pois o atacará. Esse tipo de metaball só pode ser derrotado pela arma do herói. De qualquer forma, o caminho que deveremos seguir não é esse, então não se preocupe de voltar agora.

Na tela seguinte, ignore o caminho à frente e suba na área aberta ao norte. Derrote todos os Chobin Hoods (há 5 deles) para receber a arma BOW. Agora poderemos mudar de arma. Aconselho equipá-la agora mesmo, pois ela é eficiente contra Batmos e Lime Slimes, poupando o seu MP. Agora, você só precisará usar Whisp para se curar. Além disso, agora não precisaremos mais nos aproximar do metaball para destruí-lo. Volte à entrada da tela e siga o caminho leste.

Destrua o metaball e use o comando Jump para pegar o GUMDROP no baú na plataforma mais elevada. Siga sul em direção à próxima área. Aqui, mude a sua arma e derrote o Chobins Hoods, pois eles são resistentes a ataques com arco e flecha. Depois de eliminar os dois monstros, troque para Bow e destrua as gosmas. Quando encontrar o próximo metaball, mude para Heroína e faça com que ela ataque a planta (ou seja lá o que isso for) com o seu cajado para destruí-la e poder continuar.

```
=====
== VINQUETE VINCINITY ==
=====
```

MONSTROS:

Rabite

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

BeBe

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Batmo

Tipo Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Needlebeak

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra

Vantagens: Luz, Vento

Lime Slime

Tipo: Noturno

Fraquezas: Falil, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: trevas, Vento

Chobin Hood

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Bow, Vento

ITEM: Gumdrops

KEY-ITEM: Cactus Essence.

Depois de muita caverna, finalmente a luz do sol (ou da lua). Siga leste e derrote os monstros. Se estiver à noite, equipe o Bow, mas se estiver durante o dia, deixe Rod (Heroína) ou Sword (Herói). Há um baú à direita com um GUMDROP; pegue-o e siga para a esquerda, em direção à área seguinte.

A área agora é grande. Derrote todos os inimigos e siga para a direita (a tela à esquerda não tem nada que nos interesse ... ainda) Na tela seguinte, encontraremos uma placa que diz para irmos para o norte para chegarmos a Vinquette Vicinity. Lembra-se que uma pessoa em Topple havia dito que os portões da cidade estão fechados durante o dia? Assim, siga sul (mesmo que esteja à noite no seu jogo, aconselho seguir sul).

Nós encontraremos Nicolo novamente. Ele diz que tem algo espetacular para nos mostrar (não se engane, ele quis dizer "para nos vender"); é um CACTUS ESSENCE e custa 50 Lucre. Escolha a primeira opção para comprar e Nicolo irá embora, encontrar algo mais que possa nos interessar para nos vender.

Aproxime-se do pote à sua direita e deposite o que acabamos de comprar e PUF! Miraculosamente, uma casa no formato de um cacto surgirá. Entre nela para conhecer sua mais nova casa.

O pequeno cacto não falará nada, então nem adianta tentar conversar com ele agora. Entrando na porta à sua direita, você encontrará Trent, uma antiga árvore nascida com uma enorme concentração de Mana. Ele pedirá algumas sementes. Provavelmente você não as terá agora, então deixe para mais tarde. Saia da casa e Li'l Cactus irá escrever em seu diário.

Salva na estátua à sua esquerda e volte, seguindo o caminho ao norte para chegar a uma mansão. Lembre-se de que você só poderá entrar se for noite.

```
=====  
== VINQUETTE HALL ==  
=====
```

MONSTROS:

Lime Slime

Tipo: Noturno

Fraquezas: Falil, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: trevas, Vento

Skull Beast

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Trevas

Batmo

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Zombie

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Todas as armas, Trevas

ITEM (Herói): Angel Grail

ITEM (Heroína): Angel Grail, Light Coin, Magic Wallnut.

O lugar é assustador e os nossos heróis estão com um pouco de medo (mesmo

não assumindo). Heroína vê algo entre as matas e vai averiguar o que é. Um fantasma com a forma de Lord Granz aparecerá e ao reconhecer Heroína, diz que pedirá ao conde para tomar conta dela. A garota corre assustada e Herói tira um sarro com a cara dela.

Enquanto espera Heroína, o herói vê alguém se aproximando. É o mesmo homem que estava com Dark Lord quando ele destruiu o Vिलarejo de Mana. O homem veio dar um aviso ao herói: o mestre desse castelo é um vampiro e seu maior divertimento é sugar o sangue de jovens e belas garotas. O homem veio matar o vampiro e diz que Herói é apenas um garoto, por isso deve sair dali o mais rápido possível. Decidido a matar o vampiro, Herói decide ficar.

Não se assuste se não vir alguma das cenas, elas são exclusivas para os seus respectivos personagens. Retomando o controle, siga norte e entre na mansão.

Repare que gráficos bonitos. A Square-Enix realmente caprichou nesse game. Dentro da mansão, o grupo é recebido por um mordomo muito suspeito. O grupo pede para falar com o mestre do castelo, mas o mordomo diz que é impossível agora, pois ele está dormindo. Heroína diz que virá durante o dia. No entanto, o mordomo nos lembra que os portões da mansão só serão abertos durante a noite. Parece que teremos que dormir aqui...

Uma mulher chamada Isabella aparecerá e deixa escapar que a mansão não recebe convidados há algum tempo, o que deixa Heroína ainda mais assustada. A mulher nos adverte que se vamos ficar, não devemos incomodar o conde. Ao final, Herói decide ficar, mesmo sobre os protestos de Heroína.

Retomando o controle, pegue o ANGEL GRAIL e saia do quarto. Salve na estátua e entre no quarto à direita para encontrar Isabella.

Se estiver jogando com o herói, ele dirá que está preocupado com Isabella, pois ouviu uma história de que o conde é um vampiro. Ela diz que não se pode confiar em tudo o que se ouve por aí.

Heroína conta à jovem que viu um fantasma do lado de fora da mansão, mas Isabella não parece preocupada com isso. Ao contrário, ela diz que se trata de um servo fantasma; o conde tem muitos deles. Isabella conta que o mestre do castelo é um vampiro e que o espírito que Heroína viu deve ser um dos servos do conde. A jovem visitante diz que veio à procura do conde para que ele libere os selos de Marsh Cave, que ligam Viquette a Wendel. Isabella diz que pedirá que o conde libere o selo por essa noite pessoalmente, mas deixa no ar de que precisaremos encontrar um espírito de Água.

Retomando o controle, volte e entre no seu quarto. Ignorando o perigo iminente, Herói decide tirar um cochilo. Heroína fica irritada com a atitude do herói, mas, mesmo assim, rende-se ao cansaço também.

Durante a noite, o mesmo sonho de anos atrás volta a incomodar o herói e a heroína. Heroína conta que rezou várias e várias vezes para a Deusa Mana mas a tristeza em seu coração jamais diminuíra. Ao ouvir os sussurros do herói, ela finalmente percebe que ele é o mesmo garoto que fugiu com ela naquele dia. Assim, ela decide ir num caminho diferente do seu companheiro. Logo depois, Herói acorda e vê que a sua companheira não está na cama, decide ir investigar.

```
=====
=
=           H E R Ó I           =
=
=====
```

Retomando o controle, deixe o quarto para ver uma cena com o mordomo. Ele diz que chegou a hora de sacrificar a garota, pois assim eles poderão voltar a Mavolia, o mundo dos mortos. Temendo por Isabella, Herói decide ir ao quarto dela avisá-la.

Retomando o controle, entre no quarto de Isabella. Ela não estará aqui, mas o diário dela está sobre a mesa. Leia-o para descobrir que há três cavaleiros

Gemma em atividade. Como pode ser? Se Granz Realm descobrir isso, eles serão caçados e assassinados; é por isso que Bogard tem se escondido nas montanhas. Decidido a fazer alguma coisa, ele decide investigar.

Aconselho equipar o arco e flecha, pois há vários Batmos e Slimes aqui. Vá à esquerda e abra o baú para conseguir uma LIGHT COIN no baú. Feito isso, cruze a porta à esquerda e desça as escadas.

Você poderá encontrar o monstro Skull Beast; tome cuidado com ele, pois ele devolverá todo o dano que causar nele. A melhor forma de vencê-lo é com magias dos espíritos, no entanto, Heroína não está conosco ainda, o que torna derrotá-los uma missão difícil por enquanto.

No andar inferior, derrote os inimigos e entre na primeira porta. Salve, se quiser, e pegue o MAGIC WALLNUT no baú, então volte e entre na porta no final do corredor. A porta atrás de você se fechará, então teremos que encontrar uma saída. Destrua o metaball com Bow e liberte um espírito Mana; é Salamander, o espírito que controla o Fogo. Ele ficará tão agradecido por o termos libertado que dará os seus poderes para o herói. Agora poderemos invocar um espírito e usar magias. Aprenderemos também a técnica Sitting (segure os botões A e L). Não esqueça de equipar o novo amiguinho. Vamos em frente.

Volte ao andar superior. Repare que o herói possui um ataque diferente da heroína. Isso acontece porque cada arma usa um tipo de ataque diferente. A melhor forma de usar Salamander com o herói até agora é com a espada, mas não é interessante sair equipado com ela, pois há monstros com resistência a essa arma.

Entre na porta no canto superior direito para chegar numa nova sala e conhecer seu mais novo amiguinho; é o monstro Zombie. Ele é imune a todos os ataques físicos, o que lhe obriga a usar magias contra ele e, o que é pior, usar o comando Sitting para recuperar o MP de tempos em tempos. Após derrotá-lo, a porta ao norte se abrirá.

O pequeno corredor levará a três portas. Ignore a primeira e a terceira para evitar uma armadilha de três zumbis. Entrando na segunda porta, e descendo ao andar inferior. Derrote mais monstros e entre na primeira porta (a última porta tem uma armadilha de zumbis).

Nós chegaremos a uma sala repleta de caixões. Nós veremos o capanga de Dark Lord abrindo os caixões em busca da noiva do conde. Ao ouvir passos, o homem deixa a sala. Os passos são do mordomo, que se transformará num perigoso monstro.

HELLHOUND

=====

HP: 90 EXP: 5 LUCRE: 15

A melhor forma de vencê-lo é equipar o herói com o arco e flecha e com Salamander. Então esconda-se atrás dos caixões e use a magia Power Up para aumentar o poder de ataque. Feito isso, siga stacando normalmente. Dessa forma, o ataque mais perigoso dele, o ataque com garras, será inutilizado.

Por falar em ataques, esse chefe possui três deles: um ataque com garras, que causa cerca de 5 pontos de dano; a magia Whisp Beam, que causa de 5 a 7 pontos, mas pode atingir duas vezes o personagem; e o ataque Light Ball, que causa até 10 pontos de no HP do herói. Tome muito cuidado com esse último. Se você tiver evoluído o level de Sage ou Sorcery do seu personagem, esse ataque deverá tirar um pouco menos.

=====

Após a batalha, o mordomo deixará o lugar. Continue em frente até chegar num

corredor com duas portas; entre na segunda. Continue pelo caminho único até chegar ao save point. Após salvar, siga para a próxima tela.

Herói aparecerá e dirá que não permitirá que o vampiro sacrifique mais vidas. No entanto, Lee acredita estar protegendo as mulheres de Mana, cumprindo a promessa que fez a um amigo há muito tempo. Uma vez que elas não precisam vivenciar esse mundo de guerras, elas estarão bem melhor. Lee usa o seu poder para transformar-se num terrível monstro.

COUNT LEE

=====

HP: 130 EXP: 10 LUCRE: 45

Uma batalha bem difícil, principalmente se não tomou algum tempo para evoluir seus personagens. Ataques físicos não fazem muito dano a ele, e ele é imune a Bow; o que significa que teremos muito trabalho com ataques fracos. A magia Power Up de Salamander ajudará muito.

Os ataques do chefe consistem num chute, que causa dano baixo; na magia Slow, eu deixa o personagem lento; num ataque em que ele transforma-se em vários morcegos para atacar a dupla; este ataque não causa muito dano, então não se preocupe. O último ataque é a magia Drain, que pode ser fraca para Heroína, mas é fatal para o herói. Sempre que o seu HP estiver menor que 30, aproxime-se use um Gumdrops.

=====

Após a batalha, o espírito aparece. O herói reconhece-o; é o fantasma de Lord Granz. Foi ele quem pediu a Lee que protegesse as mulheres do Clã Mana; eles são grandes amigos. Granz diz que só pediu isso, porque Heroína não pode morrer de forma alguma. Segundo ele, há uma grande razão para que ela continue a viver, mas não diz qual é. Lee diz que os capangas de Dark Lord descobriram que ele está protegendo as garotas do Clã Mana e vieram para matá-las, por isso, precisamos sair dali o mais depressa possível. O vampiro diz que a pedra que lacra a entrada para a caverna Marsh pode ser destruída com o poder de Salamander.

Durante a fuga, o herói tropeça e Heroína fica olhando para ele. A cena faz com que os dois lembrem-se do que aconteceu no passado e reconheçam um ao outro. Heroína desvia o olhar e pede desculpas pela morte dos pais do herói, pois se ela não tivesse se hospedado na casa deles, talvez ainda estivessem vivos. O jovem, no entanto, diz que há apenas um culpado da morte deles; e essa pessoa é Dark Lord. Com a amizade renovada, os dois seguem em frente.

=====

=		=
=	HEROÍNA	=
=		=

=====

Retomando o controle, deixe o quarto para ver uma cena com o mordomo. Ele diz que chegou a hora de sacrificar a garota, pois assim eles poderão voltar a

Mavolia, o mundo dos mortos. Temendo por sua nova amiga Isabella, Heroína decide ir ao quarto dela avisá-la.

Retomando o controle, entre no quarto de Isabella. Ela não estará aqui, mas o diário dela está sobre a mesa. Leia-o para descobrir que há três cavaleiros Gemma em atividade. Como pode ser? Se Granz Realm descobrir isso, eles serão caçados e assassinados; é por isso que Bogard tem se escondido nas montanhas. Se enchendo de coragem, ela decide investigar.

Retomando o controle, entre na porta por onde o mordomo passou. Aconselho equipar o Bow, pois há vários Lime Slimes e Batmos por aqui. Derrote os monstros e siga para a direita para encontrar um baú com um LIGHT COIN dentro dele. Seguindo norte, você encontrará um pequeno corredor e uma porta logo em frente; entre por ela para ser cercado por zumbis. Eles são imunes a ataques físicos, então terá que usar magias para vencê-los. Ao final, ganhará um prêmio aleatório. Volte à tela do baú e cruze a porta à direita para encontrar algumas escadas; desça para ir ao andar seguinte.

Derrote os monstros e entre na porta à esquerda. A porta atrás de você se fechará, então teremos que encontrar uma saída. Destrua o metaball com Bow e liberte um espírito Mana; é Salamander, o espírito que controla o Fogo. Ele ficará tão agradecido por o termos libertado que dará os seus poderes para a heroína. Agora você poderá escolher outro espírito para usar magias.

Volte e entre na primeira porta. Abra o baú para um MAGIC WALLNUT e salve na estátua se quiser. Ao voltar, você deverá encontrar o monstro Skull Beast. Esse tipo de monstro irá devolver para você qualquer ataque que você desferir contra ele, então ataque-o apenas com a magia Whisp. Se você acertá-lo enquanto ele estiver brilhando, também sofrerá o ataque; tome cuidado. Depois de destruir os monstros, volte para o andar superior.

Seria uma boa idéia, voltar ao salão principal para curar-se no save point. No grande salão, entre na porta no canto superior esquerdo para encontrar o monstro Tribby. Nenhuma de suas armas ou das mágicas de Whisp podem fazer danos nele; então equipe Salamander e use o seu poder. Derrotando o monstro, a porta se abrirá.

Na sala seguinte, o corredor ao norte leva a três portas. A menos que queira gastar seu precioso MP, entre nas portas ao fundo; caso contrário, entre na do meio. No andar inferior, destrua os monstros e entre na primeira porta que encontrar. A porta ao fundo leva a outra armadilha com os zumbis.

Uma sala repleta de caixões, que recepção... Ao abrir um dos caixões, Heroína percebe que conhece a garota. Então, ela abre outro e tem a certeza: são garotas do Clã Mana. O mordomo aparece e diz que essa sala é lugar onde as pessoas que conheceram o conde vivem. O mordomo está prestes a nos atacar quando o espírito que encontrou Heroína no começo do jogo aparece e diz para levá-la ao conde com vida. Ignorando as ordens do fantasma, o mordomo libera seu poder, transformando-se numa feroz criatura.

HELLHOUND

=====

HP: 90 EXP: 5 LUCRE: 15

Uma batalha bem complicada. Vai exigir paciência, acima de tudo. Seus ataques deverão tirar pouco de HP do chefe (a menos que tenha evoluído Heroína para uma guerreira. O mesmo dito para sua magia.

A melhor forma de vencê-lo é equipar Heroína com o arco e flecha e com Salamander. Então esconda-se atrás dos caixões e use a magia Power Up para aumentar o poder de ataque. Feito isso, siga stacando normalmente. Dessa forma, o ataque mais perigoso dele, o ataque com garras, será inutilizado.

Por falar em ataques, esse chefe possui três deles: um ataque com garras, que causa cerca de 15 pontos de dano; a magia Whisp

Beam, que causa de 7 a 10 pontos, mas pode atingir duas vezes o personagem; e o ataque Light Ball, que causa até 20 pontos de no HP da heroína. Tome muito cuidado com esse último. Se você tiver evoluído o level de Sage ou Sorcery do seu personagem, esse ataque deverá tirar um pouco menos.

=====

Derrotando-o, continue em frente. Derrote os inimigos até chegar a um corredor com duas portas; entre na segunda para chegar a uma sala com um belo banquete. Derrote os inimigos e suba as escadas ao fundo. Salve e cure-se na estátua e prepare-se para uma difícil batalha. Aconselho que esteja na profissão Magician para ter um bônus de ataque mágico. Quando estiver pronto, cruze a porta ao norte.

Nós encontraremos Isabella conversando com o conde Lee, que é bem mais novo do que eu imaginava. Lee conta que ele é o príncipe de Mavolia, a cidade dos mortos-vivos. Isabella tenta convencê-lo a ajudar os humanos, mas o povo de Mavolia não confia mais nos homens. A garota fica irritada com o amigo morto vivo, então este usa o seu poder e a põe para dormir. Depois, ele vira-se para Heroína, como se ela fosse a próxima. Nesse momento, Herói aparece e diz que não permitirá que o vampiro sacrifique mais vidas. No entanto, Lee acredita estar protegendo as mulheres de Mana, cumprindo a promessa que fez a um amigo há muito tempo. Uma vez que elas não precisam vivenciar esse mundo de guerras, elas estarão bem melhor. Lee usa o seu poder para transformar-se num terrível monstro.

COUNT LEE

=====

HP: 130 EXP: 10 LUCRE: 45

Uma batalha bem difícil, principalmente se não tomou algum tempo para evoluir seus personagens. Ataques físicos não fazem muito dano a ele, e ele é imune a Bow; o que significa que teremos que usar magias. Whisp é a melhor escolha agora.

Os ataques do chefe consistem num chute, que causa dano baixo; na magia Slow, eu deixa o personagem lento; num ataque em que ele transforma-se em vários morcegos para atacar a dupla; este ataque não causa muito dano, então não se preocupe. O último ataque é a magia Drain, que pode ser fraca para Heroína, mas é fatal para o herói. Por falar nele, sempre que o seu HP estiver menor que 30, aproxime-se use a magia Heal.

=====

Após a batalha, o espírito aparece. O herói reconhece-o; é o fantasma de Lord Granz. Foi ele quem pediu a Lee que protegesse as mulheres do Clã Mana; eles são grandes amigos. Granz diz que só pediu isso, porque Heroína não pode morrer de forma alguma. Segundo ele, há uma grande razão para que ela continue a viver, mas não diz qual é. Lee diz que os capangas de Dark Lord descobriram que ele está protegendo as garotas do Clã Mana e vieram para matá-las, por isso, precisamos sair dali o mais depressa possível. O vampiro diz que a pedra que lacra a entrada para a caverna Marsh pode ser destruída com o poder de Salamander.

Durante a fuga, o herói tropeça e Heroína fica olhando para ele. A cena faz

com que os dois lembrem-se do que aconteceu no passado e reconheçam um ao outro. Heroína desvia o olhar e pede desculpas pela morte dos pais do herói, pois se ela não tivesse se hospedado na casa deles, talvez ainda estivessem vivos. O jovem, no entanto, diz que há apenas um culpado da morte deles; e essa pessoa é Dark Lord. Com a amizade renovada, os dois seguem em frente.

=====
===== C A P Í T U L O 2 =====
=====
===== A Canção de Wendel =====
=====

Estamos de volta a Vinquette Vincinity. Siga sul, até chegar à área com o vaso; use o item que compramos de Nicolo para fazer a casa crescer. Entre na casa e fale com Li'l Cactus para que ele escreva no seu diário. Saia da casa, salve e siga sul. Você sairá numa área com vários monstros e uma ponte; cruze-a e pegue o CICADA EARRINGS, seu primeiro acessório. Equipe-o e siga pelo caminho nordeste.

=====
== SCALY LAIR ==
=====

MONSTROS:

BeBe

Tipo: Diurno

Fraquezas: Rod, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Needlebeak

Tipo: Diurno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra

Vantagens: Luz, Vento

Death Flora

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Knuckles, Mace, Luz, Madeira

Tonpole

Tipo: Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

Lizardon

Tipo: Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

Se você está jogando com Heroína, essa será uma área difícil, pois seu cajado e seu Bow não causam danos à maioria dos monstros daqui. Whisp também não causará grandes danos, então aconselho seguir com magias de Fogo de Salamander e sentar e recuperar o MP quando precisar. Outra estratégia é esperar que Herói derrote-os (ou mudar para ele apertando Select). Eu prefiro continuar com Heroína, dá mais emoção ao jogo... Esteja à vontade. Por falar em Salamander, a maioria dos monstros aqui é vulnerável a seus ataques, então aproveite a oportunidade e invoque-o sempre que puder.

Continue pelo caminho único e na tela seguinte siga para a direita. Derrote os monstros e saia pelo caminho superior direito. Salve e cure-se na estátua. Aqui é um bom lugar para ganhar alguns níveis e conseguir evoluir suas magias (aconselho ter Salamander num bom level). Quanto ao herói, sua vantagem em relação aos demais inimigos torna um excelente lugar para evoluir sua arma.

Volte à tela anterior e siga pelo caminho superior esquerdo. Continue pelo caminho único até poder entrar na caverna.

=====
== MARSH CAVE ==
=====

Death Flora

Tipo: Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Knuckles, Mace, Luz, Madeira

Tonpole

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

Lizardon

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

Lime Slime

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Falil, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Land Leech

Tipo: Noturno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Duck Gi

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

ITEM: Angel Grail, Angel Grail, Long Seed, Crooked Seed, Oblong Seed, Angel Grail

Key-Item: Flail

Siga norte até encontrar uma pedra mágica; acerte um ataque de Salamander nela para liberar a passagem. Se estiver com o herói, será necessário mudar a arma para Bow. Continue norte até chegar a outra tela. Siga norte e derrote os monstros, então siga para a direita até encontrar algumas plantas; elas podem ser cortadas com a espada do herói. Continue pelo caminho único até chegar à próxima tela, mas não esqueça de pegar o ANGEL GRAIL no baú à esquerda. Derrote os inimigos ao sul e siga para o canto nordeste. Vê as pequenas vitórias-régias na água? Caia sobre elas e as use como ponte para chegar ao baú contendo mais um ANGEL GRAIL. À leste, há um baú com um OAK WOOD. Volte e siga sul para chegar à tela seguinte.

Na tela seguinte, siga sul e derrote os monstros para conseguir uma LONG SEED. Volte para a tela anterior e siga leste. Destrua o metaball para poder seguir em frente e chegar à tela seguinte. Siga através das plantas aquáticas, passando pelas ilhas, até chegar numa em que é possível ir em várias direções; siga sul até chegar à próxima tela. Abra o baú para pegar uma CROOKED SEED e

volte. Siga para a direita e depois sul.

Heroína irá tropeçar e cair numa área repleta de monstros. Dentre eles estão alguns patos. Derrote-os para conseguir a arma deles. Agora nós conseguimos mais uma para a nossa coleção (FLAIL). Equipe a nova arma e use-a no toco para cruzar a água, então siga norte. Se estiver com Herói, a batalha deverá acontecer contra três patos e vários monstros.

Ao norte da sala há mais um toco para usarmos a nossa nova arma; faça isso. Continue norte e depois oeste até ver um baú numa plataforma elevada; pule lá para pegar a OBLONG SEED. Volte leste e use Flail no toco. Na tela seguinte, use Flail no toco à direita, e depois no que está ao norte. Você deverá encontrar um baú com um GUMDROP; pegue-o e volte. Continue seguindo leste até chegar à área seguinte.

Siga norte e suba na plataforma para pegar um ANGEL GRAIL. Volte e siga para a direita, então desça sul. Salve e cure-se, pois o próximo chefe será um bom desafio.

A dupla encontrará um misterioso espelho no chão. Eles decidem levá-lo a Isabella para ver o que ela acha a respeito dele. Assim, ganharemos o MOON MIRROR. Quando estão prestes a sair da tela, um monstro aparece, dando início a uma batalha.

HYDRA

=====

HP: 170 EXP: 15 LUCRE: 52

O maior problema ao enfrentar Hydra é a dificuldade de chegar até ela, visto que ela move-se rapidamente. Como se isso não fosse bastante, ela ainda pode causar danos grande com seus ataques (chegam a 20 na Heroína).

A cabeça azul é a mais problemática; seus ataques são o Freeze Breath e o Poison Breath. Ao ser atingido pelo primeiro, é possível que o personagem transforme-se num boneco de neve, ficando completamente vulnerável a qualquer ataque. O Poison Breath pode acertar até três vezes e causar o status Poison. A cabeça escura é a responsável por desferir ataques físicos. Apesar de ser mais fraca, aconselho destruir a cabeça escura primeiro, pois, assim, quando Hydra aproximar-se de você não atacará fisicamente, deixando-o livre para atacar de perto.

Se está com Heroína, aconselho equipar Salamander e seguir com ataques de Fogo. Se estiver com o herói, prefira atacar de longe. Bow e Flail atingem a mesma distância e fazem aproximadamente o mesmo dano, no entanto, Flail é mais rápida, o que a torna uma melhor opção. Use a magia Power Up de Salamander para aumentar seu ataque.

=====

Após destruir as duas cabeças, Hydra desaparece em grande estilo. É então que Undine, o espírito da Água, aparecerá e dará seus poderes a Heroína. No entanto, ele está muito fraco para ser invocado. Retomando o controle, saia da sala e faça todo o caminho de volta.

Passe pelo save point para curar-se e salvar. Para voltar, siga, sempre que possível, pelo caminho superior esquerdo. Saindo da caverna, volte à tela do save point para dar início a uma cena.

Heroína/Herói põe Undine na água e este recupera a sua força e poder invocá-la. Com o novo amigo, volte para a tela anterior e siga para a esquerda. Então siga sul e cruze a ponte, entrando na nova caverna.

=====
== ROAD TO WENDELL ==
=====

Needlebeak

Tipo: Diurno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra

Vantagens: Luz, Vento

Duck Gi

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Land Leech

Tipo: Noturno / Diurno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Iffish

Tipo: Noturno / Diurno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Pincher Crab

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

ITENS: Animal Bone, Gummi Frog, Menos Bronze, Oak Wood.

Ao entrar, siga norte para encontrar um selo bloqueando a passagem. A cor dele nos dá uma idéia do que fazer; use Undine para quebrá-lo. Abra o baú para encontrar um ANIMAL BONE, então derrote os inimigos que aparecem. Depois disso, siga em frente e cruze a saída a sul.

Caia no andar inferior e derrote os monstros. Tome cuidado com os monstros Iffish, pois eles podem causar um dano alto com seus ataques (cerca de 20). Use Flail ou Bow para derrotá-los de longe. Pegue um GUMMI FROG no baú escondido à esquerda e um MENOS BRONZE no baú na plataforma elevada no canto superior direito. Feito isso, siga sul para sair da caverna.

Estamos na costa de Wendell, então o nosso destino deve estar próximo. Você deverá notar um baú à direita, mas só poderemos pegá-lo se estiver à noite. Caso precise, reentre na caverna até a maré baixar, abrindo o caminho até o baú com um OAK WOOD. Feito isso, siga sul e vá até o caminho se dividir. À esquerda está um enorme canhão, mas ele está quebrado, então siga norte para chegar a Wendell.

=====
== WENDELL ==
=====

ITENS: Oblong Seed, 100 Lucre.

KEY-ITEM: Dudbear's Coin, Dudbear's Gold, Glimmering Sword, Sickle.

POPOI'S NOTE:

Popoi's Note #4: Garoto em Wendell (durante o dia)

Popoi's Note #3: Homem no centro da cidade (durante o dia)

O grupo finalmente chega a Wendell. O caminho foi tão longo que eles nem acreditam que finalmente chegaram.., Herói diz para ir ver Cibba. Heroína decide acompanhá-lo.

Vamos explorar o comércio da cidade logo. O edifício à direita é a loja de itens. Aqui, vários acessórios estão sendo vendidos. Anteriormente não pudemos comprar nada, pois estávamos sem dinheiro. Agora, ele não deverá ser mais problema. Compre um Cobra Earrings para seu guerreiro (ou guerreira) e um Gem Ring para sua maga (ou mago). Os demais acessórios são dispensáveis por enquanto.

Ainda no INN encontraremos um homem chamado Dohmi. Ele é um vendedor, mas está sem conseguir vender seus produtos. Por isso, ele produziu alguns panfletos para fazer uma pequena propaganda. No entanto, ele diz não poder distribuí-los, por isso, pedirá para nós o fazermos. Responda a primeira opção para distribuir para ele. Como recompensa, ele nos dará 440 Lucre. É um bom dinheiro, então aceite.

Vamos à localização do primeiro grupo de pessoas:

1. Wendell Woman: mulher na loja de itens.
2. Wendell Grandfather: velhinho na praça central.
3. Wendell Gentleman: homem na praça central.
4. Wendell Woman: mulher na praça central. (ao dia)
5. Guy who won't work: homem na casa no canto superior esquerdo.
6. Traveling Man: homem na praça central (à noite)
7. Suspicious Guy: homem na praça central (à noite)

Lembra-se que um garoto pediu para entregarmos um churrasco ao pai na cidade de Topples? Ele está em Wendell, então vamos encontrá-lo. Entre na casa no canto superior esquerdo e fale com a mulher. Ela fala que havia um homem que gostava muito do churrasco que estamos trazendo. A última vez que ela viu, ele estava trabalhando para o ferreiro da cidade. De qualquer forma, pegue o OBLONG SEED no baú.

Durante o dia, fale com o garoto no canto inferior direito para o POPOI'S NOTE #4. Fale com o homem no centro da cidade para o POPOI'S NOTE #3. Feito isso, siga pelo portão ao norte.

O grupo encontrará um bardo cantando uma bela música. Sua voz suave falava sobre Mavolia, sobre a guerra dos Cavaleiros Gemma e sobre o grande Granz, o pacificador. Dentre os espectadores está um jovem de cabelos brancos; sua fisionomia é de um vampiro. O bardo diz chamar-se Lester e estar indo cantar para Dark Lord, em Granz Realm. Devius, o misterioso homem, diz que ir ao castelo poderá custar a sua vida, então aconselha-o a não ir.

Após Devius sair, você deverá ter o controle de seus personagens novamente. Fale com Lester, o bardo, novamente. Ele parece não estar convencido a desistir de cantar para Dark Lord, então o máximo que podemos fazer é desejá-lo boa sorte. Feito isso, vamos explorar essa parte da cidade.

A primeira coisa a fazer é distribuir o restante dos panfletos que falta.

8. Wendell Maiden: mulher na praça.
9. Man Gentleman: homem no canto superior direito da praça.
10. Man Gentleman: homem na praça.
11. Wendell Girl: garotinha no canto esquerdo da praça.
12. Traveling Youth: homem no INN.
13. Unkempt Vagabound: mendigo no INN.
14. Blacksmith Son: garoto no blacksmith.
15. Sodje: homem próximo à fonte (durante o entardecer)

Obs: Se estiver com dificuldades de conseguir chegar a Wendell à durante a tarde, lembre-se de que basta andar pelo campo de batalha até ficar de tarde, então usar a Magic Rope para voltar a Wendell.

Depois de distribuir todos os 15 panfletos, vá ao INN e entre no quarto da esquerda para encontrar Devius, o vampiro. Herói pergunta por que o bardo está correndo perigo em Granz Realm. Devius diz que Dark Lord declarou guerra ao povo de Vandole e está usando a voz dos bardos para atacar seus inimigos, uma vez que eles são vulneráveis a certos tipos de canções. No entanto, os bardos não concordam em usar sua voz para causar dor às pessoas e sim trazer alegria ao seus corações. Ao ver que seus bardos não querem cantar na guerra, Dark Lord certamente os matará.

Saia do INN e entre no blacksmith, que está à esquerda do bardo. Lá fale com o anão para saber que ele tinha um ajudante que adorava esse tipo de churrasco. Ele deixou o emprego tempos atrás de mudou-se para a cidade de Menos.

Aqui também conheceremos Watts, mas ele só aparecerá se estiver jogando com Heroína. Ele sonha em ser o maior ferreiro de todo o mundo, por isso está criando uma das mais poderosas armas. Antes de sair ele nos dará o protótipo desta, então ganharemos a SICKLE.

Vá à loja de itens de fale com Lester novamente para receber seu prêmio: 440 Lucre e um DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #1 - Propaganda, a alma do negócio.

Volte ao INN durante o dia e procure por um soldado chamado Umberto. Ele diz que possui a missão de encontrar seguidores do Clã Mana em Wendell e pedirá a nossa ajuda. Aceite a missão e volte à parte sul da cidade. Deve estar à noite para poder prosseguir na missão, então talvez você tenha que fazer algumas lutas do lado de fora da cidade para passar o tempo. De qualquer forma, quando estiver à noite, entre na casa noroeste para ouvir uma conversa entre um velho e um homem. O velho diz estar fugindo de um soldado, mas eles param de conversar ao ver o herói/heroína. Saia do vilarejo e lute até voltar ao dia, então volte e fale com Umberto. Escolha a primeira opção para contar-lhe sobre o homem. Umberto pedirá para mostrarmos o caminho até o lugar onde está o suspeito. Faça isso. Ao ver o soldado, o homem ficará revoltado com o herói/heroína, mas logo tudo é explicado. O soldado é sobrinho do velho e ele é um membro do Clã Mana. Umberto está disfarçado de soldado para conseguir informações sobre Granz Realm. O espião diz que os soldados de Dark Lord logo estarão em Wendell e eles precisam sair dali o mais depressa possível. No entanto, o velho quer ficar na cidade, pois precisa contar aos aldeões as atrocidades cometidas por Granz Realm. Umberto diz que se ele quer ficar, deve tomar cuidado com os espiões, pois muitos em Wendell venderiam a alma por um saco de dinheiro. Umberto diz que o herói/heroína foi a única pessoa que teve coragem para conversar com o soldado. Antes de sair, Umberto conta que muitos soldados estão deixando o exército de Granz Realm, então é provável que as palavras dos membros do Clã Mana estejam fazendo algum efeito, afinal. Após a cena receberemos o DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #06 - Palavras que mudam corações.

Vá ao INN e procure por um homem chamado Vega. Ele diz que deseja se tornar um soldado, mas se aparecer por lá sem nada, certamente será expulso a pontapés. Por isso, ele pede para nós encontrarmos uma espada reluzente para ele. Escolha a primeira opção para aceitar a missão.

Para conseguir esse item, vá à praia e enfrente vários Pincher Crabs até eles deixarem o item após serem derrotados. Quando conseguir a GLITTERING SWORD, volte e a entregue a Vega. Uma dica aqui: apenas o último monstro deixará itens ao ser derrotado, então deixe o caranguejo por último. Como recompensa da missão, ganharemos 100 LUCRE. Pode parecer pouco, mas essa missão será pré-requisito para uma outra missão à frente.

-> Começamos e concluímos o sidequest #2 - O Cavaleiro Reluzente.

Ainda no INN há uma jovem chamada Emerilie; fale com ela e escute suas la-

mentações. Ela diz que emprestou a sua melhor faca de cozinha e que agora não pode mais fazer o jantar. Como ela não lembra a quem emprestou a faca, está em desespero (ai meu pai...). Então, ela tem uma excelente idéia: NÓS irmos perguntar aos moradores de Wendel se eles estão com a faca da garotinha... Como esse é um sidequest fácilimo, responda a primeira opção e vamos atrás da maldita faca.

Vá ao blacksmith e fale com os anões Dohel e Donga, que estão fofocando sobre um amigo deles ter decidido que não era mais anão... Volte ao INN e entre no quarto da direita para encontrar um pequeno anão escondido entre as camas. O pequeno está decidido a não ser mais anão, é então que Dohel aparece e pergunta se ele está louco, pois não há como deixar de ser anão. Só se ele nascesse de novo! Dofar diz que está farto de trabalhar e por isso irá cortar sua longa barba, como símbolo de que a partir daquele momento ele não seria mais um anão e iria embora. Essas palavras fazem o velho Dohel chorar. Dofar pensa que ele está chorando porque ele irá embora, mas Dofar diz que um anão que abandona as suas próprias raízes não merece pena de ninguém. Ele está chorando por causa de Emerilie, que ficará sem ter como fazer a janta (putz!).

Após Dohel ir embora, fale novamente com Dofar para receber a SILVER KNIFE, então volte e fale com Emerilie para receber a KITTIEPIE.

-> Começamos e concluímos o sidequest #4 - O Anão Desertor.

Sem mais, siga norte e entre na catedral. Heroína verá Bogard conversando com um homem. Herói lembra-se de Bogard e os dois relembram os acontecimentos daquele dia fatídico. Heroína apresenta Bogard como um Cavaleiro Gemma, um dos três que sobreviveram à guerra. A estranha criatura que conversava com Bogard é Cibba, o mago. Ele diz que foi o tutor dos Cavaleiros Gemma.

Apresentações feitas, Herói conta que veio procurar Cibba, pois procura a Sword of Mana. Cibba fala que a espada é apenas uma lenda e que, mesmo se ela existisse, Herói não poderia usá-la, pois não suportaria seu enorme poder. Cibba comenta que muitos a procuram com intuito de se tornarem famosos e pergunta ao herói se ele a deseja apenas para isso. Herói argumenta que não, que procura a espada para lutar contra Dark Lord. Bogard começa a rir do herói. Heroína é a única a defendê-lo, mas o herói sente-se humilhado e decide partir sozinho.

```
=====
=
=          H E R Ó I          =
=
=====
```

Do lado de fora da catedral, Herói vê uma grande nova passando sobre a cidade. Ele logo percebe que trata-se da nave de guerra de Granz Realm. Depois de um estrondo, um morador vem avisar que Realm está atacando Wendell e as tropas estão sob o comando de Dark Lord. Pouco depois, o líder de Granz Realm aparece na frente do herói e de Lester e ordena aos seus guerreiros que entrem na catedral para capturar Heroína. Ao ver seu mais odiado inimigo, Herói saca a sua espada e corre para vingar seus pais. Julius, o misterioso espadachim, diz a Dark Lord que eles não podem se desviar do seu verdadeiro objetivo: capturar a herege do Clã Mana. Rapidamente a batalha começa, mas, do mesmo jeito que começou, terminou: imediatamente. No entanto, Dark Lord diz admirar o espírito de luta do herói e não tira a sua vida. Novamente, o líder de Realm convida-o para integrar a sua armada. Herói daria uma resposta à altura do vilão, mas Julius perde a paciência e lança uma poderosa magia, fazendo-o cair inconsciente.

Dentro da catedral, os três vêem o herói cair, quebrando o Moon Mirror. Ao ver Dark Lord, Bogard fica surpreso. Mais surpreso ainda fica o velho Cibba ao ver o poderoso espírito controlado por Julius. Bogard saca a sua espada para lutar contra o vilão, mas Dark Lord diz que se ele demorar muito na cidade, a nave de guerra irá explodir toda a cidade. Diante da situação, Heroína decide se entregar. Quando Heroína está sendo levada, Herói tenta mais um ultimo movimento, mas é inútil. Antes de sair, Dark Lord pergunta mais uma vez se Herói deseja ser seu soldado, mas a resposta é a mesma. Tanta arrogância tira Dark Lord do sério. Logo, Herói apaga...

```

=====
=
=          H E R O Í N A          =
=
=====

```

Cibba diz que Herói nunca conseguirá usar uma espada enquanto não desistir do mundo de faz-de-conta. Bogard pede para Heroína mostrar o pingente que ganhou da sua mãe. Nas mãos de Cibba, o artefato mostra um enorme poder. Ele diz que Bogard não precisa mais se preocupar em cuidar de Heroína, pois ela estará segura com ele. Heroína está confusa, então Bogard diz que ela precisa conhecer melhor o mundo de fora do seu vilarejo. Por muito tempo, ela não teve muito contato com as pessoas e que está na hora de ela começar a se socializar para aprender a viver só. A jovem diz que precisa da ajuda do cavaleiro para vingar todas as pessoas do seu vilarejo que foram mortas por Dark Lord. Furiosa, Heroína diz que não há diferença alguma entre Bogard e o Conde Lee, de Mavolia e pergunta por que todos querem protegê-la. Bogard limita-se a dizer que ela não precisa saber disso agora. Cibba diz que não contará nada, pois quer protegê-la de algo mais perigoso do que o próprio Dark Lord: da tristeza. É então que Cibba fala que há muito mais entre Heroína e Mana do que eles pensavam... Ele vira-se para Bogard e diz para ele fazer pela garota o mesmo que não pôde fazer por Mana. Bogard, muito pensativo, diz que Heroína precisa seguir seus próprios passos se quiser se tornar mais forte. A conversa é interrompida por um grande estrondo; o exército de Granz Realm está em Wendel.

Dentro da catedral, os três vêem o herói cair, quebrando o Moon Mirror. Ao ver Dark Lord, Bogard fica surpreso. Mais surpreso ainda fica o velho Cibba ao ver o poderoso espírito controlado por Julius. Bogard saca a sua espada para lutar contra o vilão, mas Dark Lord diz que se ele demorar muito na cidade, a nave de guerra irá explodir toda a cidade. Diante da situação, Heroína decide se entregar...

M I S S Õ E S	
MISSÕES INICIADAS	MISSÕES CONCLUÍDAS
#01 - Propaganda, a alma do negócio.	#01 - Propaganda, a alma do negócio.
#02 - O Cavaleiro Reluzente	#02 - O Cavaleiro Reluzente

#04 - O Anão Desertor	#04 - O Anão Desertor
#05 - Palavras que mudam corações	#05 - Palavras que mudam corações

=====

===== C A P Í T U L O 3 =====

=====

===== O Bem e o Mal =====

=====

Esse capítulo é exclusivo para Herói. Se está jogando com Heroína, vá ao Capítulo 4.

=====

== WENDELL ==

=====

Enquanto está desacordado, Herói lembra-se das últimas palavras de sua mãe: "Você já está crescido agora, cuide bem dela." O jovem acorda numa cama no INN de Wendel. Bogard conta que Heroína foi levada pelos soldados de Realm e que agora deve estar aprisionada na nave de guerra. Herói levanta-se para ir salvar a sua amiga, mas o Cavaleiro Gemma aconselha que ele não se envolva nessa batalha mais do que ele já está. Após Lester sair, Bogard diz que para salvar Heroína precisaremos atacar a nova antes dela chegar em Granz Realm. Parece algo impossível, mas Cibba terá um plano.

Retomando o controle, saia do INN e fale com Devius e Lester. O bardo diz que irá à mansão de Devius em Jadd. Retomando o controle, fale novamente com eles para que Devius peça para Herói libertar seus pássaros; faça isso examinando as gaiolas no seu quarto do INN. Feito isso, volte à cidade e entre na catedral.

Cibba conta a Bogard que o acidente envolvendo os Cavaleiros Gemma e Mana há alguns anos teve relação com povos de Vandole, que foram derrotados há 12 anos pelos soldados liderados por Lord Granz. Quando o Moon Mirror quebrou, uma sombra de morte emergiu dele (você entenderá essa passagem mais tarde). A nave irá pousar em Westlake para abastecer, então nós deveremos embarcar nela nesse momento. Atacar a nave de dentro para fora será muito mais fácil. Whisp, o espírito de Heroína está acompanhando-a nesse momento, o que significa que Herói terá que encontrar outro espírito de Mana caso tenha que atacar a nave, então, Cibba dará a Herói seu Espírito de Mana.

Para chegarmos a Westlake precisamos cruzar uma série de cavernas, o que atrasará bastante o nosso caminho. Por isso, Bogard irá ao Castelo de Granz desviar a atenção dos soldados da nave. Cibba irá fazer contato com os soldados de Vandole. Agora estaremos só.

Volte à cidade e saia pelo caminho à esquerda.

=====

== MUSHROOM FOREST ==

=====

Mushboom

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, trevas, Lua

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Madeira

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Flat Seed, Gummi Frog, Menos Bronze, Oblong Seed, Small Seed, Angel Grail.

Ao adentrarmos na floresta uma bela cena tem início. Os pássaros libertados pelo Herói passam por vários locais, fazendo-nos lembrar que o destino para os seguidores de Mana é incerto. Mas isso não importa, pois, todos os desafios nos fazem lembrar das pessoas que amamos e que partiram, das memórias que foram encontradas e que tudo o que conhecemos segue em frente construindo um futuro melhor.

Em algum lugar da floresta, Isabella encontra-se com Dark Lord e fazem um pequeno duelo. A jovem mavole diz que nunca sentiu uma aura tão poderosa num humano desde a aparição dos últimos Cavaleiros Gemma. Dark Lord não gosta de ser comparado com os Cavaleiros, mas não explica o motivo de tanto ódio pelos guerreiros do seu pai. De qualquer forma, Isabella diz que os grandes Mavoles foram derrotados e que a gora procura um homem mais poderoso que eles, então diz para Dark Lord controlá-la e fazê-la ajoelhar-se diante de seus pés (que jeito mais estranho de sentir prazer...)

