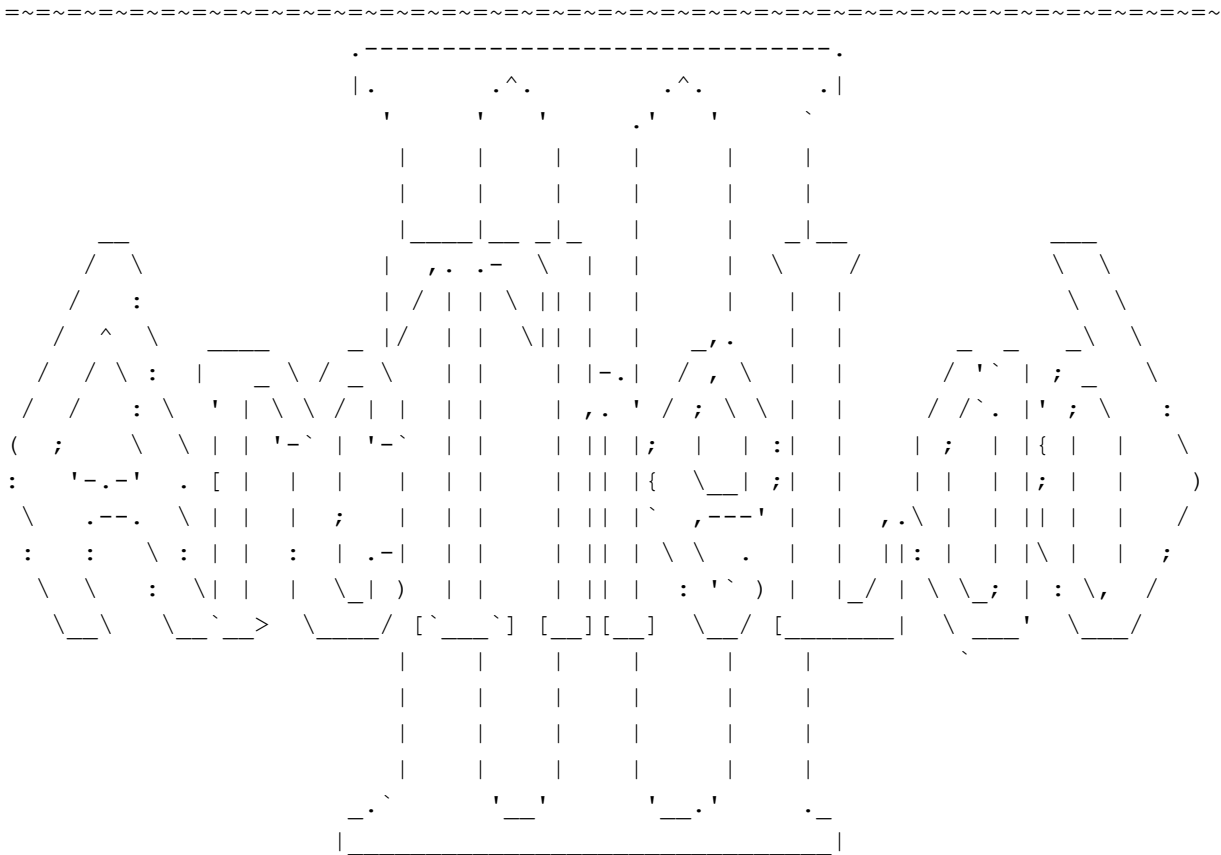


Arc The Lad III (Import) Arc The Lad III FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Feb 25, 2019



DETONADO ARC THE LAD III

ÍNDICE

- 1 - DETONADO
 - 1.1 - PRÓLOGO - O GRANDE DESASTRE
 - 1.2 - CAPÍTULO 1 - ETERU ISLAND
 - 1.3 - CAPÍTULO 2 - FORESTAMORE
 - 1.4 - CAPÍTULO 3 - NORTH SULARTO
 - 1.5 - CAPÍTULO 4 - SOUTH SULARTO
 - 1.6 - CAPÍTULO 5 - JIHARTA
 - 1.7 - CAPÍTULO 6 - PARUTE ISLAND
 - 1.8 - CAPÍTULO 7 - RAGNARK
 - 1.9 - CAPÍTULO 8 - O AÇO ETERNO
 - 1.10 - CAPÍTULO 9 - O RAMO DA ÁRVORE ETERNA
 - 1.11 - CAPÍTULO 10 - O GELO ETERNO
 - 1.12 - CAPÍTULO 11 - A CHAMA ETERNA
 - 1.13 - CAPÍTULO 12 - A NOVA ARCA
 - 1.14 - CAPÍTULO FINAL - O CASTELO NO CÉU
- 2 - PERSONAGENS
 - 2.1 - ALEC

- 2.2 - LUTZ
- 2.3 - THEO
- 2.4 - CHERYL
- 2.5 - MARSIA
- 2.6 - VELHART
- 2.7 - TOSH
- 2.8 - SHU
- 2.9 - ANRIETTA
- 2.10 - ELC

3 - LISTA DE SÍNTESES

- 3.1 - ÍTENS
- 3.2 - ACESSÓRIOS
- 3.3 - ARMAS
- 3.4 - ARMADURAS

4 - LISTA DE MONSTROS DE INVOCAÇÃO

+++++

1 - DETONADO

|1.1 - PRÓLOGO - O GRANDE DESASTRE|

+-----+

Nossa história começa onde o segundo jogo parou, durante "O Grande Desastre" que se abateu sobre Romalia, em meio ao caos e a destruição, um garoto é salvo por um Hunter que o presenteia com uma espada e o envia para um lugar seguro, alguns anos depois...

SASHA VILLAGE

Alec e seu amigo Lutz conversam sobre o que aconteceu durante o grande desastre, quando ouvem tiros vindos do vilarejo, eles correm para lá e se deparam com bandidos invadindo o local, antes que possam fazer alguma coisa, são dominados e levados para uma casa junto com os outros habitantes, o Elder diz que a única esperança é contratar um Hunter na cidade de Itio, Alec e Lutz se oferecem para o trabalho e o Elder lhes entrega o dinheiro da recompensa, Kuretta, a irmã de Lutz, distrai um dos bandidos para que eles possam escapar, salve o jogo no livro no canto superior direito e saia do vilarejo, entre em Tohde Brigde ao sul, há alguns monstros bloqueando o caminho e teremos que enfrentá-los:

TUTORIAL: SISTEMA DE BATALHA

- MOVIMENTO: Use o direcional para se mover, a área em azul é o espaço que o personagem tem para isso, essa área pode aumentar conforme o personagem sobe de nível ou equipando certos acessórios, segure os botões R1 ou L1 para mudar de direção sem sair do quadrado em que se encontra.
- ATAQUES: Para atacar o inimigo, chegue perto dele e aperte X, personagens que usam armas de longo alcance como facas e lanças podem atacar a uma distância de mais de um quadrado, atacar o inimigo pelas costas aumenta um pouco o dano causado.
- COMANDOS: Aperte [] para abrir o menu, nele você pode usar itens ou magias, mudar de equipamento ou verificar seus status.
- FINALIZANDO O TURNO: Aperte /\ para abrir a opção de encerrar o turno e escolha "Yes" para confirmar.

Apesar de ser sua primeira batalha, você não deve ter muitas dificuldades, após derrotar os monstros, siga para Itio mais ao sul.

Siga para o Hunter's Guild, é a casa mais a noroeste, Alec e Lutz explicam a situação e entregam o dinheiro da recompensa, um hunter chamado Leegle se oferece para o trabalho, de volta a Sasha, Leegle facilmente chuta o traseiro dos bandidos que se rendem e vão embora, Kuretta convida o bravo hunter para jantar em sua casa, depois que eles saírem Alec e Lutz contam ao Elder o que aconteceu na ponte e da estranha sensação que tiveram, o Elder diz que existem histórias sobre pessoas que podem canalizar o poder dos guardiões, mas achava que era um mito e fica surpreso por Alec e Lutz terem esses dons, os dois ficam bem empolgados. Ao retomar o controle siga para a cabana de Alec a sudoeste, Alec diz que gostaria de se tornar um hunter e acha que Leegle pode lhe dar algumas dicas, saia da cabana e siga para a casa de Lutz, logo a esquerda, após a conversa, saia e siga para a parte norte do vilarejo para encontrar Leegle, Alec fala sobre seu sonho de se tornar um hunter, inicialmente Leegle tenta desencorajá-lo, falando sobre os perigos de ser um hunter, mas ao ver a determinação do jovem, ele diz que é um sonho nobre, mas que ele não pense que será fácil e se ele realmente fala sério, deve ir ao Hunter's Guild fazer o "Teste de Admissão", antes de ir embora, Leegle presenteia Alec com uma MAGIC APPLE, quando retomar o controle, vá falar com o Elder ao norte e depois que ele se for, Alec dirá a Lutz que irá partir imediatamente para se tornar um Hunter e Lutz diz que será seu parceiro nessa jornada, siga para a casa do Elder e ele dirá que já esperava por essa decisão e não faz nenhuma objeção, siga para o portão da cidade e fale com o Elder novamente, Kuretta entrega a Lutz um RECOVERY TONIC e deseja boa sorte, saia da cidade e siga para Itio.

|1.2 - CAPÍTULO 1 - ETERU ISLAND|
+-----+

ITIO

Se quiser explore a cidade, mas não há muito o que fazer aqui, se for ao Pub, encontrará duas figuras dos jogos anteriores: Poco e Shante, recomendo que compre armaduras para Alec e Lutz na loja de itens a sudeste, de qualquer forma, siga para o Hunter's Guild e após a conversa, fale com o atendente e escolha a opção Accept Job para pegar sua primeira missão:

MISSÃO 1 - TESTE DE ADMISSÃO

Descrição: Você deverá ir até Trial Cave e coletar um fragmento de GHOST DREAM CRYSTAL.

Aceite a missão e após a conversa, saia da cidade, Trial Cave fica na parte nordeste do mapa, perto do lago.

TRIAL CAVE

Após a conversa escolha a segunda opção para prosseguir, entre na caverna e siga até a próxima área para uma batalha, após isso, siga pelo caminho a direita para encontrar dois baús contendo um HERB e um IRON KNIFE, equipe este último em Lutz, volte e siga norte, no caminho tem um baú com um PALO NUT, esse item é extremamente raro, pois aumenta a agilidade de um personagem em 5 pontos, mas ele também tem outro propósito que eu explicarei mais adiante, por hora, guarde-o, isso vale para todos os itens com "NUT" no nome,

então não irei repetir, continue em frente até uma escada, desça e após a batalha siga para a área seguinte para encontrar uma bifurcação, siga pela esquerda e após a batalha pegue um SHIMMER STONE no baú, ignore o caminho ao norte e volte até a bifurcação seguindo pela direita, na área seguinte pegue no baú um IRON SPEAR, equipe em Alec, siga em frente até outra bifurcação, vá pelo caminho sudeste para encontrar 4 baús contendo um FALCON STATUE, um PALO NUT e dois SHIMMERING STONES, volte e siga pelo caminho nordeste até encontrar dois pilares luminosos, o rosa recupera totalmente seu HP e MP e o verde é o Save Point, salve e pegue no baú a frente um SHIMMERING STONE, antes de prosseguir aconselho estar pelo menos em nível 6 com ambos, quando estiver pronto, examine a parede de cristal e você encontrará o local onde está Ghost Dream Crystal, mas também encontrará um hunter chamado Tengaron que diz que se quiserem um fragmento terão que derrotá-lo primeiro e provar que são dignos.

=====
CHEFE: Tengaron

Nada muito complicado, como usuário de armas de fogo ele ataca a distância, causando de 15 a 20 de dano, ataque-o normalmente pelas costas sempre que possívele cure-se se seu HP ficar abaixo de 25.

=====
Após a batalha, Tengaron reconhece sua bravura e você conseguirá o fragmento do cristal, volte para o Hunter's Guild em Itio e Alec irá entregar o cristal ao atendente, que ficará admirado e usará o cristal para fazer um distintivo para Alec, você então receberá o HUNTER'S BADGE e será, a partir de agora, oficialmente um hunter, missão completa. Após a cena vamos para nossa próxima missão, mas antes examine a parede com os cartazes para ver os Monstros Procurados, esses monstros são mais fortes que os que costumam aparecer na região e se conseguir eliminá-los ganhará uma recompensa, segue abaixo os monstros procurados disponíveis no momento:

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Garius	Todhe Bridge	100 G	Magic Apple
Odyessa	Mormo Plain	100 G	Insomnia Card
Razorback	Mormo Plain	100 G	Magic Apple
Calamitos	Lukae Riverbank	100 G	Herb
Terminus	Kiska Marsh	100 G	Iron Knife
Alphaium	Kiska Marsh	100 G	Soothing Ring

Você pode ir caçá-los agora, ou deixar para mais tarde quando estiver mais forte, basta ir aos locais mencionados, alguns não vão aparecer de primeira, então continue entrando até eliminar todos e se já tiver a habilidade Steal de Lutz pode roubar ótimos itens deles e sempre que precisar pode voltar a Sasha e dormir na casa de Alec, de grátis, de qualquer forma, fale com o atendente e escolha "Get Bounty" para coletar a recompensa da missão, faça isso toda vez que completar uma missão, pois não vou ficar repetindo, em seguida escolha "Accept Job" para pegar uma missão, lembrando que você pode pegar até três missões de uma vez só.

MISSÃO 2 - PROTEGER ERVAS MEDICINAIS

Descrição: Lendal, o herbologista da cidade, solicita alguém para vigiar sua casa enquanto ele viaja a negócios.

A casa de Lendal fica ao norte do pub, siga para lá e ele dirá que nosso trabalho é proteger as ervas raras que ele conserva aqui e também servir de babá para o filho dele, Kobal, quando Lendal sai, Lutz tenta distrair o garoto quando alguém bate a porta, alguém bem nervoso que quer entrar de qualquer jeito para pegar uma encomenda, mas Alec consegue convencê-lo a

voltar mais tarde, tudo parecia bem, quando um barulho é ouvido vindo das caixas, ratos estão comendo as plantas raras e temos que impedi-los, um mini-game se inicia, os ratos vão ficar pulando de caixa em caixa e você deve prestar atenção em qual caixa ele parou e então pegá-lo apertando o X perto da caixa, você terá 5 chances para pegar três ratos, não é difícil, quando conseguir, Lendal estará de volta, ele ficará muito feliz com nosso trabalho e nos dará um MEDICINAL HERB, após a conversa, nossa missão estará cumprida.

#####

MISSÃO 3 - SUPRIMENTOS PARA O HUNTER JAY

Descrição: Recebemos um chamado de emergência para levar suprimentos para o hunter Jay, ele está em Kiska Marsh ou Lukae Riverbank.

Ao aceitar o trabalho você receberá 120 G, vá a loja de itens e compre um Vigor Seed e um Adventure Vest, siga para um dos dois locais mencionados, vença a batalha e se Jay não aparecer, vá para o outro local que com certeza ele estará lá, de qualquer forma, escolha a primeira opção para entregar os suprimentos, missão completa.

#####

MISSÃO 4 - ESTRANHAS CRIATURAS NA CASA

Descrição: Um cliente chamado Nate requisitou ajuda numa casa desocupada que ele possui em Itio, ele está tendo problemas com monstros e os quer removidos o mais rápido possível.

A casa fica logo a direita do Hunter's Guild, siga para lá e você descobrirá que os terríveis monstros são apenas ratos, outro mini game então tem início, você deve empurrar as caixas de modo a tapar os buracos por onde os ratos saem, segue abaixo um diagrama para lhe ajudar:

```
D#E##
      F
A1  #567#
###2  #
      #  ## G
#B 34
##    C
```

As letras representam os buracos, os números representam as caixas e o # são os obstáculos, pois bem, faça o seguinte: Empurre a caixa 4 para cima uma vez, empurre a caixa 3 para esquerda 2 vezes tapando o buraco B, empurre a caixa 2 para cima 2 vezes, empurre a caixa 1 para a esquerda tapando o buraco A, empurre a caixa 4 para baixo 2 vezes e para a direita 2 vezes tapando o buraco C, empurre a caixa 5 para cima 2 vezes, esquerda e cima para tapar o buraco D, empurre a caixa 7 para baixo 3 vezes, direita e cima 2 vezes tapando o buraco G, empurre a caixa 2 para a direita 2 vezes, cima, direita e cima para tapar o buraco E e finalmente empurre a caixa 6 para a direita, cima 2 vezes e direita para tapar o buraco F, missão completa.

#####

MISSÃO 5 - ASSISTENTE DO EXAMINADOR

Descrição: Quatro candidatos a hunter vão fazer o teste de admissão, o responsável pelo teste solicita alguém para auxiliá-lo.

Assim que aceitar a missão, Tengaron irá levá-los até Trial Cave, após a conversa você terá que lutar contra os quatro candidatos, se já tiver caçado todos os monstros procurados deve estar por volta do nível 9 ou 10, logo, essa

batalha será estupidamente fácil, após derrotá-los, nossa missão estará completa.

ATENÇÃO: A próxima missão irá levá-lo para outro continente, se ainda não caçou os monstros procurados, faça isso agora ou perderá a recompensa por eles.

#####

MISSÃO 6 - ENCONTRAR O DONO DO OVO DE MONSTRO

Descrição: O dono da pousada de Itio acidentalmente trocou a bagagem de um hóspede por outra contendo contendo um ovo de monstro e agora precisa de ajuda para corrigir esse erro.

ATENÇÃO: Se aceitar essa missão e não tiver completado as anteriores, terá que abortá-las e não ganhará a recompensa por elas.