Plante a Hot House no vaso e fale com Li'l Cactus para que ele anote os últimos eventos. Provavelmente você terá que sair da casa algumas vezes para que ele anote todos os eventos. Fale com Trent, a árvore, e lhe dê algumas sementes para que ele produza alguns vegetais ou frutas. Lembrem-se de que vegetais são usados para forjar armaduras e frutas para forjar armas. Por enquanto, ainda não podemos forjar armas boas, o que resultaria na perda de materiais bons, mas deixe Trent produzindo as frutas/vegetais para termos quando precisarmos delas. Quando Li'l Cactus não escrever mais no diário, saia pelo caminho à esquerda.

Leia a placa para saber que a Caverna de Gaia fica ao norte, então vamos por lá. Ao norte, encontraremos alguns baús (GUMMI FROG e OBLONG SEED). Vá pelo caminho superior esquerdo e pegue uma SMALL SEED, então siga para a direita e pegue um ANGEL GRAIL num baú entre as árvores e MENOS BRONZE num baú escondido um pouco mais à direita.

Não há caminhos possíveis por aqui, então volte para perto da placa e siga para a esquerda. Você deve ter enfrentado alguns cogumelos; vencê-los é uma tarefa fácil para Herói e sua poderosa espada. Use Flail na pedra à esquerda para cruzar a água. Na tela seguinte, siga para a esquerda até a tela seguinte.

=====

== DWARF CAVE ==

=====

Falando com os anões, ficamos sabendo de um ambicioso anão chamado Watts que decidiu criar a arma perfeita, então saiu numa jornada à procura do material para isso. Ao que parece, ele decidiu forjar sua própria Espada de Mana, então ele foi atrás de muito mythril.

Falando com o anão de vermelho chamado Capo, saberemos que para cruzar a Caverna de Gaia precisaremos de um material chamado mythril, que é encontrado na

Mina Abandonada, ao norte dali. Os anões dizem que é um lugar muito perigoso, mas Heróicaverna. diz que uma grande amiga precisa de sua ajuda, por isso ele precisa cruzar a caverna. Capó diz que confia em Herói e lhe dá a exata localização. Ele diz ainda que um amigo deles chamado Watts foi à minha à procura de mythril, mas ainda não voltou, então ele pede que nós a ajudemos, se o encontrarmos.

Sem mais, saia da caverna e volte à floresta.

=====
== MUSHROOM FOREST ==
=====

Mushboom

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, trevas, Lua

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Madeira

Blood Owl

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Locud

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Molebear

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Big See, Round Seed.

Siga para a direita e na tela seguinte, siga norte. Continue norte e entre na tela seguinte. Derrote os monstros e siga para o canto superior esquerdo para encontrar um baú com um ANGEL GRAIL. Volte e siga para a tela da esquerda. Siga para a esquerda, mas não esqueça de pegar o baú escondido no meio do caminho, contendo um CHOCOLUMP. Na tela seguinte, use Flail para atravessar o rio e saia pelo caminho ao norte.

Aqui iremos enfrentar inimigos mais poderosos; tomem cuidado. Logo ao entrar na área, siga para a direita e suba na plataforma ao norte para pegar uma BIG SEED, então siga leste. Derrote os inimigos e saia pelo caminho ao norte para chegar à entrada da mina.

Não há ninguém na área, então Herói escuta um barulho estranho. Ele saca a espada e começa a golpear algumas rochas, abrindo passagem para um grupo de três Dudbears, que estão servindo de guia para um anão. Será o mesmo que nos disseram que estava dentro da mina à procura de mythril? Os Dudbears seguem para outro lado da caverna e começam a cavar novamente, entrando mais uma vez na mina. Pouco depois, o anão e seus ajudantes aparecem novamente em outro ponto da entrada. Ao que parece, eles estão perdidos. O anão é Watts, o mesmo que estamos à procura. Ele ainda não encontrou nenhum mythril e pede a nossa ajuda para o encontrarmos. Herói aceita unir forças e Watts entrará para o nosso grupo.

=====

== ABANDONED MINE ==

=====

Insetaur

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Blood Owl

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Locud

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Molebear

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Chocolump, Gumdrop, Menos Bronze.

KEY-ITEM: Sickle

Os inimigos aqui são muito parecidos com os que acabamos de enfrentar, só tome cuidado com o monstro Insectaur, que é bem forte. Retomando o controle, siga para a esquerda e caia para o andar inferior. Na tela seguinte, encontraremos vários Dudbears passeando. Não adianta falar com eles, apenas use a estátua para salvar. Volte à tela anterior e salte no carrinho para ser levado a outro ponto da mina.

O carrinho ficará dando voltas e voltas a menos que você acerte o switch com a espada. Mais à frente terá que acertar outro switch para fazer o carrinho parar. Saindo do carrinho, siga sul para voltar à tela anterior. Derrote os monstros e pegue o GUMDROP no baú, então saia pela passagem à direita. Há vários Blood Owl nessa tela, mas você não precisará derrotar todos eles, basta sair pelo caminho à direita.

Muito cuidado nessa sala, há cinco Insectaurs nessa tela; precisaremos derrotar todos os cinco. Não enfrente dois deles ao mesmo tempo, ou Watts poderá ser facilmente derrotado. Após derrotar todos os monstros, ganhará a SICKLE. Ganhando a nova arma, saia pela saída ao norte.

Mais inimigos; derrote-os e saia pelo caminho superior esquerdo. Derrote os monstros, então suba no carrinho para acertar mais alguns switches. Tente acertar os switches assim que os vir, pois alguns deles o levarão à sala anterior, sendo obrigado a acertar os switches mais uma vez. Quando o carrinho finalmente parar, abra os baús para pegar um MENOS BRONZE e um CHOCOLUMP. Saia pelo caminho o norte. Uma placa avisando sobre um monstro perigoso e um save point dizem alguma coisa a você? Isso mesmo, chefe à frente. Salve, cure-se e, se não já estiver, evolua até o Level 20.

A dupla chega numa grande área repleta de mythril. É então que escutam uma voz ordenando ao seu criado para proteger as suas pedras preciosas.

ANKHEG

=====

Ankheg aparecerá no meio da sala e já virá atacando, tome cuidado. Você não poderá atacar o chefe quando apenas a sua cabeça estiver para fora, então fique longe de seu redemoinho. Uma das habilidades do chefe é nadar pela areia e poder aparecer em qualquer lugar da área.

Para atacar, evite usar Flail ou Bow, pois o chefe é resistente a ataques com essas armas. As melhores armas aqui são Sword ou Sickle. Use a magia Power Up de Salamander para aumentar o seu PWR e cure-se com Chocolumps (não use magias de Whisp, pois curam muito pouco). O especial de Sickle é particularmente eficiente aqui, principalmente quando o chefe estiver dando voltas ao redor de Herói. Repare ainda que você poderá atacar qualquer parte do seu corpo, à exceção da cabeça.

Quando o chefe se movimenta, ele deixa umas gosmas alaranjadas; não toque nelas ou perderá HP.

=====

Após a batalha, os Dudbears aparecem com um atalho. De volta à sala dos anões, contaremos a todos o que aconteceu. Ao saber que o monstro foi derrotado os anões comemoram, pois poderão ganhar mais dinheiro vendendo armas mais poderosas para Granz Realm. Herói diz que os soldados de Realm estão numa terrível caçada contra o povo do Clã Mana e que estão matando pessoas inocentes com as armas feitas pelos anões. No entanto, a única coisa que realmente importa para eles é ganhar dinheiro. Sem ter como conversar, Herói diz que precisa pegar a sua parte de mythril para cruzar a Caverna de Gaia.

Antes de sair, Watts diz que se armas são para matar, por que não vendê-las para o exército de Granz Realm. Herói diz que a sua arma não é para ferir pessoas inocentes, mas para lutar por sua sobrevivência. Ele foi chamado para integrar o exército de Granz Realm, mas ele recusou, pois não deseja ver dor nos olhos das pessoas. Ele diz está levantando a sua espada para salvar a sua amiga das mãos de pessoas más e que luta apenas por coisas que valem a pena. Watts diz que foi a cara de Herói e irá ajudá-lo. Irá fazer a espada mais poderosa que já existiu: a Ultra Sword. Ele irá se instalar na casa-cacto que compramos de Nicolo.

=====

== MUSHROOM FOREST ==

=====

ITENS: Flat Seed. Angel Grail, Round Seed.

Volte à sua casa e fale com Li'l cactus para contar-lhe sobre o último acontecimento; ele irá registrá-lo em seu diário. Agora devemos seguir para a Caverna de Gaia, mas antes, aconselho forjar alguma coisa com Watts. Se você conseguiu um Fish Scale, use-o para forjar a Scale Armor, a melhor armadura nessa altura do game, mas se não o tiver, o Animal Bone também gera uma armadura boa.

Agora, vamos continuar. Volte à floresta e siga oeste, usando Flail para cruzar o pequeno córrego. Feito isso, siga norte até a tela seguinte. Siga novamente para o norte para chegar numa área repleta de inimigos; siga oeste. Na tela seguinte, abra o baú para pegar uma FLAT SEED, então volte e continue para oeste, pegando no próximo ao norte. Cruze o rio com Flail e siga pelo caminho no canto superior direito da tela. Você já deve ter passado por aqui, mas

ao invés de irmos para a direita, vamos para a esquerda.

Salve na estátua e pegue um ANGEL GRAIL no baú. Feito isso, continue para a esquerda. Siga para a esquerda, mas não esqueça de abrir o baú para pegar uma ROUND SEED. Na tela seguinte, encontraremos a entrada da Caverna de Gaia, mas nenhuma porta. Herói se pergunta como usará o mythril que conseguiu. Enquanto pensa, a enorme rocha atrás dele começa a falar... Ao ver o minério que Herói possui, Gaia, o grande espírito da Terra, abre sua enorme boca, comendo Herói e o mythril que ele carrega.

=====
== CAVERNA DE GAIA ==
=====

Insetaur

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Blood Owl

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Locud

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Molebear

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

Eyespy

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

ITENS: Angel Grail, Animal Bone, Animal Hide, Big Seed, Crooked Seed, Forsena Iron, Marble, Small Sedd, Marble.

Uma dungeon não muito grande, mas com muitos perigos à frente. Derrote os Molebears, então salte para chegar à plataforma ao norte.

Na próxima tela encontraremos um novo inimigo: Eyespy. Esse carinha pode ser uma preocupação se não o derrotá-lo logo, tome cuidado. Nessa dungeon, aconselho equipar Sword ou Sickle, que fazem um bom dano a todas as criaturas. Evite usar Bow ou Flail aqui, pois a maioria dos monstros são resistentes a elas. À esquerda há um baú com um CROOKED SEED. No canto superior esquerdo há um selo guardando a entrada para uma caverna, acerte-o com a magia de Salamander para encontrar dois baús, contendo um MARBLE e uma BIG SEED; volte e saia pelo caminho inferior esquerdo.

Nessa sala há algumas pedras que se movimentam, mas não se preocupe, ela não causará dano em você. Passe pela primeira rocha, então siga norte e destrua os metaballs. Vê a rocha ao norte, você terá que adentrar no seu campo de movimento e escapar para a direita no último momento. Ignore o Eyespy e siga para a direita, em direção à próxima tela. Tome cuidado com a última rocha, pois ela pode lhe esmagar na parede.

Na tela seguinte, salte para a plataforma elevada e destrua outro monstro. Ao norte há outro selo que deve ser destruído. Faça isso, então siga norte até

encontrar um baú com um ANIMAL HIDE. Volte um pouco e siga para a direita, seguindo para o norte para pegar um MARBLE num outro baú. Sem mais, volte à tela com as rochas móveis e pegue a saída à esquerda.

Há Insectaurs nessa sala, então tome cuidado. Destrua-os e siga para a esquerda. Perto da saída inferior esquerda há um pequeno caminho para a direita, pegue-o para chegar a um baú com um FORSENA IRON. Mais um excelente material para forjar armas com Watts. Volte e siga norte, saindo pelo caminho da esquerda.

Siga o caminho único e você deverá encontrar um pequeno chapéu verde no chão, examine-o para encontrar um Espírito de Mana. Ele é Gnome, o espírito de Terra. O pequeno foi engolido por Gaia há 50 anos. Ele diz que durante todo esse tempo, não viu nenhuma mulher, por isso, deseja unir-se a Herói, assim, quem sabe, ele encontre algum Espírito de Mana fêmea. Escolha a primeira opção para que ele entre no seu grupo. Equipe-o, se quiser, então siga oeste.

Continue para a esquerda e pegue um ANGEL GRAIL no baú, então siga sul e use a magia de Gnome para destruir o selo. Siga para a direita e pegue uma SMALL SEED, então volte e siga sul para sair da caverna.

```
=====
== LAGO VICINITY ==
=====
```

ITENS: Thorny Seed.

KEY-ITEM: Knuckle.

Por que será que Gaia tem duas cabeças? Bem, de qualquer forma, melhor do que sair pelo seu.... Deixa pra lá. Salve na estátua e siga oeste.

Herói encontrará Cibba, que diz estar esperando por Herói há algum tempo. Herói diz que conversou com alguns anões e descobriu que eles estão vendendo armas para Realm. Herói diz que criticou os anões por estarem vendendo armas para um povo tão maldoso, mas acabou recebendo uma crítica maior ainda. Cibba pergunta o que ele aprendeu com essa lição. Herói abaixa a cabeça e diz que é muito parecido com Dark Lord. Armas e magia são apenas ferramentas; não é porque está usando uma ou outra que determina se você é bom ou mal. Existem seguidores de Mana que possuem o coração corrompido, da mesma forma que existem soldados de Realm que possuem um bom coração. Cibba fala que a nave de guerra de Realm pousou em Westlake e que ainda está em terra, pois encontrou alguns problemas mecânicos. Ao que parece, Heroína também está lutando dentro da nave...

Cibba fala que tudo o que existe no mundo, sejam humanos, monstros ou mavo-les, todos são governados segundo a vontade da deusa de Mana. Viver sem sua bênção é um sacrilégio e uma inutilidade. Feito isso, o velho mago entrará no nosso grupo.

Nós estamos bem perto do lugar onde a nave aterrissou, então há alguns soldados de Realm pelas redondezas; tome cuidado, pois eles são bem fortes. O poder das magias de Cibba será bastante útil nas batalhas. Tenha certeza de colocá-lo em posição ofensiva (é possível mudar a posição dos personagens na opção NPC, do menu de status) para que suas poderosas magias causem bastante dano aos inimigos.

Siga para a tela à esquerda e pegue uma THORNY SEED. Continue seguindo para a esquerda e você deverá encontrar um acampamento de soldados. Aqui saberemos que o exército de Realm estão usando mavoles como soldados na guerra. Derrote os dois lobos para conseguir KUNCKLE, uma poderosa arma.

Após derrotar os soldados, entre na nave, à esquerda. Logo ao entrarmos, a nave levantará vôo. Ao que parece, chegamos em cima da hora.

=====
===== C A P Í T U L O 4 =====
=====
===== O Resgate =====
=====

Nossos heróis ainda seguem caminhos separados, forçando-me a dividir mais uma vez o detonado. Primeiramente, Herói. Esse será um capítulo pequeno, especialmente para Herói.

=====
=
= H E R Ó I =
=
=====

=====
== AIRSHIP ==
=====

Eyespy

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Trevas, Madeira
Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

Cursed Doll

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua
Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Imp

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água
Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Granz Archer

Tipo: Diurno / Noturno

ITENS: Spiny Seed, Round seed, Animal Hide, Gumdrop.

Retomando o controle, salve na estátua e continue pelo caminho superior direito. Na tela seguinte, siga pelo caminho norte e derrote o monstro, então entre na porta com um arco azul na frente. Na pequena sala, pegue uma SPINY SEED e uma ROUND SEED. Para pegar uma das sementes você precisará saltar sobre um pequeno banco. Volte à tela anterior.

Siga para a esquerda e depois sul até ver uma porta com um arco azul na entrada. Pegue um ANIMAL HIDE e um GUMDROP nos baús, então siga sul para ver duas janelas; quebre a de vidro com dois golpes de espada para ir à área de fora da nave. Siga para a direita até chegar a uma outra janela. Cibba dirá que sente um enorme poder mágico vindo da sala.

Julius está na sala junto com Heroína. Ele pergunta à jovem onde está a cha-

ve. Ela, no entanto, não quer conversa. O misterioso homem diz conhecer a verdadeira cor de Heroína, diz que pode ver que ela não sabe quem é a sua verdadeira mãe. Julius pergunta quem é a mãe de Heroína e esta grita que a sua mãe é a guardiã do santuário do vilarejo de Mana. Irritado, Julius lança uma poderosa magia em Heroína, que cai muito machucada. Juntando o restante de suas forças, a jovem levanta-se e não baixa a cabeça para seu inimigo. Vendo que a conversa já se prolongou demais, Julius começa a carregar o seu mais poderoso feitiço. Quando tudo parecia perdido para a garota, Cibba lança uma poderosa rajada de magia de Luz, fazendo Julius parar o feitiço. Julius logo recupera sua postura de ataque, mas, desta vez aponta seu poder na direção do velho mago, que cai inconsciente. Herói quebra a outra janela e chama por Heroína, mas ao invés dela sair com o amigo, joga-lhe uma chave e diz para ele correr. Ela diz que é a chave do santuário de Mana. A mãe de Heroína morreu protegendo-o, por isso, ela não pode deixar que ela caia nas mãos do inimigo. Julius está disposto a impedir a fuga de Herói, então lança-lhe uma magia, fazendo-o cair da nave...

Herói cai muito machucado, mas é salvo por uma mulher de rosto muito familiar...

```
=====
=
=          H E R O Í N A          =
=
=====
```

```
=====
== AIRSHIP ==
=====
```

Eyespy

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

Cursed Doll

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Imp

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Polter Box

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Werewolf

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Granz Archer

Tipo: Diurno / Noturno

Granz Soldier

Tipo: Diurno / Noturno

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Fish Scale, Gumdrop, Gummi Frog, magic Wallnut

KEY-ITEM: Knuckle, Control Room Key.

Durante a noite, Heroína lembra-se das palavras da sua mãe sobre o mundo fora do vilarejo. Ela é acordada por uma gentil senhora, que lembra muito a sua mãe. Logo, Dark Lord e Julius entram na sala e descobrimos que estamos dentro da nave de guerra de Granz Realm. Dark Lord diz que antes pretendia matá-la, mas agora quer que ele o ajude a limpar o mundo da cultura de Mana. Heroína, é claro, rejeita a oferta. Julius, no entanto, sente um enorme desejo de matar a garota, mas é impedido por Dark Lord.

Sozinhas no quarto, as duas mulheres começam a conversar. A senhora chama-se Marley e trabalha para a família Realm há muito tempo. Ela também já trabalhou para os pais de Herói, sendo indicada por eles para trabalhar para Lord e Lady Granz. Ela nos contará bastante a respeito de várias pessoas.

HERÓI: Filho de Lord e Lady Hermann. Ele adora música e ia sempre à casa de Lord Granz pedir-lhe para cantar músicas sobre batalhas e heróis. Nunca entrava na casa de Granz pela porta da frente, sempre usava a janela traseira da mansão, o que deixava o dono da mansão furioso.

LORD HERMANN: Grande amigo e conselheiro de Lord Granz. Há cerca de 8 anos, o cônsul e sua família foram considerados hereges por Dark Lord e assassinados. Marley não entende muito de política, mas não acredita que Lord Hermann tenha feito algo fora da lei. Foi ele quem projetou toda a nave de Granz.

MARLEY: Ela diz ter nascido no reino de Lorimar. Depois da guerra, o seu país ficou destruído e ela foi obrigada a encontrar outro lugar para viver. Foi então que ela conheceu Lord Granz e Lord Hermann. Logo, ela foi trabalhar para Lady Granz, uma gentil senhora. Ela tratava todos com muito carinho e gentileza. Infelizmente, ela morreu pouco depois do nascimento de Dark Lord. Se ela estivesse viva, não teria permitido a briga entre Dark Lord e seu pai.

LORD GRANZ: Um dos três lendários Cavaleiros Gemma, Lord Granz fundou o reino de Granz Realm. Era conhecido por ter uma voz mágica. Em batalha, suas canções serviam não só para confundir os inimigos, mas também traziam paz àqueles que lutavam na guerra. Foi o responsável pela aliança com os mavoles, o que fez a guerra acabar mais cedo do que se previa. Lord Granz nunca feriu ninguém, mesmo em batalha, o que lhe deu o apelido de "guerreiro sem espada".

CONDE LEE: Poucos o conhecem, mas ele é um grande amigo de Lord Granz. Apesar de ser um mavole, Lee cresceu junto com Lady Granz. Lee ficou muito deprimido com a morte de sua maior amiga e decidiu retornar para a sua terra. Já faz alguns anos que isso aconteceu, por isso, ela não tem certeza onde ele está agora.

VANDOLE: Vandole foi um homem que usou o poder de Mana para construir um grande império. Ele era um homem autoritário e muito prepotente. O seu governo foi marcado por muita tirania e muito sofrimento. Vandole aprendeu a usar a magia com Cibba, o sábio. Da última vez que soube-se dele, ele estava à procura da chave do Santuário de Mana. Marley diz que não entende muito, mas acha que se ele conseguisse pôr as mãos no Santuário, uma terrível catástrofe aconteceria.

DARK LORD: Muitos dizem que Dark Lord mudou muito em todos esses anos, mas a mulher não acredita muito nisso. Ela diz que o viu nascer e crescer e, por isso, ainda vê no coração dele muita coragem, força e gentileza. Ela diz acreditar que seu pequeno garoto teve um motivo muito forte para fazer o que fez.

JULIUS: Marley diz que o estranho conselheiro de Dark Lord lembra muito um velho herói de Lorimar. O que ela sabe dele é que ele possui um enorme controle sobre os espíritos de Mana e é muito poderoso.

ISABELLA: Ao contrário do que muitos possam imaginar, Isabella é uma mavole. O seu amor pelo Conde Lee é muito antigo, mas ele esbarra no seu sonho de voltar para casa: o mundo dos mavoles.

GEMMA: Gemma é o nome dado aos cavaleiros que lutam em nome da Deusa Mana. Os Cavaleiros Gemma são os únicos capazes de empunhar a lendária Espada de Mana e possuem um enorme poder físico e mental. Marley diz que conhece dois dos Cavaleiros, mas não conhece o terceiro cavaleiro.

Após saber de tudo o que podia da velha e gentil senhora, Heroína decide tirar um cochilo. Mais tarde, um tremor acontece. Dark Lord aparece muito preocupado com Marley. Ao que parece, alguém atacou o motor com magia, então eles decidem aterrissar em Westlake para fazer os reparos necessários. Antes de ir, Dark Lord diz que Marley tome conta de Heroína e avisa que Julius pode estar tramando alguma coisa.

Ao retomar o controle, examine os livros sobre a mesa. Um deles está repleto de poder mágico. Ao descobrir qual deles é enfeitiçado, escolha a primeira opção para lê-lo.

Dia de Salamander

Estava me sentindo bem melhor hoje, então ele me levou para ver a nave, que está quase concluída. Já faz quase uma semana desde que o cônsul decidiu transformar a nave de guerra em uma nave de passeio. Já está quase tudo completo, só falta os móveis interiores. O cônsul me falou que a nave terá muitas portas secretas, mas eu não devo contar a ninguém. São os segredos que fazer da infância uma verdadeira aventura. O meu nome é a pista. Tenho certeza de que o cônsul adora crianças. Eu sinto entusiasmo cada vez que o vejo conversar com ele. Eu não vejo a hora de melhorar, então Granz, as crianças e eu poderemos fazer uma viagem.

Bem, se o livro é um diário, o nome da pessoa que escreveu o diário deve ser a pista. Fale com Marley novamente para saber que esse quarto pertenceu a Lady Granz, mas a velha senhora não diz o nome dela, pois o nome sofre de uma terrível maldição. Todo aquele que o pronunciar desnecessariamente, terá a fraqueza tomado conta do corpo.

Bem, vamos respeitar a crença da velha mulher e procurar uma pista qualquer. Examine o livro mais uma vez para que Heroína repare no símbolo desenhado dentro das anotações: são duas cobras viradas em direções opostas. É o mesmo símbolo desenhado no guarda-roupas. Heroína finge estar passando mal, e Marley sai para procurar ajuda. Enquanto a mulher está fora, Heroína abre o guarda-roupas e descobre uma passagem secreta. Quando estamos deixando a sala, Whisp aparecerá. O jovem espírito confessa que foi ele quem atacou o reator, então une-se a Heroína.

Heroína sai no quarto de Dark Lord, que está conversando com Isabella. A jovem quase é descoberta, mas esconde-se a tempo. Isabella conta que conheceu a mãe de Dark Lord, Medusa, há algum tempo, uma vez que esta é uma mavole, assim como ela e Lee. Isso mesmo, Dark Lord é meio mavole, meio humano! Isabella pode pronunciar o nome de Lady Granz sem problemas, pois a maldição funciona somente em humanos, não tendo efeito em mavoles. Dark Lord está irritado porque as pessoas ficam usando o nome da sua mãe em vão, o que é proibido pelas leis de mavole, no entanto, quanto mais ele proíbe, mas as pessoas falam. Isabella diz que Dark Lord devia esquecer essa lei, pois até mesmo entre os mavoles ela não é mais tão importante. Além disso, Medusa sabia dos comentários quando decidiu casar-se com Lord Granz. Dark Lord se culpa por ser fraco, pois se ele pudesse usar o poder de Mana, poderia ajudar a sua mãe. A conversa é interrom-

pida por um soldado que vem avisar que Heroína escapou. Como era de se imaginar, Julius está acusando Marley de ter ajudado a jovem a fugir. Dark Lord fica furioso e decide ir atrás de Julius para tomar satisfações.

Após todos deixarem o quarto, Heroína sai para conversar com Isabella. Heroína pergunta por que a sua amiga está ajudando Dark Lord, então a mavole responde que precisa de poder para voltar para casa. Vivendo com Dark Lord, ela pode sugar-lhe o sangue poderoso e aumentar seu poder. Ela deixa bem claro que não se importa com os rumos que a guerra entre Granz Realm e o Clã Mana terá, só quer voltar para casa. Heroína diz que precisa ajudar Marley, mesmo que ela tenha que enfrentar Dark Lord pessoalmente. Isabella diz que Heroína é uma mulher muito forte. Esta, por sua vez, diz que se fosse realmente forte pessoas não teriam que morrer. Isabella dá um último aviso à amiga. Dark Lord não oferece perigo; o maior problema é o seu conselheiro: Julius. Ela diz que ele não é humano, mas também não é um mavole.

Ao sair do quarto, ela vê um soldado e pede para ser levada até Julius. Dark Lord, no entanto, é quem aparece. Ele pergunta por que ela decidiu entregar-se a ele. Heroína diz que não poderia deixar Marley levar a culpa de algo que ela não fez. Dark Lord não consegue compreender por que ela decidiu ajudar o inimigo, então a jovem diz que odeia-o com todas as forças, mas não seria certo que outra pessoa levasse a culpa por seus atos. Assim, os dois são levados ao quarto de Julius.

Chegando lá, a pobre Marley está encostada na parede com o medo estampado no rosto. Dark Lord, então entrega Heroína e decide levar consigo a mulher que é como uma segunda mãe para ele, no entanto, Julius alega que foi displicência da mulher ter deixado Heroína fugir, então ela deve ser punida também. Dark Lord começa a ficar furioso com Julius e os dois começam a discutir. Marley tenta conter a conversa dizendo que entende o ódio que Julius sente pelo Clã Mana, mas o simples prazer de matar as pessoas não deve governar o coração do misterioso homem. Então, Julius diz que não sente ódio pelo Clã Mana. Destruir o vilarejo foi idéia única de Dark Lord, não tendo nada a ver com ele. Enfurecida, Heroína diz que se o que ele quer é destruir os seguidores de Mana, então ele deveria começar matando-a. Ao ouvir isso, Julius afasta-se e diz que o seu único objetivo é conseguir a chave do Santuário de Mana, então pede a Dark Lord soldados para ajudá-lo a conseguir o que quer. Vendo que o interesse por Marley diminuiu, Dark Lord e a mulher deixam a sala.

Julius começa a interrogar Heroína, atacando-a com seu espírito de Mana. Ele parece se divertir com a dor no rosto da bela jovem, por isso não contém seus ataques. Ele diz que Vandole certa vez tentou conquistar todos os territórios do mundo, mas falhou, pois não conseguiu o poder secreto de Mana. Quando ele o conseguir, terá o que o imperador tanto buscou. Apesar da resistência de Heroína, ele continua os ataques. Heroína pergunta por que ele odeia tanto o Clã Mana, mas Julius diz que a única pessoa que nutre ódio é Dark Lord, o que ele procura é apenas poder. A nave finalmente decola e a seção de tortura continua sem intervalos.

Julius está na sala junto com Heroína. Ele pergunta à jovem onde está a chave. Ela, no entanto, não quer conversa. O misterioso homem diz conhecer a verdadeira cor de Heroína, diz que pode ver que ela não sabe quem é a sua verdadeira mãe. Julius pergunta quem é a mãe de Heroína e esta grita que a sua mãe é a guardiã do santuário do vilarejo de Mana. Irritado, Julius lança uma poderosa magia em Heroína, que cai muito machucada. Juntando o restante de suas forças, a jovem levanta-se e não baixa a cabeça para seu inimigo. Vendo que a conversa já se prolongou demais, Julius começa a carregar o seu mais poderoso feitiço. Quando tudo parecia perdido para a garota, Cibba lança uma poderosa rajada de magia de Luz, fazendo Julius parar o feitiço. Julius logo recupera sua postura de ataque, mas, desta vez aponta seu poder na direção do velho mago, que cai inconsciente. Herói quebra a outra janela e chama por Heroína, mas ao invés dela sair com o amigo, joga-lhe uma chave e diz para ele correr. Ela diz que é a chave do santuário de Mana. A mãe de Heroína morreu protegendo-o, por isso, ela não pode deixar que ela caia nas mãos do inimigo. Julius está disposto a impedir a fuga de Herói, então lança-lhe uma magia, fazendo-o cair

da nave. Dark Lord aparece e Cibba finalmente levanta-se. O velho feiticeiro diz que o amor de Lord e Lady Granz ultrapassaram os próprios limites da natureza e que o herdeiro de Granz Realm deveria seguir os passos do pai. Irritado, Dark Lord diz que seu pai abandonou sua mãe e seu irmão no momento em que mais precisaram dele. Ele diz ainda que as pessoas do Clã Mana conheciam feitiços curativos poderosos o suficiente para curar a doença de Medusa, mas não o fizeram, por isso ele os odeia tanto. Ao ouvir isso, Cibba vira-se para Heroína e diz para ela procurar a verdade, então deixa a nave. Ao ver as feridas de Heroína, Dark Lord ordena que um médico venha cuidar dela, mas um soldado vem avisar que o motor explodiu e eles vão cair se não fizerem nada. Dark Lord ordena que levem Heroína ao quarto de Marley para ser tratada. Ao saírem, Julius comenta que a aparição de Cibba irá dificultar as coisas e que o tempo está cada vez mais curto.

Na entrada do quarto de Marley descobriremos que o soldado é na verdade Bogard disfarçado. Ele diz que o motor não explodiu ainda, mas está muito danificado. Eles devem entrar na sala de máquinas para explodi-lo antes que Dark Lord e Julius percebam, então ele entrará para o nosso grupo.

Heroína não deverá ser de muita ajuda nas batalhas, uma vez que nenhum dos seus espíritos de Mana é realmente eficiente contra os inimigos daqui, então aconselho jogar com Bogard. No entanto, se quiser mesmo jogar com ela, equipe Salamander com Staff para poder atacar de longe com poder de ataque mágico elevado.

Se quiser salvar, siga para a direita e suba as escadas no fim do corredor. Assim, você deverá chegar à entrada da nave com um save point, mas ele não irá recuperar seu HP e MP. Volte à sala anterior e siga sul para chegar numa sala com três soldados; derrote-os. Tome cuidado com o soldado de lança, pois ele possui muito HP e seus ataques tiram de 25 a 40 de HP, dependendo do seu level e dos equipamentos. Feito isso, volte pela porta que entrou. Não se demore aqui, pois vários metaballs e EyeSpy aparecerão em cerca de 10 segundos.

De volta ao salão principal, siga norte e entre na porta à direita. Derrote mais três soldados e volte pela porta em que entrou. De volta ao salão principal, entre na porta em frente. Abra os baús para conseguir uma SPINY SEED e uma ROUND SEED. Repare que para pegar o outro baú terá que saltar sobre o banco. Vê a janela de cor diferente? Quebre-a com golpes de cajado para chegar à área externa da nave.

Siga para a esquerda e pegue um MAGIC WALLNUT no baú, então siga para a direita até o fim da estrutura. Repare que há uma plataforma ao sul com um baú; salte até ela e pegue o SULTAN SILK. Volte à estrutura anterior e siga para a esquerda. Quebre a primeira janela que vir para voltar para dentro da nave. Saia da sala pela porta ao sul.

De volta ao salão principal, siga para a esquerda e suba as escadas, então desça as escadas à sua esquerda. Derrote mais três guardas; derrote-os e volte pela porta que veio.

No salão principal, siga sul para ver mais uma escada. Destrua o metaball com o cajado para Bogard poder descer a escada e pegue o GUMMI FROG no baú. O monstro Imp só pode ser derrotado com magias de Luz ou de Água. Com isso em mente, siga sul e saia pela porta da direita. Quebre a janela e saia da novamente da nave.

Siga para a direita até ver um baú, então abra-o para pegar um FISH SCALE, um excelente material para forjar armaduras. Após isso, volte e quebre a primeira janela que vir para voltar para o interior da nave.

Dentro da nova sala, pegue um MAGIC WALLNUT e um ANGEL GRAIL dentro dos baús antes de tentar prosseguir. Mude para Bogard e destrua o EyeSpy, então salte para o andar inferior (não tente destruir o metaball). Cruze as portas ao norte (não faz diferença qual delas) para chegar à próxima tela.

Aqui você poderá ter dificuldades se não tomar cuidado. Derrote todos os inimigos aqui (um soldado e dois Werewolfs), assim você ganhará KUNCKLE, uma nova arma para Heroína. Se pretende tornar Heroína uma guerreira, equipe essa arma. Feito isso, cruze a porta ao norte.

Na área seguinte, mais três soldados. Se você seguiu a minha estratégia até

o fim, deverá receber agora a CONTROL ROOM KEY. Feito isso, volte à sala anterior e examine a porta no canto esquerdo da tela para usar a Control Room Key e abrir a porta. Continue em frente e pegue um CHOCOLUMP e mais um MAGIC WALL-NUT nos baús, então desça as escadas. Na sala seguinte há mais dois baús, com um GUMDROP e um OAK WOOD, e um save point. Esse sim cura seu HP e MP; aproveite para evoluir. Aconselho que esteja com sua personagem no level 20 e Undine no level 3 ou 4. Quando estiver pronto, desça as escadas.

A dupla chegará ao gerador. Tudo parece muito tranquilo, mas Heroína sente a presença de mais alguém. É então que um monstro aparece e ataca o grupo.

GUADIAN

=====

HP: 200 EXP: 50 LUCRE: 90

Comparado com o último chefe, Guardian será moleza. O seu ataque mais comum é o Rocket Punch, no qual ele lança seus punhos em direção aos personagens. O Missile Attack é até poderoso, mas não irá causar danos maiores do que 25. Tome cuidado apenas com Spiny Attack, um ataque giratório, pois ele atinge os personagens várias vezes, causando um dano cumulativo próximo de 50.

Uma boa estratégia é deixar Bogard como isca e lançar magias de água contra ele. Repare que Guardian é resistente a ataques físicos, o que lhe obriga a usar magias. Lembre-se que o único espírito de Mana eficaz contra ele é Undine. Todos os outros não causarão dano.

=====

Após a batalha, um espírito de Mana sairá de dentro da máquina. Ele é Gnome e foi aprisionado por Vandole. Bogard acha estranho, pois como e por que Vandole aprisionaria um espírito de Mana no gerador da nave do seu inimigo? Não há tempo para pensar sobre isso, pois, sem o poder de Gnome, o gerador parou e a nave começou a perder altitude. Logo, a nave está no chão.

=====

===== C A P Í T U L O 5 =====

=====

===== O Mistério de Medusa =====

=====

Nossos heróis ainda seguem caminhos separados, forçando-me a dividir mais uma vez o detonado.

=====

=

= H E R Ó I =

=

=====

=====
== MENOS VILLAGE ==
=====

POPOI'S NOTE:

Popoi's Note #06: Menos Grandfather no INN

Popoi's Note #07: Menos Grandfather no INN

Popoi's Note #08: Menos Gentleman na praça

Popoi's Note #12: Menos Girl na praça

ITENS: Crooked Seed, Menos Bronze, 200 Lucre.

Herói acorda numa pequena casa. A mulher diz que eles estão no vilarejo de Menos. A garota diz que o jovem sempre teve sorte, inclusive quando ganhava dela nas competições de queda de braço. É então que ele reconhece o belo rosto à sua frente; é Amanda, da arena em Granz Realm. Ela diz que alguém muito louco invadiu o castelo e começou a criar um grande tumulto, então ela aproveitou a chance e escapou. Ao que parece, Bogard conseguiu mesmo desviar a atenção do exército de Realm para ele... Ela teve sorte, mas Willy não conseguiu escapar. No entanto, Amanda tem certeza de que ele está vivo em algum lugar. De certa forma, as palavras doces de Amanda fazem o sono voltar ao cansado gladiador.

Enquanto dormia, Herói sonha com Heroína sendo atacada por Julius. Os pesadelos o fazem piorar e aumentam a febre. Amanda não sabe o que fazer para ajudar seu amigo, então um mavole aparece: é Devius! Ele diz que tem um remédio que irá ajudar Herói a se recuperar, mas diz querer algo em troca da ajuda. Amanda aceita a oferta, então a cena acaba.

No outro dia, Herói parece bem melhor, então Amanda sai do quarto. Logo depois, Heroína, acompanhada por Bogard, entra no quarto. Ela fala que Bogard o salvou das mãos tiranas de Dark Lord. Cibba, no entanto, está desaparecido. Heroína pede-lhe o colar que ela deu a Herói antes de sair, a chave do santuário de Mana. No entanto, parece que ele lhe foi roubado. Bogard acredita que tenha sido Amanda, então Herói diz que irá conversar com ela para pedir-lhe de volta o que ela pegou. Ele não acredita que ela tenha roubado-o, pois ficou várias noites ao seu lado até ele acordar.

Nós não podemos deixar o vilarejo enquanto não encontrarmos Amanda, mas, para tanto, só precisaremos falar com as pessoas corretas. Procure por um garotinho de cabelo verde para saber que Amanda foi ao vilarejo de Jadd. Falando com a velhinha, ela dirá que as pessoas de Menos não gostaram de Amanda ter acolhido um homem na sua casa. A terceira e última pessoa está na casa à direita do save point: é uma mulher de cabelo rosa; ela fala que o irmão de Amanda é um bardo e foi convidado para cantar para o senhor de Jadd. Será que Lester e Amanda são irmãos? Isso é o que teremos que descobrir.

Volte à casa de Amanda e fale com Heroína e Bogard novamente. Herói conta ao Cavaleiro Gemma que Amanda foi à cidade de Jadd, então Bogard decide ir atrás dela. Herói diz que precisa pensar um pouco; ele não acredita que Amanda seja uma ladra, então Heroína diz que acredita em Herói e conforta-o.

Agora vamos explorar a cidade; No centro de Menos, como é de costume, está a estátua de Mana para salvar e curar-se. Fale com todos na praça para conseguir o POPOI'S NOTE #08 e #12. Entre na casa logo abaixo da casa de Amanda para encontrar o Blacksmith e Vega novamente. Ele diz que ouviu falar que alguns dos monstros que rodeiam Menos deixam uma armadura muito poderosa: a Glittering Armor. O jovem cavaleiro pedirá para a conseguirmos para ele; responda a primeira opção para aceitar. O melhor lugar para conseguir esse item é no lago ao norte de Menos. Faça isso.

-> Começamos o sidequest #12 - O Cavaleiro Reluzente II.

=====
== LAGO VICINITY ==
=====

Imp

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Rabillion

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Baobak Wood, Flat Seed, Forsena Iron, Long Seed, Forsena Iron, Menos Bronze.

O monstro que deixará a Glittering Armor chama-se Rabillion, então tenha certeza de ele ser o último monstro a ser derrotado. Aconselho equipar a arma Flail para não ter problemas com o monstro Imp.

Na primeira tela, derrote os monstro e suba a escada no canto superior esquerdo da tela para pegar o FORSENA IRON. Siga para a tela à direita e pegue o BAOBAB WOOD no baú no canto inferior esquerdo, a FLAT SEED num baú atrás de um rochedo ao norte, então suba os rochedos no canto superior direito. No alto da montanha siga para a tela à direita e pegue mais um FORSENA IRON no baú. Vê um brilho no chão? Examine-o para conseguir o DARK GEODE. Caia norte e pegue uma LONG SEED no baú, então caia para a direita.

Siga sul e entre na próxima tela, então pegue um MENOS BRONZE no baú. Feito isso, volte a Menos, mas tenha certeza de estar com a Glittering Armor para Vega.

=====
== MENOS VILLAGE ==
=====

Retornando a armadura para Vega, ele nos dará 200 LUCRE de recompensa. Eu sei que você está a fim de dar uns sopapos nesse cara, mas deixe para lá; o que é do homem o bicho não come...

-> Concluimos o sidequest #12 - O Cavaleiro Reluzente II.

Ainda no Blacksmith, procure por um homem chamado Delmar e escolha a segunda opção para saber o que são Spirit Coins. Bem, esses itens são moedas recheadas com o poder de um espírito de Mana e podem ser usadas para invocar o espírito que elas representam sem gasto de MP. Fale com ele novamente e escolha a primeira opção para que ele fale que está disposto a dar um prêmio para quem mostrar uma coleção completa dessas moedas. Bem, você não deve ter conseguido todas ainda, então deixe para mais tarde. De qualquer forma, aqui estão a localização das possíveis até agora. A lista se refere aos inimigos que deixam o item após serem derrotados.

LIGHT COIN

DARK COIN

=====

=====

Duck GI: Wendel Coast
Death Flower: Marsh Cave
Spiny Cave: Cascade Cave
Duck General: Granz Castle

Specter: Devius Manor
Gremlin: Rocky Wilds
Camulus: Undersea Volcano
Dulahan: Ruined Passage

MOON COIN

WOOD COIN

=====
Locud: Mushroom Forest
Shadow Zero: Devius Castle
Poto: Kahla Peaks
Denden: Rocky Wilds

=====
Malboro: cascade Cave
Bumpkin: Mt Illusia
Kaiser Mimic: Sealed Cave

FIRE COIN

WATER COIN

=====
Imp: Lake Vicinity
Cherry Slime: Mt Illusia
Camulus: Subsea Volcano
Flame Moth: Subsea Volcano

=====
Tonpole: Marsh Cave
Pincer Crab: Wendel Coast
Tanpole: Kahla Peaks

WIND COIN

EARTH COIN

=====
Needlebeak: Vinquette Hall
Blood Owl: Mushroom Forest
Insectaur: Gaia Cave
Dainslaif: Granz Castle
Chobin Hoodlum: Granz Castle
Taxibird: Subland River

=====
Skull Beast: Vinquette Hall
Skeleton: Jadd Desert
Gloomoth: Cascade Cave
Howler: Mt. Illusia
Sabre Kitty: Kahla Peaks
Skull Drake: Glass Desert

É claro que não podemos conseguir todas agora. Se você teve muita sorte, deve ter a Light, Moon, Water, Wind e Earth Coins, faltando três delas: Dark, Fire e Wood. Não se preocupe, logo poderemos conseguir as restantes que faltam.

-> Começamos o sidequest #14 - As Moedas Espirituais.

Em frente à casa de Amanda fica o INN. Dentro dele, encontraremos vários aldeões; fale com todos para conseguir o POPOI'S NOTE #06 e #07. Procure por um homem chamado Toma e fale com ele quatro vezes para saber que ele roubou uma máscara negra de alguns anões. O problema maior é que essa máscara é um artefato sagrado para os pequenos ferreiros, o que torna dele um criminoso em potencial. Ele diz ter se arrependido do seu crime e que quer devolver a máscara aos dudbears, então pedirá para nós a devolvermos. Escolha a primeira opção e aceite entregar o objeto.

-> Começamos o sidequest #13 - A Máscara Negra.

Uma mulher fala que no deserto de Jadd há uma das maiores construções dos mavoles: o Altar do Tempo. No segundo andar há dois homens conversando. O homem chamado Tony está tentando converter os habitantes de Menos, tornando-os seguidores de Mana e chamando-os para lutar contra Granz Realm. O outro homem diz que ser um seguidor de Mana nesses dias é muito perigoso, pois há soldados espalhados por todo o lugar. Ele questiona-se ainda por que a deusa Mana não está cuidando de seus seguidores, uma vez que os hereges, como são chamados os que defendem a deusa, estão se escondendo enquanto que aqueles que não seguem os seus ensinamentos estão felizes. Ele diz que talvez seja por isso que o número de seguidores tem diminuído nos últimos tempos.

Quando o homem perguntar se você está escutando o que ele está dizendo, responda a segunda opção para dizer que sim e continuar a estória. Ele fala que o que está faltando aos seguidores é ação, pois eles escondem-se e confabulam sobre como derrotar Dark Lord, mas não fazem nada. A conversa é interrompida por um par de soldados, que vêm investigar a denúncia de que há seguidores de Mana instalados no INN de Menos. Vendo aqui uma oportunidade de converter o próprio Dark Lord, o homem entrega-se aos soldados. Depois da saída dos soldados, fale novamente com o outro homem para receber a DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #15 - Eternamente Mana.

No canto inferior esquerdo da cidade está o General Store; entre. Aqui, compre um Red Moon Horn para seu(a) feiticeiro(a) ou um Fiend Fang para seu(a) guerreiro(a). Venda os acessórios antigos, eles são piores do que os que podemos comprar. Aqui também encontraremos Pancetta, um jovem caçador de tesouros. Ele está à procura da pedra Aerolite, um poderoso minério deixado por monstros extremamente poderosos. Existem quatro tipos de Aerolites, que são deixadas após derrotar certos monstros chamados Cyclops. Abaixo vai a lista de onde encontrá-los. Lembre-se que Cyclops são monstros especiais, muito raros de se encontrar (há apenas 5% de chances de eles aparecerem junto com os demais inimigos), mas quase sempre deixam o item que desejamos.

LIGHT CYCLOPS

Para encontrá-lo, vá à entrada leste Caverna de Gaia e ronde as duas primeiras telas até encontrá-lo. Para recrutá-lo, você deve estar no dia de Holy Mana e deve ser dia.