Siga para o Inn que fica logo ao sul do Hunter's Guild, fale com o proprietário e ele explica que trocou a bagagem de um hóspede por outra contendo um ovo de monstro prestes a chocar e se isso acontecer só Deus sabe a monstruosidade que surgirá, ele diz que o ovo está com um músico e lhe mostra uma foto, (se você visitou o Pub da cidade, já deve tê-lo visto) e diz ainda que ele foi para Forestamore ao norte de Eteru Island. O dono lhe entrega a bagagem correta e diz que um barco os está esperando no porto, ele diz ainda que quando recuperarmos o ovo devemos entregá-lo na Monster Society na cidade de Renn, um local dedicado estudar os monstros do mundo, ok, siga então para o porto saindo pelo canto mais a sudoeste, um marinheiro diz que está quase tudo pronto, mas o Capitão não se encontra e sem ele o navio não pode partir, ele diz que ele provavelmente está no Pub, então siga para lá, após a cena com Shante, volte para o porto e escolha a primeira opção para partir.

|1.3 - CAPÍTULO 2 - FORESTAMORE|

+-----+

RENN

Após a conversa, siga pela esquerda para chegar ao centro da cidade, se quiser vá até a loja de itens comprar novos equipamentos, fale com as pessoas e uma delas te dirá que viu um músico seapresentando no Pub, siga para lá, fica na parte norte da cidade, acima do Hunter's Guild, entre e fale com o dono, ele diz que Poco está no hotel, siga para lá então, fica na casa mais a noroeste, fale com o dono e ele diz que Poco está no quarto dele no andar de cima, suba e entre no quarto da direita, mas é tarde demais e ovo de monstro acaba chocando, mas o que sai de dentro dele não é bem uma monstruosidade, bom, Alec e Lutz entregam a Poco sua bagagem verdadeira e como agradecimento ele toca com sua corneta uma melodia que aumenta o HP máximo da dupla em 5 e então vai embora, saia do hotel e você conhecerá Theo, ele fala sobre os Cardist, pessoas que tem o poder de capturar monstros em cartas mágicas para depois usá-los em batalhas, ele diz que um dia se tornará um Cardist e irá viajar pelo mundo para capturar todos os monstros nele, Theo nos indica o local onde fica o Monster Society, então siga para lá, fale com Theo para entrar, o Chefe do local diz que não esperava receber um monstro vivo pois só estuda monstros em cartas, Lutz pergunta se não podem transformar o monstrinho em carta, mas o Chefe diz que não há ninguém que tenha essa habilidade Theo diz que em breve irá se tornar um Cardist, mas ele diz que é melhor ele parar com essas fantasias ou vai acabar tendo o mesmo destino da mãe dele, Theo se irrita e vai embora, o Chefe explica que a mãe de Theo foi explorar umas ruínas e

quando voltou estava com os poderes de um Cardist, mas um dia ela desapareceu misteriosamente, foram formados grupos de busca liderados por hunters, mas não havia rastro do paradeiro dela, na época, alguns homens estranhos vestidos de branco foram vistos e alguns acham que eles foram os responsáveis, mas não há certeza, de qualquer forma o Chefe diz que irá cuidar do monstinho, assim nossa missão estará finalmente completa, vá para o Hunter's Guild e uma funcionária do Monster Society diz que Theo foi para as ruínas em Great Scar e o Chefe foi atrás dele, ela pede ajuda para resgatá-los.

Antes de mais nada veja abaixo os monstros procurados na região de Forestamore:

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Buzzcutter	Astorny Bridge	200G	Bomb
Glint	Karkado Mountain	200G	Magnetic Belt
Rotmonger	Corelia Pass	200G	Steel Armor
Seednator	Noalis Forest	200G	Magic Apple
Howlers	Noalis Forest	200G	Fur Cape
Temptropla	Noalis Forest	200G	Amazing Herb

Eu recomendo completar primeiro a próxima missão antes de começar a caçá-los, logo você saberá porquê, mas, você decide.

Obs.: Por enquanto você só pode caçar os monstros em Noalis Forest e Corelia Pass, então nem perca tempo indo nos outros locais.

#####

MISSÃO 7 - PEGAR O GAROTO FUGITIVO

Descrição: Monster Society reporta que Theo, um jovem aspirante a Cardist foi explorar sozinho as ruínas perto de Great Scar e solicita um hunter para trazê-lo de volta são e salvo.

Após a conversa, saia da cidade e entre em Corelia Pass ao norte, você terá que enfrentar um grupo de Rocs, cuidado, não vá pra cima deles ou pode se dar mal, espere eles se aproximarem e ataque-os com Force Ring e Knife Rain, após derrotá-los, outro grupo aparece e a coisa começa a ficar feia, mas uma mulher aparece e usa uma estranha máquina para espantá-los, ela se chama Sharon e diz que é uma cientista da Academia, uma organização dedicada a trazer prosperidade para o mundo através da ciência, após a conversa ela se vai, se quiser, você pode dar uma passada no vilarejo de Vernica, a casa mais a noroeste é a do Elder, você pode dormir aqui de graça sempre que precisar, vá até o celeiro logo ao lado e pegue nos baús um MAGIC SPRIG, MAGIC POWER NUT, RED TALISMAN e BLUE TALISMAN, quando terminar, siga para Great Scar, a nordeste de Vernica, você vai encontrar o Chefe na beira do penhasco e Theo que está pendurado em uma pequena plataforma, Lutz consegue alguns cipós e amarra numa árvore para que possam descer Theo para uma área mais larga, mas logo que conseguem, Theo insiste em entrar no templo para se tornar um cardist e que irá prosseguir de qualquer jeito, sem outra opção Alec decide ir com ele. Logo ao entrar Theo terá que enfrentar um teste para se tornar um Cardist, mais um mini-game se inicia, você terá que resolver um quebra cabeças composto de 16 peças, dependendo de onde você esteja você pode rotacionar de 2 até 4 peças, aperte O para rotacionar para a direita, [] para rotacionar para a esquerda, R1 para mostrar os números de cada peça e L1 para escondê-los, você deve montá-lo segundo o diagrama abaixo.

1 2 3 4
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16

As posições iniciais variam de jogo pra jogo, então não vou poder te ajudar nessa, mas não é difícil, quando conseguir, Theo se tornará um Cardist e aprenderá as habilidades Cardish e Summon, saia do templo e o grupo verá o Chefe sendo atacado por monstros, Theo também participará da batalha:

TUTORIAL: CARDISH

Para capturar um monstro, você deve primeiro enfraquecê-lo e então use a habilidade Cardish, mas atenção, Cardish não funciona em inimigos humanos, nem em monstros procurados, então nem perca tempo. Para invocar o monstro capturado, use Summon, mas ao invocar o monstro ele será perdido e se quiser usá-lo novamente, terá que capturar outro, e mais, você só pode carregar no máximo 5 cartas de monstros com você e isso não muda durante todo o jogo, nas Monster Society pelo mundo há pessoas com quem você pode trocar cartas, algumas são muito boas, mas a pessoa não vai trocar por qualquer carta, eles sempre querem um tipo específico, preste atenção nos diálogos e talvez você possa achá-la, aqui você também pode guardar suas cartas com os atendentes e pegá-las depois quando quiser.

Após a batalha o grupo volta para Monster Society e Theo se junta definitivamente ao grupo, missão completa.

#####

MISSÃO 8 - HUNTERS DE RENN E O ATAQUE DOS MONSTROS

Descrição: Corelia Pass está infestada de monstros, alguns hunters foram enviados para lá, mas não estão dando conta.

Assim que aceitar a missão você irá direto para Corelia Pass, Aura, a hunter no comando, diz que há uns 50 monstros na área e nossa missão é ficar na retaguarda enquanto os outros hunters enfrentam os monstros mais a frente, após algum tempo, aparece um monstro bem fraco tentando escapar, acabe com ele, após mais algum tempo, Lutz começa a ficar impaciente e segue para onde está Aura, mas logo volta trazendo um montão de monstros na cola dele, enfrente-os, após a batalha, Aura retorna e ao perceber o que Lutz fez, dá-lhe um tremendo esporro por ter desobedecido suas ordens, ela diz que irá investigar de onde vieram tantos monstros, escolha qualquer opção para falar sobre Sharon e sua máquina, Aura agradece a informação e vai embora, missão completa.

#####

MISSÃO 9 - MODELO PARA UM PINTOR PROBLEMÁTICO

Descrição: O dono da pousada pede ajuda para um hóspede, um jovem e talentoso pintor chamado Girth que está sofrendo de bloqueio criativo.

Siga para o Inn e fale com o dono, ele explica que Girth é um pintor brilhante, mas está sofrendo de bloqueio criativo e ele acha que se Alec e os outros posarem para ele, talvez possam inspirá-lo, ele diz que Girth está no porto, então siga para lá para encontrá-lo, após a conversa um mini game se inicia, quando Girth chamar o nome de um dos três, aperte rapidamente o botão que aparece ao lado, mas cuidado, as vezes parece que ele vai chamar um e chama outro, então preste bem atenção, acerte todos os comandos e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 10 - BOTAR PRA CORRER UM HOMEM SUSPEITO

Descrição: Um homem estranho está rondando a casa de Mina, espiando-a, ela o quer contatado e removido.

A casa de Mina fica logo a esquerda do Hunter's Guild, entre e ela explica que esse homem estranho a está espionando e isso está assustando não só ela, como também sua mãe, ela também fala sobre seu namorado Max que está viajando a trabalho, ela pede que o grupo fique de guarda na porta, ao sair, eles verão um sujeito olhando pela janela, ele sai correndo e eles o perseguem, mas logo descobrem que ele não é nosso suspeito, de volta a casa de Mina, ela não estará lá, um garoto diz que um sujeito pagou a ele para entregar uma mensagem dizendo que Max estava de volta e estava esperando por Mina em Noalis Forest, enquanto isso na floresta, o sujeito se aproxima de Mina, mas logo é interrompido por um grupo de monstros, Alec e os outros chegam na hora, acabe com os monstros e então você descobrirá que o sujeito se chama Spicy e disse que não tinha intenção de assustar Mina, ele só estava apaixonado, mas Mina logo destroi suas esperanças dizendo que seu coração já pertence a Max, arrasado, Spicy se manda, mas tenho a sensação de que o veremos novamente, de qualquer forma, nossa missão está completa.

#####

MISSÃO 11 - UM NOVO CUIDADOR PARA O BEBÊ MONSTRO

Descrição: O bebê monstro que está aos cuidados da Monster Society, vive chorando e parece doente, ele precisa de alguém especializado em criar monstros.

Siga para Monster Society, o Chefe diz que o bebê monstro precisa de alguém que saiba cuidar dele, ele ouviu boatos em Vernica de que existia alguém vivo nas montanhas que pode ajudar, ele diz que o Elder pode informá-los melhor, então siga para Vernica e vá falar com o Elder, ele diz que existe uma mulher chamada Lieza que vive em um rancho a oeste de Astorny Bridge, ela tem a habilidade de falar com os monstros e é uma pessoa muito gentil que com certeza irá acolher o pequeno monstro. Saia da vila e entre em Astorny Bridge, um lobo enorme bloqueia nosso caminho, o grupo tenta enfrentá-lo mas leva uma tremenda surra, o Elder de Vernica chega e diz que aquele é Paundit, o bichinho de estimação de Lieza e que normalmente ele não ataca desse jeito, Alec pergunta se existe algo que possa acalmá-lo, o Elder diz que talvez tenha alguma coisa no vilarejo, então volte para lá e fale com o Elder em sua casa, ele diz que não achou nada que possa ajudar, mas que talvez Hannah, uma senhora conhecedora de plantas quemora aqui, possa ajudar, a casa dela fica logo ao sul, siga para lá e Hannah dirá que existe uma planta que pode ajudar chamada "Calm Nut", mas ela não tem nenhuma, mas diz que há algum tempo plantou algumas em Noalis Forest, mas um grupo de Crimson Rocs resolveu fazer um ninho por lá e comeram tudo, ou quase tudo, sem uma idéia melhor, Alec decide dar uma olhada, siga então para Noalis Forest, derrote o grupo de Crimson Rocs e você conseguirá uma CALM NUT, volte para Astorny Bridge e o grupo a usará em Paundit que se acalma e segue em direção ao rancho, siga-o, ao entrar você conhecerá Lieza (Ela e Paundit também eram personagens jogáveis em Arc the Lad II), Alec explica a situação e Lieza pede desculpas por Paundit, ela conta que uns homens de branco vieram aqui e tentaram levá-la com eles, mas Paundit os botou pra correr e desde então ele está muito estressado, de qualquer forma, Lieza concorda em tomar conta do pequeno monstro, o que conclui esta missão.

Obs.: Antes de sair, vá até o celeiro a esquerda para 5 baús contendo um MAGIC APPLE, SOOTHING RING, LIGHT ALLOY, RECOVERY TONIC e AMAZING HERB.

Obs. 2: Agora você pode caçar os monstros procurados em Astorny Bridge e

Karkado Mountain Range e também pode dormir na casa de Lieza sempre que precisar.

#####

MISSÃO 12 - EXPULSAR GANGUE DA PONTE

Descrição: Uma gangue de bandidos vem roubando e ferindo pessoas em Astory Bridge, remova-os da ponte.

Siga para Astorny Bridge e você conhecerá a Rainbow Bridge Gang, após muita conversa mole, teremos que enfrentá-los, não dê moleza pra esses caras, pois eles batem forte, use Force Ring e as invocações de Theo para acabar com eles rápido, após a vitória, eles se retiram e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 13 - NOVO TRABALHO PARA O ARTISTA

Descrição: Girth, o pintor, busca uma nova direção artística.

Siga para o Pub para encontrar Girth, ele pede ajuda para convencer uma bela mulher a posar para uma pintura, Lutz então vai falar com ela, escolha as seguintes opções: "Excuse me", "Model for a Picture", "The artist likes you", "NO, It's true" e "I hope you model", se fizer corretamente ela concordará em posar e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 14 - EXTERMÍNIO DE MONSTROS EM CORELIA PASS

Descrição: Monstros retornaram a Corelia Pass e estão aterrorizando os viajantes, extermine-os e limpe a estrada.

Siga para Corelia Pass e você enfrentará uma batalha bem fácil, após isso você conhecerá um hunter chamado Alba e seus companheiros Enea e Belga, Alba se mostra um jovem bem competitivo e marca Alec como seu rival, após a conversa, eles se vão e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 15 - RECUPERAR ESTRANHO OVNI

Descrição: Bagudo, o dono da loja de itens, acredita que viu um OVNI e pede a ajuda de um hunter para localizá-lo e recuperá-lo.

Siga para a loja de itens e Baguda dirá que viu um objeto preto caindo em Karkado Mountains e quer saber do que se trata, siga para lá então, fica ao norte de Lieza Ranch, chegando lá você verá Sharon e outros dois caras examinando o tal objeto, mas parece que eles não descobriram nada de interessante para eles e resolvem deixar pra lá, Sharon diz que podemos pegá-lo se quisermos e vai embora, mas antes, avisa que podem aparecer monstros a qualquer momento pois estavam fazendo experiências aqui e não dá outra, logo após pegar o objeto, um grupo de lobos nos ataca, acabe com eles e volte a loja de itens em Renn, ao ver o objeto Baguda fica todo animado e diz que finalmente será reconhecido pela "Item Society", Lutz pergunta o que é isso e Baguda diz que é um grupo de pessoas que pesquisa itens raros e realiza combinações de itens para formar um novo o que deixa Lutz eufórico, bom, de qualquer forma, esta missão está completa.

#####

MISSÃO 16 - UM MALUCO NO PORÃO

Descrição: Quando estava investigando porque a bebida estava sumindo da sua

adega, o dono do bar descobriu um homem com uma dinamite na mão, desarme-o e leve-o para fora.

Siga para o Pub e o dono diz que o homem está lá embaixo e acha que ele bebeu a biritá toda e está ameaçando explodir qualquer um que chegue perto dele, o grupo então desce ao porão, ao vê-los, o cara saca a dinamite e diz que vai explodir os monstros, que é como ele vê Alec e Lutz (mas não Theo, não me pergunte por quê), eles concluem que não deve ser a bebida, já que ele caminha firme, então vão falar com o dono do Bar, eles perguntam se há um médico na cidade, ele diz que não, mas há uma mulher chamada Monaire que vive na área do porto e entende de poções medicinais, siga para lá então, Monaire está na casa mais a leste, fale com ela e ela concorda em ir até o Pub dar uma olhada no cara, ao examiná-lo, ela conclui que ele afetado pelos esporos de um Poison Mushroom e para curá-lo, basta dar a ele um Vigor Seed, se não tiver um, vá até a loja de itens comprar, de qualquer forma, Theo dará a ele e ele votará ao normal, mas ainda resta o problema do sumiço da bebida, o homem diz que não oi ele, pois ele não bebe, não demora muito para os verdadeiros culpados aparecerem, um grupo de Poison Slimes, acabe com eles e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 17 - UMA PARCEIRA PARA PAUNDIT

Descrição: Paundit tem estado doente e Lieza acredita que um passeio no campo pode ajudar.

Siga para Lieza Ranch, ela diz que Paundit não tem sido ele mesmo ultimamente e que ele precisa se divertir com outros monstros da sua espécie, eles podem ser encontrados em Karkado Mountain, o grupo para lá e não demora muito para um grupo de lobos aparecer, Paundit se diverte bastante, porém surge um problema, ele se mistura com a alcatéia e agora não dá pra saber qual dos lobos é ele, quando tiver que escolher, escolha a terceira opção (não tenho certeza se isso muda de jogo pra jogo, então é bom ter salvado antes) para encontrá-lo, missão completa.

#####

MISSÃO 18 - GUARDA COSTAS PARA O PINTOR PROBLEMÁTICO

Descrição: Girth requisita um guarda costas enquanto ele busca inspiração fora da cidade.

Siga para o Inn, o dono diz que Girth acabou de sair e não sabe para onde ele foi, a ajudante dele diz que o ouviu falando sobre "arte na ponte", então ele deve ter ido para Astorny Bridge, o grupo segue para lá e encontra Girth, não demora muito para um grupo de monstros aparecer, após a conversa, acabe com eles e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 19 - VEJA O PEQUENO ROC

Descrição: Uma garota chamada Len deseja ver um monstro que ela chama de "pequeno Roc" ao vivo, pois ela só o viu em uma carta.

Siga para Monster Society e fale com Len, a garota de vestido vermelho, ela diz que quer ver o "pequeno Roc" ao vivo e pede para que a levem ao local onde ele vive, o grupo conclui que ela está falando daqueles pássaros que vivem em Corelia Pass, então siga para lá, um grupo de Rocs está esperando, mas Len diz que não são esses os monstros que ela procura, de qualquer forma, teremos que enfrentá-los, após a batalha, Len diz que o "pequeno Roc" tem lindas penas roxas, então o grupo conclui que ela está falando dos Crimsom Rocs, siga então

para Noalis Forest onde um grupo de Crimsom Rocs nos aguarda, Len diz que esses são os monstros que ela queria ver e então corre em direção a eles sem ter noção do perigo, Alec corre para salvá-la e uma nova batalha se inicia, após a vitória, Len pede desculpas e diz que de agora em diante só vai admirar os Rocs nas cartas, de qualquer forma, mais uma missão cumprida.