DARK CYCLOPS

Para encontrá-lo, vá à cidade de Iseh, então siga uma tela para norte então mais uma tela para a direita. Deve estar no dia de Holy Mana e deve ser noite.

MOON CYCLOPS

Na entrada de Altar do Tempo, siga uma tela para o norte. Deve estar no dia de Luna e deve ser noite.

FIRE CYCLOPS

Da entrada de Subsea Volcano, siga norte, nordeste, norte, leste e norte para chegar à área onde o monstro poderá aparecer. Deve estar no dia de Salamander e deve ser dia.

WATER CYCLOPS

De Snowfield Armory, siga oeste por três telas. Deve estar no dia de Undine e deve ser dia.

WOOD CYCLOPS

Da primeira tela de Miasma Glen, siga norte, esquerda e norte.

WIND CYCLOPS

Diferente dos demais Cyclops, esse poderá aparecer em quatro diferentes áreas de Rock Armory: (1) siga sul, leste e norte por duas telas; (2) da tela 1, siga sul e esquerda; (3) da tela 2, siga norte; (4) da tela 3, siga leste. Em todos os casos, deve estar no dia de Jinn e deve ser dia.

EARTH CYCLOPS

Da entrada oeste da Caverna de Gaia, siga norte por uma tela. Precisa estar no dia de Gnome e ser dia.

Como você já deve ter notado, não é possível completar esse sidequest agora. Mesmo que você tenha encontrado os Cyclops, não é possível vencê-los agora. Aconselho deixar para mais tarde. De qualquer forma, já está aqui listado, então, quando precisar, basta voltar aqui e procurar a localização dos monstros. Quando estivermos prontos para derrotá-los, eu avisarei.

-> Começamos o sidequest #11 - O Colecionador de Meteoros

Entre na casa ao sul do INN e procure por uma mulher chamada Badra; escolha a primeira opção para ouvir sua estória. Ela diz que sua neta foi a Devius Manor para estudar, mas desde então Badra não tem notícias dela, então ela pedirá para nós irmos à mansão em Jadd para entregar o Rhinoloup para a sua neta. A única informação que a vovó nos dará é que a garota chama-se Priscilla.

-> Começamos o sidequest #17 - Colegiais

Ainda na mesa casa, há dois baús: um deles contém um MENOS BRONZE e o outro contém um CROOKED SEED. Repare que um só pode ser pego à noite enquanto o outro apenas durante o dia. Há um homem chamado Kralove; fale com ele. O homem dirá que um de seus empregados adorava esse tipo de comida, mas logo ele não pôde continuar empregando-o, então ele mudou-se para Jadd. Bem, está cada vez mais difícil encontrar o pai do garoto de Topple...

Bem, agora não temos mais nada para fazer em Menos, então vamos prosseguir a nossa aventura. Indo ao sul, encontraremos o Deserto de Prickly.

```
=====
== PRICKLY DESERT ==
=====
```

Imp

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Rabillion

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Chocolump, Flat Seed, Gummi Frog, Chocolump, Magic Wallnut.

Siga sul e você deverá chegar a um vaso onde é possível montar a Hot House. Entre, forje alguma arma que quiser, converse com Li'l Cactus para que ele escreva no seu diário (é muito importante que ele escreva lá) e fale com Trent para plantar mais algumas sementes, além de colher as que já estão crescidas.

Quando estiver pronto, siga para a esquerda. Na tela seguinte, abra o baú e pegue um MAGIC WALLNUT, então saia sul. Abra o baú para um CHOCOLUMP e volte. Siga norte, indo para a esquerda e dando a volta pela montanha. Pegue o baú atrás da palmeira com um GUMMI FROG e saia sul.

Na tela seguinte, salte para a parte inferior e pegue um FLAT SEED, então volte e siga para a direita. Suba na montanha e, chegando ao topo, siga norte. Pegue o CHOCOLUMP, então volte para a tela anterior. Saia pelo canto inferior direito da tela.

Você deverá chegar aos portões de Jadd. Salve na estátua e siga sul, cruzando-os para chegar à cidade de Jadd.

=====
== JADD ==
=====

Jadd é uma cidade grande, assim como Wendell. À esquerda da entrada está a loja de itens; entre nela. Não há nenhum acessório novo, mas aqui encontraremos um velho conhecido: Vega. Dessa vez, ele está pedindo o Gittering Helmet. O monstro que deixa o item que ele quer ainda não está acessível, então aguarde um pouco.

-> Começamos o sidequest #16 - O Cavaleiro Reluzente III

Na porção norte do lugar está um ferreiro trabalhando. Próximo a ele está Radley, um homem que conhece a pessoa que estamos procurando. Ele disse que um homem de Topple veio à procura de emprego, então ele o indicou para Lord Devius, o dono da mansão ao sul. Falando com os demais aqui, ficaremos sabendo que Lord Devius construiu um enorme relógio nos fundos de seu castelo; ele dá medo a todos do vilarejo. Saberemos também que vários bardos vieram trabalhar em Jadd, mas nenhum foi mais visto.

Entre na casa à direita da que visitamos e fale com as pessoas. Assim, ficaremos sabendo que Amanda foi vista pela última vez indo em direção à mansão de Lord Devius, Lester, no entanto, está desaparecido. Um homem conta sobre como os mavoles construíram um labirinto no meio do deserto: "A verdade se esconde sob a areia. No entanto, aqueles que lutam contra o destino do tempo não podem ver a verdade."

Saia e entre em outra loja à direita. Aqui há um bocado de coisas a fazer. Primeiro, converse com uma mulher chamada Janka. Ela diz que o seu marido montou um pequeno negócio, mas várias pessoas estão devendo para ele. Se continuar assim, o marido dela ficará falido. Então, ela tem uma brilhante idéia: NÓS iremos fazer as cobranças... (brilhante, não?). Aceite o quest. O esquema é o seguinte, teremos que encontrar os devedores, fazer-lhes as cobranças e voltar para falar com Janka. Depois de efetuada, ela nos dará o nome do próximo devedor. Abaixo está a lista dos devedores:

SR CANNEL

Dívida: 200 Lucre

Onde encontrá-lo: Porção sudeste da cidade.

SRA SONGO

Dívida: 120 Lucre

Onde encontrá-lo: Casa à esquerda da loja.

SR RADLEY

Dívida: 300 Lucre

Onde encontrá-lo: Loja oeste de Jadd.

SR AHMED

Dívida: 1.000 Lucre

Onde encontrá-lo: Casa à na porção inferior esquerda da cidade.

LORD DEVIUS

Dívida: 2.000 Lucre

Onde encontrá-lo: Devius não cuida do seu dinheiro, deixa isso ao encargo de suas secretárias. Fale com Presio, que está no segundo andar de Devius Manor.

Ainda não podemos entrar em Devius Manor, então teremos que deixar essa missão para mais tarde.

-> Começamos o sidequest #19 - Cobrador

Continuando a exploração da loja, procure por uma mulher chamada Courtney. Ela pede para nós entregarmos uma carta a um homem chamado Kurt, que está no vilarejo de Menos. Aceite o quest e vamos voltar a Menos. Não se desespere, o caminho é menor do que parece.

Chegando em Menos, vá à loja de itens e procure por um homem chamado Kurt, mas ele só estará lá durante a noite. Após ler a carta, o jovem fará uma outra para entregarmos à valente mulher em Jadd. Então, volte à cidade anterior (se não examinou a estátua de Menos, poderá usá-la para voltar e cortar caminho). De volta a Jadd, entregue a carta de Kurt para sua noiva para receber mais uma resposta. Volte a Menos e entregue a carta para receber mais uma. Retorne para Jadd e entregue a última carta a Courtney para receber um DUDBEAR'S GOLD como recompensa.

-> Começamos e concluímos o sidequest #18 - Armas x Palavras

Na estrutura ao sul está o INN, mas não há nada de interessante por lá agora, então apenas ignore-o e siga oeste, em direção à mansão de Lord Devius.

```
=====
==  DEVIUS MANOR  ==
=====
```

ITENS: Crooked Seed, Elephant Tusk, Gumdrop, Luna Iron, Moon Coin.

Herói vê vários pássaros voando ao redor da mansão do mavole. Ao que parece, o dono do lugar gosta mesmo de pássaros.

Dentro da mansão, encontraremos várias mulheres que trabalham para Devius (todas mavoles) e vários baús. Siga para a esquerda e pegue um GUMDROP no baú do outro lado da barreira (para chegar até ele, basta saltar). Feito isso, siga sul e procure por um pequeno corredor à direita. Siga por ele para chegar a uma parte separada da primeira tela. Abra o baú e pegue o CROOKED SEED, então volte à tela anterior. Siga para a esquerda e cruze a porta ao sul. Suba as escadas e pegue um ELEPHANT TUSK.

Na tela seguinte, fale com Precio e cobre-lhe a dívida de Lord Devius. Agora já fizemos todas as cobranças e podemos voltar e entregar o dinheiro à esposa do comerciante, mas há mais coisas a se fazer aqui. Continuando, encontraremos uma mulher chamada Priscila. Ao ver o churrasco que temos, ela diz que um mordomo que trabalhou para Lord Devius adorava... então o cara mudou-se outra vez mais... Ela diz que o mordomo foi trabalhar na cidade de Ishe. Sem mais, pegue a MOON COIN à direita e LUNA ICON no andar inferior, mas da mesma sala.

Feito isso, volte ao andar inferior e na sala com uma mavole de cabelo roxo tente cruzar a porta ao norte. Esse é o quarto de Medusa, uma poderosa mavole que Devius acolhe. As mulheres não deixarão Herói entrar, então ela vê um dos pássaros querendo entrar no quarto. Elas têm ordens de não impedir o caminho dos animais, então abre a porta para nós passarmos.

Dentro da sala encontraremos Amanda. Ela desculpa-se por ter desaparecido de Menos sem dar notícias. É então que a porta atrás de Herói se fecha. Amanda conta que Lord Devius apareceu em sua casa propondo uma troca: um poderoso remédio capaz de salvar a vida de Herói em troca do colar que estava junto com ele. Amanda ficou envergonhada ao fazer a troca, por isso deixou o lugar. Não queria estar lá quando seu amigo acordasse perguntando sobre o colar.

Mudando um pouco de assunto, Amanda conta sobre o seu sentimento a Herói. Ela diz que o seu maior temor era nunca mais poder encontrar-se com seu amado novamente. Ela conta que ama-o, mas não o deixa responder. Ela fala ainda que

acha que Herói decidirá ficar junto de Heroína ao invés dela, mostrando claramente o ciúmes que sente da jovem. Quando ela finalmente deixa o garoto falar, ele diz que enfrentou muitos perigos desde que separou-se dos seus amigos escravos em Granz Realm e que a única coisa que o fazia continuar em frente, face a todas as barreiras e dificuldades era a vontade de encontrar Amanda e poder ver o seu belo sorriso mais uma vez.

Depois do momento de emoção, os dois decidem pensar numa forma de sair dali. Amanda fala que a mulher ao lado é Medusa, uma poderosa mavole. Esse é o quarto dela, então talvez ela conheça uma saída. No entanto, ao tentar falar com a mavole, ela não diz uma só palavra. Amanda diz que ela sofreu muito durante a sua vida e ficou traumatizada, por isso não costuma falar. É então que o pássaro que entrou conosco no quarto começa a cantar. Logo, Herói reconhece a música: é a mesma cantada por um bardo em Wendell. É Lester! Maior surpresa foi saber que ele é irmão de Amanda. A jovem diz que alguns outros pássaros cantam também em Devius Manor. Talvez todos tenham sido transformados em pássaros por alguém. Ao tentar tirar seu irmão da jaula, Medusa lança uma poderosa magia em Amanda. Herói consegue salvá-la no último minuto de ser atingida. A magia pega no pobre Rabite, que vira um pássaro. Medusa aproxima-se e diz que seu sonho é cantar e voar, então transforma todos os bardos em aves para que possam fazer o que ela jamais conseguirá. Ao ouvir o barulho da magia, as mavoles entram no quarto para matar os aventureiros, no entanto, Lady Medusa as ataca e sai em direção ao Altar do Tempo.

Retomando o controle, examine as mavoles caídas para encontrar uma chave. Use-a para abrir a jaula e libertar Lester. Saia do quarto e fale com Precio. A mavole diz que Lady Medusa tentou sair da mansão e todas as mavoles que tentaram impedi-la foram transformadas em pássaros. Saia da mansão.

```
=====
== JADD ==
=====
```

De volta à cidade, vá à loja de itens e fale novamente com Janka para receber o DUDBEAR'S COIN.

-> Concluimos o sidequest #19 - Cobrador

Amanda fala que talvez Lester tenha seguido Lady Medusa, então eles deveriam também ir a esse Altar do Tempo.

```
=====
=
=          H E R O Í N A          =
=
=====
```

```
=====
== LAGO VICINITY ==
=====
```

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Rabillion

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Baobak Wood, Flat Seed, Forsena Iron, Long Seed, Forsena Iron, Menos Bronze.

KEY-ITEM: Dark Geode.

Estamos de volta ao Lago Vicinity. Aconselho continuar equipado com Undine, pois os monstros são vulneráveis a esse elemento, especialmente o Imp. Bogard ainda será de grande ajuda.

Continue em frente e salte para chegar ao andar inferior, então siga sul. Na tela seguinte, derrote os monstros e pegue um MENOS BRONZE no baú no canto inferior direito. Aqui é um excelente lugar para adiantarmos um sidequest posterior. Ronde a tela e derrote os Rabillions até conseguir o item Shining Armor. Sra difícil, pois a chance de eles deixarem esse item é de apenas 5%, mas não desista. A recompensa será excelente no final. Se não conseguir agora, pode deixar para mais tarde, mas terá que voltar aqui para consegui-lo.

Volte à tela anterior e siga para a esquerda. Pule nas pequenas elevações da montanha para poder chegar ao topo, então siga para a direita.

Pegue um FORSENA IRON no baú, então repare no pequeno brilho no chão; examine-o para conseguir o DARK GEODE. Após consegui-lo, salte norte para pegar uma LONG SEED. Siga para a esquerda. Continue oeste até encontrar uma grande pedra ao norte; atrás dela há um baú com uma FLAT SEED. No canto inferior esquerdo da tela há um baú com um BAOBAB WOOD. Saia pelo caminho superior esquerdo.

Na tela seguinte, procure uma subida no canto superior esquerdo da tela e vá contornando-a até encontrar um baú com um FORSENA IRON. Desça e siga sul para chegar ao Vilarejo de Menos.

```
=====
==  MENOS VILLAGE  ==
=====
```

POPOI'S NOTE:

Popoi's Note #06: Menos Grandfather no INN

Popoi's Note #07: Menos Grandfather no INN

Popoi's Note #08: Menos Gentleman na praça

Popoi's Note #12: Menos Girl na praça

ITENS: Crooked Seed, Menos Bronze, 200 Lucre.

Ao chegar no lugar, Heroína escutará que uma tal de Amanda levou à sua casa um homem ferido. Ao que parece, o homem que as pessoas descreveram é mesmo Herói. Muito empolgada por ter encontrado seu amigo, a garota entra com tudo na casa e acaba esbarrando na tal Amanda, que está com muita pressa.

Dentro da casa, Heroína encontra Herói deitado numa cama; ele está muito machucado. A garota conta-lhe sobre como conseguiu escapar e pede-lhe o colar que ela deu a Herói antes de sair, a chave do santuário de Mana. No entanto, parece que ele lhe foi roubado. Bogard acredita que tenha sido Amanda, então Herói diz que irá conversar com ela para pedir-lhe de volta o que ela pegou.

Ele não acredita que ela tenha roubado-o, pois ficou várias noites ao seu lado até ele acordar.

Tempos depois, Herói volta e conta-nos que Amanda foi à cidade de Jadd, então Bogard decide ir atrás dela. Herói diz que precisa pensar um pouco; ele não acredita que Amanda seja uma ladra, então Heroína diz que acredita em Herói e conforta-o.

Agora vamos explorar a cidade; No centro de Menos, como é de costume, está a estátua de Mana para salvar e curar-se. Fale com todos na praça para conseguir o POPOI'S NOTE #08 e #12. Entre na casa logo abaixo da casa de Amanda para encontrar o Blacksmith e Vega novamente. Ele diz que ouviu falar que alguns dos monstros que rodeiam Menos deixam uma armadura muito poderosa: a Glittering Armor. O jovem cavaleiro pedirá para a conseguirmos para ele; responda a primeira opção para aceitar. Se ouviu meu conselho, já deve estar com a peça que Vega quer, caso contrário, volte ao Lago Vicinity e lute contra Rabillions até consegui-la. Retornando a armadura para Vega, ele nos dará 200 LUCRE de recompensa. Eu sei que você está a fim de dar uns sopapos nesse cara, mas deixe para lá; o que é do homem o bicho não come...

-> Começamos e concluímos o sidequest #12 - O Cavaleiro Reluzente II.

Ainda no Blacksmith, procure por um homem chamado Delmar e escolha a segunda opção para saber o que são Spirit Coins. Bem, esses itens são moedas recheadas com o poder de um espírito de Mana e podem ser usadas para invocar o espírito que elas representam sem gasto de MP. Fale com ele novamente e escolha a primeira opção para que ele fale que está disposto a dar um prêmio para quem o mostrar uma coleção completa dessas moedas. Bem, você não deve ter conseguido todas ainda, então deixe para mais tarde. De qualquer forma, aqui estão a localização das possíveis até agora. A lista se refere aos inimigos que deixam o item após serem derrotados.

LIGHT COIN

=====

Duck GI: Wendel Coast
Death Flower: Marsh Cave
Spiny Cave: Cascade Cave
Duck General: Granz Castle

DARK COIN

=====

Specter: Devius Manor
Gremlin: Rocky Wilds
Camulus: Undersea Volcano
Dulahan: Ruined Passage

MOON COIN

=====

Locud: Mushroom Forest
Shadow Zero: Devius Castle
Poto: Kahla Peaks
Denden: Rocky Wilds

WOOD COIN

=====

Malboro: cascade Cave
Bumpkin: Mt Illusia
Kaiser Mimic: Sealed Cave

FIRE COIN

=====

Imp: Lake Vicinity
Cherry Slime: Mt Illusia
Camulus: Subsea Volcano
Flame Moth: Subsea Volcano

WATER COIN

=====

Tonpole: Marsh Cave
Pincer Crab: Wendel Coast
Tanpole: Kahla Peaks

WIND COIN

=====

Needlebeak: Vinquette Hall
Blood Owl: Mushroom Forest
Insectaur: Gaia Cave

EARTH COIN

=====

Skull Beast: Vinquette Hall
Skeleton: Jadd Desert
Gloomoth: Cascade Cave

Dainslaif: Granz Castle
Chobin Hoodlum: Granz Castle
Taxibird: Subland River

Howler: Mt. Illusia
Sabre Kitty: Kahla Peaks
Skull Drake: Glass Desert

É claro que não podemos conseguir todas agora. Se você teve muita sorte, deve ter a Light, Moon, Water, Wind e Earth Coins, faltando três delas: Dark, Fire e Wood. Não se preocupe, logo poderemos conseguir as restantes que faltam.

-> Começamos o sidequest #14 - As Moedas Espirituais.

Em frente à casa de Amanda fica o INN. Dentro dele, encontraremos vários aldeões; fale com todos para conseguir o POPOI'S NOTE #06 e #07. Procure por um homem chamado Toma e fale com ele quatro vezes para saber que ele roubou uma máscara negra de alguns anões. O problema maior é que essa máscara é um artefato sagrado para os pequenos ferreiros, o que torna dele um criminoso em potencial. Ele diz ter se arrependido do seu crime e que quer devolver a máscara aos dudbears, então pedirá para nós a devolvermos. Escolha a primeira opção e aceite entregar o objeto.

-> Começamos o sidequest #13 - A Máscara Negra.

Uma mulher fala que no deserto de Jadd há uma das maiores construções dos mavoles: o Altar do Tempo. No segundo andar há dois homens conversando. O homem chamado Tony está tentando converter os habitantes de Menos, tornando-os seguidores de Mana e chamando-os para lutar contra Granz Realm. O outro homem diz que ser um seguidor de Mana nesses dias é muito perigoso, pois há soldados espalhados por todo o lugar. Ele questiona-se ainda por que a deusa Mana não está cuidando de seus seguidores, uma vez que os hereges, como são chamados os que defendem a deusa, estão se escondendo enquanto que aqueles que não seguem os seus ensinamentos estão felizes. Ele diz que talvez seja por isso que o número de seguidores tem diminuído nos últimos tempos.

Quando o homem perguntar se você está escutando o que ele está dizendo, responda a segunda opção para dizer que sim e continuar a estória. Ele fala que o que está faltando aos seguidores é ação, pois eles escondem-se e confabulam sobre como derrotar Dark Lord, mas não fazem nada. A conversa é interrompida por um par de soldados, que vêm investigar a denúncia de que há seguidores de Mana instalados no INN de Menos. Vendo aqui uma oportunidade de converter o próprio Dark Lord, o homem entrega-se aos soldados. Depois da saída dos soldados, fale novamente com o outro homem para receber a DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #15 - Eternamente Mana.

No canto inferior esquerdo da cidade está o General Store; entre. Aqui, compre um Red Moon Horn para seu(a) feiticeiro(a) ou um Fiend Fang para seu(a) guerreiro(a). Venda os acessórios antigos, eles são piores do que os que podemos comprar. Aqui também encontraremos Pancetta, um jovem caçador de tesouros. Ele está à procura da pedra Aerolite, um poderoso minério deixado por monstros extremamente poderosos. Existem quatro tipos de Aerolites, que são deixadas após derrotar certos monstros chamados Cyclops. Abaixo vai a lista de onde encontrá-los. Lembre-se que Cyclops são monstros especiais, muito raros de se encontrar (há apenas 5% de chances de eles aparecerem junto com os demais inimigos), mas quase sempre deixam o item que desejamos.

LIGHT CYCLOPS

Para encontrá-lo, vá à entrada leste Caverna de Gaia e ronde as duas primeiras telas até encontrá-lo. Para recrutá-lo, você deve estar no dia de Holy Mana e deve ser dia.

DARK CYCLOPS

Para encontrá-lo, vá à cidade de Iseh, então siga uma tela para norte então mais uma tela para a direita. Deve estar no dia de Holy Mana e deve ser noite.

MOON CYCLOPS

Na entrada de Altar do Tempo, siga uma tela para o norte. Deve estar no dia de Luna e deve ser noite.

FIRE CYCLOPS

Da entrada de Subsea Volcano, siga norte, nordeste, norte, leste e norte para chegar à área onde o monstro poderá aparecer. Deve estar no dia de Salamander e deve ser dia.

WATER CYCLOPS

De Snowfield Armory, siga oeste por três telas. Deve estar no dia de Undine e deve ser dia.

WOOD CYCLOPS

Da primeira tela de Miasma Glen, siga norte, esquerda e norte.

WIND CYCLOPS

Diferente dos demais Cyclops, esse poderá aparecer em quatro diferentes áreas de Rock Armory: (1) siga sul, leste e norte por duas telas; (2) da tela 1, siga sul e esquerda; (3) da tela 2, siga norte; (4) da tela 3, siga leste. Em todos os casos, deve estar no dia de Jinn e deve ser dia.

EARTH CYCLOPS

Da entrada oeste da Caverna de Gaia, siga norte por uma tela. Precisa estar no dia de Gnome e ser dia.

Como você já deve ter notado, não é possível completar esse sidequest agora. Mesmo que você tenha encontrado os Cyclops, não é possível vencê-los agora. Aconselho deixar para mais tarde. De qualquer forma, já está aqui listado, então, quando precisar, basta voltar aqui e procurar a localização dos monstros. Quando estivermos prontos para derrotá-los, eu avisarei.

-> Começamos o sidequest #11 - O Colecionador de Meteoros

Entre na casa ao sul do INN e procure por uma mulher chamada Badra; escolha a primeira opção para ouvir sua estória. Ela diz que sua neta foi a Devius Manor para estudar, mas desde então Badra não tem notícias dela, então ela pedirá para nós irmos à mansão em Jadd para entregar o Rhinoloup para a sua neta. A única informação que a vovó nos dará é que a garota chama-se Priscilla.

-> Começamos o sidequest #17 - Colegiais

Ainda na mesa casa, há dois baús: um deles contém um MENOS BRONZE e o outro contém um CROOKED SEED. Repare que um só pode ser pego à noite enquanto o outro apenas durante o dia. Há um homem chamado Kralove; fale com ele. O homem dirá que um de seus empregados adorava esse tipo de comida, mas logo ele não pôde continuar empregando-o, então ele mudou-se para Jadd. Bem, está cada vez mais difícil encontrar o pai do garoto de Topple...

Bem, agora não temos mais nada para fazer em Menos, então vamos prosseguir a nossa aventura. Indo ao sul, encontraremos o Deserto de Prickly.

=====
== PRICKLY DESERT ==
=====

Imp

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Rabillion

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Chocolump, Flat Seed, Gummi Frog, Chocolump, Magic Wallnut.

Siga sul e você deverá chegar a um vaso onde é possível montar a Hot House. Entre, forje alguma arma que quiser, converse com Li'l Cactus para que ele escreva no seu diário (é muito importante que ele escreva lá) e fale com Trent para plantar mais algumas sementes, além de colher as que já estão crescidas.

Quando estiver pronto, siga para a esquerda. Na tela seguinte, abra o baú e pegue um MAGIC WALLNUT, então saia sul. Abra o baú para um CHOCOLUMP e volte. Siga norte, indo para a esquerda e dando a volta pela montanha. Pegue o baú atrás da palmeira com um GUMMI FROG e saia sul.

Na tela seguinte, salte para a parte inferior e pegue um FLAT SEED, então volte e siga para a direita. Suba na montanha e, chegando ao topo, siga norte. Pegue o CHOCOLUMP, então volte para a tela anterior. Saia pelo canto inferior direito da tela.

Você deverá chegar aos portões de Jadd. Salve na estátua e siga sul, cruzando-os para chegar à cidade de Jadd.

=====
== JADD ==
=====

Jadd é uma cidade grande, assim como Wendell. À esquerda da entrada está a loja de itens; entre nela. Não há nenhum acessório novo, mas aqui encontraremos um velho conhecido: Vega. Dessa vez, ele está pedindo o Gittering Helmet. O monstro que deixa o item que ele quer ainda não está acessível, então aguarde um pouco.

-> Começamos o sidequest #16 - O Cavaleiro Reluzente III

Na porção norte do lugar está um ferreiro trabalhando. Próximo a ele está Radley, um homem que conhece a pessoa que estamos procurando. Ele disse que um homem de Topple veio à procura de emprego, então ele o indicou para Lord Devius, o dono da mansão ao sul. Falando com os demais aqui, ficaremos sabendo que Lord Devius construiu um enorme relógio nos fundos de seu castelo; ele dá medo a todos do vilarejo. Saberemos também que vários bardos vieram trabalhar em Jadd, mas nenhum foi mais visto.

Entre na casa à direita da que visitamos e fale com as pessoas. Assim, ficaremos sabendo que Amanda foi vista pela última vez indo em direção à mansão de Lord Devius, Lester, no entanto, está desaparecido. Um homem conta sobre como os mavoles construíram um labirinto no meio do deserto: "A verdade se esconde sob a areia. No entanto, aqueles que lutam contra o destino do tempo não podem ver a verdade."

Saia e entre em outra loja à direita. Aqui há um bocado de coisas a fazer. Primeiro, converse com uma mulher chamada Janka. Ela diz que o seu marido montou um pequeno negócio, mas várias pessoas estão devendo para ele. Se continuar assim, o marido dela ficará falido. Então, ela tem uma brilhante idéia: NÓS iremos fazer as cobranças... (brilhante, não?). Aceite o quest. O esquema é o seguinte, teremos que encontrar os devedores, fazer-lhes as cobranças e voltar para falar com Janka. Depois de efetuada, ela nos dará o nome do próximo devedor. Abaixo está a lista dos devedores:

SR CANNEL

Dívida: 200 Lucre

Onde encontrá-lo: Porção sudeste da cidade.

SRA SONGO

Dívida: 120 Lucre

Onde encontrá-lo: Casa à esquerda da loja.

SR RADLEY

Dívida: 300 Lucre

Onde encontrá-lo: Loja oeste de Jadd.

SR AHMED

Dívida: 1.000 Lucre

Onde encontrá-lo: Casa à na porção inferior esquerda da cidade.

LORD DEVIUS

Dívida: 2.000 Lucre

Onde encontrá-lo: Devius não cuida do seu dinheiro, deixa isso ao encargo de suas secretárias. Fale com Presio, que está no segundo andar de Devius Manor.

Ainda não podemos entrar em Devius Manor, então teremos que deixar essa missão para mais tarde.

-> Começamos o sidequest #19 - Cobrador

Continuando a exploração da loja, procure por uma mulher chamada Courtney. Ela pede para nós entregarmos uma carta a um homem chamado Kurt, que está no vilarejo de Menos. Aceite o quest e vamos voltar a Menos. Não se desespere, o caminho é menor do que parece.

Chegando em Menos, vá à loja de itens e procure por um homem chamado Kurt, mas ele só estará lá durante a noite. Após ler a carta, o jovem fará uma outra para entregarmos à valente mulher em Jadd. Então, volte à cidade anterior (se não examinou a estátua de Menos, poderá usá-la para voltar e cortar caminho). De volta a Jadd, entregue a carta de Kurt para sua noiva para receber mais uma resposta. Volte a Menos e entregue a carta para receber mais uma. Retorne para Jadd e entregue a última carta a Courtney para receber um DUDBEAR'S GOLD como recompensa.

-> Começamos e concluímos o sidequest #18 - Armas x Palavras

Antes de sair, fale com o Sr. Cannel, que está no canto inferior direito da cidade. Ele diz que há um puzzle impossível de se resolver no deserto de Jadd. Ele pedirá para nós resolvermos. Aceite a missão.

-> Começamos o sidequest #20 - Caminhada sem Fim.

Na estrutura ao sul está o INN, mas não há nada de interessante por lá agora, então apenas ignore-o e siga oeste, em direção à mansão de Lord Devius.

=====
== DEVIUS MANOR ==
=====

ITENS: Crooked Seed, Elephant Tusk, Gumdrop, Luna Iron, Moon Coin.

Devius tem uma bela mansão e alguns tesouros escondidos dentro dela. Tenha certeza de explorar completamente todos os lugares. Bogard sente um enorme poder mágico, mas o que o mais estranha é o fato de esse poder ser, de alguma forma, familiar. Retomando o controle, entre na mansão.

Dentro da mansão, vários pássaros e fontes. Siga para a esquerda e salte a grade para conseguir um GUMDROP no baú. Feito isso, siga o tapete e cruze a porta ao norte.

Siga até encontrar uma mulher chamada Genoa. Ela fala que Medusa transformou todos em pássaros. Bogard diz que, se os pássaros ainda andam por aí, significa que a mãe de Dark Lord ainda está viva. Heroína fica espantada por seu amigo ter falado o nome da famosa mavole, mas Bogard diz que a estória da maldição foi inventada por alguém. Nenhum mavole pode colocar uma maldição num nome. Genoa diz que Lady Mavole perdeu muito dos seus poderes desde que decidiu morar no mundo dos humanos, mas porque isso aconteceu ainda é um mistério. Bogard diz que Lord Granz estava preocupado com a saúde da sua esposa, então enviou uma mensagem a Kaseem, líder do Clã Mana. Bogard diz que ele mesmo foi entregar a mensagem. Quando os dois homens se encontraram, uma demorada conversa teve início. Kaseem não concordou em usar o poder de Mana para salvar a vida de uma mavole, então Medusa não foi curada de sua doença. Lord Granz pensou em usar ele mesmo o poder de Mana para salvar sua esposa, mas sem o consentimento do líder do Clã Mana ele poderia causar uma guerra entre Granz Realm e o Clã Mana, que naquela época eram muito mais numerosos. Genoa continua a estória dizendo que pouco depois, a doença de Lady Medusa ficou mais grave e ela acabou perdendo a memória.

Genoa acredita que o fato que gerou a doença de Medusa tenha sido o nascimento de Dark Lord. Há uma antiga lei que diz que o mavole que se envolver com um humano, terá seu destino amaldiçoado para todo o sempre. Após perder a memória, Lady Medusa refugiou-se no deserto de Jadd, onde Lord Granz construiu um enorme labirinto para aprisionar sua amada. Para impedir que estranhos perturbem Medusa, Lord Granz pediu aos seus amigos mavoles que construíssem algo que impedisse a entrada de pessoas estranhas. Dessa forma, o Altar do Tempo foi construído. Heroína diz que precisa libertar Medusa, então Bogard decide ir ao Deserto de Jadd para destruir o altar.

Retomando o controle, siga sul e procure por um pequeno corredor à direita. Siga por ele para chegar a uma parte separada da primeira tela. Abra o baú e pegue o CROOKED SEED, então volte à tela anterior. Siga para a esquerda e cruze a porta ao sul. Suba as escadas e pegue um ELEPHANT TUSK.

Na tela seguinte, fale com Precio e cobre-lhe a dívida de Lord Devius. Agora já fizemos todas as cobranças e podemos voltar e entregar o dinheiro à esposa do comerciante, mas há mais coisas a se fazer aqui. Continuando, encontraremos uma mulher chamada Priscila. Ao ver o churrasco que temos, ela diz que um mordomo que trabalhou para Lord Devius adorava... então o cara mudou-se outra vez mais... Ela diz que o mordomo foi trabalhar na cidade de Ishe. Sem mais, pegue a MOON COIN à direita e LUNA ICON no andar inferior, mas da mesma sala.

Não há mais nada a fazer aqui, então deixe a mansão e volte à cidade.

=====
== JADD ==
=====

De volta à cidade, vá à loja de itens e fale novamente com Janka para receber o DUDBEAR'S COIN.

-> Concluimos o sidequest #19 - Cobrador

Ao tentar sair da cidade, um pássaro aparecerá diante dos aventureiros. Então, Heroína o reconhece: é Lester, o bardo que conhecemos em Wendell. Ele pede (eu acho) que o sigamos, então devemos ir atrás dele. Nosso próximo destino será o Altar do Tempo.

M I S S Õ E S	
MISSÕES INICIADAS	MISSÕES CONCLUÍDAS
#11 - O Colecionador de Meteoros	
#12 - O Cavaleiro Reluzente II	#12 - O Cavaleiro Reluzente II
#13 - A Máscara Negra	
#14 - As Moedas Espirituais	
#15 - Eternamente Mana	#15 - Eternamente Mana
#16 - O Cavaleiro Reluzente III	
#17 - Colegiais	
#20 - Caminhada sem Fim	
#18 - Armas x Palavras	#18 - Armas x Palavras
#19 - Cobrador	#19 - Cobrador

===== A Triste Canção da Morte =====

=====

== JADD DESERT ==

=====

Cobra

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo
Vantagens: Água

Cockatrice

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra
Vantagens: Luz, Vento

Sand Scorpio

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento
Vantagens: Terra

Polter Box

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua
Vantagens: Madeira

Skeleton

Tipo: Noturno
Fraquezas: Luz
Vantagens: Trevas

Shadow Zero

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Luz, Água, Madeira
Vantagens: Trevas, Fogo, Lua

Goblin

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Terra
Vantagens: Vento

Silkspitter

Tipo: Diurno
Fraquezas: Staff, Kuckle, Mace, Vento
Vantagens: Terra

ITENS: Chocolump, Sultan Silk, Baobab Wood, Fire Coin, Baobab Wood, Elephant Tusk, Red Moon Horn, Animal Bone, Angel Grail, Oblong Seed, Small Seed, Granz Steal, Marble, Chocolump.

KEY-ITEM: Axe.

Uma dungeon variada que pode confundi-lo se não prestar bem atenção. Na primeira tela, siga para o canto inferior direito até chegar à próxima tela. Siga para o canto superior direito da tela e abra o baú ao sul para pegar um CHOCOLUMP. Volte contornando a montanha e saia pelo caminho à direita. Continue pelo caminho norte.

Você deverá chegar a uma área com gás venenoso. Nós não poderemos seguir por aí, então volte à tela que pegamos o Chocolump e saia pelo caminho ao sul. No canto inferior direito da tela estão duas palmeiras. Fiquei abaixo da palmeira da direita e contorne-a em sentido anti-horário. Depois siga nesse sentido até conseguir desenhar um 8 entre as palmeiras. Refaça esse percurso algumas vezes

até a cachoeira acima parar de escorrer, liberando a passagem. Esse é o puzzle que o Sr. Cannel havia pedido para nós resolvermos. Fácil, não?

Dentro da caverna, derrote os Goblins e siga para a direita até encontrar um Polter Box; derrote-o e use Flail para chegar ao outro lado. Continue sul e abra o baú para pegar o SULTAN SILK, então saia sul.

Na tela seguinte siga sul e caia no redemoinho da tela seguinte, mas TENHA CERTEZA DE ESTAR DE DIA!! Na caverna, derrote os inimigos, que são bem mais poderosos, e pise nos switches para abrir a passagem ao norte da caverna. Saia por ela e volte para a tela com o redemoinho.

Dessa vez, não caia no redemoinho, ao invés disso, siga para a esquerda, ultrapasse-o e entre na caverna. Pegue o BAOBAB WOOD no baú à esquerda, então use Gnome no selo à direita para quebrá-lo. Siga para o canto à direita e pise no switch ao sul. Volte um pouco e siga sul para sair novamente da caverna.

Abra o baú à esquerda para pegar uma FIRE COIN, então siga para a direita, passando pelas plantas e rochas até poder pegar mais um BAOBAB WOOD no baú. A caverna ao norte é o nosso próximo destino; entre lá.

Ignore o baú ao sul e entre na caverna ao norte. Há vários Goblins aqui; use Gnome ou a sua melhor arma para derrotá-los e ganhar AXE, uma nova arma. Feito isso, saia pela passagem ao norte. Pise no switch ao norte e volte para a tela anterior. Suba na plataforma no canto inferior esquerdo para poder voltar à área com o baú ignorado há pouco.

Das duas elevações, apenas a da direita está liberada; siga por ela até achar um switch. Pise nele e siga mais adiante até encontrar mais um; pise nele também e volte. A elevação que nos impedia de pegar o baú agora está abaixada, então pegue o ELEPHANT TUSK. Feito isso, volte e siga até o final do caminho liberado.

Siga para a direita e depois norte, saindo pelo caminho superior esquerdo. O monstro Sand Scorpio é bastante forte e só poderá ser derrotado com magias de Salamander. Na tela seguinte, entre na caverna.

Há vários Cockatrices aqui; derrote-os com magias de Gnome ou com ataques de Flail ou Bow. Após derrotar todos os monstros, Jinn, um Espírito de Mana que estava aprisionado numa pedra, irá libertar-se e juntar-se ao nosso grupo. Ele usará o seu poder para parar a cachoeira de terra e liberar a passagem; entre por ela.

Lembre-se de que precisamos conseguir o Gimmering Helmet. O monstro que irá deixá-lo chama-se Cockatrice, então passe boa parte do seu tempo lutando aqui até consegui-lo. Não será fácil, pois eles demoram muito para deixá-lo, mas não desista.

Ative o switch e volte até chegar ao lado de fora da caverna. Suba na plataforma à direita para pegar o RED MOON HORN no baú, então siga para a direita e vá seguindo o caminho ao norte para encontrar um selo elementar de vento; use uma magia de Jinn para destruí-lo e pode entrar na caverna.

No caminho superior esquerdo tem um baú com um ANIMAL BONE. Salve na estátua e saia pelo caminho superior direito.

Saindo da caverna, siga leste e vá ao canto inferior direito para encontrar um baú com um ANGEL GRAIL, então volte oeste e saia pelo caminho ao sul. Ignore o baú e siga sul. Abra os baús no canto inferior direito para pegar uma OBLONG SEED e uma SMALL SEED. Feito isso, entre na caverna à esquerda.

Derrote os monstros e use Flail na estaca no canto direito para chegar a um switch; acione-o e volte à tela com o baú ignorado.

Há vários baús aqui, mas todos são Polter Box, à exceção de um, que está no canto inferior direito. Dentro dele está um GRANZ STEAL e ao norte está a caverna que acabamos de liberar.

Na caverna, pegue um CHOCOLUMP e um MARBLE. Salve na estátua à direita, então siga norte.

=====
=

= H E R Ó I =
=
=====

Herói e Amanda finalmente encontrarão Medusa. A jovem pede para a mavole retirar a maldição que ela pôs em Lester, ignorando os avisos de Herói de que há algo muito estranho com a sala. Medusa fica irritada com o falatório e ataca a bela jovem. Ela fala que queremos tirar as memórias que ela tem da sua família, então transforma-se numa enorme cabeça e nos ataca.

MEDUSA
=====

HP: 335 EXP: 60 LUCRE: 97

Esta será a sua batalha mais difícil desde a batalha contra as duas cabeças de Hydra, em Marsh Cave. Medusa gosta de petrificar você, envenenar você e (claro) matar você. O seu ataque mais poderoso deverá ser um pequeno raio que ela lança da jóia que possui sobre a cabeça. Ao atingir Herói, ela causará cerca de 50 de dano, além de causar o status Petrify. Uma boa idéia é deixar Amanda como isca para escapar do ataque. O segundo ataque de Medusa é uma mordida que ela lança com o seu cabelo.

Deixar Amanda viva é uma boa opção, pois, apesar de ela não atacar o chefe, ela pode servir como escudo humano para a maioria dos ataques, além de ser uma boa opção para destruir as pequenas serpentes que saltam do cabelo de Medusa.

Por falar em imunidade, Medusa é imune a ataques de Flail, Bow e Lance. Além de ser imune a ataques de Luz, Lua, Fogo e Terra. Se decidir atacá-la com magias, a melhor opção é Jinn, pois ela é fraca contra ataques de Vento.

=====

Após a batalha, Heroína e Bogard chegam. O Cavaleiro Gemma diz para Heroína curar as feridas da mavole, mas é tarde demais. A bela e poderosa Medusa está sem forças para continuar. Ela diz que veio ao Altar do Tempo para tentar voltar no tempo e reviver novamente os bons momentos que teve ao lado da sua família. No entanto, ela não foi capaz de controlar os seus poderes e causou muitos problemas. Ela diz que Lester a ajudou em muitos momentos, cantando para ela sempre que a doença tentava tomar conta do seu cérebro.

Medusa pergunta sobre seu marido, Lord Granz. Bogard conta-lhe que ele está muito ocupado agora e que não pode encontrá-la, mas está muito feliz à espera que ela retorne para casa. Com o rosto repleto de lágrimas, Medusa diz que não poderá mais voltar, mas pede para Bogard tomar conta de Devius e de Stroud. Após suas últimas palavras, ela morre, numa triste cena...

No mesmo instante, Devius e Dark Lord aparecem na caverna. Ambos ficam surpresos por encontrar todos ali. Aqui ficamos sabendo que Devius é o segundo filho de Lord Granz com Medusa. Ao ver sua mãe morta, ele usa o seu poder para tirá-la dali e entrega a chave do Santuário de Mana para o seu irmão. Acreditando que Herói e Heroína foram os responsáveis pela morte de Medusa, Devius se enche de ódio. Dark Lord deixa a caverna dizendo para o irmão vingar a morte da sua mãe.

Devius tenta atacar Herói, mas Bogard põe-se na sua frente e toma o poderoso

ataque, teletransportando-se para algum lugar do planeta. Com menos raiva, ele convida-nos para ir à sua mansão e experimentar o gosto da sua ira. Mas, antes de sair, lança uma maldição em Amanda. Ela diz que está sem o controle do seu corpo. Sentindo muita dor, ela pede ao seu irmão que a ajude. Incontrolável, a garota ataca Heroína com sua lança. Herói coloca-se na frente de Heroína, protegendo a amiga, mas Amanda continua a avançar. É então que Lester começa a cantar a sua música. Conseguindo controlar um pouco dos seus movimentos, Amanda pede para Herói matá-la agora, mas o jovem pede para ela lembrar-se da promessa que ambos fizeram de sempre estar juntos. Ele pede para ela sorrir mais uma vez, mas o rosto de Amanda é só dor agora. Amanda diz que é questão de tempo até que ela transforme-se num ser terrível e comece a atacar inocentes, assim como Medusa. Com os olhos repletos de lágrimas, ela implora para Herói que tire a sua vida agora. Retomando o controle, aproxime-se de Amanda e aperte o botão A para desferir um ataque na jovem.

Amanda está caída no chão, então Herói pede a Heroína que use as suas melhores magias de cura para trazer Amanda de volta à vida. Mas, é tarde demais. Amanda diz que a cura da maldição de Medusa é que o pássaro beba do sangue de um mavole. Por causa da maldição de Devius, ela agora é uma deles. Lester suga o sangue da irmã e volta ao normal. Ela diz que sente muito por não poder cumprir a promessa que fez a Herói de os dois estar sempre juntos e diz a Lester que durante todos os anos que esteve lutando na Arena de Granz Realm, desejava encontrar o seu irmão mais novo para juntos viverem como uma família novamente. Depois de dizer belas palavras, Amanda finalmente morre...

Herói começa a chorar, dizendo que mais uma vez não foi forte para proteger as pessoas que ele ama. Heroína conforta-o dizendo que não havia nada que ele pudesse fazer para salvá-la. Lester também anima-o, dizendo que o pouco tempo que passou ao lado da irmã na mansão de Devius, ela só falava sobre um rapaz que conheceu em Granz Realm e que estava apaixonado por ele. Segundo Lester a sua irmã estava muito feliz, pois tinha descoberto que seu amor estava vivo. Após escutar tais palavras, Herói olha para Amanda e vê que ela morreu com um belo sorriso no rosto, o mesmo que Herói tanto gostava de ver... Herói deixa a caverna e o corpo da sua amada jurando que irá vingar a sua morte e que irá matar Devius e Dark Lord.

Diante da mansão de Devius, Herói começa a pensar sobre Dark Lord. O líder de Granz Realm matou os seus pais quando ele era pequeno, agora Herói matou a mãe de Dark Lord. Ele começa a se questionar se está ficando cada vez mais parecido com Dark Lord. Heroína, no entanto, anima-o, dizendo que Herói deve acreditar em si mesmo. Lester também o anima, dizendo que ele deve pensar em Amanda, então entrega-lhe um pequeno saco com um pouco do sangue de Amanda. Com ele, Herói poderá reverter a maldição dos pássaros.

=====
== DEVIUS MANOR ==
=====

Specter

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Trevas e todas as armas

Cockatrice

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra

Vantagens: Luz, Vento

Werewolf

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Polter Box

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Madeira

Shadow Zero

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Luz, Água, Madeira

Vantagens: Trevas, Fogo, Lua

Tin Knight

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

ITENS: Magic Wallnut, Long Seed, Angel Grail, Gummi Frog, Chocolump, Wind Coin
Granz Steel, Gumdrop, Dark Coin

Diante da mansão de Devius, Herói começa a pensar sobre Dark Lord. O líder de Granz Realm matou os seus pais quando ele era pequeno, agora Herói matou a mãe de Dark Lord. Ele começa a se questionar se está ficando cada vez mais parecido com Dark Lord. Heroína, no entanto, anima-o, dizendo que Herói deve acreditar em si mesmo, mas não deve levantar a sua espada em vingança. Ela lembra que Devius perdeu alguém também e que está sentindo muita dor agora. Lester aproxima-se e dá aos aventureiros um pequeno saco com o sangue da sua irmã para retirar a maldição de Medusa dos criados de Devius.

Vá ao quarto de Medusa e fale com Genoa. Ela diz que Lord Devius pediu que ela nos levasse à torre da mansão, então abrirá a porta para passarmos.

Essa dungeon deverá ser bem difícil, especialmente por causa dos monstros Specter. Fuja destes ao invés de lutar; será praticamente impossível vence-los com o que temos. Equipe a arma Flail para derrotar os demais monstros.

O monstro Spirit deverá ser o mais poderoso, causando danos próximos de 30. O monstro Tiny Knight possui dois ataques: um físico e um raio de energia que chega a tirar 45 de HP, especialmente fatal para Herói. Além disso, Tiny Knight possui uma grande evasão. Mas, é do monstro Spirit o ataque mais poderoso, uma magia de Trevas muito poderosa que chega a tirar 120 (!!) de HP de Herói, além de comer parte do MP.

Na primeira sala, siga em frente e salte para a grande engrenagem, então salte novamente para a plataforma à esquerda. Na sala seguinte derrote o monstro e acerte o sino três vezes para abrir a porta ao sul e pegar o MAGIC WALNUT na sacada. Feito isso, volte à sala com a primeira engrenagem e use-a para voltar à plataforma e continuar pela porta ao norte.

Siga sul e depois vá para a direita. Continuando pelo caminho, você deverá ver um baú; abra-o para pegar uma LONG SEED. Continue norte até chegar à próxima sala. Na sala seguinte, siga sul, ignorando o monstro. Na sala seguinte, siga sul para chegar a outra sacada e pegar um ANGEL GRAIL. Volte e salte nas engrenagens até chegar à porta no canto superior esquerdo.

Pegue o GUMMI FROG e siga pela porta ao norte. Continue e use uma magia de Vento no selo mais à frente. Na sala seguinte, mais um selo de Jinn para destruir; faça isso. Pegue um CHOCOLUMP no baú à esquerda e uma WIND COIN no baú à direita. O metaball ao sul só pode ser destruído pela Espada (Sword) ou pelo Machado (Axe). Cruze a porta à esquerda.

Suba nas pontes de madeira e cruze a porta ao sul. Dê a volta na sala e caia na plataforma abaixo. Pegue o GRANZ STEEL no baú à direita e faça o seguinte: primeiro, acerte o sino da esquerda DUAS vezes, então acerte o sino da direita DUAS vezes. Feito isso, volte à sala do metaball e procure por uma escadaria que leva ao andar superior e siga por ela.

Atravesse a sala saltando sobre as engrenagens até chegar à porta que fica no canto esquerdo da tela. Faça o mesmo na sala seguinte para chegar à porta no canto superior da tela.

Nessa sala há dois baús e quatro sinos. Nos baús há uma DARK COIN e um GUMDROP. Preste bastante atenção para não serrar: acerte o sino superior esquerdo

TRÊS vezes, o sino superior direito DUAS vezes, o sino inferior direito UMA vez e o sino inferior esquerdo DUAS vezes. Fazendo corretamente, a porta se abrirá. Entre por ela.

Nós encontraremos Bogard preso numa jaula. Herói tenta abri-la com sua espada, mas é inútil, pois uma poderosa barreira está impedindo qualquer coisa de entrar ou sair. Bogard diz que a melhor forma de libertá-lo é derrotando Lord Devius. O Cavaleiro Gemma diz que na época em que Medusa ficou doente, ele poderia usar o poder de Mana para salvá-la, mas ele preferiu não fazê-lo, pois a lei do Clã Mana impede que o poder de Mana seja usado para fins pessoais. Dark Lord e Devius nutrem um grande ódio por ele, pois foi dele a ordem de não usar o poder em Medusa.

Retomando o controle, entre no corredor à direita até chegar ao quarto de Lord Devius, que está disposto a lutar. Herói levanta alto a sua espada e clãma, em nome da sua amada falecida, que irá vingá-la. Então, a luta tem início.

LORD DEVIUS

=====

HP: 430

EXP: 70

LUCRE: 105

Não será das batalhas mais difíceis do jogo, mas alguns cuidados são necessários. Primeiro, evite usar as armas Flail, Bow ou Lance, pois elas não causam dano no chefe. Segundo, evite usar Espíritos de Mana, pois Herói não tem afinidade com nenhum deles (a menos que tenha evoluído-o na profissão Magician ou Sage) e o chefe é imune a todos os elementos, à exceção de Água, Madeira e Terra.

Você irá lutar sobre uma grande engrenagem, de forma que o cenário ficará rodando constantemente (quem tem labirintite, deve tomar cuidado para não ficar tonto). Como não podemos usar armas de longo alcance, teremos que nos aproximar do chefe para atacar e causar algum dano. O problema é que ele vive mudando de lugar e o cenário fica nos puxando para o lado contrário. A melhor opção é ficar parado e esperar que o cenário o leve até próximo do chefe.

Lord Devius possui três ataques: a magia Windslash, no qual o mavole lança três esferas de energia que causam dano alto com o elemento Vento; a magia Waterball, no qual ele lança várias projéteis que causam dano médio por Água; e um ataque físico giratório, que causa dano irrisório.

=====

Após a luta, Devius cai derrotado e pede para ser finalizado logo. Herói, no entanto, recusa-se a atacá-lo, dizendo que agora eles estão quites. É então que Julius fala com os dois. Ele diz que Herói recusou-se a matar o mavole, já que quer que ele sofra eternamente a dor da derrota e da perda de um ente querido. Herói grita dizendo que não é nada disso do que ele está dizendo, então Julius diz para Herói atender ao último desejo de um mavole quase morto e usar a sua espada. Herói diz que não tem forças para isso, então Julius diz que dará um elixir para curar as feridas de Devius, mas este recusa-se. O mavole diz que ninguém, além dele, pode decidir o destino da sua vida. Então, ele vira-se para Herói e diz que a hesitação num momento como esse poderá custar-lhe a vida. Ele lembra a Herói que aquele capaz de empunhar a Espada de Mana não deve hesitar jamais, pois ele deve lutar em nome da sagrada deusa e apenas a ela.

Irritado com Devius, Julius envia o seu servo, Goremand, para roubar a alma do mavole.

Medusa, Devius e Amanda estão mortos. A ira e a tristeza os cegaram e não os deixaram salvar ninguém. Mesmo após ter derrotado Devius, o coração de Herói não está mais leve. Ao contrário, agora ele está mais pesado que nunca. Lester pega harpa de Lord Granz e canta uma melodia em nome daqueles que morreram: a Canção da Morte.

A bela e triste canção de Lester é escutada por toda a cidade.
e os todos param para ouvi-la.

É uma canção triste e fala de dor,

Mas, de alguma forma, os corações ganham um pouco de conforto,
Mesmo ao coração daqueles que se foram.

A música consegue tocar até mesmo as pesadas muralhas de Granz Realm,
Onde seu imperador olha solitário o novo dia que nasce...

```
=====
=
=          H E R O Í N A          =
=
=====
```

Heroína e Bogard chegam. O Cavaleiro Gemma diz para Heroína curar as feridas da mavole, mas é tarde demais. A bela e poderosa Medusa está sem forças para continuar. Ela diz que veio ao Altar do Tempo para tentar voltar no tempo e reviver novamente os bons momentos que teve ao lado da sua família. No entanto, ela não foi capaz de controlar os seus poderes e causou muitos problemas. Ela diz que Lester a ajudou em muitos momentos, cantando para ela sempre que a doença tentava tomar conta do seu cérebro.

Medusa pergunta sobre seu marido, Lord Granz. Bogard conta-lhe que ele está muito ocupado agora e que não pode encontrá-la, mas está muito feliz à espera que ela retorne para casa. Com o rosto repleto de lágrimas, Medusa diz que não poderá mais voltar, mas pede para Bogard tomar conta de Devius e de Stroud. Após suas últimas palavras, ela morre, numa triste cena...

No mesmo instante, Devius e Dark Lord aparecem na caverna. Ambos ficam surpresos por encontrar todos ali. Aqui ficamos sabendo que Devius é o segundo filho de Lord Granz com Medusa. Ao ver sua mãe morta, ele usa o seu poder para tirá-la dali e entrega a chave do Santuário de Mana para o seu irmão. Acreditando que Herói e Heroína foram os responsáveis pela morte de Medusa, Devius se enche de ódio. Dark Lord deixa a caverna dizendo para o irmão vingar a morte da sua mãe.

Devius tenta atacar Herói, mas Bogard põe-se na sua frente e toma o poderoso ataque, teletransportando-se para algum lugar do planeta. Com menos raiva, ele convida-nos para ir à sua mansão e experimentar o gosto da sua ira. Mas, antes de sair, lança uma maldição em Amanda. Ela diz que está sem o controle do seu corpo. Sentindo muita dor, ela pede ao seu irmão que a ajude. Incontrolável, a garota ataca Heroína com sua lança. Herói coloca-se na frente de Heroína, protegendo a amiga, mas Amanda continua a avançar. É então que Lester começa a cantar a sua música. Conseguindo controlar um pouco dos seus movimentos, Aman-

da pede para Herói matá-la agora, mas o jovem pede para ela lembrar-se da promessa que ambos fizeram de sempre estar juntos. Ele pede para ela sorrir mais uma vez, mas o rosto de Amanda é só dor agora. Amanda diz que é questão de tempo até que ela transforme-se num ser terrível e comece a atacar inocentes, assim como Medusa. Com os olhos repletos de lágrimas, ela implora para Herói que tire a sua vida agora. Retomando o controle, aproxime-se de Amanda e aperte o botão A para desferir um ataque na jovem.

Amanda está caída no chão, então Herói pede a Heroína que use as suas melhores magias de cura para trazer Amanda de volta à vida. Mas, é tarde demais. Amanda diz que a cura da maldição de Medusa é que o pássaro beba do sangue de um mavole. Por causa da maldição de Devius, ela agora é uma deles. Lester suga o sangue da irmã e volta ao normal. Ela diz que sente muito por não poder cumprir a promessa que fez a Herói de os dois estar sempre juntos e diz a Lester que durante todos os anos que esteve lutando na Arena de Granz Realm, desejava encontrar o seu irmão mais novo para juntos viverem como uma família novamente. Depois de dizer belas palavras, Amanda finalmente morre...

Herói começa a chorar, dizendo que mais uma vez não foi forte para proteger as pessoas que ele ama. Heroína conforta-o dizendo que não havia nada que ele pudesse fazer para salvá-la. Lester também anima-o, dizendo que o pouco tempo que passou ao lado da irmã na mansão de Devius, ela só falava sobre um rapaz que conheceu em Granz Realm e que estava apaixonado por ele. Segundo Lester a sua irmã estava muito feliz, pois tinha descoberto que seu amor estava vivo. Após escutar tais palavras, Herói olha para Amanda e vê que ela morreu com um belo sorriso no rosto, o mesmo que Herói tanto gostava de ver... Herói deixa a caverna e o corpo da sua amada jurando que irá vingar a sua morte e que irá matar Devius e Dark Lord.

=====
== DEVIUS MANOR ==
=====

Specter

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Trevas e todas as armas

Cockatrice

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra

Vantagens: Luz, Vento

Werewolf

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Polter Box

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Madeira

Shadow Zero

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Luz, Água, Madeira

Vantagens: Trevas, Fogo, Lua

Tin Knight

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

ITENS: Magic Wallnut, Long Seed, Angel Grail, Gummi Frog, Chocolump, Wind Coin
Granz Steel, Gumdrop, Dark Coin

Diante da mansão de Devius, Herói começa a pensar sobre Dark Lord. O líder de Granz Realm matou os seus pais quando ele era pequeno, agora Herói matou a mãe de Dark Lord. Ele começa a se questionar se está ficando cada vez mais parecido com Dark Lord. Heroína, no entanto, anima-o, dizendo que Herói deve acreditar em si mesmo, mas não deve levantar a sua espada em vingança. Ela lembra que Devius perdeu alguém também e que está sentindo muita dor agora. Lester aproxima-se e dá aos aventureiros um pequeno saco com o sangue da sua irmã para retirar a maldição de Medusa dos criados de Devius. Heroína diz lembrar-se de quando Devius escutou a canção de Devius pela primeira vez em Wendell. O mavole parecia uma criança sem lar. Agora, Herói e Devius são mais parecidos do que podem imaginar. Não importa como acabará, será ruim para ambos. Então, Herói diz que ficará de fora da batalha e que deixará que Heroína converse com Devius.

Não importa com quem você está jogando, Lester irá ser seu parceiro nessa missão. A mansão de Devius não é tão grande quanto o Deserto de Jadd, mas possui mais perigos ainda.

Vá ao quarto de Medusa e fale com Genoa. Heroína desculpa-se por não ter conseguido salvar Medusa. Genoa pergunta se a sua mestra morreu feliz. Heroína responde que Medusa se foi com uma expressão de grande felicidade no rosto. A mavole fica menos triste, então abre a porta para nós entrarmos.

Essa dungeon deverá ser bem difícil, especialmente por causa dos monstros Specter. Equipe Whisp e mande bala com as magias do pequeno espírito para derrotá-los, mas não espere facilidade, ele possui uma boa resistência a ataques mágicos. Contra os demais monstros, prefira atacar com magias de Gnome (Terra) Tome cuidado com os ataques físicos dos monstros (até mesmo do pequeno Tiny Knight), pois causam um dano considerável. Equipe Staff e mantenha distância atacando com magias. É provável que tenha que recuperar o MP a cada duas ou três telas; não tem problema, é assim mesmo.

Na primeira sala, siga em frente e salte para a grande engrenagem, então salte novamente para a plataforma à esquerda. Na sala seguinte derrote o monstro e acerte o sino três vezes para abrir a porta ao sul e pegar o MAGIC WALNUT na sacada. Feito isso, volte à sala com a primeira engrenagem e use-a para voltar à plataforma e continuar pela porta ao norte.

Siga sul e depois vá para a direita. Continuando pelo caminho, você deverá ver um baú; abra-o para pegar uma LONG SEED. Continue norte até chegar à próxima sala. Na sala seguinte, siga sul, ignorando o monstro. Na sala seguinte, siga sul para chegar a outra sacada e pegar um ANGEL GRAIL. Volte e salte nas engrenagens até chegar à porta no canto superior esquerdo.

Pegue o GUMMI FROG e siga pela porta ao norte. Continue e use uma magia de Vento no selo mais à frente. Na sala seguinte, mais um selo de Jinn para destruir; faça isso. Pegue um CHOCOLUMP no baú à esquerda e uma WIND COIN no baú à direita. O metaball ao sul só pode ser destruído pela Espada (Sword) ou pelo Machado (Axe). Cruze a porta à esquerda.

Suba nas pontes de madeira e cruze a porta ao sul. Dê a volta na sala e caia na plataforma abaixo. Pegue o GRANZ STEEL no baú à direita e faça o seguinte: primeiro, acerte o sino da esquerda DUAS vezes, então acerte o sino da direita DUAS vezes. Feito isso, volte à sala do metaball e procure por uma escadaria que leva ao andar superior e siga por ela.

Atravesse a sala saltando sobre as engrenagens até chegar à porta que fica no canto esquerdo da tela. Faça o mesmo na sala seguinte para chegar à porta no canto superior da tela.

Nessa sala há dois baús e quatro sinos. Nos baús há uma DARK COIN e um GUMDROP. Preste bastante atenção para não serrar: acerte o sino superior esquerdo TRÊS vezes, o sino superior direito DUAS vezes, o sino inferior direito UMA vez e o sino inferior esquerdo DUAS vezes. Fazendo corretamente, a porta se abrirá. Entre por ela.

Nós encontraremos Bogard preso numa jaula. Heroína tenta abri-la com sua arma, mas é inútil, pois uma poderosa barreira está impedindo qualquer coisa de

entrar ou sair. Bogard diz que a melhor forma de libertá-lo é derrotando Lord Devius. O Cavaleiro Gemma diz que na época em que Medusa ficou doente, ele poderia usar o poder de Mana para salvá-la, mas ele preferiu não fazê-lo, pois a lei do Clã Mana impede que o poder de Mana seja usado para fins pessoais. Dark Lord e Devius nutrem um grande ódio por ele, pois foi dele a ordem de não usar o poder em Medusa. Heroína diz que falará com Devius e pedirá para ele retirar o feitiço.

Retomando o controle, entre no corredor à direita até chegar ao quarto de Lord Devius, que está disposto a lutar. Heroína pede para o mavole contar-lhe a sua estória. Quem sabe ela poderá ajudá-lo. Devius diz que a única coisa que quer agora é a sua mãe de volta, mas isso Heroína e nem mesmo a deusa Mana poderá fazer. A jovem pede para o mavole olhar para o futuro, mas ele diz que eu futura só será tranqüilo quando ele livrar-se dos assassinos de sua mãe. Assim, a luta tem início.

LORD DEVIUS

=====

HP: 430

EXP: 70

LUCRE: 105

Lester irá ajudá-lo, mas ele nada poderá fazer, pois as armas Bow, Flail e Lance não causam dano no chefe. Assim como magias todas as magias, exceto Água, Madeira e Terra. Aconselho equipar Gnome combinado com o cajado (Staff) e ficar lançando magias de longe.

Você irá lutar sobre uma grande engrenagem, de forma que o cenário ficará rodando constantemente (quem tem labirintite, deve tomar cuidado para não ficar tonto).

Lord Devius possui três ataques: a magia Windslash, no qual o mavole lança três esferas de energia que causam dano médio com o elemento Vento; a magia Waterball, no qual ele lança várias projéteis que causam dano baixo por Água; e um ataque físico giratório, que causa dano bastante alto (cerca de 35).

Com Gnome, use a magia Defense Up para aumentar a defesa e resistir um pouco mais ao ataque giratório de Devius. Lembre-se de ficar longe, usando o cenário a seu favor.

=====

Após a luta, Devius cai derrotado e pede para ser finalizado logo. Heroína diz que reparou em Devius desde a primeira vez que eles se encontraram em Wendel. O rosto do avole ao olhar para a canção que Lester cantava mostrava dor e solidão. Heroína diz que não queria lutar com Devius, mas apenas conversar. É então que Julius fala com os dois. Ele diz que Herói recusou-se a matar o mavole, já que quer que ele sofra eternamente a dor da derrota e da perda de um ente querido. Heroína grita dizendo que não é nada disso, então Julius diz para Heroína atender ao último desejo de um mavole quase morto e usar a sua arma. Heroína diz que não veio à mansão para isso, então Julius diz que dará um elixir para curar as feridas de Devius, mas este recusa-se. O mavole diz que ninguém, além dele, pode decidir o destino da sua vida. Então, ele vira-se para Heroína e diz que ao ver o seu belo rosto, ele lembrou-se de sua mãe. Ele diz ainda que sua mãe era uma grande e sábia mavole, mas o amor cegou-lhe o coração e a perda do mesmo a fez ficar mais e mais doente. Heroína não deve seguir os passos de Medusa, ou terá o mesmo destino que ela. Irritado com Devius, Julius envia o seu servo, Goremand, para roubar a alma do mavole.

Medusa, Devius e Amanda estão mortos. A ira e a tristeza os cegaram e não os deixaram salvar ninguém. Heroína diz que Amanda sacrificou a sua vida para ajudarmos Devius e suas amigas da mansão, mas, no final eles não conseguiram. A jovem diz estar envergonhada. Lester pega harpa de Lord Granz e canta uma melodia em nome daqueles que morreram: a Canção da Morte.

A bela e triste canção de Lester é escutada por toda a cidade.
e os todos param para ouvi-la.
É uma canção triste e fala de dor,
Mas, de alguma forma, os corações ganham um pouco de conforto,
Mesmo ao coração daqueles que se foram.
A música consegue tocar até mesmo as pesadas muralhas de Granz Realm,
Onde seu imperador olha solitário o novo dia que nasce...

=====

===== C A P Í T U L O 7 =====

=====

===== A Penitência de Lord Granz =====

=====

=====

== JADD ==

=====

Após a cena, Genoa aparece e diz que seus mestres estão mortos, então ela irá deixar Jadd e voltar para o seu mundo. Antes de sair, no entanto, ela virase para o Herói e para Heroína e diz que Lady Medusa tinha um lugar especial para uma criatura, então eis que aparece Luna, um Espírito de Mana. É difícil para Heroína acreditar que um Espírito sagrado tenha seguido um mavole, mas o coração de Medusa é bem maior do que se pensa. Genoa fala que irá curar a maldição das demais mavoles da mansão com o sangue de Amanda e agradece a Lester por ter colhido o sangue da sua própria irmã. Genoa diz que os dois jovens são muito valentes e que eles devem seguir o seu próprio coração. Ela diz que talvez seja o momento de pôr um fim de uma vez por todas a todas as crueldades que os senhores de Granz Realm estão causando. Luna aproxima-se deles e diz que se o coração deles estiver repleto de coragem, ela também ajudará. Assim, ela entra para a nossa lista de Espíritos.

Depois, Bogard diz que os últimos acontecimentos o deixaram muito confuso e pede para ficar um pouco mais em Jadd e pensar sobre o que aconteceu. Herói e Lester partem na frente. De volta à entrada da mansão, Bogard começa a falar a seu amigo Lord Granz. O Cavaleiro culpa-se pela morte de Medusa. Recolhido em seus pensamentos, Bogard pensa estar vendo a figura de Mana, mas é apenas Heroína. Ao que parece, muito na jovem lembra a última sacerdotisa de Mana. Está na hora de partir, então Bogard entra no grupo de Heroína.

Vamos dar continuidade aos eventos que restam. Primeiro, vá ao Blacksmith e dê o Glimmering Helmet a Vega. Ao ver o elmo brilhante, ele nos dará 200 Lucre pelo serviço, mas, espere um pouco, ele havia nos prometido 400 Lucre! Escolha a segunda opção para rejeitar e ele te dará os 400 Lucre prometidos.

-> Concluimos o sidequest #16 - Cavaleiro Reluzente III.

Agora, vá e fale com Sr. Cannel novamente. Ele ficará feliz por termos conseguido resolver o puzzle e nos dará uma DUBBEAR'S GOLD.

-> Concluimos o sidequest #20 - Caminhada sem Fim

Agora, vá a Devius Manor.

=====
== DEVIUS MANOR ==
=====

Item: Peach Puppy

Chegando aqui, vá ao segundo andar da mansão (não confunda com a torre, que está infestada de monstros) e procure por uma garota chamada Priscila. Com todos os problemas da mansão resolvidos, já podemos pensar em amenidades. A mavole mestiça (meio humana, meio mavole, assim como Dark Lord) diz que hoje é o aniversário dela e nos dará um PEACH PUPPY Feito isso, volte a Menos.

=====
== MENOS VILLAGE ==
=====

Item: Rhinoloup x3.

Chegando no vilarejo, vá falar com Badra. Ela ficará feliz com o presente da neta e nos dará não um, mas três RHINOLOUP. Sem mais o que fazer, volte a jadd e siga em direção ao deserto.

-> Concluimos o sidequest #17 - Colegiais.

Estamos indo bem nessa de completarmos quests; já concluimos 9 e agora mais 2, totalizando 11. Estamos indo bem.

=====
== JADD DESERT ==
=====

Chegando no deserto, siga até a primeira tela de monstros, então vá pelo caminho inferior direito para chegar à tela que estava repleto de gás por causa do poder de Medusa. Com a morte da mavole, nós podemos seguir por aqui.

=====
== MIASMA GLEN ==
=====

Specter

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Trevas e todas as armas

Assassinant

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Kunckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Gumdrop, Holy Wood, Long Seed.

Specters continuam a infestar o lugar. Se está com Heroína, equipe Whisp e a festa está formada, mas se estiver com Herói terá que fugir da maioria das batalhas se estiver passando por aqui durante a noite.

Na primeira tela, apenas siga pela saída no canto superior esquerdo. Na segunda tela, basta abrir os baús para pegar uma LONG SEED e um HOLY WOOD, então sair pelo caminho inferior direito. Continue até a próxima divisa, onde você deverá seguir pelo caminho superior. Você poderá passar por detrás da rocha à direita dele; faça isso e conseguirá um CHOCOLUMP. Volte à tela anterior e siga para a esquerda.

Repare que aqui é um excelente lugar para evoluir Heroína. Equipe Staff e use magias de longe nos inimigos. Contra Specters use Whisp e contra Assassinan use Jinn. Como os monstros estão muito longe, eles não poderão te atacar. Talvez Specter lance uma magia ou outra, mas é raro acontecer e se acontecer, poderá tirar no máximo 30 de HP e um pouco de MP. Se estiver com Herói, deixe para evoluir mais à frente, aqui não é um bom lugar.

Siga para a esquerda e veja um baú na parte elevada; pegue-o para conseguir um ANGEL GRAIL. Volte e siga pelo caminho inferior direito até a próxima tela. Pegue o GUMDROP no baú um pouco ao sul, então volte à tela anterior. Siga para próximo de onde encontramos o Angel Grail e siga norte. Siga pelo caminho único até encontrar um save point e uma caverna; entre.

=====
== CASCADE CAVE ==
=====

Bumpkin

Tipo: Noturno / Diurno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Kunckle, Mace, Luz, Madeira

Spiny Cone

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Trevas, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Madeira

Killer Pansy

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Kunckle, Mace, Luz, Madeira

Gloomoth

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Malboro

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Kunckle, Mace, Luz, Madeira

ITENS: Oblong Seed, Jadd Hapm, Granz Steal, Flat Seed, Chacoal, Animal Bone

Está com Heroína? Equipe Luna e Staff e fique o mais distante possível dos monstros. Está com Herói? Equipe Sword e mande bala com ataques poderosos. Essas deverão ser uma dungeon bem fácil. Tome cuidado apenas com o monstro Spiny Cone, pois ele é imune aos ataques de Luna e à maioria das armas. Aqui também encontraremos o monstro Malboro, que deixa o item Wood Coin, o último que falta para conseguirmos juntar a coleção de moedas que o homem em Menos deseja ver. O monstro Bumpkin é muito fraco, sendo facilmente derrotados com magias de Luna ou armas como Sickle e Sword, no entanto, eles podem se auto-destruir, causando cerca de 100 pontos de dano ao HP de seus personagens; tome extremo cuidado com ele.

Siga para o canto superior esquerdo e corte as plantas com alguma arma cortante (Sword ou Sickle) para descobrir alguns itens e uma passagem acima; siga por esta.

Suba na plataforma no canto superior direito para pegar um GRANZ STEAL. Volte e suba nas plataformas à esquerda para encontrar mais gramas e uma porta escondida. Na sala seguinte, siga para a direita e siga pelo caminho inferior. Pegue um ANIMAL BONE à esquerda, então volte e continue pelo caminho à esquerda, no final da tela.

Pegue um CROOKED SEED no baú, então siga pela passagem a leste. Corte os arbustos à direita e siga norte. Pegue uma FLAT SEED à direita da entrada e siga norte, virando à esquerda para encontrar um selo de Luna, quebre-o e prossiga. Pegue um CHARCOAL no baú e volte. Entre na passagem ao norte. Continue pelo caminho único até encontrar um cipó que bloqueia uma passagem. Eles são feitos de um material mais resistente, então não poderemos cortá-los agora. Siga para a direita. Salve, cure-se e siga para a direita.

O grupo encontrará Julius. Ao ver o sangue de Amanda nas mãos dos jovens, ele diz que agora que já tomamos a vida de inocentes, podemos nos unir a ele e reconstruir o império sonhado por Vandole. Ele diz que Heroína é a descendente direta de Mana, a reencarnação da última deusa, e que irá dar-lhe o grande poder sagrado. Heroína diz que jamais faria algo assim, mas Julius está muito confiante. Irritada, a jovem ataca o homem, mas é apenas uma ilusão. Agora, o seu monstro virá nos atacar.

Se está jogando com Herói, Julius pedirá para darmos a ele o sangue de Amanda, mas Lester diz que o sacrifício da sua irmã não foi em vão e que malvado jamais tocará nele. Julius diz que reconstruirá o Império de Vandole, construindo o que o antigo imperador outrora tentara fazer. Irritado, Herói tentará atacar, mas é apenas uma ilusão.

POISON VINE

=====

HP: 750

EXP: 85

LUCRE: 135

Essa batalha será composta por duas fases. Na primeira, iremos enfrentar Poison Vine em uma pequena armadura de flores. Ele não causa danos altos nessa forma. Seus ataques são compostos de bolhas pequenas e fáceis de se esquivar. Se estiver com Herói, use qualquer arma, pois irá tirar a mesma quantidade de dano. Se estiver com Heroína, equipe Salamander e mande brasa.

Quando a armadura estiver destruída, Poison Vine irá correr e entrar numa enorme armadura florida. Siga-o e veja o tamanho da criança. O seu alvo deverá ser a o bulbo de energia da armadura, no chão. Você só poderá atacá-lo quando ele estiver aberto, caso contrário, não causará dano.

Enquanto ataca, deve se esquivar dos ataques de bolhas de Poison Vine, que está no topo da tela, e do gás venenoso, que dei-

xará com o status Poison. Além disso, esquive-se das garras com dentes que atacam no meio.

Lester deverá ser de mais ajuda que Bogard nessa batalha, mas o experiente Cavaleiro Gemma poderá servir como escudo. Para atacar o bulbo, use Sword (Herói) ou magias de Luna, equipado com a arma Sickle (Heroína).

Após destruir o bulbo, a Poison Bulb deverá ser o próximo a atacar. Sem o bulbo, a garra será destruída e o gás irá cessar. A sua preocupação agora deverá ser com a maldita cabeça, que irá desviar da maioria dos seus ataques.

A melhor forma de atacar a terceira forma será com a arma Bow, pois é sempre bom manter uma distância considerável da cabeça atiradora de bolhas. Com Herói, ataque sem parar, com Heroína, use Luna equipado com Bow sempre que o monstro aproximar-se das plataformas à esquerda, que você deve usar como suporte para poder atacar o chefe. Repare que os projéteis maiores podem ser rebatidos com Sword ou Staff, use-os para atacar o chefe e causar dano alto.

Quando a flor mudar de cor, significa que seu fim está próximo então, ela usará as bolhas rebatíveis mais vezes, aproveite a oportunidade.

=====

Após a batalha, Dryad, o Espírito da Madeira (melhor tradução = floresta) aparecerá. Ele foi capturado por Poison Vine, que passou a sugar sua energia, por isso ficou tão forte. O(a) jovem fala que está indo ao castelo de Granz e pede a ajuda do Espírito. Feliz por ter sido salvo, ele entra no nosso grupo.

Repare que Lester pode usar magias de Dryad também (para quê você achava que servia todo aquele MP?). Examine o cipó da tela após o save point e Dryad cortará os cipós. Após a cena, ele entrará definitivamente para nosso grupo. Siga em frente, pegue o JADD HAMP no baú e saia da caverna.

Salve e cure-se na estátua à esquerda e entre no Monte Illusia.

=====
== MONTE ILLUSIA ==
=====

Bumpkin

Tipo: Noturno / Diruno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Kunckle, Mace, Luz, Madeira

Howler

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Killer Pansy

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Kunckle, Mace, Luz, Madeira

Gloomoth

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Tin Tortoise

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Gray Ox

Tipo: Diurno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Angel Grail, Animal Bone, Big Seed, Chocolump, Gnome Icon, Big Seed, Granz Steel, Gumdrop, Gummi Frog, Jinn Icon, Gummi Frog, Magic Wallnut, Marble.

KEY-ITEM: Mace.

Os monstro Cherry Slime são vulneráveis somente a armas de longo alcance, como Flail e Bow. Se estiver com Herói, equipe Bow, pois é a melhor dentre as opções que temos. Se estiver com Heroína, aconselho equipar Whisp, trocando-o por Dryad quando encontrar o monstro Bumpkin.

Na primeira sala, derrote os monstros e aproxime-se da porta no canto superior esquerdo, que estará fechada. Para abri-la, você precisa fazer as duas rochas com o desenho de faces humanas sorrir. Assim, acerte-a com a sua arma para mudar a feição das rochas. Na sala seguinte, continue em frente e pegue o GUMMI FROG no baú ao sul. Feito isso, continue para a esquerda até sair da caverna.

Na próxima tela, novos inimigos. Aqui, você deverá mudar para Salamander para derrotar os monstros com facilidade. Ataque a rocha até que ela mude para uma expressão mais séria. Mais à frente há mais duas delas; faça o mesmo. A caverna tem um caminho único e não oferece perigos. Do lado de fora novamente, derrote os monstros e suba na plataforma a cima do baú, então salte para pegar um MARBLE. Pegue um GUMDROP no baú no canto superior esquerdo e destrua o selo com a magia de Dryad.

Dentro da caverna, continue em frente. Derrote os monstros e pegue um JINN ICON no baú. Continue em frente até sair novamente da caverna. Reparou como o Monte Illusia tem muito entra e sai?

Suba as escadas ao norte e caia para a plataforma mais abaixo à direita. Siga norte, saltando sobre as elevações, até chegar a dois baús, pegando um GUMMI GROG e um ANGEL GRAIL. Volte ao começo da área e continue seguindo norte. O baú contém um MAGIL WALLNUT. Repare que você não pode acertar a face de pedra, então provavelmente é uma pista para mais à frente. Continue norte até a próxima tela.

Se está com Heroína, mude para Gnome, se está com Herói, equipe uma arma de corte, como Sword ou Sickle e siga em frente. Você será atacado por um grupo de cinco Tin Tortoises: se estiver com Heroína, fique longe e ataque com Gnome + Staff; se está com Herói, mande bala com seus ataques físicos. Derrotando os monstros, ganhará a arma MACE. Sem mais, entre na caverna.

Ataque a face até que ela fique com uma expressão de raiva, então volte até a tela com a face que não pudemos acertar para encontrar uma nova passagem. No interior da caverna, derrote os monstros e acerte as tochas até que elas fiquem com uma expressão de raiva. Repare que há uma delas escondida na passagem ao sul da porta no canto superior direito. Acertando todas, a porta no canto superior esquerdo será aberta. Abra os baús para pegar uma BIG SEED, um GRANZ STEEL e um CHOCOLUMP, então volte. Agora, acerte todas as faces até que elas fiquem com uma expressão de tristeza, então a porta no canto superior direito será aberta. Repare que aqui é um excelente lugar para conseguir uma Wood Coin para o mini-game.

Na próxima tela, suba na plataforma e dê a volta pela rocha pontuda para pegar um GNOME ICON. Continue em frente até sair da caverna. Derrote os monstros e pegue um ANIMAL BONE no baú ao norte. Feito isso, siga leste para chegar ao

castelo do reino de Granz Realm.

```
=====
==  GRANZ CASTLE  ==
=====
```

Anthrosect

Tipo: Noturno / Diruno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Chobin Hoodlum

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Duck General

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Goblin Guard

Tipo: Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Dainslaif

Tipo: Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Granz Soldier

Tipo: Diurno / Noturno

Granz Wizard

Tipo: Diurno / Noturno

ITENS: Angel Grail, Animal Bone, Chocolump, GGator Skin, Chocolump, Granz Steel, Gumdrops, Gummi Frog, Granz Steel, Long Seed, Magic Wallnut, Round Seed.

KEY-ITEM: Golden Key, Silver Key (somente para Heroína), Lance.

```
=====
=                                     =
=               H E R Ó I             =
=                                     =
=====
```

Finalmente chegamos ao Castelo de Granz Realm. O castelo construído pelas pessoas que mais amaram Granz Realm agora é o lar daqueles que essas mesmas pessoas mais temem.

Retomando o controle, entre no castelo. Goremand lança um feitiço na porta, impedindo qualquer pessoa de sair do castelo. Salve e cure-se na estátua à esquerda, então siga pelo caminho ao norte.

Os soldados que encontraremos aqui serão inimigos formidáveis, pois possuem um enorme HP e tiram metade da vida de Heroína com apenas um ataque. Eles não são vulneráveis a nenhum elemento específico, mas a equipe Gnome, pois os demais inimigos são fracos contra seus ataques.

Siga para a direita e siga sul, saltando sobre a barreira. Continuando sul, pegue um CHOCOLUMP e volte. Faça o mesmo, mas indo para a esquerda e pegará um MAGIC WALLNUT, volte. Entre na porta logo à frente. Desça as escadas e salte sobre a barreira para pegar um ANGEL GRAIL. Feito isso, volte à tela anterior pois a porta ao sul leva a uma área sem itens, apenas monstros.

Entre na porta do lado oposto. Desça as escadas e derrote os soldados. Quando os derrotar, siga pela porta ao sul para chegar ao outro calabouço. Aqui, você deverá encontrar Vega novamente. Ele diz que os equipamentos que conseguimos para ele não o fez um soldado melhor, ao contrário, ele agora é visto como uma peça de decoração. Ele diz que depois de ter nos encontrado tantas vezes, finalmente percebeu qual é a maior virtude de um soldado: a bondade. Vega diz que percebeu bondade em nós desde o primeiro momento que nos viu, mas nunca havia atentado para como isso era importante. Como recompensa por termos tanta bondade, ele nos dará uma DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #20 - Cavaleiro Reluzente IV.

Pegue o CHOCOLUMP no baú e examine a cela ao sul. Herói encontrará Willy. Infelizmente, a chave que acabamos de pegar não abre a cela do jovem. Willy diz para não preocupar-se com ele agora; depois que derrotarmos Dark Lord, teremos que voltar aqui e libertá-lo. Volte à tela onde enfrentamos os primeiros soldados e use a Golden Key para abrir a porta.

Siga norte, mas tome cuidado com os espinhos no chão. Derrote os soldados e cruze a sala. Aqui, há dois baús, com um MAGIL WALLNUT e um ANIMAL BONE, mas eles estão guardados por monstros, então tome cuidado. Na sala seguinte, há 4 soldados; derrote-os para conseguir a arma LANCE e saia pela porta ao norte.

Suba a escada à esquerda, derrote os monstros e cruze a porta ao norte. Pegue um GRANZ STEEL, então desça as escadas próxima. O baú do outro lado da sala é um monstro, então ignore-o e siga norte para pegar um GUMDROP e um LONG SEED. Feito isso, saia pela porta ao norte.

Vá para a esquerda e siga norte pelo corredor. Na sala seguinte, haverá vários soldados, alguns espinhos e dois Polter Boxes; derrote todos os inimigos e abra os dois baús para conseguir um GRANZ STEEL e um GATOR SKIN. Volte para a sala anterior e entre na porta logo ao sul.

Nós entraremos no quarto de Lord Granz. É então que Bogard aparecerá dizendo que há uma barreira protetora que impede que monstros entrem aqui. Herói fica feliz por saber que Bogard está vivo. Pouco depois, Willy e Heroína aparecerão no quarto. O jovem prisioneiro pergunta sobre Amanda, então Herói é obrigado a dizer que ela está morta. Vendo que todos estão tristes, Lester aproxima-se de Willy e diz que Amanda foi sua irmã e promete cantar para o ex-escravo depois que eles saírem dali. Lester diz que Devius sempre se referia a Lord Granz como se ele estivesse vivo, então eles deveriam procurar alguma pista sobre seu paradeiro por lá. Bogard diz que Granz sempre foi o tipo de homem que conseguia encorajar os mais fracos corações. Ele recorda-se de um dia em que eles foram capturados pelos soldados de Vandole e tiveram que passar a noite na prisão. Nessa noite, Granz começou a cantar e seu coração se encheu de coragem e alegria. Assim, no outro dia, eles puderam escapar. Bogard diz que Herói é o verdadeiro cavaleiro de Heroína, e não ele. Assim, apenas os dois poderão derrotar Dark Lord e seus comparsas. Assim, Heroína entrará para o grupo.

Retomando o controle, examine a estante à esquerda para encontrar o diário de Lord Granz. Leia-o por três vezes.

Dia de Unide

Hoje finalmente nasceu Gurnda (Devius), nosso amado filho. Ele se parece muito com a sua mãe, herdando, inclusive seu enorme poder mágico. Ele terá que viver em Mavolia por algum tempo para recuperar sua frágil saúde. Durante esse tempo, ela não poderá mais abraçá-lo. Se eu pudesse viver em Mavolia, todos nós viveríamos em paz.

Dia de Luna

O que eu devo fazer? Medusa está cada dia mais fraca. Talvez ela tenha que voltar para Mavolia também. Não bastou perder Gurnda, mas agora terei que perder também Medusa? Não posso deixar isso acontecer, eu não resistiria. Vou pedir a Bogard que use o poder secreto de Mana para curar Medusa.

Dia de Gnome

Medusa procurou Lord Lee para pedir-lhe ajuda com sua doença. Ela está muito fraca para abrir o portal para Mavolia, então ele é a única pessoa que poderá ajudá-la a voltar para o seu mundo. Eu estou inconsolável... Lee falou-me que os mavoles que retornam para Mavolia têm sua memória apagada como punição por terem deixado o seu mundo. Mas, não tem problema, pelo menos ela estará curada. Medusa merece viver, mesmo que eu tenha que passar pela mais cruel penitência. Gurnda também não lembra-se de mim, mas ainda tenho Stroud. Lee me falou que Gurnda cuidará de Medusa. Talvez por algum milagre voltemos a ser uma grande e feliz família algum dia...

Após a leitura do diário, Herói percebe que há um espaço vago na estante. Ponha o diário no espaço vago e um barulho será ouvido. Uma porta abriu-se em algum lugar; vamos investigar.

Saia e siga norte para chegar ao quarto de Dark Lord. Continue até a sala seguinte, onde você encontrará um MAGIC WALLNUT, um GUMMI FROG e um ROUND SEED nos baús do outro lado da barreira. Salve e cure-se na estátua então siga para a esquerda. Continue até a sacada para encontrar uma enorme ave.

GARUDA

=====

HP: 560 EXP: 100 LUCRE: 120

Um chefe bem fácil, principalmente se comparado ao último que enfrentamos. O mergulho de Garuda não é tão poderoso, mas tome cuidado com o ataque de vento, que chega a causar cerca de 50 de dano ao seu HP. Outro ataque poderoso de Garuda é um ataque de Fogo que deixa com o status Burn, tome cuidado. Garuda ainda tem um poderoso mergulho, no qual ele prende Herói e ataca-lhe algumas vezes, sendo impossível de escapar.

Para atacar, equipe Bow e mande brasa. Herói possui uma resistência a ataques físicos bem alta e o chefe fica parado por uns cinco segundos após o ataque; aproveite a oportunidade para causar grandes danos.

=====

Após a batalha, você pode ir para a direita e salvar numa outra estátua, mas esta não irá curar seu HP, então aconselho voltar ao quarto de Dark Lord e curar-se.

Nós finalmente encontraremos toda a trupe de Dark Lord, mas espere, Julius não está aqui. Independente disso, Herói perguntará por que ele está fazendo tantas pessoas sofrer. Dark Lord diz que em toda batalha, sacrifícios são necessários e diz para Herói olhar para as suas mãos. Com certeza elas já mataram muitos até que ele pudesse chegar até o líder de Realm. É então que o jovem mostra que aprendeu bem as palavras de Cibba e de Lord Granz, violência só atraía mais violência, por isso, ele prefere evitar a luta, se possível. Dark

Lord diz que Lord Hermann lutou também na guerra contra Vandole e que ele também derramou muito sangue em nome de Lord Granz. Como pode o filho de alguém assim pedir para não lutar? Dark Lord diz que Herói considera Granz Realm como um pequeno jardim, que ele poderá moldar da forma como lhe aprazar, pois é isso que os homens da guerra pensam sobre seu país... Após falar, Dark Lord pede para ninguém interromper-lhe, pois ele quer lutar sério agora.

DARK LORD

=====

HP: 530

EXP: 120

LUCRE: 180

Uma batalha média. Em comparação à última, essa será um pouco mais difícil. Equipe Bow e esconda-se atrás dos obeliscos para evitar os ataques de Dark Lord. Sua espada está enfeitiçada com o poder de Jinn, então causará dano por Vento e o status Paralysis, o que lhe obriga a ficar longe. Como você está equipado com Bow, não terá problemas. Esquive-se dos ataques a longa distância de Dark Lord, pois eles também causam o status Paralysis. As magias não chegam a causar muito dano, não passam de 40, mas podem deixar com o status Darkness e causam dano por Trevas.

Heroína deverá morrer logo no começo da batalha, não se preocupe, não foi você quem jogou mal, ela é que é suicida. Como as magias não irão causar dano em Dark Lord, ela não fará diferença alguma.

=====

Após a batalha, Dark Lord pede para Isabella retirar a sua máscara. O filho mais velho de Lord Granz e Lady Medusa é, assim como Devius, um mavole. No entanto, nunca recebeu o mesmo tratamento dado por seu pai ao seu irmão. É por isso que ele sentia um ódio grande em relação ao patriarca de Granz Realm. Herói, com lágrimas nos olhos, diz que não queria ser o responsável pelas mortes de Dark Lord, ou de Devius ou de Medusa. Dark Lord diz que conhecia Herói e sabia dos ensinamentos que ele recebia do grande Cavaleiro Gemma, por isso asbe o quanto Herói tentou evitar as mortes. No entanto, o destino é tão estranho que chega a ser cômico. Ele diz que o real inimigo de Granz Realm não era ele, mas sim Julius, então morre. Diante do corpo do seu amado, Isabella diz que matará Julius nem que seja a última coisa que ela faça.

É então que Goremand aparece. Ele ataca Herói e Heroína com uma poderosa magia e ordena a Isabella que lhe dê o a chave do Santuário de Mana. Como a bela mavole recusa-se, ele come a alma de Dark Lord. Irada com o maldito, Isabella libera todo o seu poder de mavole e transforma-se num perigosa e poderosa criatura.