ATENÇÃO: A próxima missão nos levará para North Sularto, se ainda não caçou os monstros procurados de Forestamore, faça isso agora, termine também qualquer missão anterior que esteja incompleta.

#####

MISSÃO 20 - AVALIAÇÃO DO OBJETO MISTERIOSO

Descrição: Baguda solicita alguém para entregar o UFO na Item Society de North Sularto.

Siga para a loja de itens, Baguda te entregará o objeto e diz que devemos levá-lo para Society Village em North Sularto, após a conversa, siga para o porto e vá até o barco, mas o marinheiro diz que não dá pra chegar em North Sularto pois o mar naquela região é muito traiçoeiro e também não dá pra ir por terra pois o local é cercado por montanhas intransponíveis, Theo então se lembra de um monstro voador que poderia levá-los lá, mas ele está extinto e só existe uma carta dele em Monster Society, siga para lá então, ao falar com o Chefe, ele diz que tem a carta, mas ela só pode ser ativada por alguém que saiba falar com monstros, ora, nós conhecemos alguém com esse dom, Lieza, outro problema é o que chefe não vai dar a carta assim de mão beijada, mas ele diz que irá trocá-la por três cartas, 1 Wild Hemo-Ji, 1 Dandaleon e 1 Slime, infelizmente, nenhum destes pode ser encontrado em Forestamore, bom, por hora, vamos para Lieza Ranch.

Fale com Lieza e ela em concorda em nos ajudar, mas antes temos que conseguir as 3 cartas, vá para Monster Society e fale com a garota de vestido vermelho, se tiver um carta de Crimsom Roc, ela trocará com você por um Wild Hemo-Ji, se não tiver, vá até Noalis Forest e capture um. Para pegar as outras você precisará de dois espaços vagos, então se estiver com 5 cartas, livre-se de pelo menos duas, (usando ou guardando) quando estiver pronto, vá para o porto e fale com o marinheiro, ele tem a carta do Slime e diz que nos dará se o ajudarmos a com o serviço no barco, um mini game então se inicia, você deve prestar atenção nos marinheiros que levam mercadorias para o barco, quando eles terminarem você deve dizer quantas caixas e quantos jarros foram colocados, não sei se isso muda de jogo pra jogo, mas no meu haviam 7 caixas e 4 jarros, mas não se preocupe, se errar pode tentar de novo até conseguir e ganhar a Slime Card. Siga para Vernica e fale com Hannah, ela diz que Dandaleons são bastante raros, mas talvez possamos encontrar alguns em Great Scar, siga para lá então e você encontrará um grupo de monstros, entre eles um Dandaleon, capture-o e teremos todas as cartas que precisamos, vá para Monster Society e fale com o chefe para trocar as três cartas pela FLYING FIRE CARD, siga para Lieza Ranch e fale com ela, ela diz que devem invocar o monstro do lado de fora, se quiser durma e salve, quando estiver pronto, fale com Lieza e escolha Yes para partir.

|1.4 - CAPÍTULO 3 - NORTH SULARTO|
+-----+

O grupo vai parar em Galecki Falls e acaba aterrissando bem em cima de uma garota que estava coletando sucata, você então conhecerá Cheryl e ela fica p!@# da vida com nossa chegada brusca, bom, após a cena, siga para Society

Village logo ao sul.

SOCIETY VILLAGE

Após a conversa, entre em Item Society logo a frente e o grupo entregará o UFO e nossa missão estará finalmente completa. O Chefe daqui irá nos explicar sobre Item Society, que o objetivo deles é avançar a civilização até o ponto antes do "Grande Desastre" e para isso eles fazem experiências combinando vários itens, o que é chamado de "Síntese", após a conversa, você já pode começar a sintetizar itens aqui, haverá uma lista de todas as combinações possíveis em um tópico a parte.

TUTORIAL: SÍNTESES

Para sintetizar fale com o homem atrás do balcão, haverá duas opções:

SYNTHESIS - Fabrica um objeto cuja receita já é conhecida, desde que você tenha os ingredientes necessários.

EXPERIMENT - Combina até 6 ingredientes para tentar fabricar um novo item, em caso de sucesso, o item será adicionado ao livro de receitas, mas se falhar perderá os ingredientes usados na síntese, então é bom salvar antes.

Bom, quando estiver satisfeito, saia e siga para a casa a direita, aqui é a Weapon Society, enquanto que no Item Society você pode sintetizar itens consumíveis e acessórios, aqui você pode sintetizar armas e armaduras, o processo é basicamente o mesmo e uma lista com todas as sínteses possíveis também estará disponível em um tópico a parte, logo ao entrar, você verá uma cena com Cheryl, como sempre ela não se mostra nem um pouco amistosa e vai embora, o Chefe daqui diz que ela é muito talentosa com armas de fogo, mas vive sozinha e não confia em ninguém desde que seu pai morreu no Grande Desastre, ela vive em Gislem, um lugar bem perigoso cheio de bandidos, é lá que está o Hunter's Guild de North Sularto, logo, é pra lá que devemos ir agora, mas, se tiver os ingredientes, pode tentar sintetizar algumas armas antes, quando estiver pronto, siga para Gislem, a sudoeste daqui.

GISLEM

Logo ao entrar o grupo irá perceber que o Chefe não estava brincando quando disse que esse lugar era perigoso, após a cena, siga para o Hunter's Guild para reportar sua missão, examine os posters na parede para ver os monstros procurados de North Sularto:

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Screamer	Galecki Falls	300G	Red Talisman
Flegrocapella	Galecki Falls	300G	Magic Apple
Gohran	Sabi Wilds	300G	Fur Cape
Psychonitor	Ruined City	300G	Shimmer Stone
Vamp Spore	Sabi Wilds	300G	Emblem of Lark
Razorbeak	Ruined City	300G	Nada

Todos os locais estão disponíveis, então se quiser caçá-los agora, fique a vontade.

#####

MISSÃO 21 - CENSO DE GISLEM

Descrição: Pessoas vem desaparecendo em Gislem, faça um censo da cidade conversando com todas as pessoas.

Mais simples não poderia ser, apenas fale com todos os habitantes da cidade, no quarto acima do pub você verá uma cena com Cheryl, haverá também uma cena no orfanato, onde você conhecerá Kulara que cuida de crianças que perderam os pais no Grande Desastre, no prédio mais a sudoeste fica um escritório da "Academia", onde você encontrará Sharon, ela diz que estão pesquisando uma fonte de energia infinita e que isso irá restaurar a humanidade a sua glória, ao sair, você verá um personagem familiar, se você tiver jogado Arc the Lad II, daqui mesmo siga pela direita até outra área chamada Danger Dome (Daqui a pouco eu explico o que ela é), você verá uma cena com os bandidos que tentaram atacar Cheryl em Galecki Falls, após a cena, se sua contagem estiver em 31, volte até o Guild e fale com atendente para completar a missão, caso contrário, procure pelo resto das pessoas até chegar a esse número.

TUTORIAL: DANGER DOME

Aqui é um lugar onde acontecem lutas ilegais, onde são feitas apostas, é bem simples, você fala com alguém daqui e aposta uma arma ou armadura (você também pode apostar alguns itens consumíveis e acessórios, mas não vale muito a pena) e o oponente irá apostar uma arma ou armadura superior (mas só até um certo ponto), por exemplo: Se você apostar um Steel Spear, o oponente irá apostar um Silver Sarissa, então você entrará numa luta de um contra um e se vencer não só ganhará o item do oponente, como conservará o item que você apostou, eu recomendo usar Alec, pois ele tem a magia Cure e uma alta taxa de contra-ataque, você também pode usar Lutz se ele já tiver Fatal Dagger, eu não recomendo usar Theo, a não ser que você não se importe em gastar suas invocações, os oponentes costumam estar no mesmo nível de Alec, então você não deverá tem muitas dificuldades em vencê-los, só não esqueça de se recuperar e salvar a cada luta, esta é uma ótima oportunidade para se conseguir ótimos equipamentos, então passe um bom tempo aqui.

#####

MISSÃO 22 - AJUDAR UM CLIENTE COM PROBLEMAS

Descrição: A dona da pousada está preocupada com um cliente desanimado e tem medo de sair e deixá-lo sozinho.

Siga para o Inn e a dona da pousada dirá que a hóspede no quarto da esquerda não sai de lá e vive dizendo que quer morrer e nos pede para tentar animá-la, vá até o quarto e você verá que a mulher está realmente deprimida, tanto que pede para Theo matá-la com sua lança, obviamente o garoto fica horrorizado e recusa, então ela nos manda sair, o dono da pousada diz que recentemente ela teve uma lança roubada, não era nada valiosa, mas era um lembrete do filho dela que morreu no Grande Desastre, ele diz ainda que a lança provavelmente está no Danger Dome, então siga para lá, mas é bom ter uma lança sobrando, se não for o caso, compre uma na loja de itens, no Danger Dome, fale com o sujeito que segura uma lança e ele diz que a entregará se for derrotado em batalha, Theo aceita o desafio e você terá que lutar só com ele, aposte a lança, será uma luta bem fácil, mas só pra garantir, use Card Field logo no começo, ao derrotá-lo, o grupo entrega a lança a mulher que se mostra muito feliz, mas ao sair do quarto, Alec diz que não está muito convencido que aquela é a verdadeira lança e o grupo decide continuar procurando, siga para o Pub e fale com cara com a lança, ele confessa que a roubou e se nós a quisermos de volta teremos que ganhá-la no Danger Dome, lá vamos nós de novo, siga para lá e fale com ele, mais uma vez Theo irá encarar a parada, será uma batalha ainda mais fácil que a anterior, ao vencer, o grupo leva a lança para a mulher e desta vez é a verdadeira, ela então agradece e diz que irá partir, missão completa.

#####

MISSÃO 23 - CRISE COM O CHEFE DA ESTAÇÃO DE ENERGIA

Descrição: Um empregado da estação de energia de Society Village relata estranhos acidentes ocorrendo ao redor de seu chefe.

Siga para Society Village, a estação de energia fica no prédio ao norte da Item Society, ao entrar o Engenheiro Melt explicará que um série de acidentes vem acontecendo ao redor do chefe, máquinas entram em curto, objetos caem do teto, etc, Alec pergunta se há algum suspeito, nessa hora chega o Vice-chefe, Mr. Smythers e não fica nada feliz com nossa presença, após a conversa siga para a escada a esquerda e Melt nos diz que o chefe anterior morreu em um "acidente", mas ele acredita que foi assassinado, no andar de cima fale com o chefe, que também não se mostra muito amigável, um grito então é ouvido e o grupo corre para ver o que é, o vice-chefe diz que ouviu um barulho estranho e quando o grupo vai verificar encontra apenas um rato, outro grito é ouvido no andar de cima e um empregado desce dizendo que uma mulher estranha está atacando o chefe, mais barulho é ouvido no andar de baixo e Alec manda Lutz e Theo cuidarem disso, enquanto ele sobe, lá em cima, a mulher está prestes a matar o diretor, quando Alec chega, uma batalha se inicia, cuidado, pois ela é bem forte, se seu HP ficar abaixo de 100 cure-se imediatamente, ao derrotá-la, ela foge, Alec pergunta ao chefe se ele a conhece, mas ele diz que não faz idéia de quem é ela, de qualquer forma o vice-chefe diz que nossa missão está completa e se houver outra ameaça, ele manda nos chamar.

#####

MISSÃO 24 - EXTERMÍNIO DE MONSTROS NA TERRA SELVAGEM

Descrição: Monstros em Sabi Wilds estão impedindo as pessoas de coletarem sucata, que é seu meio de vida.

Siga para Sabi Wilds e você encontrará Alba e seu grupo, ele nos desafia para uma pequena competição e diz que até que nos dará uma vantagem, escolha a segunda opção para aceitar, ele diz que derrotou um grupo de monstros em 4 turnos e se nós conseguimos em menos tempo ganhamos, após a cena, vamos a luta, se tiver uma invocação que tenha capturado nessa região, como um Skeleton por exemplo, apenas use-a com Theo e a batalha acaba no primeiro turno nos fazendo vencedores, Alba fica p@#\$ da vida e diz que da próxima vez ele vencerá e vai embora, missão completa.

#####

MISSÃO 25 - TESTE DE TÔNICO DO MERCADOR ITINERANTE

Descrição: Mercador Dorvan resquista proteção contra monstros e também assistência no teste de um novo tônico.

Siga para Galecki Falls para encontrar Dorvan, ele diz que criou um novo tônico que aumenta a força de quem o beber e nos pede para ser suas cobaias, o grupo toma o líquido e a princípio parece funcionar, um grupo de monstros então aparece e um inconveniente efeito colateral faz com percamos HP e MP a cada turno, mas isso não chega a ser um grande problema, derrote os monstros e Dorvan pede desculpas e para compensar, nos vende algumas armas (12 no total) pela bagatela de 100G, eu sei que você provavelmente tem coisa melhor, mas por esse preço, "what the hell" por que não? De qualquer forma nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 26 - ESCOLTA PARA RUINED CITY

Descrição: Bandidos em Ruined City estão impedindo que os orfãos colem

sucata.

Siga para o orfanato, duas crianças levam Alec e os outros até Ruined City, chegando lá, elas revelam que não avisaram Kulara, mas dizem que estão aqui para ajudá-la, a intenção deles é coletar sucata para vender e com o dinheiro ir embora de Gislem, então dois bandidos aparecem querendo encrenca, acabe com eles e eles fugirão, de volta ao orfanato, Kulara dá o maior sermão nos moleques e diz a Alec que já pode ir, do lado de fora, enquanto o grupo conversa, os dois bandidos de antes invadem o orfanato, escolha a primeira opção e mais uma vez acabe com eles, após a cena, nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 27 - CONSEGUIR UM VALIOSO ÍTEM DE SÍNTESE

Descrição: Elnan, um membro da Item Society, procura um item valioso para sínteses, mas muito raro em North Sularto.

ATENÇÃO: Se tiver alguma missão anterior inacabada, termine-a primeiro ou ela será abortada.

Siga para Item Society em Society Village, Elnan dirá que precisa de um material chamado Tough Alloy, muito raro por estas bandas, ele diz que talvez no Pub de Gislem tenha alguém que saiba onde encontrá-lo, siga para lá então, fale com o barman e ele diz que nos dará a informação por 100 G, pague e ele dirá que Cheryl tem algum Tough Alloy com ela, mas ela não está aqui no momento, para saber onde ela está, nos custará mais 100 G (filho da...), pague novamente e ele diz que ela foi desafiada em Danger Dome, Alec pergunta por quem e advinha, mais 100 G pela informação, desta vez escolha a segunda opção para mandar ele a m@#\$% e vá para o Danger Dome, você verá Cheryl dando um cacete em um dos membros daquela gangue que encontramos em Galecki Falls, mas logo outro membro usa uma arma estranha que a derruba, junto com eles está um cientista da Academia, ele está interessado no Tough Alloy de Cheryl, mas Alec e os outros chegam na hora certa e o cientista foge, acabe com os três idiotas e eles também fogem, Cheryl diz que nessa cidade é cada um por si e não entende porque eles a ajudaram, Alec responde que esse não é o estilo deles e Cheryl nos dá o Tough Alloy e vai embora, volte para Item Society para entregá-lo a Elnan e completar esta missão.

#####

MISSÃO 28 - LIMPAR GALECKI FALLS

Descrição: Uma gangue de bandidos está atacando coletores de sucata em Galecki Falls.

Siga para o local e olha só quem encontramos de novo, a Rainbow Bridge Gang está aprontando das suas, depois de muita conversa mole, escolha a segunda opção e desça o cacete nesses palhaços, após a vitória eles fugirão, missão completa.

#####

MISSÃO 29 - PROCURAR A FRUTA SECRETA

Descrição: Uma garota que está na pousada acompanhada de Lyor está muito fraca, Lyor acha que existe um fruta que pode curá-la.

Siga para a pousada e entre no quarto da direita para encontrar Lyor e Effina que é a garota doente, Lyor diz que também é um Hunter e foi contratado para encontrar Effina que estava desaparecida, Alec pergunta para onde ela foi, ela diz que seu pai morreu em um acidente e a empresa onde ele trabalhava

disse que ele foi o culpado e cobrou dela o prejuízo, sem ter como pagar, ela simplesmente fugiu, Lyor diz que a fruta que precisamos pode ser encontrada em Sabi Wilds, mas ela fica perto de um ninho de monstros, só que ele não sabe qual, ele diz que os hóspedes no quarto ao lado podem saber, então vá até lá e fale com eles se quiser, mas não é realmente necessário, siga para Sabi Wilds e você verá um grupo com 4 monstros diferentes, você deve eliminar todos menos o dragão verde, quando os outros 3 caírem, o dragão levará o grupo até onde está a fruta, ao se retirarem você verá a garota que tentou matar o chefe da estação de energia, já na pousada o grupo entrega a fruta para Effina e ela diz que assim que se recuperar irá procurar sua irmã mais velha, Noye e Lyor irá ajudá-la, por agora, esta missão está completa.

#####

MISSÃO 30 - A INVASÃO DOS MONSTROS

Descrição: Monstros estão aparecendo aos montes em Galecki Falls e Ruined City, outro hunter já foi designado para um desses locais.

Vá até o Pub para encontrar o outro Hunter, é o cara de camisa vermelha, seu nome é Len e ele diz que cuidará dos monstros em Galecki Falls e que nós devemos ir para Ruined City, chegando lá veremos aquele sujeito misterioso junto com um cientista da Academia, mas ao nos ver eles se mandam rapidinho, derrote os monstros e o grupo segue para Galecki Falls, Len diz que encontrou uma quantidade maior do que ele imaginava e quase foi trucidado, mas alguém veio como um raio e derrotou todos os monstros e então sumiu, de qualquer forma, nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 31 - PARCEIRO PARA TORNEIO DE SÍNTESES

Descrição: Cliente solicita um Hunter com conhecimento em sínteses para ajudá-la num torneio em Society Village.

Siga para Society Village e fale com a garota na frente da Item Society, seu nome é Portia e ela diz que quer vencer o torneio para usar o dinheiro do prêmio para pagar por seus estudos, após a conversa, escolha a segunda opção e Spicy tentará conquistar o coração de Portia... em vão, após cena o grupo segue para o local do torneio, as regras são as seguintes, há cinco baús com diferentes ingredientes, um dos participantes escolhe um ingrediente e o parceiro escolhe o segundo, se for a combinação correta, ganhamos, muito bem, no primeiro confronto enfrentaremos Badan e Gudan, eles irão primeiro, o que poderia ser um problema, já que se eles tiverem sucesso, não poderemos nem tentar, para nossa sorte, os dois são completos idiotas e falharão miseravelmente, agora é nossa vez, Portia irá escolher uma Steel Sword, escolha uma Shimmer Stone para sintetizar uma Silver Sword e vencer este round, nossos próximos adversários serão Alba (oh man!) e Enea, desta vez iremos primeiro, Portia irá escolher um Shimmer Stone, escolha um Fur Cape para sintetizar um Hunter Cape e vencer mais uma, na rodada final enfrentaremos Cheryl e Dario, o Chefe da Weapon Society, para nossa sorte iremos primeiro, mas se errarmos, já era, Portia escolherá um Light Alloy, escolha um Mint para sintetizar um Imnsonia Card e ganhar o torneio, missão completa.

ATENÇÃO: A próxima missão nos levará para outra área do mundo, se ainda não caçou os monstros procurados em North Sularto, faça isso agora, bem como terminar as missões anteriores que estejam incompletas.

#####

MISSÃO 32 - BAZAR DE ÍTEMS DE SÍNTESE

Descrição: Item Society deseja negociar novos itens de síntese em um bazar em Testa - South Sularto

Siga para Item Society, o Chefe dirá que estão trabalhando em um projeto junto com a Weapon Society e também as Sociedades de Testa em South Sularto, eles pretendem sintetizar um novo item e em seguida usá-lo para sintetizar uma nova arma, ele nos entrega um Magic Apple e diz que o segundo item para síntese está na Item Society de Testa, ele diz ainda que um representante da Weapon Society irá nos acompanhar e é nada mais, nada menos que Cheryl, ok, siga até Weapon Society e Dario dirá que Cheryl foi para Ruined City, siga para lá então e você encontrá-la cercada por membros da Academia, parece que eles estão interessados nas habilidades de síntese de Cheryl e querem levá-la de qualquer jeito, mas Alec e os outros chegam para salvar o dia, Cheryl se juntará a nós nessa luta, acabe com os soldados e eles fugirão, aquele cara de preto aparece e diz a Alec que eles estão destinados e se encontrar e até lá é melhor ele afiar suas habilidades, Cheryl pergunta se nós a salvamos porque faz parte do trabalho, Alec diz que a salvou porque ela é sua amiga, Cheryl diz que irá mostrar o caminho para South Sularto, ele fica ao sul de Gislem, mas antes, talvez você queira dar uma passada em Danger Dome para conseguir equipamentos melhores para Cheryl, quando estiver pronto, siga para caverna ao sul.

SECRET PATH

Após a conversa, escolha a primeira opção para entrar, siga norte até a próxima área, derrote os monstros e pegue nos baús 1 LIFE FRUIT, 1 VITALITY FRUIT e 1 EMBLEM OF LARK, continue em frente até outra sala com monstros, derrote-os e pegue nos baús 1 MAGNETIC BELT e 1 PALO NUT, este último está meio escondido no canto nordeste, siga para as áreas seguintes, até outra sala com monstros, derrote-os e pegue nos baús 1 GOD'S NECTAR FRUIT, 1 LIGHT ALLOY e 1 RECOVERY TONIC, na área seguinte pegue 1 RECO POD e 1 STRENGTH NUT, siga pelo sudeste e derrote mais alguns monstros, continue em frente e recupere-se no pilar rosa e salve no pilar verde, siga para a próxima área para mais uma batalha, vença e pegue 1 MAGIC SPRIGG no baú, continue em frente e pegue 1 SILVER KNIFE no caminho, logo você enfrentará mais uma batalha, após ela, pegue 1 PALO NUT no baú e suba a escada para chegar na saída, após a cena siga para a cidade a oeste.

|1.5 - CAPÍTULO 4 - SOUTH SULARTO|

+-----+

TESTA

Ao entrar, o grupo fica admirado com a fonte no centro da cidade, um dos habitantes diz que ela funciona graças a "Water Sphere", um item mágico que suga água das profundezas da terra e garante a sobrevivência do povo no meio do deserto, ela é protegida por Tosh e seus homens (Tosh? Humm, onde foi que eu ouvi esse nome?), após a cena siga para Item Society logo ao norte da ponte, o chefe de lá diz que ainda não tem o item que deveria nos dar, o fato é que ele é vendido na loja de um tal de Ali na cidade de Pandira, ao sul daqui e por alguma razão ele se recusa a vender, mas talvez Tosh possa nos ajudar, ele diz que o item que precisamos é um "Tem's Root" e nos dá 2500 G para comprá-lo, saia e siga pelo caminho a sudeste para chegar ao Bazar, aqui há várias lojas de diversos tipos, mas a única realmente interessante é que está mais a nordeste e vende alguns itens de síntese, se tiver grana sobrando... aqui você também encontrará um velho conhecido dos jogos anteriores, Chongara, examine o vaso perto dele e poderá jogar o mini-game "Choco Time", mas só se tiver o acessório "Pocket Station", como eu acho isso muito pouco provável, vamos ignorar essa parte do jogo, de qualquer forma, volte a área anterior e vá para a casa a nordeste, essa é a residência de

Tosh, os guardas deixarão você entrar, na sala seguinte outro guarda diz que Tosh está recendo visitas e nos pede para esperar, Lutz, impaciente como sempre, resolve dar uma espiadinha, você verá que Tosh está conversando com cientistas da Academia, eles querem que ele entregue a Water Sphere pois ela é crucial para a pesquisa deles, mas Tosh se recusa, dizendo que não é dele e sim do povo de Testa, os cientistas insistem e oferecem dinheiro, Tosh se irrita e os bota pra correr, logo ele nos recebe, Alec explica a situação e Tosh diz que Ali só vende as pessoas que o chamarem por seu nome completo que é: "Aliorihavenlymasogarli" (putz!), o grupo decide cada um memorizar uma parte do nome, assim ficará mais fácil na hora de dizê-lo, ao sair, alguns guardas contarão a Alec como Tosh chegou a cidade e se tornou seu protetor, após a cena, saia de Testa e siga para a cidade ao sul.

PANDIRA

Após conhecer uma figura bem... "peculiar", vamos dar uma olhada na cidade, a loja de Ali fica na casa a nordeste, mas se quiser pode dar uma passadinha no cassino, aqui você pode jogar vários mini-games onde você ganhar Chips e trocá-los por itens bem interessantes, entre eles, alguns itens de síntese bem raros, para conseguir seus primeiros chips, jogue na máquina caça-níqueis, quando tiver alguns, eu recomendo jogar o "Monster Trio" que nada mais é que um jogo da memória e na minha opinião é o mais fácil de ganhar chips, mas há também um jogo de tabuleiro meio parecido com Yu-Gi-Oh, um jogo de poker que também pode ser uma boa pedida se você se considera sortudo e o mais difícil deles, "Monster Mind", mas o que também dá mais chips, você deve escolher 4 entre 15 cartas no conjunto de baixo para combinar com as 4 de cima, aperte triângulo para ver se combinam, caso afirmativo um círculo aparecerá abaixo da carta, se a carta não for a correta, mas combinar com outra carta da pilha de cima, aparece um triângulo, mas se a carta não combinar com nenhuma aparecerá um X, a cada vez que você aperta triângulo gasta um turno e seu prêmio vai sendo reduzido a metade, o jogo acaba se você acertar as 4 cartas ou gastar 7 turnos.

Quando estiver satisfeito, vá para a loja de Ali e ao falar com ele, escolha a segunda opção para dizer seu nome completo, em seguida escolha Yes para pagar e ele te dará o TEM'S ROOT, volte para Item Society em Testa, o chefe irá sintetizar o Tem's Root com a Magic Apple e obter um HYBRID MAGIC APPLE, em seguida o grupo levará o novo item para Weapon Society onde ele será sintetizado com uma Platinum Sword e um Light Fragment, resultando em uma RAY SWORD, o chefe diz que devemos levá-lo para Escritório de Controle do Bazar para ser certificado e então vendido no Bazar, siga para o prédio mais a sudeste e fale com o atendente, entregue a ele a Ray Sword e ele diz que todo novo item deve ter a aprovação de Tosh para ser vendido no bazar, então vá falar com ele, Tosh aprova o item sem maiores problemas e esta missão está finalmente completa, após a cena, saia da casa de Tosh e Cheryl diz que agora que essa missão acabou eles não precisam mais andar juntos, mas Alec insiste pra que ela fique, então eles ouvem alguém gritar por socorro e ao correr para ver o que é, vêem um homem sendo levado pela Academia, com eles está aquele sujeito de preto, logo Tosh chega e o reconhece como seu velho amigo Shu e pergunta o que ele está fazendo com a Academia, Shu simplesmente responde que está ganhando a vida e que Tosh não deve se meter e então desaparece com os outros, Cheryl diz que mudou de idéia e quer acabar com a Academia, assim ela se junta definitivamente ao grupo, siga para o Hunter's Guild para reportar a missão e logo depois examine a parede para ver os monstros procurados de South Sularto.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Marrowdrall	Hell Plain	400G	Silver Sarissa
Whisperfall	Hell Plain	400G	Hybrid Magic Apple
Underkill	Dongle Cape	400G	Yellow Talisman

Lurker	Dongle Cape	400G	Black Talisman
Tordriad	South Wharf	400G	Earth Fragment
Zueergo	South Wharf	400G	Insomnia Card

Todos os locais estão disponíveis, então fique a vontade para caçá-los quando quiser.

ATENÇÃO: A próxima missão está disponível no Hunter's Guild de Gislem, então vá para Secret Path e escolha a terceira opção para voltar direto para North Sularto sem passar pela caverna.

#####

MISSÃO 33 - OUTRA CRISE NA ESTAÇÃO DE ENERGIA

Descrição: O funcionário Melt suspeita que o Chefe da Estação de Energia está sendo visado outra vez e pede um guarda-costas pra ele.

Siga para a Estação de Energia, você verá que o Vice Chefe já havia contratado outros hunters para proteger o chefe e fica bravo com Melt, após a cena, siga para o segundo andar e fale com o Chefe, logo Noye, a mulher que quer matá-lo, aparece e o acusa de ter matado seu pai Fleming, mas o Chefe diz que Fleming morreu protegendo-o da explosão e que o fez prometer que cuidaria de suas filhas, mas Noye se recusa a acreditar e parte para o ataque, mais uma vez você terá que enfrentá-la somente com Alec, uma batalha ainda mais fácil que a anterior, após vencê-la sua irmã Effina aparece e diz que o Chefe está falando a verdade e que outra pessoa é responsável pelo acidente que matou o pai delas, então o Vice Chefe aparece e revela ser o responsável, os hunters que ele contratou pegaram Lyor como refém, vamos enfrentá-los, após a batalha, o Vice Chefe ainda tenta atirar em Effina, mas se dá muito mal, no fim das contas, Noye, Effina e o Chefe se entendem e tudo se resolve, tanto a missão de Lyor, como a nossa estão completas.

#####

MISSÃO 34 - CONCURSO NO BAZAR

Descrição: O Guild procura participantes para um concurso de negociação de itens no Bazar.

Siga para o Bazar ao sul, mais uma vez Alba está no nosso caminho, mais arrogante do que nunca, bom, cada participante receberá uma Herb e deverá ir trocando com os vendedores do Bazar para obter o item mais valioso possível, cada participante poderá trocar até 5 vezes, escolha a primeira opção para deixar Lutz competir, pois bem, vamos começar, fale com o vendedor do canto superior esquerdo e troque a Herb por um Power Jelly, fale com o vendedor logo a direita do julgador e troque o Power Jelly por uma Bronze Knife, fale com Alba e ele irá trocar a Bronze Knife por um Apple Extract, fale com o vendedor a direita de Chongara e troque o Apple Extract por um Big Bomb, por fim, fale com o vendedor no canto inferior direito e troque o Big Bomb por uma Silver Blade, fale com o julgador para ser declarado vencedor e mais uma vez deixar Alba roxo de raiva, missão cumprida.

#####

MISSÃO 35 - EXTERMÍNIO DE MONSTROS NA ÁREA DE QUEDA

Descrição: Um grande número de monstros apareceu na área de queda próximo a Secret Path, junte-se a outros hunters no local.

Entre em Secret Path e mais uma vez encontraremos Alba e seu grupo, ele nos propõe mais um desafio, há um monstro grande na caverna e quem o derrotar primeiro vence, escolha a primeira opção para aceitar e após a cena na caverna

você deve vencer as batalhas o mais rápido possível (Em 2 ou 3 turnos no máximo) para chegar ao local onde está o grande monstro antes de Alba, é bom ter trazido algumas cartas de monstros pois vai facilitar bastante as coisas, vá seguindo em frente até encontrar um grupo de Golems (gigantes de pedra), se isso acontecer então já ganhamos o desafio, apenas derrote-os e nossa missão estará completa.

#####

MISSÃO 36 - DESCOBRIR OS PODERES DO AMULETO

Descrição: Rauvan, um membro da Item Society encontrou um item que supostamente aumenta a defesa do usuário e precisar de um hunter para testá-lo.

Siga para Dongle Cape, Rauvan diz que encontrou um item de antes do Grande Desastre e que ele confere ao usuário proteção contra qualquer ataque e quer que a gente o teste numa luta contra monstros (Humm, isso parece familiar), o grupo então põe os amuletos e logo um grupo de monstros aparece, mas ao atacá-los eles perceberão que suas armas são inúteis e o que é pior, os monstros podem sim ferir-los, você terá que derrotá-los apenas com habilidades, após a batalha, Rauvan agradece por nossos serviços e você descobrirá que ele é filho de Dorvan, aquele mercador que nos pediu para testar o tônico na Missão 25, bom, de qualquer forma esta missão está completa.

#####

MISSÃO 37 - FAZER A LOJA PROSPERAR

Descrição: A loja de Ali em Pandira está com poucos clientes, ele solicita ajuda para fazer propaganda.

Siga para a loja de Ali em Pandira, ele diz que as pessoas não estão vindo a sua loja e ele acha que é por falta de propaganda, ele nos pede para falar com as pessoas e convencê-las a visitá-lo, pois bem, o grupo sai e você verá mais uma patética tentativa de Spicy de conquistar uma garota, após a cena você terá que escolher alguém para falar com ele, escolha Lutz e Spicy entrará na loja, mas pouco depois sairá dizendo que nunca foi tão insultado, veja mais uma cena e escolha Cheryl para falar com a garota e ela entrará na loja e pouco depois também sairá injuriada, em seguida escolha Theo para falar com o Hunter e ele entrará na loja e depois sairá também decepcionado, por fim, escolha Alec para falar com o travec... aham, digo, Lavender e ela (ou ele, sei lá!) entrará na loja e logo depois sairá, não tão infeliz quanto os outros (não me perguntem por que!), logo Ali nos chamará e dirá que fizemos um bom trabalho, missão cumprida!

#####

MISSÃO 38 - PEGAR OS LADRÕES NO BAZAR

Descrição: Arruaceiros estão causando a maior confusão no Bazar, capture-os.

ATENÇÃO: Se aceitar essa missão sem ter completado as anteriores, elas serão abortadas.

Siga para o Bazaar Control Office e o chefe dirá que o alvo principal dos ladrões é Chongara, eles se aproveitam da fragilidade mental dele para roubá-lo sem piedade, um funcionário o levará até ele e Alec irá ficar de tocaia, não demora muito para o ladrão aparecer e roubar uma Magic Apple do pobre Chongara, Alec corre atrás do meliante, mas ele chama seu irmão que é igualzinho a ele e os dois tentam confundir Alec, preste atenção e escolha a opção correta para achar o ladrão, se escolher a opção errada, a missão falhará, ao conseguir ele chamará o terceiro irmão, depois o quarto e depois

o quinto, se conseguir achar o verdadeiro ladrão em todas as vezes, nossa missão estará completa.

Vá para o Hunter's Guild e pegue a recompensa, não há mais nenhuma missão disponível no momento, então saia e você uma cena onde membros da Academia roubam a Water Sphere, Tosh fica possesso e diz que eles pagarão com sangue, mas o povo não pode sobreviver sem água e decidem ir para Gislem até que a situação se resolva, Tosh manda seus guardas protegê-los e pede a Alec para ajudá-lo a encontrar a base da Academia, ele manda um de seus guarda fazer uma requisição formal ao Hunter's Guild

#####

MISSÃO 39 - RECUPERAR A WATER SPHERE

Descrição: A preciosa Water Sphere de Testa foi roubada pela Academia, encontre a localização de sua base e recupere-a.

Durante a conversa, escolha a primeira opção duas vezes e o grupo decide ir até Gislem, saia e veja a cena do povo evacuando a cidade, siga para Gislem, nosso objetivo é o escritório da Academia a sudoeste, mas antes, vá para o Hunter's Guild, há uma missão disponível aqui e se quiser fazer 100% das missões terá que completá-la agora:

#####

MISSÃO 40 - PARAR O TUMULTO

Descrição: Cidadãos de Testa que evacuaram a cidade estão descontando sua raiva no guardas de Tosh.

O grupo segue para Secret Path, onde os guardas de Tosh explicam a situação, após a conversa, entre na caverna e siga até encontrar as pessoas, os ânimos estão bem exaltados, Alec tenta apaziguar, mas um grupo de monstros aparece, derrote-os e veja a cena, onde os cidadãos se desculparam com os guardas, tudo acaba se resolvendo, missão completa.

#####

DE VOLTA A MISSÃO 39

Siga para o escritório da Academia em Gislem, entre na sala ao norte e você encontrará um sujeito, ele diz que a base da Academia fica em uma nave de guerra que caiu em South Sularto durante o Grande Desastre, após a cena, volte para Testa e vá para a casa de Tosh, Alec informa o que descobriu e Tosh diz que sabe onde a nave está e que irá conosco recuperar a Water Sphere, ele se juntará temporariamente ao grupo e como bem disse Lutz, estamos praticamente invencíveis, saia da cidade e siga para os destroços a nordeste.