E foi a última coisa que viram naquele tenebroso castelo.

Mais uma vez, ele não foi capaz de proteger-se.

Caçado por tenebrosos pesadelos ele tornou-se inútil.

No entanto, não sabe ele que bons amigos podem pôr pesadelos para dormir...

Mais uma vez, ele deve acordar para ver os rostos daqueles que ele tanto ama.

A música deve ser suave, pois o momento de felicidade pode ser-lhe o último se ele não acredita neles.

=====
= H E R O Í N A =
=
=====

Retomando o controle, entre no castelo. Goremand lança um feitiço na porta, impedindo qualquer pessoa de sair do castelo. Salve e cure-se na estátua à esquerda, então siga pelo caminho ao norte.

Essa sala é excelente para evoluir Herói, pois os guardas tiram pouco de HP do jovem aventureiro e há uma estátua logo abaixo, que pode curar o seu HP assim que precisar.

Siga para a direita e siga sul, saltando sobre a barreira. Continuando sul, pegue um CHOCOLUMP e volte. Faça o mesmo, mas indo para a esquerda e pegará um MAGIC WALLNUT, volte. Entre na porta logo à frente. Desça as escadas e salte sobre a barreira para pegar um ANGEL GRAIL. Feito isso, volte e cruze a porta ao sul.

Nós entraremos no calabouço. Entre na prisão aberta logo abaixo e cairemos numa armadilha. Derrote o soldado que aparecerá o mais depressa possível e os Polters Boxes. Lembre-se que esses monstros só são atingidos por magias ou por ataques de Kunckle. Após derrotar todos os monstros, conseguiremos a GOLDEN KEY. Ao sair da prisão, alguns monstros aparecerão; derrote-os e volte para a tela onde enfrentamos os primeiros soldados.

Entre na porta do lado oposto. Desça as escadas e derrote os soldados. Quando os derrotar, siga pela porta ao sul para chegar ao outro calabouço. Aqui, você deverá encontrar Vega novamente. Ele diz que os equipamentos que conseguimos para ele não o fez um soldado melhor, ao contrário, ele agora é visto como uma peça de decoração. Ele diz que depois de ter nos encontrado tantas vezes, finalmente percebeu qual é a maior virtude de um soldado: a bondade. Vega diz que percebeu bondade em nós desde o primeiro momento que nos viu, mas nunca havia atentado para como isso era importante. Como recompensa por termos tanta bondade, ele nos dará uma DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #19 - Cavaleiro Reluzente IV.

Pegue o CHOCOLUMP no baú e examine a cela ao sul. Heroína verá alguém familiar. É então que ela reconhece Willy, o seu grande amigo de infância! Bogard tentará abrir a jaula com sua espada, mas ela está bem lacrada. Então, um pássaro aparece trazendo alguma coisa em seu bico: são chaves! Com a SILVER KEY em mãos, poderemos libertar Willy e com a GOLDEN KEY, poderemos abrir a porta ao norte da sala principal. Do lado de fora da cela, Willy conta sobre Herói e sobre o quanto esteve culpando-se por não ter conseguido salvá-la 8 anos atrás na casa de Lord Hermann. Heroína conta que encontrou Herói e que está indo encontrá-lo nesse exato momento, então Willy decide entrar para o seu grupo. Bogard ficará para trás tentando libertar os demais prisioneiros e pedirá para encontrarmos no quarto de Lord Grans, pois lá há uma barreira feita pelo próprio Granz que impede que forças malignas entrem lá.

Siga norte, mas tome cuidado com os espinhos no chão. Derrote os soldados e cruze a sala. Aqui, há dois baús, com um MAGIL WALLNUT e um ANIMAL BONE, mas eles estão guardados por monstros, então tome cuidado. Na sala seguinte, há 4 soldados; derrote-os para conseguir a arma LANCE e saia pela porta ao norte.

Suba a escada à esquerda, derrote os monstros e cruze a porta ao norte. Pegue um GRANZ STEEL, então desça as escadas próxima. O baú do outro lado da sala é um monstro, então ignore-o e siga norte para pegar um GUMDROP e um LONG SEED. Feito isso, saia pela porta ao norte.

Vá para a esquerda e siga norte pelo corredor. Na sala seguinte, haverá vários soldados, alguns espinhos e dois Polter Boxes; derrote todos os inimigos

e abra os dois baús para conseguir um GRANZ STEEL e um GATOR SKIN. Volte para a sala anterior e entre na porta logo ao sul.

Nós encontraremos Bogard, junto com Herói e Lester. O jovem prisioneiro pergunta sobre Amanda, então Herói é obrigado a dizer que ela está morta. Vendo que todos estão tristes, Lester aproxima-se de Willy e diz que Amanda foi sua irmã e promete cantar para o ex-escravo depois que eles saírem dali. Lester diz que Devius sempre se referia a Lord Granz como se ele estivesse vivo, então eles deveriam procurar alguma pista sobre seu paradeiro por lá. Bogard diz que Granz sempre foi o tipo de homem que conseguia encorajar os mais fracos corações. Ele recorda-se de um dia em que eles foram capturados pelos soldados de Vandole e tiveram que passar a noite na prisão. Nessa noite, Granz começou a cantar e seu coração se encheu de coragem e alegria. Assim, no outro dia, eles puderam escapar. Bogard diz que Herói é o verdadeiro cavaleiro de Heroína, e não ele. Assim, apenas os dois poderão derrotar Dark Lord e seus comparsas. Assim, Herói entrará para o grupo.

Retomando o controle, examine a estante à esquerda para encontrar o diário de Lord Granz. Leia-o por três vezes.

Dia de Unide

Hoje finalmente nasceu Gurnda (Devius), nosso amado filho. Ele se parece muito com a sua mãe, herdando, inclusive seu enorme poder mágico. Ele terá que viver em Mavolia por algum tempo para recuperar sua frágil saúde. Durante esse tempo, ela não poderá mais abraçá-lo. Se eu pudesse viver em Mavolia, todos nós viveríamos em paz.

Dia de Luna

O que eu devo fazer? Medusa está cada dia mais fraca. Talvez ela tenha que voltar para Mavolia também. Não bastou perder Gurnda, mas agora terei que perder também Medusa? Não posso deixar isso acontecer, eu não resistiria. Vou pedir a Bogard que use o poder secreto de Mana para curar Medusa.

Dia de Gnome

Medusa procurou Lord Lee para pedir-lhe ajuda com sua doença. Ela está muito fraca para abrir o portal para Mavolia, então ele é a única pessoa que poderá ajudá-la a voltar para o seu mundo. Eu estou inconsolável... Lee falou-me que os mavoles que retornam para Mavolia têm sua memória apagada como punição por terem deixado o seu mundo. Mas, não tem problema, pelo menos ela estará curada. Medusa merece viver, mesmo que eu tenha que passar pela mais cruel penitência. Gurnda também não lembra-se de mim, mas ainda tenho Stroud. Lee me falou que Gurnda cuidará de Medusa. Talvez por algum milagre voltemos a ser uma grande e feliz família algum dia...

Após a leitura do diário, Herói percebe que há um espaço vago na estante. Ponha o diário no espaço vago e um barulho será ouvido. Uma porta abriu-se em algum lugar; vamos investigar.

Saia e siga norte para chegar ao quarto de Dark Lord. Continue até a sala seguinte, onde você encontrará um MAGIC WALLNUT, um GUMMI FROG e um ROUND SEED nos baús do outro lado da barreira. Salve e cure-se na estátua então siga para a esquerda. Continue até a sacada para encontrar uma enorme ave.

GARUDA

=====

Um chefe bem fácil, principalmente se comparado ao último que enfrentamos. O mergulho de Garuda não é tão poderoso, mas tome cuidado com o ataque de vento, que chega a causar cerca de 50 de dano ao seu HP. Outro ataque poderoso de Garuda é um ataque de Fogo que deixa com o status Burn, tome cuidado. Garuda ainda tem um poderoso mergulho, no qual ele prende Herói e ataca-lhe algumas vezes, sendo impossível de escapar.

Para atacar, equipe Gnome + Staff ou Bow e mande brasa com os ataques. com sorte, a magia de Gnome poderá atingir duas vezes e tirar cerca de 100 pontos cada acerto.

=====

Após a batalha, você pode ir para a direita e salvar numa outra estátua, mas esta não irá curar seu HP, então aconselho voltar ao quarto de Dark Lord e curar-se.

Nós finalmente encontraremos toda a trupe de Dark Lord, mas espere, Julius não está aqui. Independente disso, Heroína dirá que não veio lutar, mas conversar. Dark Lord diz não estar com humor para ouvir mais um sermão purificada descendente de Mana. Ela, no entanto, diz que mesmo ele tendo matado seus e todos os seus amigos do Vilarejo de Mana, ela não sente ódio por ele. Antes de conhecê-lo melhor, ela sentia apenas ódio, mas agora o sentimento é outro: é algo mais parecido com pênha. Herói diz que finalmente compreendeu o que Lord Granz sempre dizia: violência só gera violência e nenhuma vitória. Dark Lord diz que Lord Hermann, o pai de Herói, lutou também na guerra contra Vandole e que ele também derramou muito sangue em nome de Lord Granz. Como pode o filho de alguém assim pedir para não lutar? Dark Lord diz que Herói considera Granz Realm como um pequeno jardim, que ele poderá moldar da forma como lhe aprazar, pois é isso que os homens da guerra pensam sobre seu país... Ele diz, ainda, que o poder de Mana não pode ser monopolizado por um pequeno grupo de pessoas sem visão para usar tal força, por isso irá tirá-lo de Heroína a qualquer custo. Heroína diz que Dark Lord está sem consciência dos seus atos e que precisa acordar. Se o poder de Mana está nas mãos de poucos é porque ele é muito perigoso para ser usado por qualquer um. Dark Lord rebate dizendo que o próprio Vandole era do Clã Mana e tinha ambições malignas, por isso, não é justo que o povo de Mana sozinho tenha o controle de tamanho poder. Heroína diz que jamais deixaria um outro Vandole aparecer, por isso está convencendo Dark Lord a mudar de idéia em relação às pessoas do Clã Mana. No entanto, o imperador de Realm diz que a jovem está sofrendo do mesmo mal que seu pai, Lord Granz; é apenas um boneco, controlado pelas vontades da deusa Mana.

DARK LORD

=====

HP: 530 EXP: 120 LUCRE: 180

Uma batalha média. Em comparação à última, essa será um pouco mais difícil. Equipe Staff + Gnome e fique atacando de longe. O Herói deverá ser uma grande ajuda aqui, uma vez que Dark Lord é imune a quase todos os elementos e resistente a magias. Fique de longe, atacando sempre. Quando Herói estiver perto de morrer, apenas espere-o morrer, então use um Angel Grail para fazê-lo retornar à vida; não aproxime-se de Dark Lord por nada ou irá morrer com apenas um ataque.

=====

Após a batalha, Dark Lord pede para Isabella retirar a sua máscara. O filho mais velho de Lord Granz e Lady Medusa é, assim como Devius, um mavole. No entanto, nunca recebeu o mesmo tratamento dado por seu pai ao seu irmão. É por isso que ele sentia um ódio grande em relação ao patriarca de Granz Realm. Herói, com lágrimas nos olhos, diz que não queria ser o responsável pelas mortes de Dark Lord, ou de Devius ou de Medusa. Dark Lord diz que conhecia Herói e sabia dos ensinamentos que ele recebia do grande Cavaleiro Gemma, por isso asbe o quanto Herói tentou evitar as mortes. No entanto, o destino é tão estranho que chega a ser cômico. Ele diz que o real inimigo de Granz Realm não era ele, mas sim Julius, então morre. Diante do corpo do seu amado, Isabella diz que matará Julius nem que seja a última coisa que ela faça.

É então que Goremand aparece. Ele ataca Herói e Heroína com uma poderosa magia e ordena a Isabella que lhe dê o a chave do Santuário de Mana. Como a bela mavole recusa-se, ele come a alma de Dark Lord. Irada com o maldito, Isabella libera todo o seu poder de mavole e transforma-se num perigosa e poderosa criatura.

E foi a última coisa que viram naquele tenebroso castelo.

Mais uma vez, ela não foi capaz de proteger-se.

Caçada por tenebrosos pesadelos ela tornou-se inútil.

No entanto, não sabe elz que bons amigos podem pôr pesadelos para dormir...

Mais uma vez, ela deve acordar para ver os rostos daqueles que tanto ama.

A música deve ser suave, pois o momento de felicidade pode ser-lhe o último se ela não acreditar neles.

M I S S Õ E S	
MISSÕES INICIADAS	MISSÕES CONCLUÍDAS
	#16 - O Cavaleiro Reluzente III
	#17 - Colegiais
#19 - O Cavaleiro Reluzente IV	#19 - O Cavaleiro Reluzente IV
	#20 - Caminhada sem Fim

=====

== TOWN OF ISHE ==

=====

Os jovens acordam numa pequena casa na cidade de Ishe. No quarto também estão Lester, Willy, Bogard, Cibba e uma misteriosa mulher de cabelos dourados. Fale com todos duas vezes: Willy diz que sonhou que todos os aldeões do Vilarejo de Mana estavam vivos e conta como gostaria que isso fosse realmente verdade; Herói/Heroína diz que eles dormiram por três dias inteiros e que foram salvos pela mulher de cabelos dourados; Lester diz que estávamos desaparecidos há vários dias, mas uns pássaros os ajudaram a encontrar-nos; Bogard diz que a mulher de cabelos dourados chama-se Sarah e ela é amiga dele e de Cibba desde o tempo em que ele lutava como Cavaleiro Gemma e que possui um enorme poder misterioso; Sarah diz que os pássaros são grandes amigos dela e que foram eles quem ajudaram no resgate. Após falar com todos, volte e fale com Cibba.

Heroína/Herói diz que foram inúteis como guerreiros, pois falharam em proteger Medusa, Devius, Dark Lord e Amanda. Cibba diz que não sabia que Medusa estava viva e começa a pensar na dor que Granz sentiu por ter perdido sua esposa e que o próprio Lee sentiu por esconder de seu melhor amigo onde estavam seu filho e esposa. Cibba di que em momentos como esse ele sente-se um inútil, assim como Herói/Heroína. Todos estão pensativos, então Willy vê que a tempestade de areia parou. No mesmo instante, um pássaro entra na casa e informa aos demais que Julius conseguiu pegar o pingente de Heroína com Isabella e está se dirigindo ao Santuário de Mana. Se ele chegar lá, dezenas de guerreiras de Mana morrerão em vão protegendo o Santuário, nenhuma delas é poderosa o suficiente para parar Julius e seus monstros. Mas, se ele conseguir pôr as mãos no poder da grande deusa, então nada mais poderá detê-lo. Herói aproxima-se de Cibba e pede-lhe a localização da Espada de Mana. Cibba diz que a espada sagrada foi colocada no interior de um imenso vulcão e está muito bem protegida. Herói terá que passar por muitos desafios se quiser usá-la. No entanto, a Espada não pode ser usada por qualquer pessoa; a própria escolhe seu portador. Willy diz que Julius foi o mentor do ataque ao Vilarejo de Mana, matando vários inocentes; como principal arma da deusa de Mana, com certeza a Espada aceitará um portador que tentasse detê-lo. Cibba, no entanto, alerta que Herói/Heroína tem as mortes de Medusa, Devius e Dark Lord, pessoas de coração confuso, mas puros. Todos estão desanimados, mas o velho sábio diz que o julgamento deve ser feito pela própria Espada, nós não podemos temê-la, pois é a nossa única esperança. Willy irá acompanhar Heroína enquanto Lester acompanhará Herói em sua jornada.

OBS: Se você está jogando com Heroína, irá reparar que ela é quem pergunta ao mago Cibba da localização da Espada de Mana. A jovem de Mana não irá usar a Espada de Mana propriamente dita, ela será uma fonte inesgotável de poder para os Espíritos de Mana (repare no nome das magias finais dos Espíritos?).

Vamos falar novamente com Cibba. Nós passamos muito tempo desacordados, então ele tem muita informação para nos dar.

PINGENTE DE MANA: O Pingente de Mana é a chave do Santuário de Mana. Sempre, o guardião da chave é uma das mais poderosas feiticeiras do Vilarejo de Mana e é escolhida em conjunto por todas as feiticeiras. A última guardiã da chave foi

Elise, a mãe de Heroína.

SANTUÁRIO DE MANA: Segundo a lenda, a deusa de Mana tornou-se uma árvore para poder espalhar seu poder através de seus frutos. O poder de Mana pode ser sentido em todo o mundo, mas é muito mais poderoso no Santuário, pois é lá onde está a Árvore de Mana, ou melhor, a deusa Mana transformada em árvore. Durante muito tempo, as mulheres de Mana são suas protetoras.

ÁRVORE DE MANA: Diz a lenda que a deusa Mana transformou-se em uma enorme árvore para espalhar seus poderes por todo o mundo. Suas raízes criaram a terra e suas folhas tocam o Céu. A Árvore de Mana foi criada para dar poder àqueles que tocam seu tronco e comem do seu fruto, mas a energia precisa ser renovada, pois, caso o seu poder seja consumido de forma errada, o planeta começará a morrer.

CLÃ MANA: Antes de transformar-se em árvore, a deusa Mana tinha alguns guardiões: são criaturas lendárias e Espíritos elementares. As criaturas desapareceram com o tempo, mas podem ser invocadas sempre que a Árvore de Mana está em perigo. Já os Espíritos, usando da sua imortalidade, uniram-se aos humanos e passaram a proteger a Árvore de Mana. O Clã Mana reúne os mais valorosos guerreiros para a missão de proteger a deusa. Os Cavaleiros Gemma geralmente são membros do Clã Mana.

ERA DAS TREVAS: Um nave com enorme poder de fogo... Dime Tower, uma torre para alcançar o Céu... Exércitos de monstros... O Imperador Vandole usou o poder de Mana para construí-los. A sua idéia era que o poder da deusa deveria ser usado para proporcionar o progresso dos homens. No entanto, nem todas as civilizações estão prontas para o progresso repentino. Logo, com o desenvolvimento das cidades veio o crime, leis rígidas de controle, corrupção e todos os problemas possíveis do "progresso". Essas décadas de Império foram conhecidas como Era das Trevas.

ESPADA DE MANA: A lenda conta que certa vez a deusa Mana empunhou uma espada. A bela arma era repleta de pedras, sendo confeccionada especialmente para ela. A deusa, no entanto, fez pouco caso da arma, dando-a para um de seus Cavaleiros Gemma. Alguns entenderam o fato de forma distorcida e até hoje ninguém tem certeza das reais intenções da deusa. O que se sabe ao certo é que a Espada não pôde ser tocada por ninguém. No entanto, na Era das Trevas, um dos Cavaleiros Gemma pegou a arma e conseguiu empunhá-la. No mesmo instante, a Espada retomou o seu brilho e seu encanto, tornando-se bela e fatal novamente. Cibba acredita que, como a deusa rejeitou a Espada, seu poder é aumentado de acordo com o coração daquele que a empunha.

JULIUS: Cibba recusa-se a responder quem é Julius e o que ele quer com o Santuário.

MÃE VERDADEIRA: Cibba diz que Heroína precisa olhar mais atentamente para descobrir quem é a sua verdadeira mãe. Essa opção só estará disponível para Heroína.

Retomando o controle, fale com Sarah várias vezes. Eventualmente, ela contará um pouco sobre o passado de Bogard. Na época em que ele trabalhava como Cavaleiro Gemma, ele amou muito uma pessoa, no entanto, ela acabou morrendo de forma trágica. Desde esse dia, ele tem sido um pouco frio com todos; ele não quer envolver-se assim com ninguém para não ter que passar por toda aquela dor novamente. Se estiver jogando com Heroína, a conversa continuará. Sarah diz que o velho Cavaleiro Gemma vê Heroína como uma filha e que é para ela tomar cuidado, pois Bogard não conseguiria passar pela dor de perder alguém que ama mais uma vez.

Saia da casa e entre na casa ao norte para encontrar o Blacksmith. Procure por um homem chamado Ghamdi. Ele pedirá uma fruta aleatória para você. Após dar-lhe a fruta, saia da casa e reentre para que ele peça-lhe mais um fruta; dê também. Faça isso cinco vezes e receberá um DUDBEAR'S GOLD ao final da última fruta. Frutas podem ser conseguidas ao dar duas ou mais sementes para a árvore da Hot House: Trent. Para saber como conseguir cada fruta, leia a seção Trent no final do detonado.

-> Começamos e concluímos o sidequest #20 - Cesta de Frutas.

A casa à esquerda é o INN; entre nele. Procure por um homem chamado Mahar e fale com ele. O homem diz estar fazendo um remédio que cura todas as doenças, mas ele não consegue encontrar os materiais necessários para completar o medicamento. Ele diz que precisa de um verme chamado Bubu. Responda a primeira opção para aceitar a quest e vamos atrás do monstro. Para conseguir o item, saia de Ishe pela saída sul e derrote os monstros Basilisks. Eles são fracos contra magias de Fogo e contra armas cortantes, como a espada. Conseguindo o item, volte ao INN e fale novamente com Mahar. Ele diz que o verme precisa ter mais de 20 polegadas. Se o verme for muito pequeno, volte e lute novamente até conseguir um maior. Dependendo do tamanho do verme, conseguiremos mais dinheiro. Eu não acho vantagem ficar lutando até conseguir um muito grande, pois a diferença de prêmio é muito pequena (100 para o menor e 400 para o maior).

-> Começamos e concluímos o sidequest #27 - O Verme Bubu.

No lado de fora do INN, próximo a entrada, está o feirante Mutsu. Ele só aparecera à noite, então se estiver de dia, ande pelo deserto até que a noite chegue. Responda a primeira opção e ele propõe vender-nos um Dudgear's Gold pela bagatela de 40,000 Lucre. É bem provável que você não tenha essa quantidade de dinheiro agora, mas estou avisando para ir começando a juntar sua grana, pois cedo ou tarde teremos que comprar pelo menos um Dudgear's Gold desse carinha.

=====
TUTORIAL
Espíritos de Mana
=====

Você deve estar se perguntando para quê estamos juntando tantas Dudgear's Gold. A resposta é simples. Existe uma mulher no vilarejo de Ishe que possui uma habilidade muito especial: turbinar o poder dos Espíritos de Mana. Como isso é possível ninguém sabe, no entanto, eles ficam bem mais poderosos.

Existem ao todo, oito níveis de evolução para os Espíritos. Ao conseguirmos o Espírito, poderemos fortalecê-lo mais e mais. Nas batalhas o real efeito da bonificação dos espíritos é visível quando lançamos uma magia. Ela torna-se mais poderosa e ao evoluirmos os Espíritos ao nível máximo, poderemos invocar o próprio para lançar uma magia enorme causando dano elevado a todos. O nível do Espírito é representado por vários espíritos dando voltas na cabeça dele. Por exemplo, se você evoluir Jinn ao level 2, terão dois bonequinhos do Jinn voando sobre o personagem quando ele estiver lançando uma magia.

Não se preocupe, existem outras formas de se evoluir Espíritos.

Agora que já sabemos para quê os Dudgear's Gold servem, vamos usá-los. Vá ao INN durante a noite e procure por uma mulher chamada Assad. Ela lhe oferecerá a bênção do Espírito relativo ao dia, então se estiver no dia de Undine, o espírito evoluído será Undine. Cada espírito só pode ser evoluído uma vez com

ela; existem outras formas de se evoluir as demais vezes.

-> Começamos e concluímos o sidequest #23 - A Bênção Comprada.

À esquerda do INN está o General Store de Ishe; entre nele. Logo na entrada, você encontrará um homem chamado Abdul. Ele está começando a se aventurar pelo mundo e ainda não sabe de ações básicas, como sentar. Ajude-o, explicando alguns comandos básicos: sentar = segure L e A; ver mapa = Popoi's Notebook. Ao fim da aula, ele lhe dará o CUNCUN FEATHER. Após a conversa, fale com um homem chamado Messier, que pedirá para comprar o item que acabamos de receber por 50 Lucre; recuse a oferta (segunda opção) e volte a falar com Abdul. Ao saber que nos ofereceram 50 Lucre pela pena, ele pedirá para nos a devolvermos a ele; aceite a devolução, afinal não fizemos nada de mais para ganhá-la. Agora, volte e fale com Messier mais uma vez. Ele diz ter visto o que fizemos para o novato e diz que temos um coração bom, então nos dá uma DUDBEAR'S GOLD.

-> Começamos e concluímos o sidequest #26 - O Aventureiro Calouro.

Agora, vamos começar um tedioso sidequest. Procure por um homem chamado Chekov que está no General Store. Ele diz que um homem em Ishe conseguiu invocar 7 homens com apenas uma única carta. Ele achou fantástico o que esse homem fez e seu maior sonho passou a ser o seguinte: invocar um clone seu. Assim, ele pedirá para darmos a ele uma carta de invocação. Bem, essa carta é raríssima e só tem 7 delas em todo o jogo e só podem ser usadas uma única vez. No entanto, a parte ruim está em justamente como conseguir essas cartas. Para tanto, é necessário encontrar uma outra pessoa que tenha um Game Boy Advanced, um Link Cable e o jogo Sword of Mana. Então, os dois devem começar a comunicação e dar início ao sistema Amigo.

=====
TUTORIAL
Amigo
=====

Amigos são uma poderosa arma para passar de chefes difíceis. Funciona da seguinte forma: dois Game Boy Advanceds conectados por um Link Cable devem escolher a opção Communication na tela de apresentação do jogo. Assim, um entra no jogo do outro e passa a ser o lutador de suporte de Herói/Heroína.

Cada parceiro novo é um Amigo e entrará para a lista de Amigos do Popoi's Note. Ao se juntar uma determinada quantidade de Amigos, o Herói/Heroína ganhará uma Summon Card, que servirá para invocar os Monstros Gemma, criaturas lendárias que tinham a função de proteger a deusa Mana.

Para a lista de Summon Cards, olhar na seção Summon Cards, no fim do detonado.

Conseguindo 5 Amigos, você ganhará o SELVA CARD, volte e mostre-o a Chekov para completar a quest e receber um DUDBEAR'S GOLD. Você pode trocar mais Summon Cards por Dudbear's Golds, mas só poderá fazê-lo num total de 7 vezes. Eu mesmo não aconselho fazê-lo, pois para conseguir a sétima Summon Card você deverá ter 100 Amigos. Se você tiver 100 Amigos, todos com GBAs e Sword of Mana, você com certeza não é normal (se a comunicação fosse possível pela internet eu não falaria nada). Se você é normal e não conhece 100 amigos nas seguintes condições, aqui vai uma dica: você precisa comunicar com um Herói/Heroína diferente, ou seja, basta comunicar-se com um GBA e começar outro jogo no segundo GBA para comunicar-se novamente e repetir o processo até formar o número de Amigos necessários. Mesmo com essa dica, vai demorar muuuuito até conseguir os 100 Amigos necessários para a carta. Minha dica: basta conseguir uma carta; há

outras formas de conseguir Dudgeon's Gold. Por enquanto, apenas tenha certeza de completar a quest.

-> Começamos e concluímos o sidequest #24 - Amigos.

Continuando o jogo, procure por um homem chamado Yankov. Ele costuma ficar no canto inferior direito de Ishe. Ele fala que trabalhou com um homem que adorava churrascos, mas ele estava desesperado por dinheiro e, como não ganhava bem em Ishe, mudou-se para o Castelo de Lorimar. Essa busca parece não ter fim mais.

Agora, vamos continuar a aventura, compre o que quiser. Aconselho levar um Gjallar Horn ou um Dragon Shocker para para Heroína e Lester e um Knight Crest ou um Sage Stone para Herói e Willy. Feitas as compras, saia pela saída ao sul da cidade para ir ao deserto.

```
=====
==  ISHE DESERT  ==
=====
```

Basilisk

Tipo: Noturno / Diruno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

ITENS: Chocolump, Gummi Frog, Long Seed, Magic Wallnut, Oblong Seed.

KEY-ITEM: Moon Geode.

Basilisks não devem ser mais novidade para você, mas tome cuidado com o ataque explosivo deles, que chega a tirar mais de 100 pontos de HP de Herói, além de deixar com o status Burn. Esses monstrinhos também possuem o ataque Stone Ray, que causam uma grande quantidade de dano no Herói, além de deixar com o status Stone, podendo matá-lo instantaneamente caso tenha a MND muito baixa.

Na primeira tela, ande um pouco para o sul e suba na montanha à direita. Vá para a direita e depois sul, indo à tela seguinte. Aqui, apenas siga sul, ignorando o caminho à esquerda. Na tela seguinte, siga para a esquerda para conseguir um CHOCOLUMP no baú. Só então volte à tela anterior e siga pelo caminho ignorado. Continue por ele, seguindo o caminho norte para chegar à primeira área e pegar um GUMMI FROG e um MAGIC WALLNUT nos baús. Feito isso, caia para o andar inferior e saia pelo caminho inferior esquerdo.

Siga sul até ver um caminho para a montanha à esquerda, siga por ele e vá em direção ao norte. Na tela seguinte, há uma OBLONG SEED no baú no extremo norte da tela; pegue-a e volte à tela anterior. Continue sul até a próxima tela. Siga até ver um caminho de descida ao sul; ignore-o e continue para a direita até poder pegar uma LONG SEED no baú. Só então volte e desça pela rampa, continuando para a próxima tela, ao sul.

Aqui está a nossa Hot House. Fale com Li'l Cactus e conte-lhe da sua aventura. Ele escreverá no seu pequeno diário os últimos acontecimentos. Lembre-se que é preciso entrar e sair da casa algumas vezes até que ele escreva tudo, pois ele só escreve uma vez por dia. Forje alguma coisa, se quiser, com Watts e dê algumas sementes a Trent para que ele possa produzir mais frutas e sementes. Quando estiver satisfeito, saia pelo caminho inferior esquerdo.

Na tela seguinte, salve na estátua e procure por um MOON GEODE atrás do canhão, pode ser um pouco difícil de enxergar, mas ele está lá, acredite. Feito isso, fale com o Prof. Bomb, que está ao pé da estrutura. Ele desenvolveu um eficiente sistema de transporte entre as principais cidades de Granz Realm.

Escolha a primeira opção para perguntar qual é e ele pedirá para entrarmos no canhão. Já deu para imaginar o que vai ser, não é? Feito isso, ele atira o canhão e nos lança para uma cidade à sua escolha. Por enquanto, escolha Wendell.

```
=====
==  WENDELL  ==
=====
```

ITEM: 200 Lucre.

KEY-ITEM: Dudgebear's Gold x 5, Tiny Tapper.

Chegando na cidade, vamos à procura de alguns quests. Primeiro, precisaremos de 50 Chocolumps. Provavelmente você não os terá, então vamos às compras. Na General Store de Wendell poderemos encontrar desses itens para vender; compre quantos precisar. Feito isso, vá à catedral, mas tenha certeza de que é noite.

Chegando lá, uma cena tem início: uma mulher está deixando a igreja e tem o seu pingente roubado. Fale com a mulher e ela pedirá para pegarmos o ladrão; escolha a primeira opção para ajudá-la, mas deixe para depois. Primeiro, entre na igreja e procure por um garoto chamado Pablo, que só estará lá durante o dia. Ele pedirá doações para a igreja. A doação é um Chocolump; doe. Bem, precisaremos fazer isso 10 vezes até completarmos o quest e receber uma DUDGEBEAR'S GOLD como recompensa. Eu disse para comprar 50 desses itens, pois esse quest pode ser repetido até 5 vezes, totalizando 5 Dudgebear's Gold por 2,000 Lucre (e pensar que um homem nos ofereceu uma dessas por 40,000 e pior, que vamos ter que comprar cedo ou tarde...)!

-> Começamos e concluímos o sidequest #07 - Boa Ação do Dia.

Agora, vamos resolver o problema da mulher que foi assaltada. Volte à praça norte de Wendel e procure por um homem escondido numa casa ao sul; o seu nome é Joss. Ele diz que somos um pé no saco e foge. Vamos atrás desse cara, então entre no General Store. Ele está escondido entre as caixas à direita, mas fugirá novamente. Agora, durma no INN de Wendel até que fique de madrugada (você também pode andar por fora da cidade para passar o tempo e usar a Magic Rope para voltar à cidade, mas lembre-se de examinar a estátua antes) e procure-o ao lado do Blacksmith. Encurralado, ele desiste de se esconder e nos dará o item roubado da mulher, mas não sem antes nos xingar de todos os nomes possíveis. Agora, volte à catedral e fale com a mulher. Ela perguntará se estávamos de conchave com o ladrão; responda o que quiser e ganhe 200 LUCRE E o TINY TAPPER.

-> Começamos e concluímos o sidequest #05 - Detetives.

Vamos completar mais um quest que ficou para trás. Se você está jogando com Herói, o caminho é o mesmo que fizemos antes de entrar em Gaia. Se você está jogando com Heroína, não deve ter passado por aqui antes, então citarei o caminho. Saia pelo caminho à oeste de Wendel.

```
=====
==  MUSHROOM FOREST  ==
=====
```

Mushboom

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, trevas, Lua
Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Madeira

Blood Owl

Tipo: Noturno
Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra
Vantagens: Trevas, Vento

Locud

Tipo: Diurno
Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento
Vantagens: Terra

Molebear

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Vento
Vantagens: Terra

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Flat Seed, Gummi Frog, Menos Bronze, Oblong Seed, Small Seed, Angel Grail, Big See, Round Seed.

Plante a Hot House no vaso e fale com Li'l Cactus para que ele anote os últimos eventos, forge o que quiser, dê algumas sementes para que Trent produza frutas ou vegetais e saia pelo caminho à esquerda.

Leia a placa para saber que a Caverna de Gaia fica ao norte, então vamos por lá. Ao norte, encontraremos alguns baús (GUMMI FROG e OBLONG SEED). Vá pelo caminho superior esquerdo e pegue uma SMALL SEED, então siga para a direita e pegue um ANGEL GRAIL num baú entre as árvores e MENOS BRONZE num baú escondido um pouco mais à direita.

Não há caminhos possíveis por aqui, então volte para perto da placa e siga para a esquerda. Você deve ter enfrentado alguns cogumelos; use Luna para derrotá-los. Use Flail na pedra à esquerda para cruzar a água. Na tela seguinte, siga norte até a tela seguinte.

Continue norte e entre na tela seguinte. Derrote os monstros e siga para o canto superior esquerdo para encontrar um baú com um ANGEL GRAIL. Volte e siga para a tela da esquerda. Siga para a esquerda, mas não esqueça de pegar o baú escondido no meio do caminho, contendo um CHOCOLUMP. Na tela seguinte, use Flail para atravessar o rio e saia pelo caminho ao norte.

Aqui iremos enfrentar inimigos mais poderosos; tomem cuidado. Logo ao entrar na área, siga para a direita e suba na plataforma ao norte para pegar uma BIG SEED, então siga leste. Derrote os inimigos e saia pelo caminho ao norte para chegar à entrada de uma mina.

=====
== ABANDONED MINE ==
=====

Insetaur

Tipo: Diurno / Noturno
Fraquezas: Terra
Vantagens: Vento

Blood Owl

Tipo: Noturno
Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra
Vantagens: Trevas, Vento

Locud

Tipo: Diurno
Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento
Vantagens: Terra

Molebear

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

KEY-ITEM: Dudgebear's Gold.

Os inimigos aqui são muito parecidos com os que acabamos de enfrentar, só tome cuidado com o monstro Insectaur, que é bem forte. Retomando o controle, siga para a esquerda e caia para o andar inferior. Na tela seguinte, encontraremos vários Dudgebears passeando. Um deles é o que procuramos. Fale com todos e descubra por si mesmo. Quando finalmente encontrar, escolha a primeira opção e devolva a máscara. Você ganhará um DUDGEBEAR'S GOLD, mas não terminará a quest. Volte a Wendel e fale novamente com Toma, que apenas agradecerá.

-> Começamos e concluímos o sidequest #13 - A Máscara Negra.

```
=====
== TOPPLE ARMOURY ==
=====
```

KEY-ITEM: Earth Geode.

Lembra-se da tela onde lutamos contra o Chobin Wood no começo do jogo? Vá até lá e siga norte. Chegando lá, você deverá ver um pequeno brilho no canto superior direito da tela. É mais um Geode, mas não podemos pegá-lo, pois ele está atrás das árvores e elas são baixas. Para resolver esse problema, abra o menu de itens e procure pelo Tiny Tapper (ele está em Mystery Items). Usando-o ficaremos pequenos e poderemos passar tranquilamente pelas árvores mais baixas e pegar o EARTH GEODE.

Você deve estar se perguntando para que serve esses itens, não é mesmo? Bem, eles serão importantes para uma quest mais à frente. Se você ainda não concluiu a quest "O Sangue de Mavole", faça isso agora, entrando em Topple. Agora, você já deve ter todas as oito Coins que precisamos para mostrar ao homem em Menos. Se faltou alguma, volte a quest no capítulo 5 e procure os monstros que deixam os itens necessários.

```
=====
== MENOS VILLAGE ==
=====
```

KEY-ITEM: Dudgebear's Gold.

Vá ao Blacksmith e fale com o soldado para mostrar-lhe todas as oito moedas que encontramos. Ele ficará feliz por ver a coleção completa e nos dará um DUDGEBEAR'S GOLD.

-> Concluímos o sidequest #14 - As Moedas Espirituais.

Agora, vamos continuar com a nossa estratégia. Vá ao canhão mais próximo e siga para Lorimar Castle.

=====
== SNOWFIELD ==
=====

Snowy Rabite

Tipo: Noturno / Diruno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

ITENS: Flat Seed, Gumdrop, Jadd Hamp, Undine Icon.

Chegando no lugar, perceba que o professor Bomb ficou congelado, o que significa que não poderemos voltar enquanto não terminarmos o que viemos fazer aqui. Abra o baú para conseguir um UNDINE ICON, então salve na estátua e siga oeste.

Snowy Rabites, assim como a maioria dos Rabites, são muito fracos. Qualquer coisa é forte contra ele, menos magias de Gnome. Pegue o caminho superior esquerdo e continue. Cuidado com o gelo, pois ele o levará direto para os monstros. Pegue um FLAT SEED no baú, então siga norte. Siga pelo caminho superior esquerdo.

Na tela seguinte, siga para a direita e pegue um JADD HAMP no baú, então retorne ao início da tela e continue seguindo norte até chegar à entrada do castelo Lorimar.

=====
== LORIMAR CASTLE ==
=====

KEY-ITEM: Castle Key.

Os aventureiros chegam a um grande e belo castelo congelado. Siga norte, cruzando a porta para chegar à sala do trono. Você deve ter reparado que várias pessoas do castelo estão congeladas, à exceção do rei. É então que Marley aparecerá e contará o que aconteceu. Vandole e Lorimar eram aliados na guerra contra os Cavaleiros Gemma. O rei de Lorimar estava vendo as pessoas do seu reino morrer, então pediu a Vandole mais poder para lutar na guerra. O imperador, então, deu-lhe um Espírito maligno. O que o rei não sabia era que o Espírito alimentava-se da vida das pessoas. Como consequência, todos no reino foram congelados, menos o rei, que teve que conviver com a solidão e a culpa por sua ganância por poder. Marley conta que para chegarmos ao lugar onde a Espada de Mana está guardada precisaremos usar o canhão do professor Bomb, no entanto ele está congelado. Ou seja, precisaremos destruir o espírito Marylis. Marley diz que o Espírito está em Kahla Peaks e que a melhor forma de chegar até lá é cruzando os portões dos fundos do castelo de Lorimar, então nos dará a CASTLE KEY.

Se está jogando com Heroína, a jovem pedirá perdão por não ter cumprido a sua promessa e ajudado Dark Lord. No entanto, a velha senhora diz que seu querido Strout já sabia do fim do combate. Ele confessou a Marley que talvez a sua vida precisasse ser sacrificada para que a jovem de Mana torna-se digna de sua função. Marley conta que Heroína cresceu muito desde a última vez que elas se encontraram e que pode ver nos olhos da jovem uma coragem e uma determinação que não estavam visíveis no último encontro.

Retomando o controle, volte à entrada e destranque a porta da direita, mas

não siga por ela. O nosso caminho é pela porta da esquerda. Continue pelo caminho único até sair do castelo e chegar a Kahla Peaks.

=====
== KAHLA PEAKS ==
=====

Tampole

Tipo: Diruno

Fraquezas: Sword, sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

dragondon

Tipo: Diruno

Fraquezas: Sword, sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

Sabre Kitty

Tipo: Noturno / Diruno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

Ice Leech

Tipo: Diruno / Noturno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Dark Batmo

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: trevas, Vento

Poto

Tipo: Diruno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Luz, Lua

Sky Dragon

Tipo: Diruno / Noturno

Fraquezas: - - -

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Trevas, Madeira, Lua

ITEM: Ash Wood, Big Seed, Chocolump, Ash Wood, Gumdrops, Gummi Frog, Lorimar
Iron, Magic Wallnut, Marble, Small Seed, Water Coin.

Tanpoles são aparecem durante o dia e são fracos contra ataques de armas cortantes, como Sword, Sickle e Axe. Se estiver com Heroína, use magias de Salamander. Ice Leeches aparecem apenas à noite e são vulneráveis a magias de Salamander também, mas resistentes a praticamente todas as armas; tente usar Flail, pois causa um dano médio. Quanto a Dark Batmos, apenas as armas Flail, Bow e Lance causam dano, por isso, prefira atacar com magias de Wisp e Gnome.

Siga norte e ataque o cristal de gelo para destruí-lo e conseguir um GUMDROP então siga para a esquerda. Destrua o cristal e continue para a esquerda. Mais outro cristal impede de chegarmos a um baú com um MAGIC WALLNUT, destrua-o e volte à tela anterior. No canto inferior direito há três cristais bloqueando o caminho; destrua-os para prosseguir.

Siga para a direita e quebre o cristal ao norte para prosseguir. Mais acima, quebre outro cristal para pegar um GUMMI FROG no baú, então siga para oeste em direção à próxima tela. Quebre o cristal e siga leste, então pegue o baú no canto superior direito da tela para conseguir uma WATER COIN. Volte ao começo da tela e siga para a esquerda para encontrar mais um cristal; quebre-o e con-

tinue.

Na tela seguinte, siga norte até a tela seguinte. Suba nas plataformas à esquerda e continue subindo até chegar numa parte mais alta com um cristal; quebre-o e pegue uma BIG SEED no baú. Desça e siga para a direita para encontrar um cristal. Se quebrá-lo conseguirá um MARBLE. Saia pelo caminho superior direito.

Quebre o cristal no canto superior direito para conseguir um CHOCOLUMP e um ASH WOOD. Siga oeste em direção à próxima área. Quebre o cristal no canto esquerdo e consiga um ASH WOOD e um SMALL SEED. No canto superior esquerdo há outro cristal com um LORIMAR IRON. A saída está no canto superior direito.

Na próxima tela há um save point e um aviso: chefe difícil aproxima-se.

MARYLIS

=====

HP: 570 EXP: 140 LUCRE: 160

Marylly pode ser difícil se você não estiver preparado. Ele pode atacar por cima ou por baixo com suas presas. Seu ataque mais poderoso é m no qual ele lança vários projéteis amarelos. O projétil em si não causa muito dano, mas se um atingi-lo, provavelmente os outros cinco irão atingi-lo também. Caso seja atingido por um deles, ficará com o status Silence, ficando impedido de usar magias, o que é perigoso, especialmente para Heroína. O Espírito maligno pode, ainda, disparar raios congelantes de cada um de seus braços, causando dano por Água e o status Frozen. Em determinados momentos da batalha, especialmente quando seu HP estiver baixo, ele poderá lançar suas presas no teto, fazendo as estalactites caírem sobre você, causando dano alto. Preste atenção nas sombras para esquivar-se com facilidade. Ele pode, ainda jogar pedras de gelo explosivas, causando dano alto e deixando o status Frozen.

Para atacar, aconselho usar as armas Bow, Lance ou Flail. Evite armas lentas, pois você precisará de tempo para esquivar-se dos rápidos ataques de Marylly. Se estiver com Heroína, é melhor usar magias de Salamander, Dryad ou Gnome. Undine e Jinn só fazem curar o chefe e os demais Espíritos de Mana não causam danos consideráveis. Aconselho estar com Staff para poder atacar de longe sem se preocupar com o ataque das presas.

=====

Após a batalha, Marylly fala conosco e em seu último suspiro de vida diz que veio ao nosso mundo apenas para ver o nascer do Sol, mas logo foi corrompido pela ganância dos homens. Ele agradece por termos lembrado-o do seu real objetivo aqui. Então, o chefe morre, liberando toda a sua energia, transformando-se numa espessa nuvem de sangue, que cobriu todo o Snowfield e o castelo de Lorimar. Assim, a neve começou a derreter e chove novamente em Lorimar. Logo, as pessoas começaram a voltar à vida.

=====
== LORIMAR CASTLE ==
=====

De volta ao castelo de Lorimar, ficaremos sabendo que o príncipe Durac, que havia levantado sua espada para seu pai no dia em que a maldição de Marylis contaminou a todos, perdoa o seu pai por ter trazido ao castelo um Espírito maligno. Sozinhos, Marley e Durac conversam sobre o passado. O príncipe reconhece a mulher: é Pâmela, sua namorada. Ela saiu de Lorimar pouco antes de Marylis chegar e conseguiu escapar da maldição. No entanto, os anos se passaram para ele e Durac agora deve procurar uma jovem para se tornar a rainha de Lorimar ao seu lado.

A maldição de Marylis não atingiu somente o corpo daqueles que sentiram o seu poder, mas também o seus corações.

Os súditos do rei o perdoaram, mas os anos que se passaram não voltaram mais.

A esperança deles é que o novo rei Durac possa aquecer um pouco os gélidos corações do povo de Lorimar.

M I S S Õ E S

MISSÕES INICIADAS	MISSÕES CONCLUÍDAS
#05 - Detetives	#05 - Detetives
#07 - A Boa Ação do Dia	#07 - A Boa Ação do Dia
	#13 - A Máscara Negra
	#14 - As Moedas Espirituais
#20 - Cesta de Frutas	#20 - Cesta de Frutas
#23 - Bênção Comprada	#23 - Bênção Comprada
#24 - Amigos	#24 - Amigos
#23 - Bênção Comprada	#23 - Bênção Comprada

#26 - O Aventureiro Calouro	#26 - O Aventureiro Calouro
#27 - O Verme Bubu	#27 - O Verme Bubu

=====

===== C A P Í T U L O 9 =====

===== A Sagrada Espada de Mana =====

=====

=====

== LORIMAR CASTLE ==

=====

KEY-ITEM: Dudbear's Gold.