BATTLESHIP

Ao entrar, o grupo não vê nenhuma porta de entrada, então Tosh providencia uma, ao entrar você encontrará o homem que foi levado em Testa, ele diz que Shu o libertou e agora está indo encontrar o "Professor", que é o chefe da Academia, após a cena pegue um TOUGH ALLOY no baú e desça a escada, a próxima porta está trancada, então vá pela seguinte, derrote os monstros e pegue nos baús 1 SWIFT ARMLET, 1 RAD'S REAGENT e 1 LIGHT ALLOY, saia pela porta a sudeste, ignore a porta do meio e entre na sala mais a direita, pegue 1 PALO NUT no baú e examine o computador a direita para destrancar a porta no corredor anterior, siga para lá, desça a escada a frente, derrote os inimigos e siga para a sala a direita, pegue nos baús 1 LIFE NUT e 1 GREEN TALISMAN, examine o computador para destrancar outra porta, siga por aquela porta que eu falei para ignorar e desça a escada, as portas ao sul e a esquerda estão

trancadas, então siga pela direita, derrote os inimigos e entre na próxima sala, examine o computador para destrancar a porta da esquerda, siga por ela.

Desça a escada, na sala a direita não tem nada, então vá pela esquerda, derrote os inimigos e entre na sala seguinte, examine o computador para destrancar mais uma porta, volte para o andar anterior e siga pela porta ao sul, siga em frente até chegar em um corredor com uma porta e uma escada, entre pela porta e pegue nos baús 1 RAD'S REAGENT, 1 TOUGH ALLOY, 1 LIFE NUT e 1 MAGIC POWER NUT, volte e suba a escada a direita, siga em frente até ver uma cena onde um capanga do Professor chega e diz que ele não virá e que ele levará a Water Sphere para ele, quando o cientista vai entregá-la, Shu aproveita e a rouba, o capanga então ataca, mas Shu consegue se esquivar, Alec e os outros chegam e o capanga foge com os outros, Shu diz que estava infiltrado na Academia para descobrir o verdadeiro propósito deles, ele pede a Tosh que leve a Water Sphere de volta a Testa, meio contra a vontade, Tosh aceita e deixa o grupo e Shu se une a nós para perseguir os membros da Academia, quando retomar o controle, entre na próxima porta, aqui você pode descansar nas camas e salvar no livro azul, faça isso e suba a escada no final, você verá os membros da Academia fugirem numa aeronave, após a cena, derrote os monstros e desça a escada a nordeste.

Vá pela porta a direita e desça a escada, entre na porta do meio e examine o computador para desativar o piso eletrificado do andar anterior, saia e entre na porta a esquerda, derrote os inimigos e siga pela porta seguinte, entre na porta no final, pegue 1 TOUGH ALLOY no baú, examine o computador e anote o password 1, [9871], saia e volte para o andar anterior, examine o mecanismo ao lado da porta do meio e entre com a senha para abrir a porta, lá dentro examine o computador e anote o password 3 [1192], saia e siga pela porta a esquerda, suba a escada, derrote os inimigos e desça a outra escada a noroeste, entre na porta seguinte e pegue nos baús 1 EMBLEM OF LARK, 1 RAD'S REAGENT e 1 MAGIC SPRIG, examine o computador e anote o password 2 [3121], volte até o corredor que tem a sala onde pegou o password 1 e desça a escada no meio dele, examine o mecanismo na porta a direita e entre com o password 2, lá dentro pegue nos baús 1 YELLOW TALISMAN e 1 VIOLET FRUIT, examine o computador para desativar o piso estrificado deste andar, saia e abra a porta mais a esquerda com o password 3, suba a escada e entre na sala no meio do corredor, pegue nos baús 1 MAGIC ARMLET e 1 PALO NUT, recupere-se e salve, suba a escada a esquerda e entre na porta seguinte e você encontrará o cientista que roubou a Water Sphere, ele diz que ao recuperarmos a mesma o arruinamos perante a Academia e agora ele irá se vingar, finalmente enfrentaremos um chefe:

=====
CHEFE: Chaos Arms

Ele vem acompanhado de uns monstros chamados Crustaceans, eles não podem ser capturados por Theo, então nem perca seu tempo, inicialmente Chaos Arms só ataca se você chegar muito perto, ele também pode invocar mais crustaceans, use ataques a distância e as invocações de Theo e não deve ter problemas, quando ele estiver quase morrendo usará um ataque que junta todos no mesmo lugar seguido de um laser que causa uns 50 de dano, cure se necessário e continue atacando até acabar com ele, eu não recomendo usar Shu nessa batalha, pois mesmo em nível 40 ele não será de muita ajuda aqui.

=====
Após a batalha, Shu interroga o cientista e ele diz que a Academia pretendia usara Water Sphere para desinterrar algo que está embaixo d'água, mas ele não sabe exatamente onde, Shu então bota o safado pra correr e diz a Alec para ele relatar tudo a Tosh e dizer para ele reforçar a guarda em torno da Water

Sphere, ele deixa o grupo e diz que vai procurar um velho amigo para ajudá-los, saia pela porta a nordeste e volte para Testa, veja a cena onde Alec informa a Tosh o que aconteceu e recebe os agradecimentos dele e do povo de Testa, missão completa.

ATENÇÃO: A próxima missão está disponível do Hunter's Guild de Gislem, então siga para lá.

#####

MISSÃO 41 - AMIGOS PARA DANNY

Descrição: Kulara está preocupada com um novo garoto que chegou ao Orfanato, pois ele está brigando com as outras crianças.

Siga para o Orfanato, Kulara explicará que Danny perdeu o pai no Grande Desastre e está lidando com isso arrumando briga com outras crianças, após a conversa, entre no quarto ao norte e você verá Danny batendo em outro garoto, Alec pergunta porque ele fez isso e ele diz que foi porque ele zombou de seu pai que seria um Hunter famoso, escolha a segunda opção para tentar fazer amizade, mas Danny não quer conversa e sai do quarto, Kulara pede para que não desistamos dele e diz que precisa ir com as crianças para Galecki Falls coletar sucata para vender, mas antes, ela revela que Danny foi abandonado aqui pelos pais adotivos, pois após o roubo da Water Sphere, eles disseram não ter mais condições de criá-lo, Alec pergunta a Kulara se ela sabe onde eles podem estar e ela diz que talvez eles estejam na pousada, vá para lá então e entre no quarto da direita para encontrá-los, eles dizem que tentaram de tudo para criar Danny com amor, mas ele sempre os tratou como estranhos e fica comparando-os com seus pais mortos, Alec diz que abandoná-lo não resolve nada e o pai diz que ele não tem o direito de julgá-los, Kulara então chega e diz que Danny levou algumas crianças para Ruined City, o grupo segue para lá e vê as crianças cercadas por bandidos, acabe com eles e veja a longa e emocionante cena, missão completa.

#####

MISSÃO 42 - UM PEDIDO DE TOSH

Descrição: Tosh está preocupado com a situação em Testa, mas acha que as informações passadas por seus guardas são imprecisas.

Siga para a casa de Tosh, ele dirá que tem algo estranho acontecendo na cidade, pois sempre que ele ou seus guardas se aproximam das pessoas, elas começam a cochichar e não falam o que está havendo e por isso acha que um forasteiro terá mais facilidade de descobrir informações, ao sair, os guardas dizem a Alec que as pessoas no Bar, na Pousada e nas Sociedades os estão tratando de forma fria e falam também sobre um homem estranho visto na cidade, pois bem, vá nessa ordem para o Bar, Item Society, Pousada, Weapon Society e Monster Society e fale com todas as pessoas nesses locais, o fato é que alguém que se diz líder da guarda de Tosh estaria usando sua posição para conseguir itens e serviços de graça, as pessoas com medo de desrepeitar Tosh acabam cedendo, quando terminar, volte a falar com Tosh e Alec irá informá-lo do que está havendo, como você deve imaginar Tosh fica p@#\$ e diz que irá nos acompanhar na busca pelo "guarda", siga para o Pub e fale com barman, ele diz que o guarda foi para Monster Society, saia e escolha "No" para continuar, mas ao invés de ir para onde o barman indicou, vá para Weapon Society e você encontrará o meliante, Tosh invade o local e quer fatiar o safado feito presunto, mas Alec o acalma e o impostor consegue fugir, Tosh diz que devem atraí-lo a um lugar mais adequado e sugere Hell Plains, ele estará esperando lá, o impostor está no cercado na parte sudoeste, ao chegar lá, Lutz joga uma conversa pra cima dele e consegue atraí-lo para Hell Plains, o grupo segue para lá e não demora muito para o impostor chegar, o grupo o cerca e ele manda

seus capangas atacarem, acabe com eles (Tosh é obrigatório nessa batalha), após a vitória, o impostor pede perdão, mas Tosh está realmente possesso da vida e quer partí-lo ao meio, ele pergunta Alec o que deve fazer, escolha a primeira opção para perdoá-lo e deixá-lo ir, missão completa.

#####

MISSÃO 43 - ENTREGA DE ENCOMENDA EM GISLEM

Descrição: Um hunter deixou cair uma encomenda quando foi atacado por monstros em North Sularto.

Siga para entrada sul de Secret Path para encontrar o cliente, ele diz que o hunter que ele contratou derrubou a encomenda que ele mandou para Gislem e que ela está espalhada pela caverna, entre os itens está um presente que ele enviou para o seu amigo, o dono da loja de itens, ele não sabe exatamente o que é mas diz que é um par e que os dois são opostos, pois bem, dentro da caverna, vença a batalha e siga para a área seguinte, examine o objeto brilhante para achar uma AMAZING HERB, na área seguinte não tem nada, siga para a próxima e examine o objeto brilhante logo ao lado da escada para encontrar um IRON SWORD, na próxima área derrote os monstros e suba a escada, examine o objeto brilhante ao lado para encontrar um MINT, perto do Save Point tem outro objeto brilhante, examine-o para encontrar um LIGHT FRAGMENT, esse é um dos objetos que estamos procurando, mas ainda falta outro, na área seguinte, mais uma batalha, na próxima, tem um objeto brilhante logo a esquerda, examine-o para encontrar um FUR CAPE, um pouco mais acima a direita, tem outro objeto brilhante, examine-o para encontrar uma STEEL SPEAR e a esquerda desse você também encontrará um REVOLVER, na área seguinte, outra batalha, na próxima área, examine o objeto brilhante perto da escada para achar um DARK FRAGMENT, o oposto do Light Fragment, o grupo segue direto para a loja de itens de Gislem e entrega a encomenda, missão completa.

#####

MISSÃO 44 - BOTAR GANGUE PRA CORRER

Descrição: Pessoas tem reportado atividades de uma gangue em South Wharf.

Siga para o local e mais uma vez encontraremos a Rainbow Bridge Gang, escolha qualquer opção e eles irão contar uma longa e entediante história sobre como eles formaram a gangue, após isso, desça o cacete neles e nossa missão estará completa.

ATENÇÃO: A próxima missão nos levará para outra região do mundo, se ainda não caçou os monstros procurados em South Sularto, faça isso agora, bem como terminar as missões anteriores que estejam incompletas.

#####

MISSÃO 45 - LEVAR INFORMAÇÃO PARA A LIVRARIA

Descrição: Os resultados das pesquisas de Society Village devem ser levados para a livraria de Paysus em Jiharta.

Siga para Society Village, você deve coletar material de pesquisa nas três sociedades, quando terminar vá para South Wharf onde tem um barco nos esperando, após a cena, derrote os monstros e escolha a primeira opção para para embarcar.

Após a cena, siga para a cidade a sudoeste.

PAYSUS

A livraria fica logo a esquerda de onde você está, entre e Alec entregará o material para o bibliotecário, missão cumprida. Antes de sair o bibliotecário conta a Alec que o Hunter's Guild daqui está fechado, mas não explica direito o porque, bom, saia da Livraria e uma mulher irá lhe abordar, seu nome é Sania e ela é uma vidente (e também um personagem jogável de Arc the Lad II), ela fala algumas coisas estranhas sobre algo não natural que estaria perturbando a Aura das coisas e então vai embora, bom, siga para o Hunter's Guild, é logo a direita da Livraria, lá dentro você verá um monte de hunters saindo, um deles diz que há uma missão que exige todos os hunters disponíveis e que nossa ajuda é muito bem vinda, então vamos lá.

#####

MISSÃO 46 - TODOS OS HUNTERS, ENCONTREM TIKVA

Descrição: Um hunter de Paysus chamado Tikva roubou o Water Control Scrolls do Templo de Amaidar.

O atendente explica que Tikva mentiu para os monges dizendo que estava em uma missão da Guilda e ao ter acesso aos tesouros do templo, roubou um certo pergaminho, ele diz que poderemos encontrar pistas de seu paradeiro na casa dele na parte nordeste da cidade, siga para lá, é a casa onde tem um cara de camisa vermelha ao lado da porta, entre e o Hunter que está no comando diz que devemos ir ao Templo de Amaidar coletar informações com os monges, ele diz ainda que Tikva era aluno do Spell Institute na cidade Rushaht, mas abandonou os estudos para se tornar um Hunter, após a conversa, saia da cidade e siga para o templo ao norte, só que os monges não confiam mais nos hunters e não nos deixarão entrar, o grupo então decide ir ao Spell Institute, siga para Rushaht, o Spell Institute fica na casa grande ao norte, ao entrar o Diretor contará que ali é ensinado Gaia Magic, um tipo de magia que usa os poderes da natureza, Tikva foi expulso por usar essa magia para machucar as pessoas, ele queria a todo custo ficar mais poderoso sem se preocupar com as consequências, Alec diz que ele usou uma magia estranha nos monges e o Diretor diz que não faz idéia do que ele está falando, mas talvez Marsia, a melhor estudante daqui, saiba, o grupo vai falar com ela.

Marsia diz que ela e Tikva são amigos de infância e não entende como chegou a esse ponto, ela diz ainda que não faz idéia de onde ele pode estar, o diretor então chega e menciona a estranha magia, Marsia diz que precisa de uma descrição dela e o grupo diz que devem perguntar aos monges, mas eles provavelmente não irão cooperar, o Diretor então diz que devem falar que foi ele quem nos enviou e pede para Marsia acompanhá-los, volte ao templo, Marsia tenta convencer os monges a nos deixar entrar, mas eles ainda estão desconfiados, então o Arquemonge Iga (o mesmo de Arc the Lad II), manda nos deixarem entrar, ele conta que Tikva usou um dispositivo que drenava a energia dos monges e logo depois usava essa energia na forma de uma poderosa magia, o grupo logo conclui que a Academia deve estar envolvida, mas porque eles estariam interessados no Water Control Scrolls, Iga diz que o pergaminho ensina como controlar a água, mas que é apenas uma teoria e que ninguém realmente conseguiu isso, após a conversa, o grupo deixa o templo, Marsia diz que pode haver mais informação no Spell Institute, então siga para lá.

O grupo encontrará Tikva e ele nocauteou todos os estudantes, Marsia pergunta porque ele está fazendo isso e ele diz que sempre sentiu inveja do poder de Marsia e agora com a ajuda da Academia ele a superou, o grupo tenta detê-lo, mas Tikva usa o dispositivo para derrubá-los e vai embora, Marsia fica muito

triste com a situação, mas Alec e os outros conseguem animá-la e ela diz que irá tentar fazer Tikva mudar de idéia, após a conversa, volte para Paysus e siga para o Hunter's Guild, Alec irá informar sobre suas descobertas, após a conversa, saia e siga para a casa a esquerda da de Tikva, essa é a casa de Marsia e há duas garotas tomando conta dela, elas dizem que viram membros da Academia em um local chamado Romastor River, a noroeste daqui, siga para lá então, ao entrar, veja a cena, você finalmente conhecerá o Professor e verá eles usarem a Water Control Scroll em seu experimento, o Professor diz que com isso logo chegará na fonte de energia definitiva e terá sucesso onde o rei de Romália falhou, eles começam a ir embora e Tikva quer ir junto, mas Seville, um dos capangas do Professor, diz que ele já cumpriu seu propósito e não é mais necessário, revoltado, Tikva tenta atacar, mas é facilmente derrotado, Alec e os outros chegam e Marsia parte para o ataque, eles tentam usar o dispositivo nela, mas descobrem da pior forma que Marsia é mais poderosa do que eles pensavam, Galdo, o outro capanga, manda Seville e os outros fugirem enquanto ele fica para nos atrasar.

=====
CHEFE: Galdo

Marsia é obrigatória nessa batalha, mas ela não fará muita diferença, Galdo tem uma alta defesa, mas desperdiça seus turnos aumentando seu status, use Fatal Dagger com Lutz e ataque normalmente com outros para terminar essa batalha rapidinho.

=====

Galdo consegue fugir, Tikva, totalmente devastado, pede desculpas e diz que está pronto para receber sua punição, Marsia diz que ficará ao lado dele e o grupo segue para o Templo de Amaidar, Iga então diz que a punição de Tikva será se tornar um monge em Amaidar, onde ele passará por um rigoroso treinamento e terá a disciplina que lhe falta, após isso, o grupo segue para o Spell Institute, Marsia então diz que pode cair na mesma armadilha de Tikva de buscar por poder e ao ver como Alec e os outros usam suas habilidades para ajudar as pessoas decide se juntar ao grupo, volte para o Hunter's Guild em Paysus e após a cena, nossa missão estará finalmente completa.

Bom, agora que as coisas voltaram ao normal na Guilda, vamos a lista dos monstros procurados em Jiharta:

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Axelay	Mt. Amaidar Path	400G	Earth Fragment
Thunder Giant	Mt. Amaidar Path	400G	Hyper Alloy Rod
Molten Wing	Romastor River	400G	Wind Fragment
Grief Lord	Kaoyan Forest	400G	Hybrid Magic Apple
Impostinal	Kaoyan Forest	400G	Tem's Root
Dopler	Roma Lake Shore	400G	Dark Fragment

#####

MISSÃO 47 - ENCONTRE O LADRÃO DE PAGINAS

Descrição: Uma página de um livro muito valioso foi roubada na livraria de Paysus.

Siga para a livraria, Mozart, o Bibliotecário explica situação e diz que reuniu 5 suspeitos no segundo andar: Yonan, um garoto nerd que praticamente mora na livraria, Culpuni, um estudante do Spell Institute, Gantz, um sujeito que ninguém sabe o que faz ou onde vive, Silva, um monge de Amaidar e Mular, o assistente do Bibliotecário, todo eles tiveram acesso ao livro e com certeza um deles é o culpado, o grupo segue para o segundo andar, fale com todos em

qualquer ordem e eles darão seus álibis, quando terminar volte ao andar de baixo e o grupo ainda tem dúvidas e resolvem recapturar os álibis para construir uma linha do tempo, cada um representará um suspeito, Alec será Silva, Lutz será Gantz, Theo será Yonan, Cheryl será Culpuni e Marsia será Mular, logo eles concluem que o primeiro a entrar na livraria foi Silva e o último a sair foi Mular, agora Alec terá que descobrir a ordem dos outros três, coloque-os na seguinte ordem: Theo, Lutz e Cheryl, ao recontar a linha do tempo um dos alibis não fará sentido, fale com Mozart e escolha a primeira opção para dizer que já sabe quem é o culpado, os suspeitos são então trazidos para o andar de baixo, após a conversa você deve falar com o verdadeiro ladrão de páginas que é... YONAN! Ele é o único cujo álibi era inconsistente com os outros quatro, após ouvir todas as evidências, o nerd acaba confessando, missão cumprida.

#####

MISSÃO 48 - EXPULSAR GANGUE DO LAGO

Descrição: Atividades de uma gangue estão pondo em risco os visitantes de Roma Lake Shore

Siga para o local indicado e advinha... A Rainbow Bridge Gang continua aprontando e dessa eles tem um novo membro, uma garota que contará como se juntou a eles, mais uma história chata, após isso eles partem para o ataque, a garota pode dar um pouquinho de trabalho, use Fatal Dagger nela para facilitar, após a vitória eles fogem mais uma vez, missão completa.

#####

MISSÃO 49 - ENCONTRAR O CACHORRO DE ESTIMAÇÃO

Descrição: Goose, um funcionário de restaurante, está arrasado pelo sumiço de seu cachorrinho Arty e solicita alguém para ajudar a encontrá-lo.

Siga para o restaurante, a noroeste, ao entrar, Goose dirá que seu cachorrinho Arty está com ele desde antes do Grande Desastre e que é a única família que ele tem, ele acha que Arty pode ter sido raptado ou está preso em algum lugar e suspeita que pode ser em Romastor River, o grupo segue para lá e Goose vai junto, ao chegar não há sinal de Arty, mas monstros aparecem, derrote-os e Goose dirá que Arty pode ter ido ao Mt. Amaidar Path, o grupo segue para lá, mas Arty também não está aqui e você terá que enfrentar mais monstros, acabe com eles e Goose dirá que Arty provavelmente está em Kayoan Forest que é onde ele o encontrou, lá vamos nós de novo, ao chegar na floresta, nada de Arty, mas Goose aparece trazendo mais monstros com ele, derrote-os e Goose acaba desistindo e volta pra casa, o grupo decide dar uma checada nele e ao chegar no restaurante, eles descobrem que Arty estava no andar de cima o tempo todo (Really?), Oh well, missão completa.

#####

MISSÃO 50 - PEGAR O PERGAMINHO DA VERDADE

Descrição: Salubari necessita de ajuda para pedir emprestado o Pergaminho da Verdade do seu professor Doan.

Siga para o Spell Institute em Rushaht, entre na sala a esquerda para encontrar Salubari, ele diz que está empacado na tradução de um texto antigo e que o Pergaminho da Verdade pode ajudar, ele nos pede para pedirmos ao Mago da Terra Doan que nos empreste, ele está treinando no alto do Mt. Amaidar, ao sair da sala, Marsia diz que Salubari está agindo estranho e tem um mau pressentimento sobre isso, de qualquer forma, o grupo segue para o alto da montanha e encontra Doan, após uma conversa bem estranha, Doan diz que se quiserem o pergaminho terão que responder algumas perguntas, de múltipla

escolha, então na primeira pergunta... escolha qualquer opção, bem como na segunda, na terceira escolha qualquer uma menos a última (eu acho!), após isso, Doan dirá que isso foi só um "aquecimento" e que o verdadeiro teste começa agora, é bem simples, você irá enfrentar alguns monstros, mas também tem que coletar 5 talismans nos baús, só mate o último monstro depois que tiver todos, quando conseguir Doan, nos dará o pergaminho e de brinde os 5 talismans que pegamos, ele então transporta o grupo para o Spell Institute e eles entregam o pergaminho a Salubari, missão completa.

#####

MISSÃO 51 - COLETAR INFORMAÇÕES HISTÓRICAS

Descrição: Mozart está compilando os eventos desde o Grande Desastre, mas precisa de ajuda para coletar informações.

Siga para a Livraria, Mozart diz que quer reunir informações históricas que foram perdidas no Grande Desastre em um único lugar e nos pede para coletar informações sobre mitos e lendas, ele está interessado especialmente nas informações de Salubari no Spell Institute e de Hazan no Templo de Amaidar, mas que se quisermos, podemos coletar em outros lugares, bom, fale com as pessoas nas sociedades, vá ao restaurante e fale com Sania, após isso, siga para o Spell Institute, mas os alunos dizem que Salubari foi para o Roma Lake Shore para meditar, então siga para lá, mas antes, fale com os estudantes do lado de fora para saber sobre os "Sete Bravos" que salvaram o mundo da destruição, ao chegar no lago, você verá Salubari, mas um grupo de monstros aparece, derrote-os e Salubari diz que Iga contou a ele sobre uma certa Arca, mas não deu muitos detalhes, bom, siga para o Templo e após a conversa com Iga o grupo é levado ao local de treinamento dos monges, onde está Harzan, ele diz que dará informações se o grupo o derrotar junto com seus alunos, será uma batalha bem fácil, após a vitória, Hazan diz que um certo Rei descobriu um grande poder e com ele tentou dominar o mundo, mas acabou destruído por esse poder e quase levou o mundo todo junto, após a conversa, fale com os outros monges para informações extras, e então fale com o monge ao sul para sair do templo, volte a Livraria, fale com Mozart e escolha a segunda opção para completar a missão.

#####

MISSÃO 52 - INVESTIGAR SONS BIZARROS

Descrição: Antigos vizinhos de Tikva tem ouvido sons estranhos da casa dele que agora está vazia.

Siga para a casa de Tikva e você encontrará as amigas de Marsia, elas explicam a situação e o grupo entra na casa, após uma cuidadosa busca, eles encontram Wyat, ele diz que está em busca de uma receita para sintetizar uma arma lendária, o que deixa Cheryl bem entusiasmada, ele diz que só falta descobrir o último ingrediente, mas tudo o que ele tem é um enigma, ao retomar o controle, examine as estantes de livros, quando terminar, fale com Marsia e escolha as seguintes opções: "Hemo-Ji" e "Mt. Amaidar Peak", Cheryl conclui que existe um tipo diferente de Hemo-Ji que vive no topo do Mt. Amaidar e que tem o último ingrediente da síntese, o grupo segue para lá e Wyat diz que vai esperar por eles na Weapon Society, ao chegar você enfrentará um grupo de Hemo-Jis, entre eles o King Hemo-Ji, ao derrotá-los você irá obter o último ingrediente: INFERNO POWDER, o grupo então segue para Weapon Society, mas Wyat não está aqui, os funcionários dizem que Wyat deixou os outros ingredientes aqui um ano atrás, mas Cheryl diz que falou com ele agora há pouco, os funcionários dizem que isso é impossível pois Wyat está...MORTO! O grupo fica chocado e Cheryl decide fazer a síntese para homenageá-lo, a síntese resulta em uma SHOTGUN, infelizmente não ficaremos com ela e ela ficará exposta na Weapon Society, missão completa.

#####

MISSÃO 53 - AJUDAR SANIA A QUEBRAR O CICLO

Descrição: A vidente Sania está preocupada com um cliente que parece estar muito dependente dos conselhos dela.

Siga para o restaurante para encontrar Sania, ela explica que esse cliente perdeu tudo no Grande Desastre e estava muito deprimido, ao vê-lo nesse estado, ela ficou com pena e lhe deu alguns conselhos, isso fez com que a vida dele melhorasse, ele arranhou um bom emprego e até uma namorada, mas ele sempre creditou Sania pelo seu sucesso e agora é incapaz de tomar qualquer decisão sem consultá-la, o dito cujo então aparece e pergunta a Sania qual o melhor lugar para um encontro com sua namorada, ela o manda até Roma Lake, depois que ele se vai, Sania revela que previu que algo ruim aconteceria a ele lá e que a namorada dele concordou com esse plano, para lhe ensinar uma lição, mas Sania não quer que ninguém se machuque e é aí que o grupo entra, já em Roma Lake, Alec fica de olho no casal, tudo parece ir bem, mas logo eles começam a brigar, escolha a segunda opção para continuar assistindo, logo um grupo de monstros aparece, escolha a terceira opção para ficar em silêncio, então o rapaz pedirá nossa ajuda, escolha a segunda opção para dizer que ele está por conta própria, o jovem finalmente toma uma decisão e foge com a namorada, derrote os monstros e de volta ao restaurante, o rapaz fica sabendo do plano de Sania e da namorada, no começo ele fica furioso, mas logo depois as coisas se ajeitam e ele aprende a lição, missão completa.

#####

MISSÃO 54 - A GRANDE DESCOBERTA DA DUPLA DE VIAJANTES

Descrição: Dois irmãos descobriram em Mt. Amaidar um ítem que supostamente fortalece as armas do usuário. (Oh boy! :\)

Antes de aceitar essa missão, é bom recuperar o HP de todos e também tenha certeza de ter no máximo 4 cartas de monstros com você, bom, ao aceitar a missão, o grupo segue para o topo da montanha e você conhecerá Alban e Lumina, eles são filhos de Dorvan e irmãos de Rauvan das missões 25 e 36, bom, o fato é que eles encontraram um ítem enterrado no chão que supostamente aumenta o poder das armas e pede ao grupo para testar, mesmo a contragosto, eles acabam aceitando, mas logo descobrem que suas magias foram bloqueadas e como você já deve imaginar, um grupo de monstros aparece e você terá que derrotá-los apenas com ataques normais, ainda assim, será uma batalha bem fácil, após isso, os irmãos pedem desculpas e para compensar Alban ensina uma receita de síntese para fazer uma Magic Stick, você deve combinar uma Rune Wand com um Magic Power Nut, Lumina entrega a Theo uma carta de monstro, missão completa.

#####

MISSÃO 55 - O ROMANCE DO JOVEM MONGE

Descrição: Nana está preocupada com eu namorado Kurt que está treinando para ser um monge em Amaidar.

Siga para Mt. Amaidar Path e você verá mais uma patética tentativa de Spicy de conquistar uma garota, após isso, Nana explica que seu namorado Kurt teria sido forçado a treinar em Amaidar pelos pais dele e que agora eles mal conseguem se vere pede a Alec que o tire de lá antes que ele comece uma sessão de dez dias de treino quando ninguém poderá vê-lo, o grupo acha esse pedido estranho, mas diz que fará o possível, Nana diz que estará esperando por eles em Romastor River, no alto da montanha, fale com Kurt ao norte, ele diz que a história não é bem assim, de fato, ele prometeu a ela que um dia se casariam, mas que está em Amaidar por sua própria vontade e que a disciplina que ele

está aprendendo aqui o tornará um marido melhor, mas, de qualquer forma, ele decide ir vê-la antes de começar a sessão de dez dias de treinamento, o problema é que os outros monges não deixarão que ele saia, o grupo então resolve distraí-los enquanto Kurt sai de fininho, você deve guiar Kurt até a saída ao sul e ao mesmo tempo falar com os guardas que se aproximarem para que eles não o vejam, se falhar 5 vezes, a missão falhará, quando conseguir, você terá que fazer a mesma coisa na base da montanha, ao conseguir o grupo segue para Romastor River, mas logo depois Alba e seu grupo chegam e dizem que foram contratados por Iga para levar Kurt de volta, Nana ameaça pular no rio se eles se aproximarem e para impedir isso Kurt foge com ela, Alba os persegue, escolha qualquer opção e você terá que lutar com eles, cuidado, eles batem forte, derrote Enea primeiro, pois ela pode curar os outros, após a vitória, o grupo segue para o porto de Jiharta, Kurt ainda tenta convencer Nana a aceitar a volta dele para o templo, mas ela está irredutível, Iga então chega e diz que Kurt agiu de forma impulsiva e enquanto ele não entender os ensinamentos de Amaidar, não poderá continuar seu treinamento, ao invés disso, ele e Nana deverão ajudar na manutenção do templo, o que deixa os dois satisfeitos, missão completa.

ATENÇÃO: A próxima missão nos levará para outra região do mundo, se ainda não caçou os monstros procurados em Jiharta, faça isso agora, bem como terminar as missões anteriores que estejam incompletas.

#####

MISSÃO 56 - ENTREGA ESPECIAL DO ARQUIMONGE IGA

Descrição: Iga precisa que uma carta muito importante seja entregue a Leshalt, um pesquisador de Parute.

Siga para o templo, Iga entregará a carta e diz que ela contém informações sobre as atividades da Academia em Jiharta e diz ainda que descobriu que eles pretendem alguma coisa em Parute, ele pede que além de entregar a carta a Leshalt, Alec diga a ele tudo o que sabe sobre a Academia, como um grande cientista ele poderá descobrir o real objetivo deles, após isso, veja a cena onde Tikva vem se despedir de Marsia, siga para o porto e fale com o capitão para partir.

|1.7 - CAPÍTULO 6 - PARUTE ISLAND|

+-----+

O grupo irá desembarcar em Dartanelle Beach, após a cena, siga para a grande cidade ao sul.

PALTOS

Ao chegar você verá as pessoas correndo em direção a uma arena, parece que vão anunciar o prêmio para o vencedor do torneio de luta que acontecerá em breve, siga para lá então e veja a cena, o prêmio é a estátua da deusa que tem cravado nela uma Aura Stone, você verá que Sharon está aqui, mas Alec não percebe, fica claro que a Academia quer aquela joia, um homem fala com Alec e diz para ele ir a Ítem Society para saber onde vive Leshalt, siga para lá então, o funcionário diz que Leshalt vive em uma cabana nas montanhas ao sul daqui, pois a saúde dele não está muito boa e lá é um lugar tranquilo, ele conta ainda que o irmão dele, Velhart, é o espadachim mais forte da ilha, bom, saia da cidade e entre em Mountain Retreat logo ao sul, entre na casa para encontrar Leshalt, Alec lhe entrega a carta e após lê-la, ele diz que não sabe muito sobre a Academia, mas talvez conheça um dos seus membros, o irmão dele Velhart então chega e está furioso pois soube que Gruga não vai participar no

torneio, após ele sair, Lehsalt diz que irá pesquisar sobre a Academia e qualquer coisa, irá informar a Guilda, missão completa, do lado de fora da casa, o grupo fica impressionado com a habilidade de Velhart com a espada e dizem que com certeza ele será o campeão do torneio, mas ele diz que não liga pra isso e que seu único objetivo era derrotar Gruga e provar que é o mais forte, mas agora que ele não vai participar, Velhart não está afim de lutar com fracotes e então vai embora, siga para o Hunter's Guild em Paltos para pegar sua recompensa, examine a parede para ver os monstros procurados de Parute.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Fissius	Parute Desert	400G	Falcon Statue
Diablios	Parute Desert	400G	Hunter Cape
Shanktum	Dartanelle Beach	400G	Soothing Ring
Hubrisacor	Dartanelle Beach	400G	Antipersonnel Bomb
Spartacus	Tolarka C. Ruins	400G	Tough Alloy
Largos	Tolarka C. Ruins	400G	Wind Fragment

#####

MISSÃO 57 - DECIFRAR A MENSAGEM MISTERIOSA

Descrição: Pessoas desconhecidas estão conduzindo experimentos secretos em um local desconhecido, essas atividades podem ser criminosas.

Siga para o Pub e fale com o cara a esquerda, ele diz que alguém está fazendo experimentos em um desses três locais: Tolarka Castle Ruins, Parute Desert ou Dartanelle Beach, mas ele não faz idéia em qual deles, ele diz ainda que em cima do balcão tem uma mensagem que parece estar em código e que pode ser uma pista do local, depois que ele se for o grupo lê a mensagem, escolha a primeira opção para ir para Tolarka, ao chegar lá, o grupo encontra membros da Academia fazendo experiências com robôs, ao nos verem os cientistas mandam os robôs atacarem, derrote-os e os cientistas fugirão, o grupo então pergunta a Alec como ele descobriu que aquele era o lugar certo, escolha a primeira opção e a missão estará completa.

#####

MISSÃO 58 - IMPEDIR COMÉRCIO ILEGAL DE CARTAS DE MONSTROS

Descrição: Uma pessoa muito rica está comprando cartas de monstros a preços muito altos, o que viola as regras de troca.

Siga para Monster Society, o chefe de lá explica a situação e diz que não sabe onde o comprador pode estar e sugere que a gente fale com as pessoas da cidade, siga para o hotel e você encontrará o sujeito, Theo então tem a idéia de atraí-loe começa a falar que tem uma coleção de cartas raras, o sujeito logo se interessae conta uma lorota sobre uma carta extremamente rara que ele possui de uma "Geléia Arco-Iris", ele diz que irá trocá-la, mas a transação terá que ser feita em Tolarka Castle Ruins, o grupo segue para lá, mas como já era de esperar, era tudo uma armadilha e o sujeito manda eles entregarem as cartas, ou então... mas um grupo de monstros aparece e teremos que enfrentá-los, após a batalha, o cara de pau retorna e diz que se arrependeu de ter tentado roubá-los e que agora irá comprar as cartas, obviamente o grupo (especialmente Theo), se recusa, então ele chama um grupo de bandidos para nos atacar, mas outros monstros aparecem e os bandidos dão no pé, infelizmente, teremos que salvar a pele do safado mais uma vez, após derrotarmos os monstros, ele finalmente aprende a lição e devolve todas as cartas que roubou, missão completa.