Retomando o controle, vá à sala do trono e fale com o rei Duran. Ele diz que seu pai foi perdoado, mas deixou o trono para seu filho, que promete construir um belo reino. O novo rei diz ainda que se encontrarmos Marley novamente, para falarmos a ela que ela será sempre bem vinda em Lorimar. Feito isso, volte à sala do save point e salve para cumprirmos alguns quests.

Entre na porta ao lado da estátua e fale várias vezes com um velhinho chamado Rooney. Ele começará a falar que está só e a chorar com saudades dos seus amigos. É então que ele pede para nós darmos Li'l Cactus para fazer-lhe companhia. Responda sempre a primeira opção e ele ficará com o pequeno cacto. Por enquanto é a única coisa que podemos fazer.

-> Começamos o sidequest #29 - O Homem sem Amigos.

Continuando, siga para a próxima sala e procure por um soldado de Realm. Ele chama-se Marco e é o mesmo homem que estamos procurando há muito tempo! Ao ver o churrasco, ele nos dirá que desejava ser aventureiro, mas acabou ficando sem dinheiro e foi obrigado a viver como mercenário. Após comer todo o churrasco, ele nos dará o BARBECUE TAIL. De qualquer forma, ele voltará a Topple, mas a nossa quest ainda não acabou.

Nessa sala ainda há um homem que deixará dormirmos aqui, mas precisaremos pagar-lhe 300 Lucre. Não vale à pena. Volte à sala da estátua e cruze a porta à esquerda.

Na nova sala, procure por um homem chamado Kaz. Ele diz que antes de Lorimar ser congelada, ele andava com vários Geodes no bolso. Geodes são uma espécie de ovo repleto com o poder de Mana. Kaz diz ainda que ele possui um poder especial capaz de libertar o poder dos Geodes, fazendo com que os Espíritos de Mana ganhem mais poder. Kaz diz que se trouxermos até ele algum Geode, ele irá quebrar os seus selos, aumentando o poder dos nossos Espíritos. Nós conseguimos quatro Geodes até agora, mas só poderemos usar três deles: Wood, Earth e Moon Geode. Assim, Dryad, Gnome e Luna aumentarão o seu poder. Só precisávamos quebrar o selo de um dos Geodes para cumprir o objetivo, mas já que temos os quatro, por que não?

-> Começamos e concluímos o sidequest #30 - Geodes: Esferas de Poder.

Sem mais o que fazer em Lorimar, volte a Snowfield e fale com o prof. Bomb para ser levado de volta a Ishe. De lá, atire-se até a cidade de Topple.

```
=====
==  TOPPLE VILLAGE  ==
=====
```

KEY-ITEM: Dudgeon's Gold.

Chegando aqui, vá ao General Store e procure por Luke. Ao ver o churrasco que seu pai mandou, o garoto ficará tão feliz que nos dará um DUDGEON'S GOLD. (só isso?? Todo esse trabalho para um mísero Dudgeon's Gold? Vá pra lá...)

-> Concluimos o sidequest #09 - Onde Está Papai?

Terminamos nosso passeio por Topple, agora vamos a Wendel. Chegando lá, siga para a esquerda para chegar a Mushroom Forest.

```
=====
==  MUSHROOM FOREST  ==
=====
```

ITEMS: Angel Grail.

Você deverá ver a Hothouse; plante-a. Dentro da casa, examine o vaso de Li'l Cactus para ver um bilhete, que diz algo inteligível. De qualquer forma, Herói/Heroína ficará com saudades do pequeno cacto e decidirá pedir-lo de volta ao velhinho em Lorimar. De qualquer forma, vamos continuar.

Se você está jogando com Herói, já deve ter passado por aqui antes, portanto já deve ter pego os itens. Se está jogando com Heroína, é a sua primeira vez aqui, então irei descrever como passar por essa área.

Novamente, equipe Luna para dar cabo dos inimigos facilmente. Siga para a esquerda e use Flail para cruzar o rio, então siga norte para chegar à próxima tela. Continue norte e, na tela seguinte, siga pelo caminho superior esquerdo. Você chegará numa sala repleta de inimigos e com um baú no canto superior; ele possui um ANGEL GRAIL. Volte e saia pelo caminho à esquerda.

Siga norte na primeira oportunidade para chegar a uma tela com uma FLAT SEED num baú. Volte e saia pelo caminho à esquerda, mas não esqueça de pegar um CHOCOLUMP num baú ao lado de onde viemos há pouco.

Cruze o rio com Flail e siga pelo caminho no canto superior direito da tela. Se formos para a direita chegaremos a uma mina com vários inimigos. Como não é necessário cruzá-la com Heroína, vamos para a esquerda.

Aconselho não examinar a estátua, pois queremos um caminho rápido de volta e se examinarmos a estátua, não poderemos usar o Magic Rope e voltar a Wendel. O baú possui um ANGEL GRAIL. Feito isso, continue para a esquerda. Siga para a esquerda, mas não esqueça de abrir o baú para pegar uma ROUND SEED. Na próxima tela, encontraremos Gaia, um dos sagrados Guardiões que acompanharam Mana há muito tempo. Se você estava aqui com Herói, perceberá que Gaia não abria a boca para ele. Foi por isso que tivemos que conseguir mythril e dar-lhe para comer. No entanto, ao ver Heroína, ele sente que está diante de uma descendente da poderosa deusa e imediatamente abre a sua boca, permitindo a nossa entrada.

=====
== CAVERNA DE GAIA ==
=====

Insetaur

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Blood Owl

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra

Vantagens: Trevas, Vento

Locud

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento

Vantagens: Terra

Molebear

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

Eyespy

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

ITENS: Angel Grail, Animal Bone, Animal Hide, Big Seed, Crooked Seed, Forsena
Iron, Marble, Small Sedd, Marble.

Uma dungeon não muito grande, mas com muitos perigos à frente. Os monstros Locud e Molebears são vulneráveis ao elemento Vento. Já os monstros Insetaur e Blood Owl são imunes a ataques de Vento. Assim, a melhor combinação aqui pode ser Salamander, Undine ou Dryad + Staff ou Bow.

Derrote os monstros e salte na plataforma à frente. Na próxima, tela encontraremos vários inimigos. À esquerda há um baú com um CROOKED SEED. No canto superior esquerdo há um selo guardando a entrada para uma caverna, acerte-o com a magia de Salamander para encontrar dois baús, contendo um MARBLE e uma BIG SEED; volte e saia pelo caminho inferior esquerdo.

Nessa sala há algumas pedras que se movimentam, mas não se preocupe, ela não causará dano em você. Passe pela primeira rocha, então siga norte e destrua os metaballs. Vê a rocha ao norte, você terá que adentrar no seu campo de movimento e escapar para a direita no último momento. Ignore o Eyspy e siga para a direita, em direção à próxima tela. Tome cuidado com a última rocha, pois ela pode lhe esmagar na parede.

Na tela seguinte, salte para a plataforma elevada e destrua outro monstro. Ao norte há outro selo que deve ser destruído. Faça isso, então siga norte até encontrar um baú com um ANIMAL HIDE. Volte um pouco e siga para a direita, seguindo para o norte para pegar um MARBLE num outro baú. Sem mais, volte à tela com as rochas móveis e pegue a saída à esquerda.

Há Insectaurs nessa sala, então tome cuidado. Destrua-os e siga para a esquerda. Perto da saída inferior esquerda há um pequeno caminho para a direita, pegue-o para chegar a um baú com um FORSENA IRON. Mais um excelente material para forjar armas com Watts. Volte e siga norte, saindo pelo caminho da esquerda. Siga pelo caminho único tomando cuidado com as rochas, pois algumas irão esmagar contra a parede, e siga para a esquerda.

Continue para a esquerda e pegue um ANGEL GRAIL no baú, então siga sul e Vá para a direita e pegue uma SMALL SEED, então volte e siga sul para sair da ca-

verna.

```
=====
== LAGO VINCINITY ==
=====
```

ITENS: Spiny Seed.

KEY-ITENS: Water Geode.

Saindo de Gaia, siga para a esquerda, cruzando o acampamento montado por Ciba tempos atrás, e você chegará a um penhasco. Pegue a SPINY SEED no baú e o WATER GEODE logo atrás dele. Não era possível pegá-lo anteriormente com Herói, por isso o obriguei a fazer todo esse caminho.

Com o Geode em mãos, use a Magic Rope e volte a Wendel. De lá, bombei-se até o castelo de Lorimar.

```
=====
== LORIMAR CASTLE ==
=====
```

Lembra-se daquele velhinho que lhe pediu para ficar com Li'l Cactus? Pois é, fale novamente com ele para que o vovô diga que não pode ficar com o pequeno cacto. Durante o tempo em que ficaram juntos, Li'l passava a maior parte do tempo triste, tamanha a saudade que sentia do seu antigo dono.

-> Concluimos o sidequest #29 - O Homem sem Amigos.

Aproveite a oportunidade para falar novamente com Kaz e trocar o Water Geode por uma turbinada em Undine. Por falar em turbinada, aconselho voltar ao vilarejo de Ishe e trocar alguns Dumbear's Gold por uma turbinada nos seus Espíritos Elementares. Quando estiver pronto, bombei-se até Rocky Wilds.

```
=====
== ROCKY WILDS ==
=====
```

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Dion Wood, Gumdrop, Magic Wallnut.

KEY-ITENS: Wind Geode.

Griffon Claw

Tipo: Diurno

Fraquezas: Trevas, Madeira.

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Madeira

Pricklebeak

Tipo: Diurno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Terra, Trevas

Vantagens: Vento, Luz.

Denden Tezla

Tipo: Diurno

Fraquezas: Luz, Água, Madeira.

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Staff, Knuckle, Mace, Trevas, Madeira, Fogo
Gremlin

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo.

Night Sniper

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Terra.

Vantagens: Trevas, Vento.

Garuda

Tipo: Diurno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra.

Vantagens: Luz, Vento.

Punkster

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo.

Essa (e provavelmente todas as posteriores) dungeon possui inimigos com fraquezas e resistências bem variáveis, o que lhe obriga a mudar a arma e o Espírito constantemente. Se está com Herói, tome muito cuidado com o monstro Night Sniper e Denden Tezla. Se está com Heroína, aconselho equipar Staff para poder atacar de longe, mas tome muito cuidado com os monstros Gremlin e Punkster.

Siga para a tela ao sul e depois vá para a direita. Nessa sala, você deverá várias rochas flutuantes; tome cuidado, pois elas podem causar dano ao encostar em você. Continue pelo caminho único até encontrar um baú com um GUMDROP. Volte à tela anterior e procure por algumas estacas no chão. Use Flail na estaca do outro lado e atravesse o abismo.

Na próxima tela, você irá encontrar um monstro poderoso, mas o pior é que a sua resistência é de armas de curta distância, como Sword e Axe, obrigando-o a aproximar-se para atacar. Se está com Heroína, apenas Dryad fará danos nele. O monstro só aparecerá durante o dia; se passar por aqui durante à noite, deverá encontrar monstros comuns.

Siga pelo caminho superior direito e saia a nordeste. Na tela seguinte, continue pelo caminho único e use Flail para atravessar as plataformas até chegar a um baú com um ANGEL GRAIL. Agora, volte à tela anterior e siga sudoeste. Use Flail para atravessar a primeira plataforma, na sala seguinte, então siga para a direita para encontrar um baú protegido por alguns monstros; derrote-os para conseguir um DIAN WOOD, então volte e cruze a próxima estaca para poder seguir em frente.

A próxima tela é repleta de monstros e nenhum baú, então apenas siga norte, em direção à próxima área. Você encontrará a Hot House. Aconselho usar algum bom material para forjar uma arma melhor. Eu consegui o Pegasus Hide e criei o Pegasus Robe. Lembre-se que as armaduras de Heroína são diferentes das armaduras de Herói.

Quando estiver pronto, volte à tela anterior e siga para a esquerda. Cuidado com as rochas. O lugar que teremos para atravessar está repleto de monstros e é bem estreito, o que eleva o grau de dificuldade aqui. Chegando na ponta da plataforma, use Flail para atravessar para o outro lado e siga norte. Pegue o WIND GEODE à direita e continue norte. Pegue o MAGIC WALLNUT e o CHOCOLUMP nos baús próximo a entrada da caverna e salve na estátua.

=====
== SUBLAND RIVER ==
=====

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Angel Grail, Altena Alloy, Animal Hide, Altena Alloy, Chocolump, Ash Wood, Chocolump, Crooked Seed, Fish Scale, Gator Skin, Lorimar Iron, Magic Wallnut, Oblong Seed, Round Seed, Snake Scale, Spiny Seed, Undine Icon, Water Coin.

Killafish

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Taxibird

Tipo: Diurno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Trevas, Terra

Vantagens: Luz, Vento

Clincher Crab

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Big Baby

Tipo: Diurno

Fraquezas: Fogo

Seadragon

Tipo: Noturno

Fraquezas: Fogo

Vantagens: Água

Sahagin

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Como é de costume, uma área elementar. Eu adoro esse tipo de dungeon, pois não é preciso ficar mudando de arma ou de Espírito a cada tela. Se estiver com Heroína, equipe Salamander e a sua melhor arma; se estiver com Herói, equipe a Lance e mande brasa. Você poderá encontrar alguns Polter Boxes no caminho, mas não é todo o tempo. Quando isso acontecer, basta e quipar Knuckle e manda-lo pro saco.

Logo na primeira tela, há uma bela cachoeira à esquerda e um baú com um CHOCOLUMP à direita; pegue-o e volte um pouco, subindo a escada ao norte e saindo em direção à direita. A próxima tela não apresenta nada de novo, então apenas siga o caminho único.

Vê umas cachoeiras ao norte? Passe por detrás delas para chegar a dois baús: ANIMAL HIDE e MAGIC WALLNUT. Agora, volte para perto da entrada da sala e siga para a esquerda, então use Flail para atravessar para o outro lado e depois salte na horizontal para a plataforma seguinte. Saia oeste.

Siga para a esquerda e salte para a plataforma ao lado, então suba na elevação e pegue um ANGEL GRAIL no baú. O outro é um Polter Box. Feito isso, volte um pouco e siga para a direita, então use Flail para atravessar para a plataforma ao norte. Vá para a direita e pegue um CHOCOLUMP, então volte e suba as escadas à esquerda. Siga para a esquerda e examine uma rocha brilhante; um jato de água o empurrará de volta à plataforma anterior. Agora, faça todo o caminho de volta à divisa, mas dessa vez vá para a direita.

Examine a rocha que treme para ser jogado para a plataforma abaixo. Você irá sair numa área conhecida, volte à tela onde fomos empurrados e siga atravessando as plataformas, passando por cima da cachoeira, e você chegará na plataforma acima de uma tela pela qual já passamos. Siga norte para chegar numa área repleta de monstros. Aqui, siga pelo caminho superior esquerdo e passe por detrás da cachoeira para chegar numa tela repleta de baús: GATOR SKIN, FISH

SCALE, WATER COIN e LORIMAR IRON. Agora, volte e examine uma outra rocha que treme para um jato de água o empurrar de volta para a tela anterior. Agora faça tooodo o caminho de volta até chegar novamente ao local em que fomos empurrados, mas agora siga norte, voltando à tela por qual acabamos de passar.

Repare que a sala agora está inundada. Suba as escadas à direita e você verá outra piscina, mas esta não está cheia, o que significa que há mais desses jatos para liberarmos. Caia na piscina e atravesse-a para pode seguir em frente.

Use Flail na estaca um pouco à nordeste, então siga para a esquerda e pegue uma SPINY SEED no canto inferior. O outro baú é um Polter Box, assim como o que está numa plataforma a norte. Suba as escadas e pegue um ASH WOOD, então continue para a direita e pegue um UNDINE ICON no baú. Feito isso, examine a rocha na parede para ser empurrado para baixo. Agora, siga um pouco para sul e use Flail na estaca para voltar ao começo da área. Siga para a direita e continue pelo caminho único até chegar a um baú com um CHOCOLUMP no canto a noroeste. Volte e siga para a direita.

Na tela seguinte, abra os baús para um ANGEL GRAIL e um ROUND SEED, então examine a estátua para salvar e curar-se. Feito isso, examine o robô para começar uma batalha contra um chefe.

KRAKEN

=====

HP: 640

EXP: 170

LUCRE: 190

A batalha com Kraken será uma das mais difíceis enfrentadas no momento. Primeiro, o monstro pode aparecer em vários lugares da tela: no canto superior direito, superior esquerdo, inferior direito e inferior esquerdo. Isso fará com que você tenha que procurá-lo antes de atacá-lo, o que lhe dá menos tempo para agir.

Kraken possui ataques variados. Dentre eles está um ataque baseado no elemento Trevas, que deixa com Darkness e poderá tirar bastante HP de Herói. Ele pode enviar seus filhotes para atacar você, mas eles são bem fracos e facilmente derrotados. O monstro pode atacá-lo com seus tentáculos: o tentáculo azul causa pouco dano, inclusive em Heroína, mas é bem mais rápido (quando perceber, você já foi atacado); o tentáculo vermelho é mais lento e poderoso, mas pode deixar com o status Confusion. A única forma de sobreviver a essa batalha com Heroína é ter uma excelente armadura ou a agilidade de escapar desse ataque.

Para atacar, Kraken é imune às armas Sword, Staff e Axe. Todas as outras fazem dano médio, então equipe a que mais gostar. Não se preocupe em ter que chegar perto, pois Kraken não costuma usar seus tentáculos quando você estiver muito perto dele, ele usará a magia de Trevas. Se estiver com Heroína, o chefe é imune a todos os elementos, menos Salamander, Dryad e Jinn. Além disso ele absorverá os ataques de Água, então nem pense em usar Undine nele; a melhor arma é a magia de Salamander. Quanto à arma, escolha qualquer uma menos, Staff, pois o cajado tem mira automática, o que significa que ele poderá mirar um dos tentáculos ou um dos filhotes do monstro. Eu prefiro usar Flail, mas esteja à vontade, não fará diferença.

Se você conseguiu vários amigos, aconselho invocar Pokhiel e arrancar absurdos 300 de HP do chefe.

=====

Após a batalha, ficaremos sabendo que o robô era uma das armas de guerra de

Vandole e por algum motivo ele ativou-se. É possível que essas coisas ainda estejam vivas? De qualquer forma saia pelo canto inferior esquerdo para voltar à tela anterior. Salve e entre na outra caverna no canto superior direito.

```
=====
==  SUBSEA VOLCANO  ==
=====
```

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Fire Coin, Gator Skin, Gummi Frog, Jadd Hemp, Lizard Scale, Long Seed, Maia Lead.

KEY-ITEM: Fire Geode.

Knollbear

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

Grumpkin

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Knuckle, Mace, Staff, Vento

Vantagens: Terra

Tomato Man

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Cumulus

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Luz, Madeira, Água

Vantagens: Trevas, Lua, Fogo

Land Dragon

Tipo: Diurno

Fraquezas: - - -

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Trevas, Terra, Vento.

Bem vindo a uma das dungeons mais difíceis do jogo.

Siga o caminho único até chegar a uma sala repleta de lava. Tome cuidado com ela, pois irá perder muita energia, especialmente se tiver uma baixa MND, como é o caso de Herói. Em alguns lugares dessa área, você encontrará um piso rachado; tome cuidado com ele ou poderá rachar e você cair na lava. Siga para a esquerda e atravesse o piso rachado para pegar um CHOCOLUMP, então saia pelo caminho norte. Na tela seguinte, muitos monstros e piso rachado, tome cuidado. Saia pelo caminho à direita para chegar numa plataforma onde é possível pegar um LIZARD SCALE no baú, então volte. No canto superior esquerdo há um selo de Luna, use a magia Moon Ray para poder passar.

Vê a enorme bola de fogo? Aproxime-se demais dela e é Game-Over. Faça o seguinte: aproxime-se devagar até que ela comece a brilhar, então afaste-se que nem louco para escapar da explosão. Por falar em explosão, os monstros daqui são daqueles que explodem ao chegarmos perto, então é uma boa idéia atacá-los de longe. O baú é um Polter Box, então deixe para lá. Mais à frente à outra bola explosiva, tome cuidado. Uma boa idéia é usar a magia Speed Up de Jiin e aumentar a velocidade do personagem. Evite a última bola de fogo da sala, derrote o Polter Box e saia sul.

Abra os baús para um GUMMI FROG e uma FLAT SEED, então caia para o andar inferior, tomando cuidado com as bolas de fogo. Siga sul e, quando puder, vá para a esquerda para encontrar um baú com uma FIRE COIN. Volte à tela anterior e

volte ao local onde caímos, então siga sudeste até encontrar um baú com um AN-GEL GRAIL. Repare no objeto brilhante no meio da lava, cure-se e use a magia Speed Up de Jinn para entrar na lava, pegar o FIRE GEODE e sair rapidamente. Feito isso, siga norte.

Essa sala é bem chata. Existem 5 metaballs aqui: duas delas do tipo Slash (use arma cortante), uma do tipo Bash (use arma de bater) e mais duas do tipo Jab (use uma arma de ponta). Como se não fosse difícil o suficiente, há uma bola de fogo pronta para explodir quando você chegar perto dela. Nessa sala há dois baús escondidos: entre na lava e siga o caminho à esquerda logo na entrada da sala. Feito isso, você deverá chegar a um pequeno buraco na parede; use o Tiny Taper para passar e chegar a dois baús com GATOR SKIN e um FOSSIL. Eu não aconselho passar por lá, pois os itens são fracos e facilmente substituíveis. Além disso, não vale o sacrifício de perder tanta energia, especialmente se estiver controlando Herói. De qualquer forma, saia pelo caminho superior direito da tela.

Na sala seguinte, bolas de fogo, monstros e caminho rachado. Agora complicou feio. Bem, não há nada que não possamos fazer. Primeiro, faça com que as bolas de fogo explodam, então derrote os monstros e passe correndo pelo chão rachado para chegar ao caminho superior.

Os monstros dessa tela são vulneráveis ao elemento Terra, então mude para Gnome, se necessário. Após derrotar os monstros, cure-se e corra na lava. Ao norte, há uma parede rachada, ataque-a para quebrá-la e descobrir uma passagem secreta. Continue para a esquerda e saia numa plataforma ao lado. Siga para a tela à esquerda.

Continue para a esquerda e quebre uma outra parede rachada ao final do corredor para descobrir um outro caminho secreto. Siga por ele até chegar num baú com a MAIA LEAD, um dos melhores materiais do jogo. Agora, volte à sala com os monstros vulneráveis ao elemento Terra e siga para a esquerda.

Pegue uma SPINY SEED no baú, então suba as escadas e vá para a esquerda, pegando o caminho ao sul para chegar numa sala com um GUMMI FROG. Volte e pegue um JADD HEMP num baú no meio da sala, então siga para o canto superior esquerdo e quebre a parede rachada para chegar a uma sala com uma estátua. Cure-se e salve, então examine o outro robô para encontrar mais um chefe.

EFFLITE

=====

HP: 680

EXP: 180

LUCRE: 225

Efflite possui três formas: um dragão de fogo, na qual seu poder de ataque físico é aumentado; uma cabeça de lobo flamejante, na qual sua agilidade é aumentada; e uma bola de fogo saltitante, que pode atacar várias vezes num único movimento. Ao contrário de Kraken, Efflite só pode mudar de poça por cima, o que lhe dá a chance de segui-lo e descobrir qual o próximo local que ele ficará.

Tome muito cuidado com a forma de bola de fogo, pois ele poderá matar Herói com apenas um movimento. Se estiver jogando com ele, aconselho atacar Efflite apenas quando ele estiver em sua forma de dragão de fogo, pois assim não correrá o risco de ser atacado e morrer com apenas um golpe. Quando ele estiver em sua forma de lobo, esquive-se de seus golpes, pois ele estará bem rápido. Quando ele estiver na forma de dragão de fogo, ele poderá atacar com golpes de sua garra, que deixam quase sempre com o status Burn, ele poderá usar a magia Fire Ball, que poderá acertar várias vezes e deixar com o status Burn. No entanto, seu ataque mais poderoso é um no qual ele lança várias bolas de fogo explosivas, obrigando-o a ser

um verdadeiro malabarista para desviar das bolas, do magma e dos demais ataques do chefe.

Efflite possui resistência a todas as armas e a todos os elementos, menos Undine e Gnome. Além disso, ele absorve danos causados por ataques elementares de Fogo e Vento. A melhor opção para Heroína e Staff + Gnome ou Undine (o que estiver no maior level ou com maior bênção) e ataque de longe. Se estiver com Herói, a coisa fica bem mais difícil. A minha sugestão é Knuckle, Axe ou Sword (o que estiver no maior level ou o que você tiver forjado com o melhor material).

A batalha contra Efflite será a mais difícil até agora, então, se precisar, passe um tempo evoluindo antes de encará-lo de verdade.

=====

Após a batalha, Herói / Heroína aproxima-se da Espada de Mana. Ao contrário do que se imaginava, a espada está enferrujada e feia. Herói / Heroína diz que sente que a Espada tem muitas histórias para contar e que eles devem levá-la a Cibba.

=====
== ISHE ==
=====

De volta à casa de Sarah, Heroína mostra a Cibba a espada que eles encontraram no vulcão. O velho mago diz que acredita que se um verdadeiro Cavaleiro de Mana brandir a Espada, ela brilhará mais que o Sol. Bogard, assim como Willy, começa a desdenhar a arma, dizendo que é apenas uma lenda. Heroína começa a ficar triste e pergunta a Cibba se é verdade. Este apenas baixa a cabeça, dando a entender que a Espada de Mana é apenas uma lenda. Diante da decepção, todos ficam tristes. É então que Heroína pega a Espada e diz que o que deu o poder ao Cavaleiro Gemma da lenda não foi a Espada, mas a fé que ele possuía na sua deusa, o seu coração bom. Então, Heroína diz que Herói deve brandir a Espada de Mana com toda a sua fé.

Cibba diz que é inútil. O poder não está na Espada de Mana, mas na força de vontade das pessoas. Vandole tinha muitas poderosas armas à sua mãe, mas nenhuma delas foi capaz de conter o poder das pessoas que lutavam por suas vidas naquele momento. O erro de Vandole foi não perceber o poder da fé daqueles homens e mulheres que lutaram contra ele.

É então que a verdade sobre Julius é contada. Vandole, após perder a guerra, desapareceu por muito tempo. Ele acreditava que o principal motivo de ele ter perdido a guerra foi o fato de os homens do Clã de Mana estarem sob a proteção do Poder de Mana. Ao que parece, Vandole vai cometer o mesmo erro novamente. É então que todos finalmente percebem as palavras de Cibba. Vandole e Julius são a mesma pessoa...

Cibba diz que ele e Bogard deixaram Vandole viver, por isso é obrigação deles fazer com que Vandole pague por todos os crimes que cometeu. Assim, ambos se dirigem Dime Tower, uma enorme torre construída pelo Império de Vandole para ligar a capital do Império ao Santuário de Mana. Os demais dizem que querem ir com os dois, mas Bogard fala que Dime Tower foi destruída. É então que Sarah aproxima-se e diz que está na hora do Cavaleiro contar a verdade a eles. Bogard diz que Dime Tower não foi destruída, mas uma magia de Cibba faz com que as pessoas pensem que foi. Cibba avisa que se eles querem ir, ele não poderá detê-lo, mas avisa que os perigos da Dime Tower foram criados para que nem mesmo os Cavaleiros Gemma possam atravessá-la, então eles devem tomar mui-

to cuidado, pois qualquer descuido poderá tirar-lhes a vida. Os aventureiros já estão deixando o lugar quando Sarah diz que eles precisam descansar antes de tamanha aventura, assim, eles têm o último jantar antes da partida rumo à batalha final.

Naquela noite, os amigos que tiveram suas vidas escritas pelo destino tiveram em pequeno banquete. A despedida não foi calada, muitas lágrimas foram derramadas para os novos amigos antes da partida. Estas foram memórias prazerosas que os deram forças para seguir em frente. Mas o coração de todos seguia um angustiante aperto...

Durante a noite, Herói e Heroína saem para ver as estrelas no belo céu do vilarejo de Ishe.

HEROÍNA: É lindo, não é?

HERÓI: É sim. Passando esta noite aqui, é difícil de acreditar que nossas vidas podem acabar amanhã.

HEROÍNA: Não pense assim.

Herói dá alguns passos à frente para observar melhor o rosto da jovem.

HERÓI: Heroína, nós temos um duro caminho à frente. Mas, saiba que eu vou protegê-la, não importa os perigos.

HEROÍNA: Obrigada... Amanda pediu isso a você?

HERÓI: Eu acho melhor deixar como está.

HEROÍNA: É engraçado eu sentir ciúmes dela, mesmo sabendo que ela se foi.

Os dois seguram as mãos, num gesto de muito carinho, enquanto observam a Lua brilhar com muita força no Céu...

Desde o dia em que Mana apareceu pela primeira vez no mundo, o coração das pessoas se encheram de sonhos.

M I S S Õ E S	
MISSÕES INICIADAS	MISSÕES CONCLUÍDAS
	#09 - Onde Está Papai?
#29 - O Homem sem Amigos	#29 - O Homem sem Amigos

#3o - Geodes: Esferas do Poder	#3o - Geodes: Esferas do Poder

=====

===== C A P Í T U L O F I N A L =====

===== O Destino de Mana =====

=====

=====

== ISHE ==

=====

No dia seguinte, podemos continuar a nossa estória. Fale com Cibba para saber um pouco mais sobre os últimos acontecimentos. A maior parte das notícias são as mesmas, mas uma em especial chamou minha atenção.

O terceiro cavaleiro Gemma que lutou ao lado de Bogard e Granz era o filho do Imperador Vandole! Reconhecendo as más intenções de seu pai, o jovem espadachim jurou lealdade à deusa Mana e tornou-se o Grande Gemma, ou seja, o portador da Espada de Mana. O jovem era excelente com a espada, mas Vandole era mais forte. Na batalha final contra Vandole, o jovem usou o poder da Espada de Mana e conseguiu vencer o pai, no entanto, desapareceu após isso. Alguns não acreditam que a Espada tenha brilhado nas mãos do filho de Vandole, por isso a estória virou lenda. Cibba, Bogard e Granz estavam desacordados quando isso aconteceu, por isso não podem comprovar que aquilo realmente aconteceu.

Aqui, mais um pouco da história de Bogard é contada. Ele tinha uma noiva. E ela tinha a fama de ser uma das mulheres mais bela de toda Granz Realm. Após a batalha contra Vandole, os dois se casaram, mas ela morreu pouco tempo depois. Bogard nunca mais foi o mesmo após a morte da bela mulher. Vandole também era apaixonado pela esposa de Bogard, então a capturou e a fez sua prisioneira. Na batalha dos três Cavaleiros Gemma, a bela mulher cortou a mão de Vandole, fazendo-o baixar a guarda. Nesse momento, os três Cavaleiros uniram suas forças e lançaram um ataque combinado em Vandole, fazendo-o cair. Nesse momento, o Grande Gemma fez uma promessa à esposa de Bogard. Cibba prefere não falar qual foi essa promessa.

Se estiver jogando com Heroína, ela perguntará a Cibba sobre a sua mãe, mas a única resposta que consegue do velho sábio é que ela era uma mulher muito poderosa e muito sábia. Após a sua morte, todos colocaram suas esperanças em Heroína.

Retomando o controle, fale com Herói/Heroína para que ele(a) junte-se ao seu grupo. Bogard, Cibba, Willy e Lester irão tentar quebrar a barreira que protege Dime Tower de visitantes inesperados. Nós, contudo, devemos estar perto dela quando isso acontecer para podermos entrar e derrotar Julius com nossas próprias mãos.

Antes de continuarmos, vamos fazer as missões restantes. Vá ao Blacksmith de Ishe e fale com um homem chamado Jahari. Ele irá pedir uma Moon Drop, uma valiosa e muito rara jóia. Para conseguirmos o que ele nos pede, teremos que esperar anoitecer (durma no INN se estiver durante o dia) e saia de Ishe pela saída norte. Você deverá lutar contra o monstro Skull Drake. Tome cuidado com este monstro; ele é MUITO difícil de se vencer, especialmente se está controlando Herói. A melhor coisa é mudar a estratégia de ação do Herói (vá em NPC, no menu Status, e deixe-o na linha de fundo) e lutar com Heroína, fazendo-a usar a magia Holy Light para atacar os monstros. Eventualmente, você consegui-

rá a MOON DROP. Agora, volte e entregue-a a Jahari para receber seu prêmio. O homem ficará tão feliz por receber a jóia que nos permitirá escolher entre uma DUDBEAR'S GOLD ou 1,000 LUCRE, escolha o primeiro, afinal, teremos que possuir várias dessas se quisermos destravar a magia final dos personagens.

-> Começamos e concluímos o sidequest #25 - Lágrima de Lua.

Bem, agora vamos evoluir os Espíritos de Mana. Há duas formas de fazê-lo agora: através da troca de Dudbear's Golds com a Mavole em Ishe e através dos Geodes com o homem em Lorimar. Com isso, deveremos ter todos os Espíritos no level 3, à exceção de Wisp, que deverá estar no level 2, pois ainda não conseguimos o Light Geode.

Quando estiver pronto, volte a Ishe e siga o caminho norte para chegar a um deserto.

=====
== GLASS DESERT ==
=====

ITENS: Angel Grail, Ash Wood, Chocolump, Crooked Seed, Gumdrop, Gummi Frog, Magic Wallnut, Marble, Obsidian, Shade Icon.

KEY-ITEM: Light Geode.

Skull Drake

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Trevas

Fierce Face

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Tyrranos

Tipo: Diurno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Vantagens: Água

Kid Dragon

Tipo: Diurno

Fraquezas: - - -

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Trevas

Os monstros Skull Rake são resistentes a todas as armas, prefira trocar para Heroína e lançar magias de Luz. Não os ataque enquanto eles estiverem brilhando, pois todos os seus ataques se voltarão contra você. Se você atacá-lo com magias, ele não poderá rebater o ataque.

Na primeira tela, siga pelo caminho inferior direito. Há uma ponte de estrelas aqui, mas ela só aparecerá à noite, então se estiver passando por aqui durante o dia, apenas volte e reentre na tela até que esteja à noite. Siga pelo caminho superior esquerdo até chegar à tela seguinte. Siga o caminho único até chegar numa divisa, siga o caminho norte, subindo a pequena escadaria, então vá para a esquerda e desça um pouco, seguindo o caminho sul. Na tela seguinte, pegue um ASH WOOD e volte à tela anterior, pegando o caminho norte.

Aqui tem mais uma das pontes de estrelas, então espere anoitecer para poder atravessar. No extremo norte da tela há dois baús, com um GUMMI FROG e um CHO-

COLUMP. Vá um pouco para a direita e você deverá ver um brilho no chão: é o LIGHT GEODE, pegue-o. Volte à tela anterior, saindo pelo caminho à direita.

Atravesse mais uma ponte de estrelas no canto inferior direito, então siga para a direita e depois para o norte até chegar a dois baús, com um GUMDROP e um OBSIDIAN. Feito isso, siga sul até a próxima tela. Cruze a ponte logo abaixo e pegue uma CROOKED SEED, então volte e continue sul. Cruze a segunda ponte para pegar um ANGEL GRAIL, então volte e continue sul em direção à próxima tela. Na tela seguinte, pegue um MARBLE ao norte e então volte duas telas.

Siga pelo caminho superior esquerdo e desça a pequena escada, seguindo para a esquerda. Continue pelo caminho único até chegar a uma tela com mais uma ponte e estrelas; atravesse-a e cruze mais uma para chegar a uma plataforma à direita com um SHADE ICON e um MAGIC WALLNUT. Volte e continue norte.

Há um save point aqui, mas não aconselho usá-lo agora. Apenas siga pelo caminho norte.

```
=====
==  RUINED PASSAGE  ==
=====
```

ITENS: Chocolump, Magic Wallnut.

Finalmente chegamos à passagem da caverna que Cibba havia bloqueado tempos atrás. Siga para a esquerda e pegue um CHOCOLUMP, então vá à direita e pegue o MAGIC WALLNUT. Feito isso, examine a porta central.

Enquanto os aventureiros examinam a porta para descobrir uma pforma de prosseguir, Goremand aparece para bater um pequeno papo com eles. Ele diz que não matou Lady Isabella e que irá ajudarnos a entrar em Dime Tower. O monstro diz que há uma caverna numa ilha a oeste. Lá, iremos encontrar a chave de Dime Tower. Heroína diz que não acredita nele, mas o monstro diz que seu único desejo é comer almas poderosas, não importa se ela for de Heroína e Herói ou se for de Julius. Após isso, ele vai embora dizendo para Heroína não estragar a sua alma.

Retomando o controle, use a Magic Rope e volte até o save point de Ishe. Se ignorou o que eu falei e examinou o save point perto de Ruined Passage, terá que fazer todo o caminho de volta a Ishe, seguindo pelo caminho sul.

Cruze o deserto até chegar novamente ao lugar onde o prof. Bomb encontra-se. Fale com ele e peça para ser atirado numa ilha no canto sudoeste do mapa: A Sealed Cave.

```
=====
==  SEALED CAVE  ==
=====
```

ITENS: Angel Grail, Big Seed, Black Bone, Chocolump, Moon Coin, Obsidian, Pedan Stone, Shade Icon.

Hoppin' Tick
Tipo: Diurno
Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Vento
Vantagens: Terra
Shadow Zed

Tipo: Diurno

Fraquezas: Luz, Água, Madeira

Vantagens: Trevas, Fogo, Lua

Kaiser Mimic

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Ape Mummy

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Ataques físicos, Trevas

Ghoul

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Ataques físicos, Trevas

Bloody Bjorn

Tipo: Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Ataques físicos, Trevas

Monstro importunantes à noite. Se está jogando com Herói, não irá querer enfrentá-los, ao menos que tenha desenvolvido-o para usar magias. Os monstros Ape Mummy, Ghoul e Bloody Bjorn são imunes a ataques físicos, o que lhe obriga a usar ataques mágicos, de preferência baseados em Luz. Durante o dia, Heroína é quem não irá querer conversa com os monstros; a maioria deles são resistentes a ataques mágicos, de forma que, mesmo usando o elemento de fraqueza deles os seus ataques não irão tirar mais que 60 pontos.

Siga pra a próxima tela e entre na caverna. Vê os baús no alto da plataforma? Para pegá-los, é preciso ir à direita e dar a volta na sala. Dentro deles há um MOON COIN e um CHOCOLUMP. Feito isso, siga norte, em direção à próxima tela. Siga o caminho único até a divisa, onde você deverá seguir sul para encontrar um switch e alguns baús. Acione a alavanca e pegue um OBSIDIAN e uma BIG SEED. Feito isso, siga sul para entrar na área que acabamos de liberar. O lugar está repleto de Kaiser Mimics, mas um dos baús da sala possui um PENDAN STONE (o verde). Acione os dois switches aqui para quebrar dois selos que guardam alguma coisa; ainda resta dois. Feito isso, volte à tela anterior e siga pelo caminho norte.

Siga pelo caminho único, ignorando a passagem à direita e saia norte no final da sala. Logo que entrar, siga para a direita para encontrar um baú com um FLAT SEED. Volte e salte sobre as elevações para seguir à próxima tela. Pegue um BLACK BONE, então continue para a direita, dando a volta na parede, para avistar o quarto switch; acione-o também. Siga sul e desça para o andar inferior para acionar mais um switch. Tome cuidado, pois há vários monstros ao redor dele. Feito isso, siga para a esquerda, em direção à próxima tela.

Você estará numa tela já conhecida (é aquela de caminho único que tinha uma passagem à direita, que ignoramos da última vez, lembra-se?); volte todo o caminho e saia da caverna. Examine a estátua para curar-se e entre nela novamente.

De volta à primeira tela da caverna, siga para a direita, chegando a uma nova área. Continue pelo caminho único e você deverá ver uma pequena piscina seca. Caia dentro dela e pegue SHADE ICON e o ANGEL GRAIL. Agora, volte e continue para a esquerda, saindo pelo caminho norte.

Você verá uma tumba; examine-a e escolha a primeira opção para tocar a letra em japonês e quebrar o lacre. Como era de se esperar, Cibba deixou um Guardião tomando conta da tumba.

Lich poderá ser um dos monstros mais difíceis já enfrentado até agora. O ataque mais poderoso é o da foice rodopiante; apesar de o dano causado por ele no Herói ser baixo, em Heroína, ele será fatal. A foice irá rodopiar ao redor do chefe e será uma espécie de escudo, impedindo que nós nos aproximemos dele. Ela desaparecerá com o tempo, então se precisar aproximar-se para atacar, espere ela desaparecer. Enquanto lança a sua foice, o chefe irá invocar vários espíritos para atacá-lo e complicar sua vida. Esquive-se dos espíritos enquanto espera que a foice desapareça para poder atacar. Para completar a lista de ataques, Lich ainda poderá segurar a sua foice e usá-la num corte extremamente poderoso, tirando mais de 100 de HP de Heroína e um bocado de Herói.

Para atacar, use Wisp. Ataques de Lua e Trevas são imunes a ele, então não os use. Se está jogando com Herói, aconselho usar uma arma rápida, pois o tempo de ataque será muito pouco e você deverá atacar pelo menos umas duas vezes antes de sair para fugir do próximo ataque.

Após a luta, Shade, o Espírito das Trevas, reconhece o poder e o valor dos aventureiros, unindo-se ao grupo. Agora, use a Magic Rope e volte ao canhão de prof. Bomb para sair dali. Segundo a estória, o nosso próximo objetivo é Ruined Passage, mas ainda temos outras missões para cumprir antes de prosseguir.

Primeiro, vamos conseguir as bênçãos dos Espíritos. Fale com a mavole poderosa em Ishe e troque Dudbear's Golds pela bênção de seus Espíritos. Você precisará de 24 Dudbear's Golds para evoluir todos os Espíritos. Se não conseguiu, basta completar a missão Cesta de Frutas novamente: a cada 5 frutas que você der ao homem, ele devolverá o favor com uma Dudbear's Gold. Assim, todos os Espíritos deverão estar no blessing level 2, pelo menos. Lembre-se que para evoluir Shade e Wisp, você precisará estar no dia de Holy Mana.

Agora, procure o Prf. Bomb e se lance em direção a Lorimar. Chegando lá, fale com Kaz para trocar o Light e Dark Geode por bênçãos para seus Espíritos. Agora, todos devem estar no blessing level 3.

Continuando nas missões secretas, vamos evoluir mais o nível dos Espíritos. Primeiro, precisamos que os Espíritos estejam no level 30 (para saber o level, basta entrar na tela de status e observar o número que aparece ao lado do Espírito), então volte à Hot House. Se você acompanhou todas as missões até agora, deve ter cumprido 27 delas. É preciso, ainda, que Li'l Cactus tenha anotado todas as missões no seu diário. Cumpridos os pré-requisitos, comece a sair e entrar na casa. Em determinado momento, um Espírito aparecerá e contará que o poder de um monstro está bloqueando os seus. Feito isso, ele dará a localização do monstro. Daremos várias viagens, então tenha paciência.

W I S P

Localização: Vinquette Hall

Após entrar na dungeon, siga norte, norte, norte, atravesse a porta do meio, desça as escadas, norte, norte, sul, norte. Você deverá chegar à Dining Room. Lá, você deverá enfrentar o Black Dudbear. Após derrotá-lo, o

| seu Espírito conseguirá mais poder. |

| S H A D E |

| Localização: Sealed Cave |

| Da entrada, siga uma tela apra o norte, siga um pouco para a esquerda, |
| então siga sul por mais uma sala. Black Dudbear aparecerá na sala com uns |
| switches e vários Shadow Zeros. |

| L U N A |

| Localização: Devius Manor |

| Na dungeon (após a sala de Medusa), suba as escadas, desça na próxima, |
| desça mais uma e suba mais três. Você deverá passar pelo selo de Jinn. O |
| Black Dudbear estará esperando por você; derrote-o e Luna ganhará mais |
| poder. |

| S A L A M A N D E R |

| Localização: Subsea Volcano |

| Da entrada, siga norte, norte, norte, leste. Derrote o Black Dudbear e |
| libere o poder de Salamander. |

| U N D I N E |

| Localização: Subland River |

| Após entrar, siga leste, norte, oeste, leste, norte. Você estará na á- |
| rea em que drenamos a água da piscina. Lute contra o Black Dudbear e tur- |
| bine os poderes de Undine. |

| D R Y A D |

|
| Localização: Cascade Cave
|

| Da entrada, siga norte, norte, esquerda, direita e norte. O Black Dud-
| bear estará esperando por você. Derrote-o, o seu Espírito ficará com mais
| poder.
|

|
| J I N N
|

|
| Localização: Granz Castle
|

| Após entrar norte, norte, norte, norte. O Black Dudsonbear aparecerá na
| sala em que pegamos a Lance; derrote-o e Jinn conseguirá mais poder.
|

|
| G N O M E
|

|
| Localização: Mt. Illusia
|

| Após entrar, siga norte, sul (saindo da caverna), norte (entrando no-
| vamente na caverna), sul (saindo da caverna), norte (entrando na caverna)
| sul (saindo da caverna) e norte (não entrando na caverna, dessa vez). O
| Dudsonbear estará na sala em que conseguimos Mace; derrote-o para turbinar o
| poder de Gnome.
|

Após conseguir libertar os Espíritos, completaremos mais uma missão.

-> Começamos e concluímos o sidequest #32 - O Idiota das Trevas.

Bem para a próxima missão, precisaremos cumprir alguns pré-requisitos. Você
deverá examinar uma estátua específica, num lugar específico, num momento espe-
cífico. Específico o suficiente para você? O Espírito aparecerá e usará o poder
da estátua para aumentar seus poderes. Para isso basta escolher a primeira op-
ção quando ele aparecer.

|
| W I S P
|

|
| Localização: Road to Cave
|

| Período: Amanhecendo
|

| A estátua em questão é uma Broken Statue que está na entrada de Batmo
| Cave.
|

S H A D E

Localização: Ishe

Período: Noite

A estátua em questão é uma Broken Statue que está no INN de Ishe.

L U N A

Localização: Prickly Desert

Período: Noite

A estátua em questão é uma Broken Statue que está na área ao norte de Jadd.

S A L A M A N D E R

Localização: Path to Gaia

Período: Anoitecendo

A estátua em questão é uma Broken Statue que está na primeira tela de Path to Gaia quando você entra nela pelo caminho da Abandoned Mine.