#####

MISSÃO 59 - EXTERMÍNIO DE MONSTROS EM TOLARKA

Descrição: Muitos membros da Monster Society desapareceram em Tolarka Castle Ruins, está sendo formada uma força-tarefa para encontrá-los e resgatá-los.

Ao aceitar a missão você fica sabendo que Alba e seu grupo também estão nessa, oh well, após as instruções iniciais, o grupo segue para Tolarka, ao chegar encontram dois membros da Monster Society fugindo, o outro grupo de hunters pede para os levarem a um local seguro, Enea e Belga se oferecem para a tarefa apesar dos protestos de Alba, depois que eles se forem um grupo de monstros aparece, ao derrotá-los, o grupo de Alba retorna e o moleque continua fanfarrão e leva uma bronca de Enea, o outro grupo de Hunters pede ajuda para lutar contra os monstros e Alba não perde tempo e segue com eles, logo outro grupo chega na nossa área, derrote-os e o grupo de Alba retorna, um Opossum aparece e Alba o derruba e então começa a se gabar, baixando a guarda, é quando o Opossum se revela ser um monstro chamado Red Death, ele ataca Alba, mas Enea pula na frente dele e recebe o golpe ficando gravemente ferida, o monstro foge e Enea é levada ao médico, o moleque do Alba ainda tem a ousadia de nos culpar por isso e após levar um esporro de Belga, sai da sala, Belga revela que o Red Death é o mesmo monstro que matou o pai de Alba e que ele usa outros monstros como hospedeiro, quando o hospedeiro é morto, ele vai em busca de outro corpo para ocupar, por isso, nunca se sabe quando ele pode aparecer, apesar deste fato triste, nossa missão está completa.

#####

MISSÃO 60 - COMANDAR UM TIME DE CAÇA A MONSTROS

Descrição: Atividades de monstros tem aumentado em diversas áreas, a guilda planeja atacar essas áreas ao mesmo tempo e procura um Hunter para liderar a operação.

Ao aceitar a missão, você terá que escolher entre 6 hunters para formar duplas e mandar cada uma para um local diferente, pois bem, fale com todos os 6 e então fale com o atendente e então escolha os 2 para ir para Dartanelle Beach, da esquerda para a direita fale com o primeiro e o quinto, fale com o atendente novamente e depois mande o terceiro e o sexto para Tolarka Ruins, fale com o atendente e mande o segundo e o quarto para Parute Desert, após algum tempo o grupo decide ir ver como os hunters estão indo, se escolheu do jeito que eu mandei, eles deram conta do recado e você não terá que lutar em Dartanelle e Tolarka, mas em Parute Desert após os hunter irem embora, um grupo de dragões aparece, derrote-os e esta missão estará completa.

ATENÇÃO: Antes de aceitar a próxima missão tenha certeza que completou as anteriores ou elas serão abortadas.

#####

MISSÃO 61 - AJUDAR NOS PREPARATIVOS DO TORNEIO DE LUTA

Descrição: O comitê de artes marciais está procurando hunters para ajudar no planejamento do torneio.

Siga para a casa Gruga, que é o chefe do comitê (e também mais um personagem de Arc the Lad II), a casa dele é a que fica mais a esquerda na rua de baixo, ao entrar, você verá Velhart desafiando Gruga para um duelo, mas ele recusa e Velhart diz que se ele não vai participar do torneio, então ele também não irá e vai embora, após isso Gruga diz que nossa missão é vigiar a Mansão Rochefort, a casa da família mais rica da cidade, ao chegar lá você terá o prazer (ou não) de conhecer Anrietta, a filha do Sr. Rochefort, após algum tempo, soldados da Academia invadem o local, acabe com eles e após a batalha, Gruga revela que o troféu do torneio está escondido aqui e que por isso nos colocou para vigiá-lo, como fizemos um bom trabalho, nossa missão está

completa, o grupo decide falar com Leshalt sobre o ocorrido e ao saber que a Academia está querendo pôr as mãos no troféu por causa da Aura Stone, ele fica bastante preocupado.

#####

MISSÃO 62 - AJUDAR HUNTER A SAIR DA ESCURIDÃO

Descrição: Pepper, um hóspede no hotel de Platos está preocupado com seu amigo Gengal que está bastante deprimido.

Siga para o hotel e entre no primeiro quarto a esquerda para encontrar Pepper, ele diz que ele e Gengal eram Hunters, mas Pepper saiu da profissão para se tornar médico, isso deixou Gengal bem abalado e pouco tempo depois, ele também se demitiu, agora ele participa de torneios de luta ilegais e isso está deixando Pepper muito preocupado, ele diz que Gengal provavelmente está no Pub, então siga para lá, você verá Gengal falando com um sujeito suspeito, parece que ele organiza os torneios ilegais e quer que Gengal perca de propósito, mas ele se recusa e o sujeito antes de sair com ódio no olhar disse "você perdeu sua vida meu irmão" (aham, desculpem, eu me empolguei!), Alec vai falar com Gengal, escolha qualquer opção e Gengal nos manda cuidar da nossa vida e sai, logo depois se ouve um barulho de luta do lado de fora, ao sair, o grupo descobre que Gengal foi vítima de uma emboscada e o levam até Pepper, após tratá-lo, Pepper pede que Gengal pare de se meter com essa gente, mas ele diz que isso não é da conta dele e que vai lutar mesmo assim, depois que ele sair, escolha a primeira opção e Alec diz que entrará no torneio para garantir que Gengal não seja morto, Pepper diz que as lutas ocorrem em Tolarka Castle Ruins, siga para lá, fale com o sujeito a noroeste e ele diz que os finalistas já foram decididos, mas que podemos invocar a regra do Round Caos que é quando um lutador desafia um dos finalistas antes da final, Alec a aceita e após a cena, fale com um dos lutadores para desfiá-lo, você lutará somente com Alec, tenha cuidado, pois eles são bem fortes, ao derrotar o primeiro, Alec fará a final com o outro, derrote-o e o locutor o chama para um canto e pede para Alec aleijar Gengal, obviamente o hunter recusa, então Gengal chega e a final se inicia, mas Alec se recusa a lutar com Gengal, então Pepper chega acompanhado de Catch Mamaman, o locutor oficial do torneio, que desmascara o impostor, que parte para o ataque, acabe com ele e Gengal se arrepende de ter se metido com essa gente e diz que voltará a ser um Hunter, missão completa.

#####

MISSÃO 63 - CHECAR LOCAL PARA NOVA POUSADA

Descrição: Shillena deseja abrir uma nova pousada, mas precisa encontrar um local adequado.

Siga para Tolarka para encontrar Shillena, ela diz que quer abrir uma pousada aqui, pois seria ideal para abrigar viajantes, o grupo diz que aqui é infestado de monstros e seria uma loucura abrir uma pousada aqui, Shillena diz que tem a solução pra isso: Um tônico que supostamente repele os monstros (OOOH BOY!!!), mas ela ainda não o testou e advinha quem vai servir de cobaia mais uma vez? O grupo toma a beberagem e não demora para um grupo de monstros aparecer, depois outro e depois outro, derrote todos e fica claro que o tônico não repele nada, muito pelo contrário, Shillena se desculpa e recupera o HP e MP do grupo, você fica sabendo que ela é esposa de Dorvan e mãe de Rauvan, Alban e Lumina, Alec diz a ela que seus familiares estão indo muito bem, o que a deixa muito feliz, missão completa.

ATENÇÃO: Antes de aceitar a próxima missão tenha certeza que completou as anteriores ou elas serão abortadas.

#####

MISSÃO 64 - GUARDAR O PRÊMIO DO TORNEIO

Descrição: A estátua da deusa precisa ser guardada no armazém subterrâneo da Item Society por segurança.

Siga para Mountain Retreat para falar com Leshalt, você verá ele discutindo com Velhart, depois que ele sair, Leshalt diz que o Grande Desastre foi causado por uma grande energia, tão grande que nenhum ser humano poderia controlá-la, mas o Professor pretende usar a Aura Stone para conseguir essa energia, se isso acontecer, a tragédia irá se repetir, por isso, não podem permitir que a Academia se apodere da Aura Stone, inicialmente ele pediu que retirassem o troféu da premiação, mas seu pedido foi negado, então a única maneira é ganhá-la no torneio, para então guardá-la em um cofre em Item Society, Leshalt pediu a seu irmão que fizesse esse favor, mas ele recusou, então sobrou pra nós, depois que o grupo sair, o Professor chega com Sharon, você descobrirá que o nome verdadeiro dele é Ludwig e ele tenta convencer Leshalt a se juntar a ele, Leshalt se recusa e então o Professor o leva como refém.

Volte para Paltos e entre na Arena para encontrar Gruga, Alec explica a situação e Gruga diz que não pode retirar a estátua, pois ela pertence ao patrocinador do torneio, Velhart então aparece e diz que vai competir, Alec se pergunta o que o fez mudar de idéia tão de repente, Gruga diz que pode inscrever Alec no torneio, sem outra solução, ele aceita, quando retomar o controle, entre na sala de espera a esquerda, após a cena, Alec irá enfrentar seu primeiro oponente, Leegle, o hunter que salvou Sasha Village dos bandidos no começo do jogo, lembra? Só que agora Alec está bem mais forte e essa batalha será uma baba, após isso iremos para a semi-final onde enfrentaremos o Ninja Shadow, não o ataque diretamente pois ele tem uma alta taxa de contra-ataque, use Impulse Bomb até acabar com ele, agora iremos para a final contra Velhart, mais uma vez use Impulse Bomb e não deve ter problemas, Alec está prestes a receber o troféu, mas Velhart o rouba e foge com soldados da Academia, o grupo segue logo atrás, siga para a estrutura na parte sudoeste.

SECRET ACADEMY BASE

Siga em frente até chegar em um corredor, siga pela porta do meio, derrote os inimigos e entre na porta seguinte, aqui tem um save point, mas a porta adiante está trancada, salve e volte ao corredor, siga pela porta da direita, derrote os inimigos e desça a escada da esquerda, mais uma batalha, siga pela porta ao sul e vença mais uma, entre na porta a noroeste, derrote os inimigos e pegue nos baús 1 VITALITY FRUIT, 1 MAGIC POWER NUT e 1 STRENGHT NUT, volte e siga pela porta ao sul, você chegará a outro corredor, a porta do meio está trancada, suba a escada a esquerda, derrote os inimigos e suba a próxima escada, passe direto pela escada seguinte e entre na porta no final, entre na porta do meio e pegue nos baús 1 MAGIC SPRIG e 1 RECO POD, examine o botão vermelho para destrancar algumas portas, volte até a porta trancada no corredor anterior e entre, pegue nos baús 1 PALO NUT, 1 MISTERIOUS ORE e 1 INFERNO POWDER, aperte o botão vermelho para destrancar a porta perto do save point, faça todo o caminho de volta até lá, salve e entre, veja a cena, Velhart chega com a Aura Stone e a entrega ao Professor, que a coloca em uma máquina onde a energia dela é transferida para um tipo de cápsula, Alec então chega e Leshalt se liberta e joga a Aura Stone para Alec, mas acaba sendo morto por Seville, o Professor diz que podem fazer mais cápsulas a partir da primeira e foge, cego de ódio pela morte de seu irmão Velhart se junta ao grupo para ir atrás deles, na próxima sala você verá que o Professor deixou alguns brinquedinhos para nos atrasar.

=====

CHEFE: Steingraf x2

Velhart é obrigatório nessa batalha, tenha também Alec, Theo e Lutz, ele tem um ataque que atinge quem estiver numa linha horizontal e outro que atinge uma grande área perto dele, todos causando por volta de 100 a 120 de dano, Alec deverá curar sempre que necessário e quando não for usa Impulse Bomb, Lutz usa Excitement para aumentar o ataque de Velhart que por sua vez usa ataques normais, e Theo manda suas melhores invocações.

=====
Como você já deve imaginar, os membros da Academia conseguiram fugir, durante o enterro de Leshalt, Velhart diz que treinou tanto para se tornar o mais forte e no fim das contas não pôde nem salvar seu irmão, ele então diz que não descansará enquanto não vingar sua morte e se junta ao grupo definitivamente, vá para a Item Society em Paltos e a Aura Stone será guardada em um cofre, missão completa, siga para o Hunter's Guild, você será chamado para sala ao norte, lá você encontrará o Chefe Geral do Hunters Guild, acompanhado dos chefes das Sociedades, eles dizem que acompanharam os feitos de Alec e que todos concordam que a Academia é uma ameaça a este mundo e precisa ser detida, por isso, o Chefe nos dá uma missão especial, teremos que encontrar a base secreta deles que fica no continente de Ragnark, onde antes do Grande Desastre era Romalia, eles dizem que não é possível chegar lá de barco e eles não tem uma aeronave, mas existe outra maneira, tem um Hovercraft guardado em Cariote Cave a oeste daqui, com ele poderemos chegar lá sem problemas, após a cena, pegue a recompensa e aceite a missão disponível, mas repare que é a missão 69 e a última missão foi a 64, então onde estão as outras? Não se preocupe, apenas aceite a missão 69 e as outras ficarão disponíveis e você pode completá-las antes de seguir para a caverna.

#####

MISSÃO 65 - FAZER A PRAIA SEGURA OUTRA VEZ

Descrição: Bandidos estão ameaçando banhistas em Dartanelle Beach.

Siga para o local indicado, parece que o Chefe foi vítima de um motim e a Rainbow Bridge Gang acabou e agora se chama Sauce Lovin Thieves e está sob a liderança da garota, após mais conversa mole, vamos chutar o traseiro deles mais uma vez e completar essa missão.

#####

MISSÃO 66 - CRISE NA MANSÃO ROCHEFORT

Descrição: Anrietta alega que algo terrível aconteceu a sua família e procura alguém forte o bastante para vencer um torneio de artes marciais.

Siga para a Mansão Rochefort e após alguma conversa mole, você terá que pegar o gato de Anrietta 3 vezes, acho que você não deve ter problemas com isso, ao conseguir da terceira vez, você verá que tudo isso não passou de um capricho da riquinha, de qualquer forma, missão cumprida.

#####

MISSÃO 67 - REQUISICÃO DE VIGILÂNCIA DE GRUGA

Descrição: Elena, a filha de Gruga, anda saindo escondida para se encontrar com um homem suspeito.

Siga pra a casa de Gruga e ele explica que Elena tem se encontrado com um homem suspeito, ele quer que nós sigamos Elena para descobrir quem é ele e quais suas intenções, após a cena, Alec verá Elena entrando no museu logo ao lado e a segue, você então verá que o tal homem suspeito é apenas Hans, o namorado nerd de Elena e que eles estão se encontrando escondidos, pois Gruga

preferia alguém mais forte para ela, eles então decidem dar uma volta em Dartanelle Beach, siga para lá, o grupo observa o casal, então um grupo de bandidos aparece, Hans tenta defendê-la, mas é facilmente derrubado, sem outra saída, Alec e os outros tem de intervir, acabe com os bandidos e eles fugirão, logo Gruga chega e diz que não vai aceitar que alguém tão fraco namore sua filha, mas Elena e o grupo falam em favor de Hans e Gruga acaba cedendo e diz que permitirá que se encontrem com a condição de que Hans treine com ele para ficar mais forte e poder protegê-la, no fim, tudo se ajeita, missão completa.

#####

MISSÃO 68 - A DEPRESSÃO DE CATCH MAMAMAN

Descrição: O locutor oficial da arena quer expandir suas atividades além do torneio de artes marciais.

Siga para a pousada e fale com Catch, ele os leva até sua suíte e diz que em todos esses anos como locutor ele ganhou muita fama e fortuna, mas que agora se sente vazio, sem um propósito e quer que o ajudemos a ter uma nova idéia de competição para acender novamente o fogo dentro dele, pois bem, o grupo se reúne e tem algumas idéias, quando tiver de escolher, escolha a de Cheryl que é de fazer uma competição de luta entre casais, Catch acha a idéia perfeita e nos pede para encontrar competidores, após algum tempo, Alec volta com os competidores e vai falar com Catch, ele explica que eles não conseguiram chegar a um acordo sobre como serão formados os casais e que devemos falar com todos para saber o que cada um gosta ou não, ao retornar a sala anterior, Spicy aparece sem ser convidado e implora para participar também, com pena, Alec acaba deixando, pois bem, fale com todos os participantes e então fale com Catch na varanda, escolha o seguinte casal: Zenden e Pamela, que seguem para a Arena, agora temos que escolher os adversários deles, que sairão do nosso grupo, a escolha não fará nenhuma diferença na missão, mas eu recomendo que você escolha Alec e Marsia, siga para a Arena para encontrar Catch, escolha a primeira opção para ir para a luta, após a fácil vitória, Catch agradece a ajuda e a missão estará completa.

Ok, se você já caçou os monstros procurados em Parute e já completou as missões anteriores, apenas siga para Cariote Cave a oeste para prosseguir com a próxima missão.

#####

MISSÃO 69 - PROCURAR A BASE SECRETA DA ACADEMIA

Descrição: A guilda está procurando um hunter para se infiltrar na base secreta da Academia e descobrir seus planos malignos.

CARIOTE CAVE

Após a cena, entre na caverna, siga pelo caminho da esquerda, a área seguinte está toda minada, se pisar sofrerá um pequeno dano, nada muito sério, pegue nos baús 1 RAD'S REAGENT e 1 INFERNO POWDER, na área seguinte, derrote os monstros, na próxima, pegue nos baús 1 RAD'S REAGENT e 1 LIGHT ALLOY, puxe a alavanca e volte até a entrada, desta vez siga pela direita, na área seguinte suba pela corda ao norte, agora uma parte chata, um pequeno labirinto onde se você pisar no lugar errado vai cair no andar abaixo, pois bem, siga sul e vire a direita depois da segunda pedra, siga sul assim que possível até o final e então direita, siga norte e assim que possível vire a direita e siga até a corda no final, desça por ela, derrote os monstros e siga para a próxima área, mais uma área minada, pegue nos baús 1 MAGIC POWER NUT, 1 RECOVERY TONIC e 1 PALO NUT, continue pela direita, pegue nos baús 1 INFERNO POWDER e 1 RAD'S REAGENT, puxe a alavanca, volte a área anterior e suba pela corda ao norte.