U N D I N E

Localização: Marsh Cave

Período: Amanhecendo

A estátua em questão é uma Golden Statue que está na área que antecede a luta contra Hydra.

D R Y A D

Localização: Road to Mt. Illusia

Período: Noite

A estátua em questão é uma Golden Statue que está na entrada de Mt. Illusia.

J I N N

Localização: Vinquette Outskirts

Período: Amanhecendo

A estátua em questão é uma Broken Statue que está na tela da Hot House.

G N O M E

Localização: Ishe

Período: Amanhecendo

A estátua em questão é uma Broken Statue que está no INN de Ishe.

Encontrando as estátuas, completaremos outra missão.

-> Começamos e concluímos o sidequest #33 - O Presente de Mana.

Para completarmos a próxima quest, precisaremos ter 80 Trait Coins, pequenas moedas mágicas que possuem parte do poder dos Espíritos aprisionada. Elas são extremamente poderosas, mas para aumentar a força do Espírito substancialmente será necessário 10 moedas de cada elemento.

Abaixo, segue uma lista de onde encontrá-las.

Trait Coin	Monstro que a possui
Dark Coin	Cumulus, Dulahan, Gremlin e Specter
Earth Coin	Sabre Kitty, Skeleton, Skull Beast e Skull Drake
Fire Coin	Cherry Slime, Cumulus, Flame Moth e Imp

Light Coin	Chess Knight, Death Flower, Duck General e Duck GI
Moon Coin	Denden, Locud, Poto e Shadow
Water Coin	Pincher, Tanpole e Tonpole
Wind Coin	Blood Owl, Chobin Hoodlum, Insectaur e Needlebeak
Wood Coin	Bumpkin, Cursed Doll, Kaiser Mimic e Malboro

Agora que encontramos todas as Trait Coins, vamos procurar os Espíritos.

W I S P
Localização: Cascade Cottage
Período: Dia de Holy Mana
O Espírito de verá aparecer na entrada de Casdade Cottage.

S H A D E
Localização: Wendel
Período: Dia de Holy Mana
Entre na catedral para encontrar o Espírito.

L U N A
Localização: Wendel
Período: Dia de Luna
Entre no quarto em que Devius estava hospedado e encontrará o Espírito.

S A L A M A N D E R

Localização: Vinquette Hall

Período: Dia de Salamander

Sala da estátua; próximo de onde encontramos o Conde Lee.

U N D I N E

Localização: Scaly Lair

Período: Dia de Undine

Vá ao local onde colocamos Undine na água para curá-la.

D R Y A D

Localização: Lake Vincinity

Período: Dia de Dryad

O Espírito está próximo ao local onde encontramos Cibba.

J I N N

Localização: Topple Armory

Período: Dia de Jinn

Encontre-o na tela logo acima de onde aconteceu o primeiro encontro entre Herói e Heroína.

G N O M E

Localização: Gaia Cave

Período: Dia de Gnome

Encontre-o em uma das entradas de Gaia Cave.

-> Começamos e concluímos o sidequest #10 - A Bênção da Deusa.

Espero que não tenha gasto as suas Trait Coins, pois irá precisar delas agora. Vá a Kahla Peaks e siga até a sala onde enfrentamos Marylis. Aqui, iremos encontrar um homem chamado Frolan. Assim como a mulher em Ishe, esse mavole tem um enorme poder e poderá dá-lo ao seu Espírito em troca de 10 Trait Coins elementares. Faça isso, dando todas as Trait Coins que conseguimos no sidequest anterior para conseguir turbinar ainda mais os seus Espíritos.

-> Começamos e concluímos o sidequest #31 - A Bênção da Deusa.

Para realizar esse sidequest precisamos ter completado todos os demais, menos o sidequest #11. Com isso, vá à catedral de Wendel durante a noite e examine o altar para que o Espírito apareça. Ele diz que há muitotempo, um mavole muito poderoso desejou ter o poder da deusa de Mana. Os guerreiros do Clã Mana tentaram impedi-lo e os Espíritos os ajudaram nessa perigosa guerra. O exército de Mana era muito mais poderoso, mas o mavole conhecia um antigo e poderoso feitiço, que usou contra os Espíritos. Assim, as entidades que deveriam proteger os homens, passaram a ser controladas pelo poder do mavole e atacaram seus amigos. A guerra estava praticamente perdida, mas então algo aconteceu: uma poderosa energia deixou o Santuário de Mana e vieram em direção a Wendel. Os Guardiões Sagrados deixaram o Santuário e vieram ao encontro dos homens. A guerra finalmente pôde ser vencida pelas forças de Mana e o mundo voltou ao normal. No entanto, os Espíritos foram acusados de traição e de serem fracos demais para proteger os homens e foram aprisionados na catedral de Wendel. Desde então, os Espíritos não podem sair da sua prisão, mas sua energia ficou dispersa entre os homens para que eles pudessem ajudá-los.

Devido à quantidade de energia que Herói/Heroína deu a ele, agora, ele sente-se forte novamente e pode deixar a sua prisão para ajudar mesmo os aventureiros a derrotar Julius e proteger o Santuário. Assim, o Espírito será libertado e irá para o level 8. Com isso, Herói,/Heroína poderá realmente invocá-lo e fazê-lo mostrar toda a fúria do seu real poder.

-> Começamos e concluímos o sidequest #03 - A Punição.

Lembre-se apenas que apenas determinadas classes podem invocar os Espíritos. Se quiser saber quais são essas classes, basta dar uma olhada na seção de Jobs.

Bem, vamos agora a alguns segredinhos. Primeiro, caso você derrote um mesmo monstro 1,000 vezes, ele surgirá em sua forma Black. Assim, todos os seus status serão somados em 100, menos o HP, que será aumentado em 500. A vantagem é que você receberá muito mais experiência ao derrotá-lo e terá uma grande probabilidade de deixar Crystals ao serem derrotados. Esse item é o melhor material de todo o jogo para Herói e para as suas armas; aconselho tê-lo sempre como material das suas principais armas, especialmente agora, que iremos enfrentar inimigos muito poderosos. Lembre-se que você ainda poderá aumentar o poder dos equipamentos com frutas e vegetais; escolha qual será fundido e use-o para turbinar seus equipamentos. Se está com Heroína, terá que encontrar o item Altenna Felt, que é deixado por quase todos os monstro das próximas dungeons.

Se você comprar vários itens de Nicollo, ele irá repor os seus estoques com melhores itens. No entanto, não adianta fazer várias comprar, é preciso comprar um item, sair do menu e só então comprar novamente. A minha dica é comprar Gumdrops, então vendê-los para comprar novamente sem muito prejuízo. Após comprar algo em torno de 250 vezes, ele estará vendendo os seus melhores itens.

Falando com Wally várias vezes, ele dirá que deseja tornar-se o melhor ferreiro do mundo e que seu mentor chama-se Brown, mas ele desapareceu e ninguém sabe seu paradeiro. Não impronta, vamos procurá-lo. Vá a Subland River e entre no primeiro buraco que vir com o Tiny Taper. Continue seguindo em frente, ainda pequeno, e deverá chegar perto de um abismo; espere crescer e então salte nele. Você deverá chegar no esconderijo de Brown, que dirá que sumiu, pois todo aventureiro vinha até ele pedindo isso ou aquilo. Vendo que seria impossível fugir do mundo, ele nos dá o seu último invento: o BROWNIE RING. Equipe imediatamente esse acessório, pois eleva em 55 todos os seus status!

Agora já estamos prontos para derrotar os Cyclops. Eles são criaturas extremamente poderosas, mas agora ninguém mais nos segura. Siga para as localizações que eu indiquei anteriormente e prepare-se para duras batalhas. Tente sempre manter-se longe e aproxime-se entre um ataque e outro para dar um ataque e sair para desviar do seu próximo ataque. Com isso, ele não terá tempo de atacá-lo e será uma vitória fácil. Vencendo-os, ganhará os seguintes itens: Dragon Scale e Orichalcum (Anhn Aerolite), Fossil e Pegasus Hide (Hal Aerolite), Altena Felt e Fossil Wood (Jake Aerolite), Mythril Silver e Crystal (Vinek Aerolite). Todos os itens são os melhores até agora, então vaerá todo o trabalho.

-> Concluimos o sidequest #11 - O Colecionador de Meteoros.

De volta à cidade, siga novamente em direção a Ruined Passage para continuarmos no jogo.

=====
== RUINED PASSAGE ==
=====

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Dion Wood, Chocolump, Gumdrop, Chocolump, Gummi Frog, Long Seed, Mana Icon, Magic Wallnut, Maia Leed, Oblong Seed, Obsidian, Round Seed, Small Seed.

Wolfiend

Tipo: Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Dullahan

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água

Vantagens: Sword, Sickle, Axe, Trevas, Fogo

Wizard Eye

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

Springball

Tipo: Diurno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

Hellhound

Tipo: Noturno

Fraquezas: Vento

Vantagens: Terra

Viper

Tipo: Diurno

Fraquezas: Sword, Sickle, Axe, Fogo

Vantagens: Água

Beholder

Tipo: Diurno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

Chegando no lugar, examine a porta e Shade e Wisp serão invocados. Para quebrar o selo é preciso usar o poder combinado das Trevas e da Luz, assim, eles unem seus poderes e abrem a porta.

Um dos monstros mais comuns aqui é Viper, uma serpente; ela possui um poder de ataque fraco, mas pode deixar com o status Poison. O monstro Wizard Eye tem uma grande resistência a magias, sendo afetado apenas por magias de Shade ou Dryad. Ele pode lançar todas as magias simples do jogo, então derrote-o rapidamente se não quiser sofrer grandes danos. O monstro Hellhound pode ser fatal para Heroína, uma vez que eles atingem várias vezes no mesmo ataque, além de serem bastante rápidos. Já o monstro Wolfiend é mais lento, no entanto, possui um poder de ataque ainda maior que o Hellhound, tome cuidado com ele. Fique de longe, sempre atacando com Staff + Espírito de sua preferência. O monstro Beholder pode ser ainda mais perigoso do que Wizard Eye para o Herói, pois as suas magias são ainda mais poderosas. Para Heroína, as mesmas resistências ditas sobre Wizard Eye valem para Beholder.

Dentro das ruínas, siga norte e salte a pequena barreira, então siga noroeste. Na sala seguinte, siga pelo caminho único até chegar ao topo da sala, então siga para a direita, ignorando a plataforma mais abaixo. Pegue o CHOCOLUMP no baú e volte, só então suba na plataforma. Pegue o LUNA ICON e salte sul, só então siga para a direita. Na área seguinte, desça as escadas, tomando cuidado com as metaballs. O ovo da esquerda deve ser destruído com uma arma cortante e o ovo da direita com uma arma de impacto.

Mais à frente, destrua o monstro e o selo com uma magia de Dryad e entre na sala para pegar uma LONG SEED. Volte e continue para a direita. Use a magia Holy Light no selo ao sul e entre na sala. Pegue um OBSIDIAN e um ANGEL GRAIL, então volte e use a magia Darkeness Ray no selo ao norte para poder prosseguir a missão. Siga pelo corredor, destruindo os monstros e pegando os itens pelo caminho: GUMDROP, GUMMI FROG e DION WOOD.

Na tela seguinte, siga um pouco para a esquerda e caia na plataforma ao norte, então continue norte e salte para uma plataforma elevada à esquerda. Assim você poderá entrar na sala à esquerda. Acione o primeiro switch que vir, então você deverá ouvir um estrondo. Volte à sala anterior e repare que o lugar está completamente diferente, inclusive os monstros agora são outros. siga por debaixo das plataformas e atravesse o hall, entrando na sala à direita. Ignore os switches e abra os baús para conseguir uma SMALL SEED e uma OBLONG SEED, só então volte e entre na sala no canto inferior esquerdo da tela. Acione o switch e mais um estrondo será ouvido. Siga norte e saia pela porta à direita.

Repare que as plataformas foram ainda mais elevadas. Use Flail para poder atravessar pelas plataformas e saia pela porta ao norte. Siga para a direita e use as magias Moon Ray e Fire Ball nos selos, respectivamente, para entrar no corredor e pegar uma MAIA LEED e um MAGIC WALLNUT. Volte à entrada da sala e siga norte. Quando chegar à divisa, continue para a direita para pegar um CHOCOLUMP e uma ROUND SEED. Volte um pouco e siga pelo caminho ignorado à pouco.

Você deverá ver um enorme teletransporte. Essa é a porta que leva ao Santuário de Mana, após esse ponto, não poderemos mais voltar. Responda a primeira opção para continuar e você será levado a Dime Tower.

=====
== DIME TOWER ==
=====

ITENS: Angel Grail, Chocolump, Altena Alloy, Angel Grail, Chocolump, Big Seed Forsena Iron, Granz Steel, Chocolump, Magic Wallnut, Gumdrops, Gummi Frog, Jadd Hemp, Magic Wallnut, Menos Bronze, Marble, Sultan Silk, Menos Bronze.

Voo Doll

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Copper Knight

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Ghost

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Luz

Vantagens: Ataques físicos, Trevas

Stained Sword

Tipo: Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Chess Knight

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Machine Golem

Tipo: Diurno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Nós estamos em Dime Tower, a torre construída por Vandole durante a guerra para ligar a capital imperial ao sagrado Santuário de Mana. Os monstros aqui foram invocados por Cibba e não estão de brincadeira, então tome cuidado. O monstro Ghost só pode ser derrotado por magias de Luz. Quanto aos demais, acho melhor equipar Staff + Luna, se estiver com Heroína, e Knuckle ou Mace, se estiver com Herói.

Na primeira tela, salve e siga norte. Os aventureiros decidem separar-se para procurar melhor. Então, estaremos sozinhos por um tempo. Retomando o controle, siga para a esquerda, então norte. Desça as escadas no canto superior esquerdo e você chegará numa sala com vários espinhos e uma grande esfera entre eles; use a magia Bubble Boat de Undine para passar sobre eles e examine a esfera para acionar um switch, então volte e siga sul.

Herói/Heroína irá encontrar uma pilha de robôs destruídos empilhados. É então que uma das máquinas fica operacional e se levanta. O robô chama-se Marcie e, desesperado por um amigo, ele entra no nosso grupo. Marcie é um dos personagens mais poderosos de todo o jogo. Não é besteira trocar por ele e controlá-lo ao invés de seu personagem principal, mas aconselho continuar com Heroína/Herói, pois ele já está muito envolvido.

Após Marcie entrar no seu grupo, siga para a direita e abra o baú para um GUMMI FROG e depois para a esquerda para pegar um MAGIC WALLNUT num baú numa pequena depressão. Feito isso, volte à sala anterior e continue para a direita após os espinhos para encontrar umas escadas levando ao andar superior. Abra o baú para pegar um CHOCOLUMP e volte à sala anterior. Passe novamente pelos espinhos e volte à tela onde Herói e Heroína se separaram.

Aqui, examine a escritura no começo da tela e Marcie irá traduzir a mensagem para nós:

Dime Tower foi construída para para ajudar o Império Vandole a adquirir o Poder de Mana.

Seu poder seria usada como arma primária de destruição.

O medo seria a segunda arma de destruição.

Irado/a Herói/Heroína destrói a escritura, dizendo que o poder de Mana não deve ser usado como arma de destruição, mas sim como uma arma que trará paz. É então que Marcie deixa escapar: "Marcie...Poder de Mana. Marcie... Destruição. Marcie... mau?" Opa! Tem coisa estranha no ar... Retomando o controle, vá para a direita e suba as escadas à esquerda, então continue norte até a próxima tela.

Derrote os inimigos e examine a escritura para que Marcie traduza para você; ao que parece, você terá que acertar o switch três vezes, então faça-o. Após três cacetadas na esfera, a energia será ativada e poderemos prosseguir. Suba a escada à direita e continue norte até a sala adiante. Acerte os switches até eles começarem a brilhar, então volte à sala anterior e suba na escada a oeste para chegar ao outro lado da sala anterior.

Leia a escritura para que Marcie a traduza, então acerte o switch até que o mesmo comece a brilhar, então siga norte pela passagem aberta para encontrar o save point e mais escadas subindo.

Leia a escritura, então siga para a esquerda e suba as escadas para pegar um JADD HEMP. Volte e salte sobre os espinhos novamente para chegar ao outro lado e pegar um GRANZ STEEL. Feito isso, siga sul e a torre começará a desmoronar.

No andar inferior, esquive-se do pilar de chamas e suba as escadas. Derrote os inimigos e use Flail no pilar à esquerda e sate a plataforma ao norte para encontrar um CHOCOLUMP. Feito isso, salte na plataforma à sua direita e depois para a plataforma inferior logo à frente. Então, continue leste, subindo pelas plataformas, para chegar ao topo da tela. Na extrema esquerda há um baú com um MENOS BRONZE. Pegue-o e volte para subir as escadas no centro da tela.

Siga para a direita e leia a escritura, então volte e continue para esquerda para encontrar uma BIG SEED. Continue pelo caminho sul e leste até encontrar o baú com uma GUMDROP. Vê os dois metaballs? Use Flail no da direita e Mace no da esquerda. Isso acionará um switch e abrirá a passagem; siga por ela.

Na interseção, você deverá encontrar outro save point. Continue subindo a escada. Leia a escritura, então derrote os inimigos da sala. Siga sul e acione o switch verde, então volte e acione outro igual a ele. Agora, siga sul, esquerda e depois norte, subindo nas plataformas para encontrar o terceiro e último switch verde; acerte-o também. Fazendo na ordem correta, a passagem se abrirá; siga por ela.

Leia a escritura e bata na esfera até que ela comece a brilhar. Faça o mesmo com a esfera da esquerda, então siga leste e procure pela última esfera. Fazendo corretamente, um ladrilho amarelo aparecerá no canto inferior da tela; pise nele e mais um andar da torre virá abaixo. Use Flail no poste à esquerda para chegar à plataforma ao lado e pegue o SULTAN SILK no canto esquerdo da tela. Feito isso, siga pela escada central.

Leia a escritura à esquerda, então siga para a direita e suba as escadas no canto inferior direito. Pise no switch amarelo ao sul para ativar a esfera, só então volte e suba pela escada da esquerda, no outro lado, pisando no outro switch amarelo para ativar a esfera e abrir a passagem.

Outro save point. Pêna que não são estátuas douradas... De qualquer forma, siga para a direita e acione o switch com cacetadas, então siga sul e abra os baús para pegar um CHOCOLUMP, um MENOS BRONZE e um GUMMI FROG. Leia a escritura, então vá para a esquerda e acerte mais uma esfera. Volte e acerte a última esfera, então volte novamente para a esquerda e cruze a porta ao norte.

Leia a escritura à direita, derrote os três monstros com ataques de Marcie e abra o baú para conseguir um MAGIC WALLNUT, então, siga sul e depois para a esquerda até encontrar um baú com um ANGEL GRAIL e mais uma escritura a norte. Se fez tudo certinho, as três esferas devem estar acesas. Se todas estiverem acessas, entre na passagem abaixo, caso contrário, tente derrotar os monstros

dessa sala.

Siga para o canto inferior esquerdo dessa tela e salte para uma parte escura para encontrar uma passagem secreta com um ALTENA ALLOY. Volte ao andar superior e pegue um MARBLE no canto superior esquerdo da tela. Você notará o piso brilhante no chão; pise nele de forma que fique amarelo. No canto superior direito tem um baú com um ANGEL GRAIL e uma escritura. Leia-a e acione o switch amarelo á direita. Feito isso, volte, salve e tente prosseguir. Um terremoto terá início e mais um andar virá abaixo (fazendo você se perguntar o que estará segurando a torre agora...). Continue norte e cruze a porta.

GOLEM

=====

HP: 730 EXP: 220 LUCRE: 300

Golem é um dos chefes mais chatos de todo o game. Golem possui quatro esferas de energia ao seu redor. Além de atacar, elas, servem como defesa, uma vez que não será possível atacá-lo enquanto elas estiverem ao seu redor.

Uma esfera por si só já faz um dano considerável, e todas as quatro são quase que uma sentença de morte. Mas, não se desespere, antes de atacar, as quatro esferas ficam dando voltas no personagem, dando-lhe tempo de escapar. No entanto, o ataque mais poderoso de Golem é um raio circular, na qual o robô fica no centro da tela e começa a girar, lançando vários raios de energia, pulverizando o personagem que tiver uma MND fraca, além de deixar com o status DEF Down. A melhor forma de escapar desse ataque é ficando junto a ele no centro da tela.

Golem é imune a ataques de Flail, Lance e Axe, assim como é imune a ataques de Trevas, Fogo, Água e Madeira. Sua única fraqueza é contra o elemento Lua. Golem possui, ainda, uma DEF muito alta, de forma que ataques físicos farão pouco dano nele. A minha sugestão é mudar para Marcie e fazê-lo usar o seu ataque Laser, causando dano médio no chefe (algo em torno de 30 ou 40). Lembre-se apenas que Golem é imune, menos quando estiver sem as esferas (ou seja, estiver brilhando), e o nosso robozinho é bem lento...

=====

Após a batalha, Herói e Heroína encontram-se novamente. Mais à frente, Julius vem nos parabenizar por termos destruído a última defesa de Dime Tower, o que ativará o sistema de auto-destruição da mesma. No entanto, ele gosta de brincar, então fará um pequeno teste com os dois, separando-os por meio de um abismo. A única forma de escapar dali é saltando, mas Heroína tem medo de altura e não quer saltar. É então que Marcie aparece e diz que a jogará para o outro lado, então Herói deverá segurá-la. Após os dois estarem ruindos novamente, Marcie conta que o seu sistema só funciona em Dime Tower, por isso, ele terá que ficar e ser destruído. O robô diz que, no entanto, ele não se sente mais só, pois ele conheceu Herói e Heroína. Sem mais o que fazer, os aventureiros sobem no teletransporte e seguem ao Santuário de Mana.

=====

== MANA SANCTUARY ==

=====
ITENS: Angel Grail, Ash Wood, Angel Grail, Chocolump, Crooked Seed, Chocolum
Dyad Icon, Gummi Frog, Light Coin, Gummi Frog, Long Seed, Magic Wallnu
Gummi Frog, Marble, Oblong Seed, Small Seed, Spiny Seed, Wisp Icon,
Angel Grail, Chocolump, Angel Grail, Chocolump, Dion Wood, Dryad Icon,
Gummi Frog, Honey Elixir, Light Coin, Magic Wallnut, Honey Elixir, Pe-
dan Stone, Small Seed, Wisp Icon, Stone Pedan.

Earth Basilisk

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sikle, Axe, Fogo.

Vantagens: Água

Ache Cone

Tipo: Noturno

Fraquezas: Trevas, Madeira

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Luz, Lua

Bonny Matango

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sikle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Madeira

Petit Poseidon

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Polter Box

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Staff, Knuckle, Mace, Lua

Vantagens: Flail, Bow, Lance, Madeira

Wooding

Tipo: Diurno / Noturno

Fraquezas: Sword, Sikle, Axe, Trevas, Lua

Vantagens: Staff, Knuckle, Mace, Luz, Madeira

Turtle Shell

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Shamanion

Tipo: Diurno

Fraquezas: Terra

Vantagens: Vento

Mean Mask

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água.

Vantagens: Sword, Sikle, Axe, Trevas, Fogo

Moldy Goo

Tipo: Diurno

Fraquezas: Luz, Água, Madeira

Vantagens: Sword, Sikle, Axe, Trevas, Fogo, Lua

Wormwood

Tipo: Noturno

Fraquezas: Flail, Bow, Lance, Luz, Água.

Vantagens: Sword, Sikle, Axe, Trevas, Fogo

Herói e Heroína finalmente chegam à floresta que circunda o Santuário de Ma-
na. Retomando o controle, entre no lugar.

Essa área funcionará como uma área de preparação, excluindo o fato de que

não poderá voltar. Salve e cure-se na estátua dourada, forje novas armas ou melhore as que você tem na Hot House. Faça toda a preparação, as próximas batalhas serão bastante duras.

Antes de começar, um aviso: siga atentamente todos os meus passos, pois caso você esqueça de acionar algum switch, por exemplo, terá que voltar todo o longo caminho até o começo para acioná-lo.

No abismo à esquerda há um baú com um GUMMI FROG; pegue-o. Volte ao caminho central e siga norte. Entre no próximo caminho à direita para pegar um DRYAD ICON num baú escondido. Volte e continue norte até a próxima tela.

Aqui, apenas siga norte e depois leste, para a próxima tela.

Mais uma tela recheada de monstros e nada para fazer a não ser seguir sul.

Siga sul e depois leste até o final da tela, então atravesse as árvores acima para chegar a um baú escondido com mais um GUMMI FROG. Continue para a esquerda, passando por entre as árvores, e você deverá encontrar um baú com um CHOCOLUMP. Agora, volte e saia pelo caminho da direita.

Siga para a direita e salte sobre as elevações, saindo pelo caminho a norte.

O grupo verá uma triste cena. Julius está sugando o poder do Santuário. Se ele conseguir chegar à árvore de Mana, será o fim. Retomando o controle, derrote os monstros e continue norte.

Se você voltar à área anterior, voltará ao começo da dungeon; tome cuidado e sempre siga em frente. Vá para a esquerda e abra o baú para pegar uma SPINY SEED. Feito isso, siga nordeste e vá à próxima tela.

Salve na estátua e abra o baú para uma SMALL SEED, então volte à tela anterior.

Siga sul e depois para a esquerda, então continue norte até a próxima tela.

Pegue uma OBLONG SEED num baú à esquerda. Siga pelo caminho atrás do muro ao norte até chegar num baú com uma LIGHT COIN. Feito isso, volte à tela anterior.

Siga para a esquerda até chegar à próxima tela.

Siga para a tela à esquerda.

Vá para a esquerda, então siga sul e pegue um WISP ICON. Salte sobre a plataforma e continue para a esquerda até a próxima tela.

Continue norte e derrote os monstros (cuidado com o ataque surpresa) e saia pelo caminho ao norte.

Siga norte e depois siga para a tela à esquerda.

Derrote os monstros e pegue um CHOCOLUMP, LONG SEED, ASH WOOD e MAGIC WALL-NUT nos baús, então volte à tela anterior.

Entre no estrutura ao norte.

Derrote os monstros e pegue um CROCKED SEED, MARBLE e ANGEL GRAIL nos baús, então volte à tela anterior.

Agora, vá para a tela à direita.

Derrote os monstros e siga norte.

Encontraremos a sombra de Julius conversando com um pássaro. É então que ele invoca Demagon, o guardião do Santuário.

DEMAGON

=====

HP: 800

EXP: 250

LUCRE: 375

Apesar do tamanho, Demagon não é tão difícil quanto se esperaria. Ele possui ataques devastadores, mas uma defesa irrisória. Seus ataques consistem em pequenas esferas de energias, que são fáceis de se desviar; um ataque de sopro de fogo, que pode causar o status Burn, e tirar MUITO HP do personagem; um ataque com garras, que causa dano físico médio; um ataque com a cauda, que causa dano físico médio; e um rugido que deixa com o status Stop, o que poderá ser EXTREMAMENTE PERIGOSO, ainda mais porque ele costuma lançar o ataque de

fogo após ele.

O chefe não possui uma defesa muito boa, então não será tão difícil tirar a vida dele, no entanto, observe que ele só tem duas áreas atingíveis: a cabeça e a cauda. O seu ponto fraco é na cabeça, no entanto, observe que ele geralmente te ataca ao tentar aproximar-se dela, então pode esperar por um ataque com garras se tentar aproximar-se dele por aí. A melhor forma de atacá-lo é na cauda, pois ele dificilmente ataca com ela e será mais fácil de desviar dos ataques do chefe, especialmente das pequenas e chatas esferas de energia que ele lança. O ponto chato é que ele costuma guardar a cauda e nesse momento você não poderá atacá-lo mais. O jeito, então é esperar.

Para atacar, repare apenas que o chefe é imune a ataques de Flail, Bow e Lance. Além dos ataques de Wisp, Shade e Salamander. Se estiver com Herói, equipe uma arma rápida, como a espada (Sword) ou as luvas (Knuckle) e tente atacar a cabeça. Se não tiver desenvolvido as suas habilidades com essas armas, prefira atacar a cauda, pois será mais fácil desviar dos ataques. Se estiver com Heroína, equipe Luna ou Gnome com Bow ou Staff e ataque de baixo. Se não tiver evoluído esses Espíritos, equipe qualquer outro, menos os que ele tem imunidade, e ataque-o. Com ela, prefira ficar em baixo.

=====

Após a luta, siga para a direita e você deverá entrar no templo da deusa Mana. Aqui, há novos inimigos, mas o aviso continua o mesmo, tente seguir o que eu falar para não ter que voltar desde o começo. Retomando o controle, siga para a direita até a próxima tela.

Continue para a direita, então salte para a plataforma elevada para pegar um CHOCOLUMP. Caia para a direita e siga sul, descendo as escadas no canto inferior direito da tela.

Continue pelos corredores até chegar a uma sala aberta. No canto inferior esquerdo há uma escada; suba-a.

Siga sul e depois vá para a esquerda para encontrar um baú com um ANGEL GRAIL numa plataforma elevada. Caia e siga norte, cruzando os arcos e seguindo oeste.

Vá para a esquerda e depois sul, cruzando o arco. Você chegará numa sala com vários monstros e um baú na plataforma elevada à direita; pegue-o para conseguir um GUMMI FROG. Feito isso, vá para a esquerda e depois norte, subindo a escada à sua direita.

Siga para a direita até poder seguir sul, cruzando o arco. Continue sul e vá para a direita para chegar a um sala com vários monstros e dois baús: um com uma LIGHT COIN e o outro com um PEDAN STONE. Volte para a sala anterior.

Vá para sul, depois para a direita, norte e desça a escada à esquerda.

Siga para a esquerda, depois sul, direita e norte para chegar ao corredor inicial da tela. Aqui, vá para a direita.

Continue para a direita, então sul. Siga para a direita e desça a escada.

Pegue um MAGIC WALLNUT no baú no canto inferior direito da tela, então suba novamente e siga sul, subindo as escadas à sua direita.

Siga para a direita e pegue um PEDAN STONE no baú escondido atrás da janela. Continue para a direita para mais itens: GUMMI FROG e ANGEL GRAIL. Feito isso, volte à tela anterior.

Siga para o canto superior esquerdo da tela e vá para a tela à esquerda.

Pegue um SMALL SEED ao norte e continue para a esquerda. Subindo as escadas ao norte.

No canto inferior esquerdo da tela há um baú com um ANGEL GRAIL e no canto superior esquerdo da tela há um baú com um WISP ICON e umas escadas; suba nelas.

Siga para a esquerda e depois cruze o arco ao norte para chegar numa pequena sala com três baús: CHOCOLUMP, MAGIC WALLNUT e HONEY ELIXIR. Volte e siga para a direita até a tela seguinte.

Apenas continue para a direita e desça as escadas no fim da tela.

Do lado de fora do templo, apenas siga para a esquerda para chegar ao jardim do lugar.

Pegue um DION WOOD no canto superior esquerdo da tela e volte à tela anterior.

Siga leste e depois norte até a tela seguinte.

Derrote os monstros e entre no templo ao norte.

À esquerda há um baú com um DRYAD ICON e à direita, um baú com um HONEY ELIXIR. Volte ao centro da sala e siga norte.

Salve na estátua e tenha certeza de estar preparado.

Nós encontraremos Julius. Ele diz que atrás da porta é um lugar sagrado e apenas divindades, como ele, podem entrar lá. Herói/Heroína diz que Julius não é um deus, mas apenas um humano com péssimas intenções. No entanto, Julius está muito confiante. Ele traz Bogard, que está sobre uma espécie de feitiço e diz que apenas um deus teria poder suficiente para fazer com que o coração de um humano sangrasse tanto. Então, Bogard começa a falar alguma coisa. O Cavaleiro Gemma, tem lágrimas nos olhos e está com uma terrível expressão de dor. É então Bogard começa a fazer uma confissão. Suas palavras estão tremidas, mas Herói/Heroína consegue entender alguma coisa. Ele confessa ter sacrificado a sua própria esposa para proteger o Santuário. Não satisfeito em brincar com o coração de Bogard, ele invoca Lester e Willy. O jovem bardo confessa que quando a sua irmã foi levada pelos soldados de Granz Realm, ele sentiu-se aliviado por livrar-se de uma garota tão chata e insistente. Seus olhos repletos de dor choram ao saber que o que está falando é mesmo verdade. Agora é a vez de Willy, que confessa ter abandonado os seus amigos e o líder do Vilarejo de Mana quando seu lar foi atacado pelos soldados de Dark Lord. A covardia é o pior defeito daquele que se diz Cavaleiro de Mana. Envergonhado e culpado pelo que fez, Willy ajoelha-se arrependido.

Se você está controlando Herói, a próxima pessoa a confessar seus pecados é Heroína, que diz que quando viu Herói com seus pais, sentiu muita inveja dele e desejou que ele sentisse o mesmo que ela estava sentindo naquele momento. A jovem não consegue segurar as lágrimas e seu coração parece despedaçado.

Por fim, Julius tenta controlar o coração de Herói, mas algo acontece. O jovem parece resistir ao feitiço. Irritado, o mago ordena que os seus amigos ataquem Herói. No entanto, ele lembra aos seus amigos os bons momentos que eles viveram juntos; as alegrias que passaram e como aprenderam a crescer com eles. Herói diz que muitas vezes coube a ele a missão de proteger Heroína, mas ele sabe que, na verdade, ele é que foi protegido por ela nesse tempo. Isso só mostra o quanto forte ela é. Então, ele saca a enferrujada Espada de Mana e a finca no chão. Julius acha que foi a Espada de Mana quem o protegeu do feitiço anteriormente e tenta lançá-lo novamente. Outra vez não há sucesso. Isso aconteceu porque o real escudo que protege Herói da magia maligna de Julius não é a Espada Sagrada, mas o seu coração cheio de pureza e amor para com seus amigos. Então, ele vira-se para Heroína e diz que ele se entrega. Se ela quiser acabar com sua vida, ele estará feliz, pois conheceu alguém tão boa quanto ela e diz ainda que irá cuidar da jovem junto com Amanda e a sua mãe. Com lágrimas escorrendo, Heroína levanta a sua mão e desfere um poderoso ataque com seu cajado.

O cajado de Heroína jaz no chão. Ela errou o golpe, mas ainda não livrou-se do feitiço, então ela junta todas as suas forças e pede a todos que dêem a ela força para livrar-se da maldição de Julius. Com o poder de Lee, de Isabella e das pessoas de Lorimar, inclusive de Marley, a jovem consegue livrar-se do poder que a mantia prisioneira. O seu poder é tão intenso que consegue libertar, inclusive, os seus amigos. Para completar a festa, Cibba finalmente aparece. Livre da maldição, Bogard finalmente junta forças para dizer que a mãe de Heroína era, na verdade, a antiga deusa Mana, esposa de Bogard. Herói toma um

susto ao saber que Bogard é o pai de Heroína e que a pessoa que tanto amava é descendente da deusa de Mana.

Se está jogando com Heroína, a próxima pessoa a confessar seus pecados é Herói, que diz que quando viu seus pais morrerem para proteger uma estranha, um terrível ódio foi tomando conta de seu corpo e ele a odiou com todas as forças naquele dia. O jovem parece não segurar as lágrimas e seu coração está despedaçado.

Por fim, Julius tenta controlar o coração de Heroína, mas algo acontece. A jovem parece resistir ao feitiço. Irritado, o mago ordena que os seus amigos ataquem Heroína. No entanto, ela lembra aos seus amigos os bons momentos que eles viveram juntos; as alegrias que passaram e como aprenderam a crescer com eles. Heroína lembra o dia em que eles se conheceram em Cascade Cottage. Ela achou que ele era um soldado de Granz Realm e o atacou. Herói podia ter se esquivado e revidado, mas preferiu sofrer o ataque, isso mostra o quanto ele era forte. Durante toda o tempo, ele agiu enquanto ela só fazia falar e reclamar. Então, ela saca a enferrujada Espada de Mana e a finca no chão. Julius acha que foi a Espada de Mana quem a protegeu do feitiço anteriormente e tenta lançá-lo novamente. Outra vez não há sucesso. Isso aconteceu porque o real escudo que protege Heroína da magia maligna de Julius não é a Espada Sagrada, mas o seu coração cheio de pureza e amor para com seus amigos. Então, ela vira-se para Herói e diz que ele se entrega. Se ele quiser acabar com sua vida, ela entenderá, mas fala que confia nele e mesmo com o feitiço de Julius sabe que o seu amor nunca a atacaria. Com lágrimas escorrendo, Herói levanta a sua espada e desfere um poderoso ataque.

A espada de Herói jaz no chão. Ele errou o golpe, mas ainda não livrou-se do feitiço, então ele junta todas as suas forças e pede a todos que dêem a ele força para livrar-se da maldição de Julius. Com o poder de Lee, de Isabella e das pessoas de Lorimar, inclusive de Marley, o jovem consegue livrar-se do poder que o mantia prisioneiro. O seu poder é tão intenso que consegue libertar, inclusive, os seus amigos. Para completar a festa, Cibba finalmente aparece. Livre da maldição, Bogard finalmente junta forças para dizer que a mãe de Heroína era, na verdade, a antiga deusa Mana, esposa de Bogard. Herói toma um susto ao saber que Bogard é o pai de Heroína e que a pessoa que tanto amava é descendente da deusa de Mana.

Julius está sem entender o que aconteceu, mas todos viram-se para ele e dizem que o feitiço de Julius os tornou ainda mais poderosos, pois agora eles se aceitam, com todos os seus defeitos e virtudes. Sem saída, Julius tenta mais um de seus truques sujos.

É então que Lord Granz aparece e nós ficamos sabendo o que aconteceu realmente com ele. Após a morte de sua amada, ele procurou ajuda dos Cavaleiros de Mana para usar o poder da deusa para curar Medusa. Como não conseguiu ajuda, o Cavaleiro Gemma passou a estudar as artes das trevas com o seu amigo Conde Lee. O mavole advertiu várias vezes a Granz que não mergulhasse tão fundo na arte da necromancia, mas o poderoso bardo não o ouviu. Foi então, que ele descobriu um enorme poder. No entanto, nem mesmo o mais poderoso mago de todo o reino foi capaz de lidar com tamanho poder. Em uma de suas experiências com a magia negra, ele acabou acordando um terrível inimigo do mundo dos mortos; Vandole! Granz foi mantido em cativeiro por todos esses anos, tendo a sua energia sugada e cedida a Vandole, que apareceu com o nome de Julius. Toda a guerra aconteceu porque Granz não conseguiu resistir à dor da perda de um amor. O bandido pergunta se os erros de Granz poderia ser perdoados também. É então que Herói diz que ele estava cego e que não tinha condições de responder por seus atos, por isso também merece ser perdoado. Irritado, Julia lança uma poderosa magia que derruba todos. Então, Granz levanta-se e junta todos os seus poderes para derrubar Julius. Ele vira-se para os aventureiros e diz que o verdadeiro Vandole não está ali, aquele é apenas uma sombra. Para alcançarem a vitória, eles devem derrotar o verdadeiro Vandole. Então, os teletransporta de lá, ficando e lutando com as sombras de Julius.

Retomando o controle, siga norte para encontrar Julius em frente à sagrada Árvore de Mana. Ele finalmente revela suas intenções. Há muito tempo, Vandole foi apaixonado pela mãe de Heroína e, vendo que seria impossível ter o seu amor, ele decidiu juntar o poder de Mana para encontrar a primeira deusa de Mana, que julga ser semelhante a sua amada. Sua paixão pela deusa o tornou louco e muito perigoso. É então que ele diz que Heroína não precisa carregar o fardo sozinha, que ele pode retirá-lo. Curioso, Herói questiona qual seria esse fardo. então, ela diz que todas as descendentes do Vilarinho de Mana devem ser sacrificadas no Santuário, tornando-se parte da Árvore de Mana. A árvore que acaba de morrer é a mãe de Heroína. Com o fim da Árvore, o mundo começa a perder poder e ser destruído. Se Heroína não sacrificar-se, a Árvore não poderá ser revivida e o mundo será destruído. Herói fica furioso com Heroína, mas ela diz que sempre confiou no amigo e pede para ele confiar nela essa vez. Vendo o seu erro, Herói diz que confia em Heroína e a apoiara em tudo o que ela quiser. Nesse momento, a Espada de Mana emite um enorme brilho e deixa de ser uma espada enferrujada para tornar-se uma bela espada de cristal. Heroína diz que o poder de todos e o coração puro de Herói fez com que a Espada ganhasse poder mais uma vez. Agora, é hora do acerto de contas.

JULIUS

=====

HP: 1200

EXP: 450

LUCRE: 0

Chegou a hora do acerto de contas com o malvadão Julius. Como todo covarde que se preze, ele não vem sozinho; o cara conta com a ajuda de alguns poderosos monstros.

O principal aqui é acabar com os bois logo de cara, deixando você livre para cuidar do cara. Se você possui a carta de Selva, o Guardião do Vento, é a hora de usá-la. Com isso, você deverá matar todos os bois. Caso resistam, um ou dois ataques devem bastar para destruí-los. Se você tornou-se um Arch Mage, será uma boa usar a magia Air Sword para fazer um dano considerável a todos os inimigos. Não use Gnome, pois os bois são resistentes a eles. Qualquer arma contra os bovinos dará certo, então use a que melhor gostar.

Contra Julius a coisa se complicará um pouco. Ele poderá usar a magia Fire Bomb, que causa o status Burn e dano médio por Fogo. Quando ele estiver com uma barreira azul, estará imune a ataques físicos, quando estiver com a barreira vermelha, estará imune a ataques mágicos. Quando estiver com pouco HP, ele poderá invocar Irwin, o Guardião das Trevas, causando dano alto a todos os personagens, numa magia indefensável. O cara ainda pode lançar todas as magias primárias dos Espíritos, mas irá preferir magias de Shade e Salamander.

Qualquer arma e magia funciona contra ele, menos Bow e Trevas. Tente derrotá-lo o mais depressa possível, uma vez que o malvadão poderá invocar mais bois com o tempo.

Quando tirar mais ou menos metade do HP de Julius, ele mudará sua postura de ataque.

Agora, ele poderá multiplicar-se em várias cópias, sendo impossível acertá-lo nesse momento. Espere até que ele se recomponha, então acerte alguns golpes nele. Ele possui um escudo de chamas, no qual ele devolve todo o dano que causá-lo nesse momento. Não o ataque nesse momento, pois ele irá lançar um ataque que causa os status Stone ou Burn. Ele possui um escudo de Gelo, no qual ele devolve ao seu MP todo o dano que causar nele, além de soltar um contra-ataque que causa os

status Silence ou Freeze. Ele possui, ainda, um escudo multicolorido, no qual qualquer dano que causa-lo irá curá-lo e causar dano ao seu próprio HP e MP. Quando estiver com pouco HP, ele poderá desferir o ataque Galaxy Drain, no qual ele causa um enorme dano por Trevas, curando-o em 500 de HP. Tome muito cuidado com esse ataque e finalize-o o mais depressa possível quando estiver com pouco HP.

Para atacá-lo use qualquer arma ou magia, não irá fazer diferença.

=====

Após a luta, Julius grita que foi traído pela Espada de Mana e que ela não o protege mais. Herói diz que o que causou a derrota de Julius não foi o poder da Espada, mas a força que vinha do coração da dupla. Heroína diz que a Espada reflete o desejo de todos no mundo. Sem a Árvore de Mana não haveria vida e as pessoas querem viver, por isso perdoam-se. Julius diz que não entende o que isso quer dizer. Então, ele é circundado pelo poder de Mana. Heroína não compreende por que a sua mãe está dando-o poder. Herói diz que ela deve acreditar na deusa de Mana e que ela deve estar querendo que mostremos a Julius que nenhum poder supera a força de vontade dos homens. Assim, os dois entram na consciência de Julius para lutar contra sua última e mais poderosa forma.

JULIUS

=====

HP: 1500 EXP: 0 LUCRE: 0

Julius agora estará muito mais poderoso, mas a maioria dos seus ataques são previsíveis. A primeira coisa que você deverá saber é que quando ele brilhar em azul, estará imune a ataques físicos, quando ele brilhar em verde, estará imune a ataques mágicos. A diferença é que agora ele não precisará usar um comando para isso; ele trocará de cor automaticamente, então preste atenção.

Um de seus maiores ataques é quando ele ficar carregando o poder: se ele carregar um poder azul, o seu próximo ataque será um pisão, que causa grande dano físico; se ele carregar um poder verde, seu próximo ataque será uma enorme esfera de magia, que causa dano mágico, também alto. Ele ainda pode jogar magias de todos os Espíritos, causando dano médio, e invocar o Guardião Irwin, mas ele usará esses ataques com menos frequência. Outro ataque seu é uma ombrada que ele desferiu de um lado para o outro da tela, geralmente difícil de escapar. Ele pode usar ainda o seu ataque Galaxy Drain, mas esse não é mais seu ataque mais poderoso. Espere só até ver o ataque Meteor Strike, no qual ele lança vários meteoros, sendo praticamente impossível escapar dos ataques, que irão tirar cerca de 250 de HP no Herói e 140 em Heroína! Além disso, ele poderá deixar com os status Burn e Sleep. Outro ataque muito usado é o Galaxy Strike, que é o mesmo que o Galaxy Drain, mas o dano causado é físico.

Para atacar, prefira uma arma rápida (Sword, Knuckle, Lance ou Sickle); evite armas pesadas e lentas (Mace, Axe, Flail e Bow). Com Heroína, a combinação melhor Espírito + Staff ainda é uma excelente arma.

=====

Após a batalha, Julius desaparece com o resto do poder de Mana que ele absorveu. Todos estão felizes e juram proteger o mundo de todas as ameaças, pois amam o lugar onde nasceram. É então que Heroína, que estava de cabeça baixa o tempo todo, aproxima-se da Árvore de Mana e despede-se de todos. Herói aproxima-se e diz que ele não pode evitar o destino da deusa de Mana, mas jura que não deixará ninguém aproximar-se outra vez da Árvore Sagrada ou mesmo do Santuário. Heroína diz que não se sente triste, pois sabe que basta fechar os olhos que irá lembrar-se do rosto de Herói, do rosto do seu amado. Então, ela é envolta por uma enorme energia e transforma-se na Semente de Mana, juntando-se à sua mãe e a todas aquelas que juraram amor pela terra e pelos homens.

Com o nascimento de uma nova Árvore de Mana
O mundo pode vislumbrar uma nova aurora

E para os nossos amigos
Me assegurarei que nenhum será esquecido
Mesmo aqueles que se foram
Na Guerra de Mana travada tempos atrás

Aqueles que restam no nosso mundo
Viveram intensamente seu próprio caminho

O tempo passa
Amigos se vão
Estórias tornam-se lendas
E algum dia serão descobertas
As verdades por detrás das lendas

=====
=====
===== J O B S =====
=====
=====

Ao ganhar um nível em Sword of Mana, o personagem pode escolher qual atributo deseja melhorar em seu personagem. Dessa forma, a evolução fica bem customizada. No entanto, os valores dependem do Job que você escolher. Ao evoluir o Job a um certo level, algumas classes ficarão disponíveis. Ao se tornar membro de uma determinada classe, o personagem consegue uma habilidade a mais. É bem difícil passar por todas, por isso é fundamental que você saiba os benefícios que cada profissão (e suas classes) geram.

Legenda: W - Warrior S - Sage
 M - Magician m - Monk
 R - Random T - Thief

Repare ainda que cada profissão é mais eficiente com uma arma específica. Um personagem com uma classe da profissão Warrior usará com mais eficiência a espada do que um personagem com uma classe da profissão Wizard, por exemplo. A-

baixo segue a lista de qual Job é mais eficiente com qual arma.

Warrior -> Sword (Herói) ou Staff (Heroína)
Monk -> Knuckle
Magician -> (nenhuma)
Sage -> (nenhuma)
Thief -> Bow, Flail, Mace, Sickle
Random -> Lance, Axe

=====

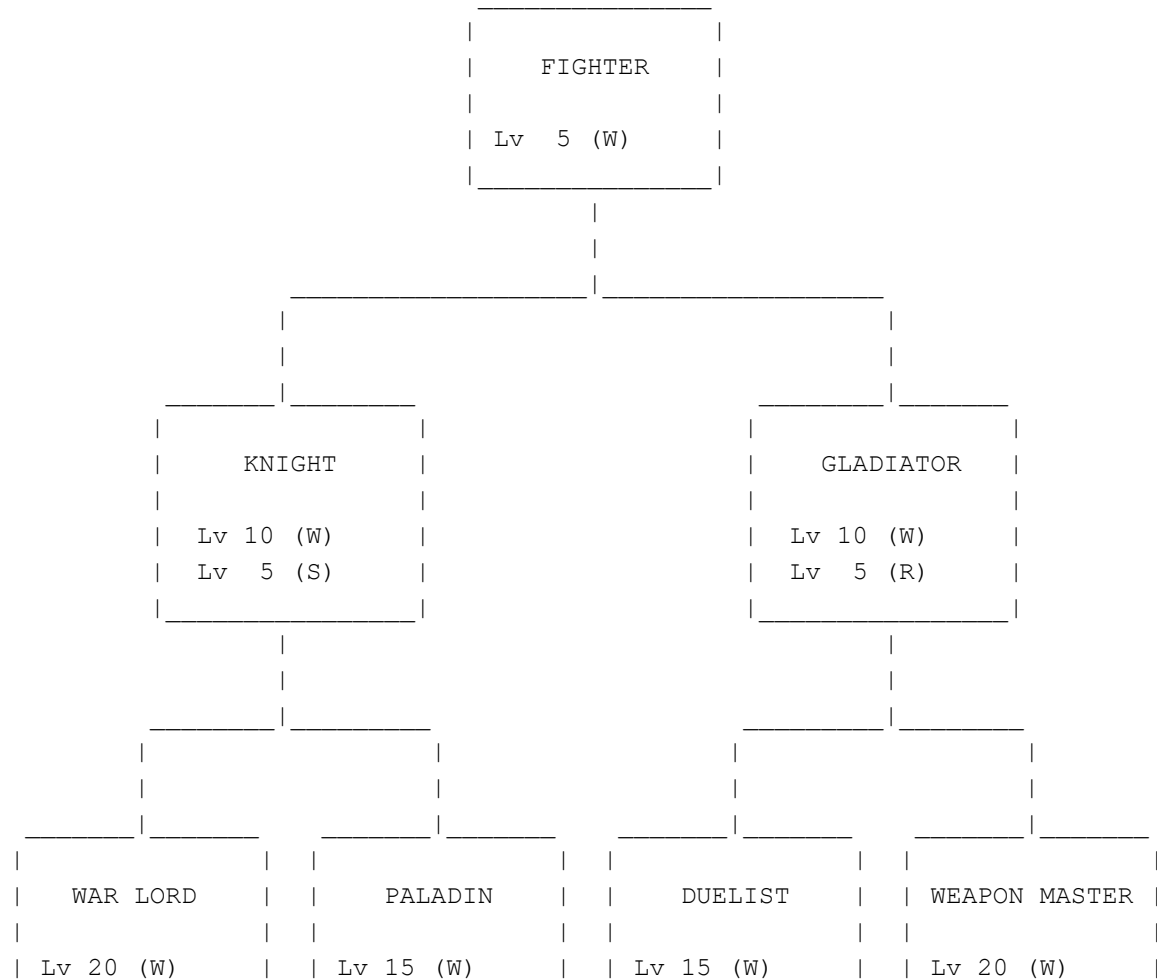
===== W A R R I O R =====

=====

Como não poderia deixar de ser, a lista de Jobs começa com Warrior. Esse Job usa a força física do personagem para causar danos nos inimigos. É a mais eficiente forma de derrotar inimigos. É uma das profissões principais para Herói. Ao desenvolver essa profissão, o personagem ganha pontos de POW e INT de bônus

Bonificações:

- Fighter: POW + 5
- Knight: POW + 5, MINT + 10 (apenas para magias de cura)
- War Lord: POW + 20, INT + 40 (apenas para magias de cura)
- Paladin: POW + 20, INT + 20 (apenas para magias de Whisp)
- Gladiator: POW + 15
- Duelist: POW + 30, INT + 10 (apenas para magias de Shade)
- Weapon Master: POW + 25, INT + 15 (apenas para magias de Gnome, Jinn, Undine e Salamander)



Lv 15 (S)		Lv 10 (S)		Lv 10 (R)		Lv 10 (R)	
		Lv 10 (M)				Lv 10 (M)	
_____		_____		_____		_____	

OBS: Classes com dois nomes

Herói		Heroína
Gladiator		Gladiatrix
Warlord		War Maiden

=====

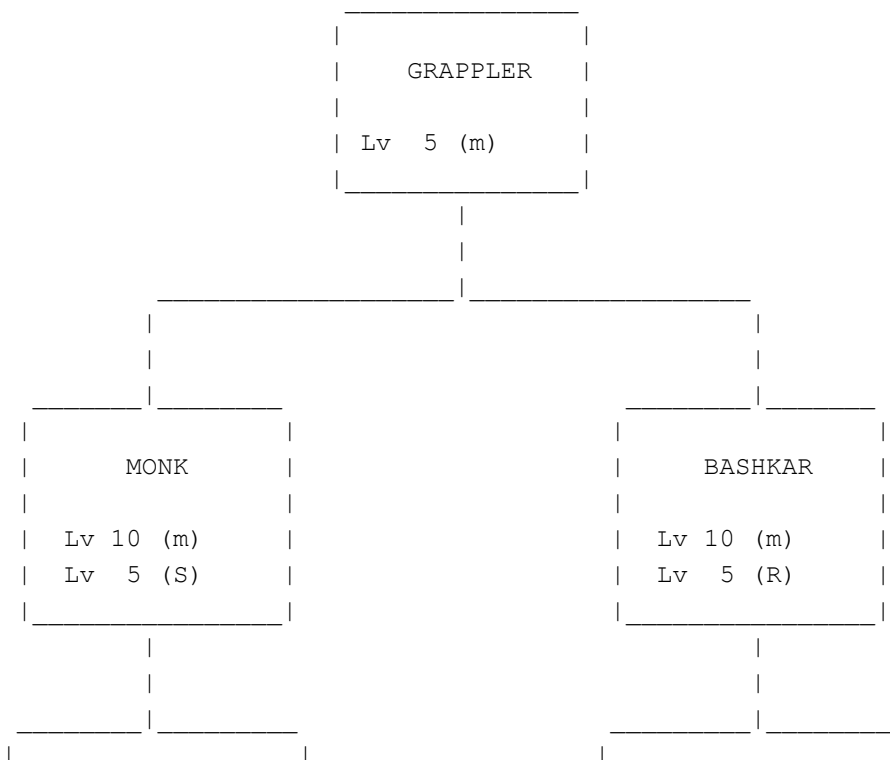
===== M O N K =====

=====

Muito semelhante ao Job Warrior, Monk também usa exclusivamente a força física para atacar, no entanto, difere-se pelas armas em que é especialista. Evoluir o personagem à profissão Monk é uma boa escolha, mas tome cuidado, pois ela não é muito eficiente se equipada juntamente com uma espada. Se for evoluí-lo, prefira equipar a Knuckle. Essa profissão aumenta POW e INT.

Bonificações:

- Grappler: POW + 5
- Monk: POW + 10, MINT + 10 (apenas para magias de cura)
- Warrior Monk: POW + 20, INT + 40 (apenas para magias de cura)
- Godhand: POW + 20, INT + 20 (apenas para magias de Whisp)
- Bashkar: POW + 15
- Deathhand: POW + 40
- Dervish: POW + 30, INT + 10 (apenas para magias de Luna)



WARRIOR MONK	GODHAND	DEATHHAND	DERVISH
Lv 20 (m)	Lv 15 (m)	Lv 25 (m)	Lv 20 (m)
Lv 15 (S)	Lv 10 (S)	Lv 10 (R)	Lv 10 (R)
	Lv 10 (M)		Lv 5 (M)

=====

===== M A G I C I A N =====

=====

Seguindo a ordem, agora teremos a lista de Jobs de Magician. Esse Job usa a força mental do personagem para causar danos nos inimigos. É um dos mais poderosos Jobs, pois conta com o auxílio de um espírito de Mana. São poucos os que conseguem a bênção de um deles para usar magias, mas os que o fazem são extremamente poderosos. É uma das profissões principais para Heroína. Ao desenvolver esse Job você ganhará pontos de MAG e MND.

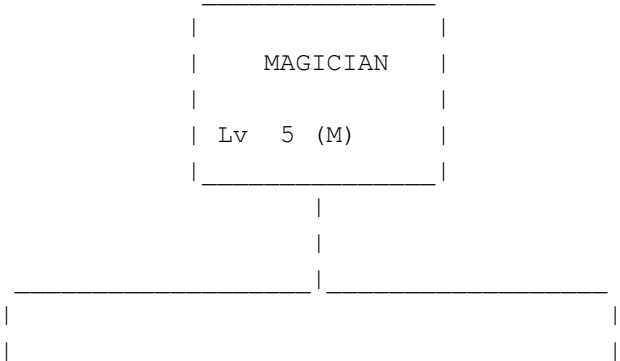
Bonificações:

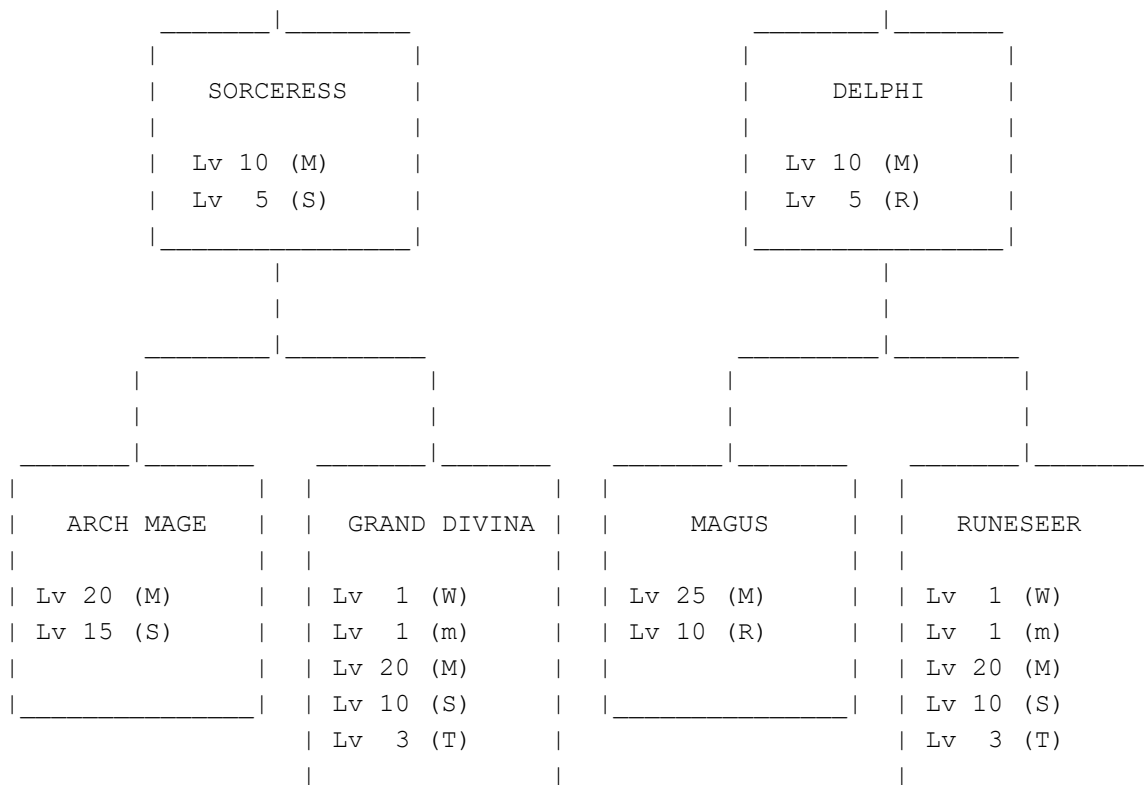
- Magician: INT + 5
- Sorceress: INT + 10 (todas as magias, menos as de Shade)
- Arch Mage: INT + 20 (todas as magias, menos as de Shade), MND + 10.
- Grand Divina: INT + 15 (todas as magias, menos as de Shade), MND + 15.
- Delphi: INT + 10 (todas as magias, menos as de Whisp)
- Magus: INT + 30 (todas as magias, menos as de Whisp), MND + 10
- Runeseer: INT + 25 (todas as magias, menos as de Whisp), MND + 15

OBS: O Job Magician possui uma habilidade especial. Evoluindo os espíritos de Mana ao level máximo, é possível invocar o próprio deus para fazê-lo lançar uma poderosa magia. Essa habilidade é semelhante às Summon Magics, só que elas só podem ser lançadas por certas classes. Os Magicians podem invocar quatro deles:

- JINN -> Pode ser invocado por uma Arch Mage;
- UNDINE -> Poder ser invocado por uma Grand Divina;
- SALAMANDER -> Poder ser invocado por uma Magus;
- GNOME -> Pode ser invocado por uma Runeseer.

Esse é mais um motivo para escolher bem a classe que deseja seguir.





OBS: Classes com dois nomes

Herói	Heroína
Sorceror	Sorceress
Grand Diviner	Grand Divina
Rune Master	Runeseer

=====

===== S A G E =====

=====

Depois de Wizard, temos a segunda profissão baseada em magia do jogo. O Job Sage também usa e abusa do poder dos espíritos de Mana, no entanto, eles usam os mais com propriedades curativas ou de suporte. É um dos melhores Jobs para chefes complicados, mas, assim, como Magician, possui seus pontos positivos e negativos. Ao se evoluir classes da profissão Sage, ganha-se bonificação de INT e MND.

Bonificações:

- Cleric: INT + 10 (apenas para magias de Whisp)
- Priestess: INT + 20 (apenas para magias de Whisp), MND + 5
- Bishop: INT + 20 (apenas para magias de Whisp), MND + 10.
- Sage: INT + 30 (apenas para magias de Whisp), MND + 10.
- Enchanteress: INT + 10 (todas as magias, menos as de Shade), MND + 10
- Dark Shamaness: INT + 15 (apenas para magias de Whisp e Shade), MND + 10
- Necromancer: INT + 10 (apenas para magias de Whisp e Luna), MND + 20

OBS: O Job Sage possui uma habilidade especial. Evoluindo os espíritos de Mana ao level máximo, é possível invocar o próprio deus para fazê-lo lançar uma poderosa magia. Essa habilidade é semelhante às Summon Magics, só que elas só podem ser lançadas por certas classes. Os Sages podem invocar

quatro deles:

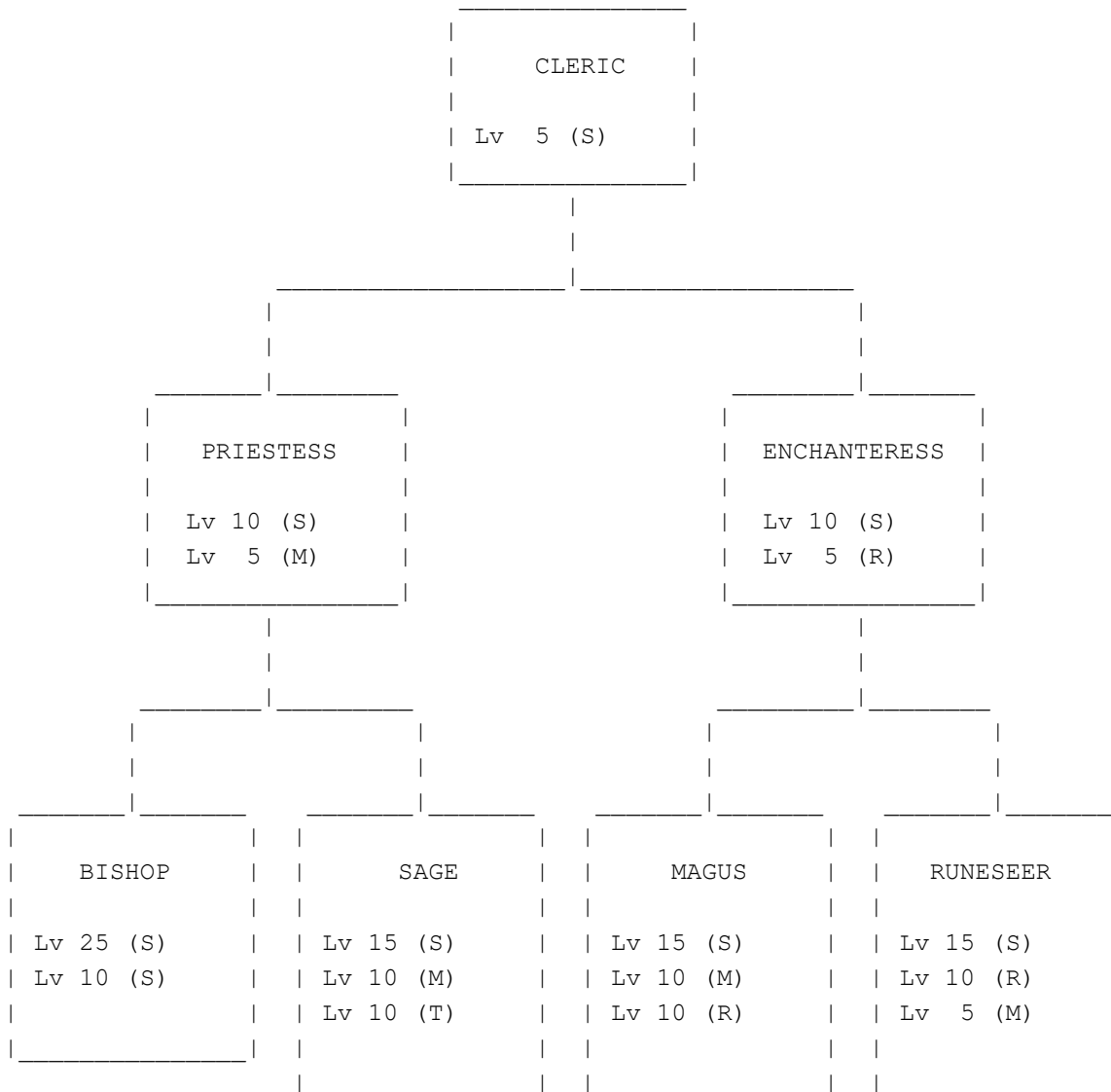
WHISP -> Pode ser invocado por uma Bishop;

DRYAD -> Poder ser invocado por uma Sage;

SHADE -> Poder ser invocado por uma Dark Shamaness;

LUNA -> Pode ser invocado por uma Necromancer.

Esse é mais um motivo para escolher bem a classe que deseja seguir.



OBS: Classes com dois nomes

Herói		Heroína
Priest		Priestess
Enchanter		Enchanteress
Dark Shaman		Dark Shamaness

=====
===== T H I E F =====
=====

Uma classe de cara não muito boa, mas, se evoluída corretamente, torna-se uma das melhores de todo o jogo. Desenvolver essa classe aumenta as chances de conseguir desarmar baús, de conseguir itens raros e de conseguir realizar ataques críticos. Ótima para quem está num level alto e pode gastar seus SPs em PWR.

Bonificações:

Thief: ACC + 5, CRT + 5

Ranger: POW + 5, ACC + 5, CRT + 5

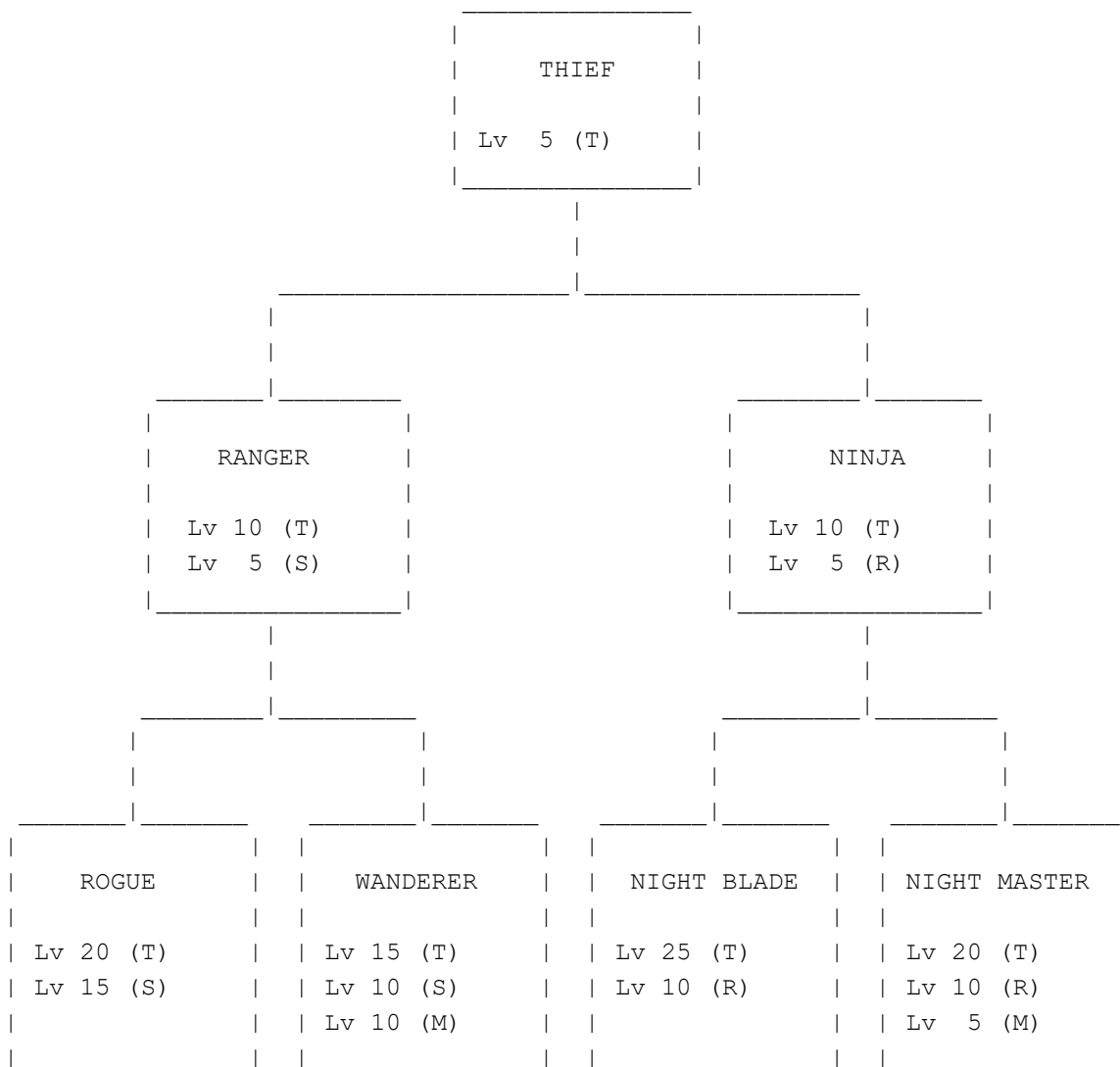
Rogue: POW + 10, ACC + 5, CRT + 5

Wanderer: POW + 20, INT + 10 (apenas para magias de Luna e Dryad),
ACC + 10, CRT + 15

Ninja: ACC + 5, CRT + 10, EVA + 10

Night Blade: POW + 20, ACC + 10, CRT + 20, EVA + 10

Dervish: ACC + 10, CRT + 20, EVA + 10, INT + 10 (apenas para Undine,
Salamander, Gnome e Jinn)



=====
 ===== R A N D O M =====
 =====

Bem, se você é o tipo da pessoa que não consegue decidir o que é melhor para seus personagens ou pouco se importa com o que está por vir, esta é o seu Job! classes Random são bem variadas, não tendo uma especificação certa, podendo dar origem a bonificações do tipo Magician ou do tipo Knight. No entanto, foi possível fazer uma lista para prever, dentro do imprevisível, os possíveis status que seu personagem terá.

Bonificações:

Barbarian: POW + 5

Aesir: POW + 10, MND + 5

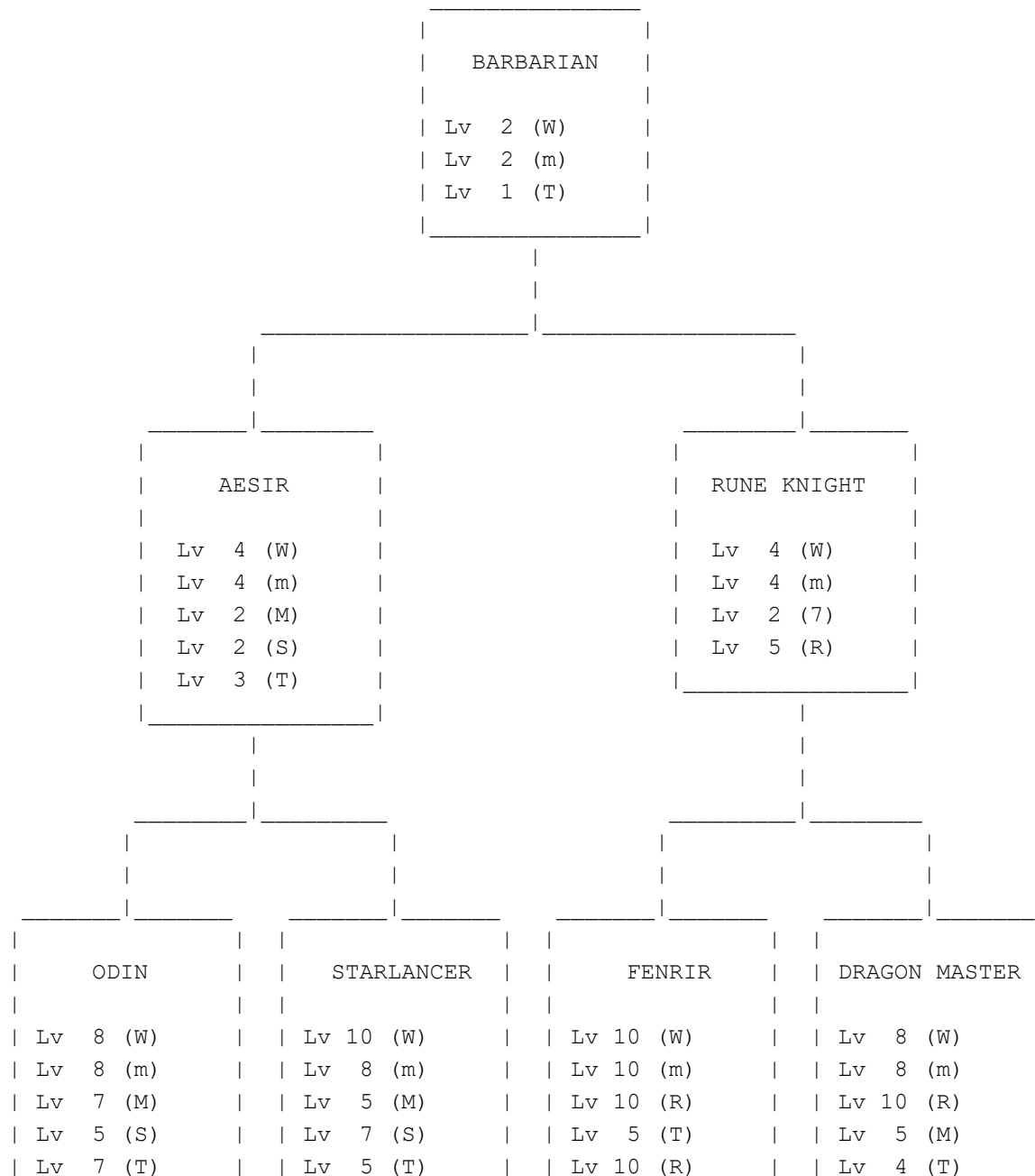
Odin: POW + 20, MND + 10, INT + 10 (Apenas para magias de Whisp)

Starlancer: POW + 25, MND + 15 (apenas para magias de Gnome, Undine, Salamander e Jinn)

Rune Knight: POW + 15

Fenrir: POW + 30, INT + 10 (Apenas para magias de Shade)

Dragon Master: POW + 25, INT + 15 apenas para magias de Gnome, Undine, Salamander e Jinn)



OBS: Classes com dois nomes

Herói		Heroína
Barbarian		Amazoness
Aesir		Valkyrie
Rune Knight		Rune Maiden
Odin		Vanadis

=====

=====

===== ESPÍRITOS DE MANA =====

=====

=====

Durante a aventura através de Granz Realm, os aventureiros irão encontrar pequenos espíritos que possuem o poder de Mana. Esses seres sagrados possuem um enorme poder, mas o poder da deusa Mana está cada vez mais fraco. Vale lembrar que a terceira magia só poder ser conseguida mais tarde no jogo, após conseguir a bênção de Mana e por apenas algumas profissões.

Abaixo, vai uma lista dos oito Espíritos e suas magias.

W I S P

Healing Light		Cura um pouco do HP
---------------	--	---------------------

Holy Light		Ataque mágico baseado em Luz. Causa o status Love.
------------	--	----------------------------------------------------

Sacred Sword		Invoca Wisp em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.
--------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------

S A L A M A N D E R

Power Up		Aumenta o atributo POW
----------	--	------------------------

Fire Ball		Ataque mágico baseado em Fogo. Causa o status Burn.
-----------	--	-----------------------------------------------------

Burning Sword	Invoca Salamander em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------

U N D I N E

Bubble Boat	Cria uma bolha que protege contra ataques inimigos. Fica impossibilitado de atacar.
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------

bubble Balls	Ataque mágico baseado em Água. Causa o status Freeze.
--------------	-------------------------------------------------------

Aqua Sword	Invoca Undine em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.
------------	-------------------------------------------------------------------------------------

G N O M E

D-Fence	Aumenta o atributo DEF
---------	------------------------

Earth Ray	Ataque mágico baseado em Terra. Causa o status Stone
-----------	------------------------------------------------------

Rocky Sword	Invoca Gnome em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.
-------------	------------------------------------------------------------------------------------

J I N N

Speed Up	Aumenta o atributo SPD
----------	------------------------

Whirlwind	Ataque mágico baseado em Vento. Causa o status Paralysis.
-----------	-----------------------------------------------------------

Air Sword	Invoca Jinn em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.
-----------	-----------------------------------------------------------------------------------

L U N A

Mooglemophy

Transforma-se num moogle. Fica impossibilitado de atacar e de ser atacado.

Moon Ray

Ataque mágico baseado em Lua. Causa o status Mini

Lunar Sword

Invoca Luna em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.

D R Y A D

Mind Shield

Aumenta o atributo MND

Nature Ray

Ataque mágico baseado em Madeira. Causa o status Sleep.

Forest Sword

Invoca Dryad em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.

S H A D E

Silhouette

Fica invisível. Não pode atacar nem ser atacado.

Darkeness Ray

Ataque mágico baseado em Trevas. Causa o status Dark-ness.

Shadow Sword

Invoca Shade em sua força máxima, atingindo os oponentes com um ataque devastador.

=====

=====

===== S U M M O N G U A R D I A N S =====

=====

=====

Os Guardiões foram os mais poderosos guerreiros que já lutaram ao lado da deusa Mana. Após a deusa transformar-se na Grande Árvore, os Guardiões decidiram juntar-se a ela, transformando-se em pequenas plantas ao seu lado, deixando a missão de proteger a Árvore aos humanos e aos Espíritos sagrados.

Para poder invocar os Guardiões, é preciso juntar Amigos (para mais informações sobre Amigos, ver tutorial no Capítulo 8). Abaixo vai a lista de todos os Guardiões e o número de Amigos necessários para conseguir a carta de invocação.

Lembre-se que cada carta só pode ser usada uma única vez e que após usado, o item desaparecerá.

S E L V A	5 Amigos
-----------	----------

Selva foi o braço direito da deusa Mana. Sempre estava à sua disposição para resolver os problemas mais complicados do reino. Ele possui a habilidade de controlar o Vento.

Great Storm	Um ser alado desce das nuvens e cria uma grande tempestade, atingindo a todos os inimigos com dano por Vento. Os que sobreviverem ao ataque ficam com o status Paralysis.
-------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

P O K I E H L	10 Amigos
---------------	-----------

Pokiehl foi o bardo do reino. Sempre com sua bela capa, o Guardião alegrou os corações de todos com uma bela melodia. Pokiehl controla o Fogo.

Flame Song	Um ser com um chapéu e uma colorida capa aparece na tela. Ao levantá-la, bolas de Fogo saem de detrás e passeiam por toda a área, causando dano por Fogo. Os que sobreviverem ao ataque ficam com o status Burn.
------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

T O T E	15 Amigos
---------	-----------

Tote é o mais velho e sábio de todos os Guardiões. É muito respeitado por todos, pois foi a primeira criatura criada por Mana. Tote possui controle das Águas.

Tsunami	Um ser semelhante a uma tartaruga aparece na tela e usa os seus poderes para invocar as maiores ondas já vistas, causando dano por Água em todos os oponentes. Os sobreviventes ficam com o status Frozen.
---------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

R I S I O T I

30 Amigos

Pouco se sabe sobre Risiote, apenas que ele é o mais reservado dos Guardiões. Tote e a própria deusa Mana são as únicas pessoas respeitadas por esse misterioso ser. Passava a maior parte do tempo na floresta, onde sentia-se em casa. Possui poder sobre a Floresta.

Vine Weed

Um ser estranho aparece por entre uma névoa e, com um comando de suas mãos, vários cipós invadem a tela e atacam os oponentes, causando dano por Madeira. Os que sobreviverem ficarão com o status Sleep.

O L B O H N

50 Amigos

Olbohn é um Guardião um pouco inescrupuloso. Por várias vezes, foi repreendido pela própria deusa Mana por tratar seus inimigos como lixo. Sua personalidade o tornou um grande guerreiro e um dos mais fiéis à deusa.

Lunar Cut

Derepente, a tela começa a ficar escura. Então, sobre a Lua, uma figura repleta de braços e lâminas aparece e lança vários ataques nos inimigos, causando dano por Lua e deixando com o status Mini os que sobreviverem ao ataque.

G A I A

75 Amigos

Gaia já é conhecido nosso. Gaia era o Guardião mais próximo dos humanos por isso, ficou na terra com a missão de proteger os humanos. A deusa Mana sempre elogiava o amor que o Guardião tinha em relação aos humanos e dar a ele a missão de proteger aqueles que mais amava foi uma dádiva.

Stone Throwing

Um rosto de pedra surge e ao ver os oponentes toca o chão, fazendo várias pedras caírem sobre os inimigos, causando dano por Terra. Os sobreviventes ficam com o status Stone.

M A T I L D A	100 Amigos
---------------	------------

Matilda é a representação do amor e da inocência. Foi o último Guardião indicado por Mana e foi criada pelos próprios humanos. Várias vezes Mana falou que Matilda nasceu do amor que os humanos sentiam uns pelos outros. Era tida como uma filha por Gaia e lutou apenas uma única vez ao lado de Mana. Triste por ferir os outros, Matilda entrou em depressão e decidiu unir-se à deusa na árvore.

Light of Inocense	Um ser semelhante a uma garotinha aparece e abre os seus braços, fazendo nascer uma esfera de energia. A energia liberada atinge aos monstros, causando dano por Luz e causando o status Love nos sobreviventes.
-------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

=====

=====

===== B L A C K S M I T H =====

=====

=====

Um dos melhores sidequests de Sword of Mana é a possibilidade de forjar suas armas e armaduras. Ele consiste em conseguir materiais e usá-los para melhorar um novo equipamento (Temper) ou construir um novo (Forge). Para que um equipamento seja melhorado ou seja criado é necessário pôr junto ao mesmo uma fruta, caso o equipamento em questão seja uma armadura, ou um vegetal, caso o equipamento seja uma arma.

=====

===== T E M P E R =====

=====

=====

A opção de Temper consiste em usar frutas ou vegetais para melhorar certos atributos dos seus equipamentos. Para tanto, basta falar com Watts na Hot House ou com um ferreiro anão nos Blacksmiths espalhados por vários vilarejos e cidades, escolher o equipamento a ser melhorado e escolher a fruta/vegetal que dará poder ao equipamento.

Antes de sair por aí melhorando seus equipamentos, lembre-se que um mesmo equipamento só pode ser melhorado um número limitado de vezes e que será necessário desembolsar uma certa quantia de dinheiro para tanto. Além disso, é preciso ter uma unidade do material base do equipamento

=====

===== F O R G E =====

=====

=====

A opção Forge consiste em usar materiais e frutas ou vegetais para criar alguns equipamentos. Para tanto, é preciso falar com Watts na Hot House; ferreiros de Blacksmiths comuns não forjam novos equipamentos. No menu de forjar, escolha o tipo do equipamento que deseja forjar, escolha o material que será a base do equipamento e escolha a fruta/vegetal que dará um poder inicial ao equipamento.

Antes de sair por aí forjando novos equipamentos, lembre-se que materiais não são encontrados com tanta facilidade: eles não são vendidos em lojas e os melhores materiais possuem uma probabilidade muito baixa de serem deixados por monstros ao final das batalhas. Além disso, Watts cobrará uma certa quantia de dinheiro para forjar o equipamento.

```
=====
=====  F R U I T S  =====
=====
```

As frutas são usadas para melhorar os atributos de armaduras. Abaixo vai um quadro com os atributos melhorados por cada fruta.

FRUIT	S DEF	B DEF	J DEF	MND
Applesocks	+			
Bellgrapes				+
Boarmellon	?	?	?	?
Cherry Bombs	+	+	+	
Citrisquid	+	+		
Diceberry			+	
Fishy Fruit	+	+	+	+
Kittiepye	+	+		+
Loquat Shoes	+			+
Mangolophant	+		+	
Orange'opus			+	+

Peach Puppy			+	
Pine O'clock		+	+	+
Rhinoloup	+		+	+
Rocket Papaya		+	+	
Springanana		+		+

* Boarmellon poderá melhorar qualquer atributo aleatoriamente.

Os atributos mais importantes para a armadura de Heroína são S, B e J DEF.

O atributo mais importante para a armadura de Herói é MND.

=====

===== V E G E T A B L E S =====

=====

Os vegetaíss são usados para melhorar os atributos de armas. Abaixo vai um quadro com os atributos melhorados por cada vegetal. Vale lembrar que S DEF é defesa contra ataques cortantes, B DEF é defesa contra ataques de impacto e J DEF é defesa contra ataques de furo.

VEGETABLE	POW	EVA	HIT	INT
Honey Onion	+			
Lilipods				+
Orcaplant	?	?	?	?
Heart Mint	+	+	+	
Dolphin Squash	+	+		
Masked Potato			+	

Spade Basil	+	+	+	+
Garlicrown	+	+		+
Whalamato	+			+
Conchurnip	+		+	
Cornflower			+	+
Spiny Carrot			+	
Mush-In-a-Box		+	+	+
Bumpkin	+		+	+
Needlettuce		+	+	
Cabbadillo		+		+

* Orcaplant poderá melhorar qualquer atributo aleatoriamente.

Os atributos mais importantes para a arma de Heroína são EVA e INT.

Os atributos mais importantes para a arma de Herói são POW e HIT.

```

=====
=====
=====
=====  T R E N T  =====
=====
=====

```

Bem, Trent é um dos Guardiões Supremos que lutaram ao lado da deusa Mana na lenda. Devido à sua grande proximidade com os humanos, Trent foi o único que permaneceu no terra. Ele possui o poder de acelerar o crescimento das plantas. Para tanto, você só precisará de duas sementes.

Lembre-se que o resultado das sementes poderá ser alterado pelo dia em questão. Nos dias de Luna, Undine e Jinn você conseguirá frutas. Nos dias de Dryad Salamander e Gnome, brotará vegetais. Nos demais dias, o resultado será variado.

```

=====
=====
=====  F R U I T S  =====
=====

```

Lembre-se que as frutas brotam nos dias de Luna, Undine e Jinn. Algumas frutas podem ser conseguidas em situação especial. Ou seja, só podem ser plantadas naquele dia específico. Quando isso acontecer, eu falarei.

APPLESOCKS	
Big Seed + Crooked Seed	Flat Seed + Small Seed
Oblong Seed + Small Seed	

BELLGRAPES	
Big Seed + Big Seed	Big Seed + Spiny Seed
Crooked Seed + Crooked Seed	Crooked Seed + Round Seed
Flat Seed + Flat Seed	Long Seed + Crooked Seed
Long Seed + Long Seed	Oblong Seed + Oblong Seed
Round Seed + Round Seed	Round Seed + Small Seed
Round Seed + Spiny Seed	Small Seed + Small Seed
Spiny Seed + Spiny Seed	

BOARMELLON	
Long Seed + Round Seed*	

* Apenas no dia de Jinn.

CHERRY BOMBS	
Big Seed + Crooked Seed	

* Apenas no dia de Undine.

CITRISQUID

Crooked Seed + Small Seed

Crooked Seed + Spiny Seed

Small Seed + Spiny Seed

DICEBERRY

Crooked Seed + Flat Seed

Flat Seed + Round Seed

Oblong Seed + Round Seed

Small Seed + Oblong Seed

FISHY FRUIT

Flat Seed + Spiny Seed

* Apenas no dia de Jinn.

KITTYPIE

Big Seed + Spiny Seed

* Apenas no dia de Luna.

LOQUAT SHOES

Long Seed + Small Seed	
------------------------	--

* Apenas no dia de Undine.

MANGOLOPHANT	
--------------	--

Spiny Seed + Oblong Seed	Oblong Seed + Crooked Seed
Flat Seed + Big Seed	

ORANGE'OPUS	
-------------	--

Big Seed + Small Seed	Big Seed + Long Seed
Long Seed + Small Seed	

PEACH PUPPY	
-------------	--

Big Seed + Round Seed	Flat Seed + Long Seed
Long Seed + Round Seed	

PINE O'CLOCK	
--------------	--

Crooked Seed + Oblong Seed*	
-----------------------------	--

* Apenas no dia de Luna

RHINOLOUP	
Big Seed + Long Seed*	

* Apenas no dia de Holy Mana

ROCKET PAPAYA	
Flat Seed + Oblong Seed	Flat Seed + Spiny Seed

SPRINGANANA	
Long Seed + Oblong Seed	Long Seed + Spiny Seed
Big Seed + Oblong Seed	

=====

===== V E G E T A B L E S =====

=====

Lembre-se que os vegetais brotam nos dias de Dryad, Slamander e Gnome. Alguns vegetais podem ser conseguidos em situação especial. Ou seja, só podem ser plantados naquele dia específico. Quando isso acontecer, eu falarei.

HONEY ONION	
Big Seed + Crooked Seed	Flat Seed + Small Seed
Oblong Seed + Small Seed	

LILIPODS	
----------	--

Big Seed + Big Seed	Big Seed + Spiny Seed
Crooked Seed + Crooked Seed	Crooked Seed + Round Seed
Flat Seed + Flat Seed	Long Seed + Crooked Seed
Long Seed + Long Seed	Oblong Seed + Oblong Seed
Round Seed + Round Seed	Round Seed + Small Seed
Round Seed + Spiny Seed	Small Seed + Small Seed
Spiny Seed + Spiny Seed	

ORCAPLANT	
Big Seed + Round Seed*	

* Apenas no dia de Salamander.

HEART MINT	
Small Seed + Spiny Seed*	

* Apenas no dia de Gnome.

DOLPHIN SQUASH	
Crooked Seed + Small Seed	Crooked Seed + Spiny Seed
Small Seed + Spiny Seed	

MASKED POTATO	
---------------	--

Crooked Seed + Flat Seed	Flat Seed + Round Seed
Oblong Seed + Round Seed	Small Seed + Oblong Seed

SPADE BASIL	
Crooked Seed + Small Seed*	

* Apenas no dia de Dryad.

GARLICROW	
Flat Seed + Long Seed*	

* Apenas no dia de Salamander.

WHALAMOTO	
Flat Seed + Oblong Seed*	

* Apenas no dia de Gnome.

CANCHURNIP	
Spiny Seed + Oblong Seed	Oblong Seed + Crooked Seed
Flat Seed + Big Seed	

CORNFLOWER

Big Seed + Small Seed

Big Seed + Long Seed

Long Seed + Small Seed

SPINY CARROT

Big Seed + Round Seed

Flat Seed + Long Seed

Long Seed + Round Seed

MUSH IN A BOX

Oblong Seed + Round Seed*

* Apenas no dia de Dryad

BUMPKIN

Round Seed + Spiny Seed*

* Apenas no dia de Holy Mana

NEEDLETTUCE

Flat Seed + Oblong Seed

Flat Seed + Spiny Seed

CABADILLO

Long Seed + Oblong Seed

Long Seed + Spiny Seed

Big Seed + Oblong Seed

2007 - GameStory
Todos os direitos reservados

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