Siga em frente e desça pela corda no final, se descer pela outra corda você

verá um baú que está inaccessível, pois bem, volte ao andar anterior e siga pela direita até o final, siga sul até o final, um pouco para esquerda e siga norte após a primeira pedra, vire a esquerda logo depois dela, vire norte assim que puder, esquerda, norte, esquerda até o final, sul até o final e siga para a área a esquerda, pegue nos báus 1 STRENGTH ARMLET (sugiro equipá-lo imediatamente em Velhart), 1 RECO POD e 1 RAD'S REAGENT, volte a área anterior, siga pela direita, vire norte após a terceira pedra e ande até ficar na reta do baú, pegue nele 1 PALO NUT, agora dê dois passos para a direita e um para o sul, você cairá bem onde está um baú que contém 1 LIFE NUT, siga para a próxima área ao sul, derrote os monstros e siga em frente até uma bifurcação, siga norte para chegar em um sala onde você pode dormir e salvar.

Volte e siga sul, agora uma parte bem complicada, preste bastante atenção, ignore as cordas e siga sul até a próxima área, vá pela saída a sudeste e pegue 1 MYSTERIOUS ORE no baú, volte e siga pela direita, desça pela corda e suba pela próxima a direita, siga norte até a próxima área, desça pela corda da esquerda e pegue 1 MYSTERIOUS ORE no baú, volte e desça pela corda da direita, suba pela próxima a esquerda e siga sul para a próxima área, pegue 1 TOUGH ALLOY no baú logo ao sul e siga pelo caminho a esquerda para a próxima área, ignore as cordas e vá seguindo pelo caminho único até a próxima área a direita, desça pela corda logo a frente e pegue nos báus 1 INFERNO POWDER e 1 MYSTERIOUS ORE, suba pela corda mais a direita e pegue no baú 1 MYSTERIOUS ORE, volte e suba pela corda da esquerda, siga um pouco ao sul e vire a esquerda para a próxima área, vire a direita assim que possível e desça pela corda no final, suba pela próxima e siga norte para a próxima área.

Siga pela direita até a próxima área, desça pela corda e suba pela próxima a esquerda, siga sul e na área seguinte, desça pela corda a esquerda e pegue no baú 1 FLAY CREST, esse acessório corta o dano de ataques elementais pela metade, volte e siga pela esquerda, desça pela corda e suba pela próxima a direita, siga norte, desça pela corda, pegue 1 STRENGTH NUT no baú e volte, continue norte até outra corda, desça por ela e salve se quiser, suba pela próxima e você finalmente chegará onde está o hovercraft, após a conversa, salve no livro, então fale com Lutz e responda Yes duas vezes para partir, após a cena, insira o CD 2.

|1.8 - CAPÍTULO 7 - RAGNARK|

+-----+

Após a cena, siga para a cidade logo ao norte.

FELATOR

Esta cidade é bem diferente das outras, aqui não tem Hunter's Guild nem nenhuma das três sociedades, o prédio mais ao norte é a Base Secreta da Academia, mas está bem vigiada, fale com um dos guardas e obviamente ele não nos deixará entrar, então você verá 2 cientistas entrando sem serem incomodados e o grupo tem a idéia de pegar um uniforme de cientista para poder se infiltrar, siga para a pousada e pegue o uniforme no chão, salve se quiser e fale com o guarda novamente, Alec vestirá o uniforme, mas o guarda fará uma pergunta para se certificar que ele é mesmo um cientista, escolha a primeira opção para dizer que trabalha com Sharon e ele te deixa entrar, quando retornar o controle você deve ir para a porta da esquerda sem deixar que o guarda te veja, será bem fácil, na próxima sala aperte o botão ao norte para desativar um alarme, volte a sala anterior e vá para a porta da direita, (o guarda não está mais aqui), siga até o botão e aperte-o para desativar outro alarme, volte e siga pela porta ao norte.

Entre na porta logo a frente e você verá quatro painéis de controle, ative o superior esquerdo e o inferior direito, isso irá desligar os lasers a esquerda, siga para a porta a frente deles e aperte o botão para desativar mais um alarme, volte até a sala dos painéis, desative os que você ativou antes e ative os outros dois para desligar os lasers da direita, siga pela outra porta e suba a escada, você chegará em um corredor, a esquerda tem três portas bloqueadas por lasers, a direita tem uma porta ao sul com alarme, entre na porta ao norte para encontrar mais 4 painéis, ative os dois da esquerda para desligar os lasers da porta da esquerda, siga por ela e vá em frente até um botão, aperte-o para desligar o alarme, volte a sala dos painéis, desative o painel superior esquerdo e ative o superior direito para desligar os lasers da porta do meio, siga por ela e aperte o botão, volte a sala dos painéis, desative o inferior esquerdo e ative o inferior direito para desligar os laser da porta da direita, entre por ela e pegue nos baús 1 GRENADE LAUNCHER, 1 WISDOM TABLET e 1 MISTERIOUS ORE, volte e siga pela porta ao sul.

Agora você terá que atravessar essa sala sem ser visto pelos dois guardas, apenas vá pelo corredor direito e não terá dificuldades, siga para a próxima, agora você terá que passar por três guardas, ainda é bem fácil, quando conseguir, siga para a porta seguinte e Alec ouvirá vozes, Sharon conversa com Seville, ela diz que está preocupada com os resultados da pesquisa e que parece que essa energia que o Professor tanto almeja está viva, Seville diz que isso é bobagem e que ela está com medo de dar o próximo passo, Sharon diz que apresentará os resultados ao Professor no quartel general e os dois saem, Alec e os outros se escondem e depois que eles passarem, eles decidem segui-los até o quartel general, faça todo o caminho de volta e ao chegar na entrada você ouvirá os guardas dizendo que para chegar ao Quartel General é preciso passar por White Bone Forest e Midoro Swamp, dê uma passada na pousada para salvar, saia da cidade e siga norte para entrar em White Bone Forest, derrote os monstros e um pouco mais a frente entre em Midoro Swamp, derrote mais alguns monstros e então entre no prédio mais ao norte.

ACADEMY HQ

Ao entrar você verá uma porta de aço completamente derretida, Marsia diz que nunca viu nada parecido e nem mesmo a mágica dela poderia derreter metal daquele jeito, alguns guardas aparecem, acabe com eles e siga em frente para chegar em um corredor com 4 elevadores e uma escada a esquerda, a direita tem um baú contendo 1 INFERNO POWDER, suba pelo elevador mais a esquerda, pois é o único funcionando, você chegará ao terceiro andar, suba pelo elevador logo ao lado para chegar ao quinto andar e no próximo para chegar ao sexto andar, pegue no baú 1 INFERNO POWDER, volte ao terceiro andar e pegue o elevador logo a direita para chegar ao quarto andar, siga sul e você chegará numa área cheia de esteiras, repare também que há 3 mecanismos na parede, ative o do meio e desça pela esteira do meio, você chegará a um baú contendo 1 GOD'S NECTAR FRUIT, siga norte e desça pelo elevador para chegar a um baú contendo 1 MISTERIOUS ORE, volte ao andar anterior e pegue a esteira de volta aos mecanismos, ative o da esquerda e desça pela esteira para chegar do outro lado, siga norte e desça pelo elevador, siga sul e ative o painel para destrancar um dos elevadores no primeiro andar, faça todo o caminho de volta até lá.

Suba pelo elevador logo a direita para chegar ao segundo andar, suba pelo elevador a esquerda para chegar ao sétimo andar, siga sul e ative o painel para destrancar 2 elevadores no terceiro e no oitavo andar, volte ao segundo andar e pegue o elevador da direita para o sétimo andar, pegue o outro a esquerda para o sexto andar, siga sul e ative o painel para destrancar mais 2 elevadores no oitavo e no décimo andar, volte ao primeiro andar e pegue o elevador da esquerda para o terceiro andar, pegue o elevador mais a direita para o oitavo andar, siga sul para chegar em outra área com esteiras e dois mecanismos, ative o da direita e desça pela esteira, siga norte e pegue o

elevador para o nono andar, pegue o próximo para o oitavo andar, siga sul e pegue no baú 1 ASTRAL ROD, desça pela esteira e siga norte, pegue o elevador para o décimo andar e siga sul para outra área com esteiras, não mexa no mecanismo, siga pela esteira e então siga norte e pegue o elevador para o quarto andar, pegue nos baús 1 SPEED RING e 1 WISDOM TABLET, volte ao décimo andar.

Ative o mecanismo, desça pela esteira da direita, ative o outro mecanismo, os dois tem que estar com as setas vermelhas pra cima, desça pela esteira para voltar ao mecanismo anterior e então desça pela esteira da esquerda, ative o mecanismo e desça pela esteira, desative o mecanismo e desça pela esteira da esquerda, siga norte e desça pelo elevador para o sexto andar e siga sul e ative o painel para destrancar mais dois elevadores, volte ao décimo andar, desça pela esteira, ative o mecanismo e desça pela esteira da esquerda, siga norte e pegue o elevador para décimo primeiro andar, pegue o outro logo a esquerda para o nono andar e o próximo para o sétimo andar, siga sul e ative o painel para destrancar mais 2 elevadores, volte ao décimo primeiro andar, os dois elevadores a esquerda são inúteis então faça todo o caminho de volta ao primeiro andar, pegue o elevador com a seta para baixo para o subsolo e pegue nos baús 1 GRENADE LAUNCHER e 1 WISDOM TABLET, volte e pegue o elevador mais a direita para o décimo segundo andar e o próximo para o décimo terceiro andar.

Aqui há 2 escadas e entre elas um quarto onde você pode dormir e salvar, subindo a escada a direita dele você chegará ao Professor, mas se quiser pegar mais alguns itens, volte ao primeiro andar e suba a escada a esquerda, derrote os inimigos e suba a próxima, pegue nos baús 2 TOUGH ALLOY, suba a próxima escada, vença outra batalha, suba a próxima, vença a batalha, suba e entre na porta do meio, descanse, salve e suba a escada a esquerda, esse andar está cheio de armadilhas então suba a escada a esquerda, pegue no baú 1 WISDOM TABLET, suba a próxima escada, pegue nos baús 1 LIFE NUT e 1 WISDOM TABLET, suba a próxima, pegue nos baús 1 VITALITY FRUIT e 1 MAGIC POWER NUT, suba a próxima e examine o painel para destivar a armadilhas daquele andar, volte até ele e siga sul até a próxima escada, vença a batalha, suba, vença a batalha, suba, vença a batalha, suba e assim vai até chegar no 13º andar, entre no quarto do meio, descanse e salve, então suba a escada a direita e examine a próxima porta para ver uma cena.

Sharon tenta convencer o Professor sobre o grande perigo de mexer com essa energia, mas ele está completamente obcecado e manda prender Sharon, Seville então chega e informa que dois Hunters invadiram o local (Um nós sabemos que é Alec, mas quem será o outro?), o Professor então manda soltar o "Fear Crimsom" e sai da sala, ao retomar o controle suba a escada a direita e entre na porta seguinte para encontrar Seville e um dragão enorme, Seville diz que ele foi criado com a ajuda de uma Cardista, Theo logo conclui que se trata de sua mãe e diz que ela jamais faria algo assim, Seville responde que ela fez, pois eles ameaçaram matar Theo se ela recusasse, ele então revela que a mãe de Theo morreu no dia em que o Fear Crimsom foi criado, o que deixa Theo sem chão, Seville foge e nós teremos que derrubar esse lagartão:

=====
CHEFE: Fear Crimsom

Ele tem um ataque que causa dano por fogo de uns 60 a 70 HP, mas só vai te atingir se você chegar perto, mantenha-se pelos 2 linhas de distância e ficará seguro, tenha Alec, Marsia, Theo e Cheryl para curar só por garantia, use Impulse Bomb, Water Crumble e Invocações, se estiver sem cartas, ponha Velhart no lugar de Theo e use Omega Breaker.

=====

Theo está arrasado, mas não há tempo para lamentar, o dragão está prestes a explodir e todas as portas estão trancadas, mas logo alguém explode uma das portas e usa um escudo de fogo para proteger todos da explosão, você então conhecerá Elc (Que é nada menos que o protagonista de Arc the Lad II), ele diz que também tem observado a Academia e que devem perseguir o professor, eles chegam ao terraço, mas já é tarde demais, o Professor usa uma máquina que faz um lago evaporar e revelar a ruínas de Romalia, logo depois, o Sky Castle se ergue nos céus, O Professor foge com Sharon, Elc conta que ele e seus amigos entraram no Sky Castle para derrotar o Dark One, um ser maligno que quer a destruição de tudo, após muito esforço e o sacrifício de dois dos seus companheiros (Arc e Kukururu), eles conseguiram selá-lo, mas agora ele está de volta, o Professor acha que ele é uma fonte de energia que ele pode controlar, mas não faz idéia do erro que está cometendo.

Elc vê algo nas ruínas e corre para lá, trata-se do Hien, a nave que ele usava em suas aventuras, talvez possamos usá-la para chegar em Sky Castle, mas Elc diz que vai levar algum tempo até colocá-lo em funcioanento então ele diz para informarmos o que aconteceu ao Guildmaster e encontrar uma maneira de selar o Dark One, ele fala para procurar um mago chamado Gogen, pois ele pode saber como fazer isso, pois bem, faça todo o caminho de volta até o Hovercraft, agora podemos acessar qualquer lugar do mundo, mas por hora, siga para Parute na parte sudoeste do mapa e vá para o Hunter's Guild em Paltos, entre na sala ao norte para relatar tudo ao Guildmaster e finalmente concluir essa missão, o Guildmaster diz que irá contatar todas as guildas do mundo para descobrir o paradeiro de Gogen, e que devemos checar outras guildas sempre que possível para mais informações.

Examine a parede e você verá que há novos monstros procurados, segue a lista abaixo.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Neros	Digarta Wilds	500G	Dark Protector
Starius	Parute Desert	450G	Nada
Grodos	Dartanelle Beach	500G	Tem's Root
Drifter	Dartanelle Beach	450G	Light Alloy
Icaruss	Tolarka C. Ruins	500G	Dark Fragment
Valdimos	Tolarka C. Ruins	450G	Recovery Tonic

Você pode caçá-los agora se quiser, com excessão de Neros, pois Digarta Wilds ainda não está disponível, se seguiu a risca esse detonado deve estar cheio de ótimos itens de síntese, então olhe a lista sínteses mais abaixo e faça alguns ótimos equipamentos para seus personagens, quando terminar, volte ao Hunter's Guild e um funcionário dirá que o Guildmaster tem novas informações, vá até a sala dele e ele dirá que Gogen provavelmente está em Jiharta, mas não sabe exatamente onde, (essa cena é essencial para destravar uma missão um pouco mais a frente.) pois bem, quando estiver pronto, a próxima missão está disponível na guilda de Paysus, siga para lá, mas antes de aceitar a missão dê uma olhada nos novos monstros procurados de Jiharta.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Tree Giant	Mt. Amaidar Path	500G	Earth Amulet
Heaven's Hell	Mt. Amaidar Path	450G	Hyper Alloy Rod
Big Firebird	Romastor River	500G	Flame Fragment
Pistulation	Romastor River	450G	Litch Ring
Old Tree King	Kaoyan Forest	500G	Super General Tonic
W. Plantanator	Roma Lake Shore	450G	Dark Vest

#####

Descrição: Iga não entende porque os monges não progridem em seu treinamento.

Siga para o Templo de Amaidar e Iga dirá que os monges estão com a algum problema que está atrapalhando o treinamento deles, mas não dizem o que é, talvez por medo de ofendê-lo e por isso ele acha que alguém de fora pode ter mais sucesso em descobrir o problema, o grupo segue para a sala de treinamento, fale com todos os monges duas vezes e o grupo irá perceber que eles não estão confiantes em suas habilidades e o fato de estarem sempre no templo os deixa entediados, eles temem que se acontecer outro desastre eles não estarão prontos para ajudar as pessoas, o grupo então informa a Iga que confessa que as vezes ele também se sente assim por isso pede ao grupo que compartilhe suas experiências com os monges, escolha a primeira opção e o grupo é levado por Tikva de volta a sala de treino, na hora de fazer o discurso, você pode escolher entre Alec, Marsia e Velhart, escolha qualquer um, o discurso será um desastre, tente novamente com outro e o resultado é o mesmo, então eles concluem que falar não adianta e o melhor a fazer é mostrar, Velhart então resolve lutar com os monges para mostrar sua técnica, você irá enfrentar 6 batalhas seguidas só com ele, se estiver por volta do nível 50 será mamão com açúcar, os monges ficam impressionados com a força de Velhart e entendem que precisam treinar mais duro para ficarem fortes, o grupo então informa Iga que decide abrir o templo ao público para estimular os monges a treinarem mais duro, missão completa, você ainda verá uma cena romântica entre Marsia e Tikva, a próxima missão está na Guilda de Paltos, mas ATENÇÃO: Ela só estará disponível se você tiver completado com sucesso as missões 66 e 68.

#####

MISSÃO 71 - CRISE NA FAMÍLIA ROCHEFORT

Descrição: Anrietta Rocheforte promete uma grande recompensa para alguém forte o bastante para vencer um torneio de artes marciais.

Siga para a Mansão Rochefort e Anrietta diz que quer participar do novo torneio de casais de Catch Mamaman e quer que Alec seja o parceiro dela, após a conversa o grupo segue para a Arena, você irá enfrentar Zenden e Pamela novamente, apenas mantenha Anrietta o mais longe possível dos dois, pois ela está em um ridículo nível 1 e mesmo um ataque de Pamela pode derrubá-la e se a batalha terminar com ela nocauteada, a missão falhará, vencida a batalha, nossa missão estará completa, a próxima missão está na guilda de Testa, ao chegar lá dê uma olhada na parede para ver os novos monstros procurados de South Sularto.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Terraster	Hell Plain	500G	Emblem of Lark
Hellister	Hell Plain	450G	Super Amazing Herb
Grief Wing	Dongle Cape	500G	Vlad Wand
Anamagone	Dongle Cape	450G	Soul Herb
Hellman	South Wharf	500G	Dark Spear
Cackler	South Wharf	450G	Super Potent Apple

Você também pode querer dar uma passada no Cassino de Pandira, pois há novos itens para serem trocados por chips, alguns bem interessantes.

#####

MISSÃO 72 - EXPLORAR A MASMORRA DO TESOURO

Descrição: Muitos hunters enviados para explorar o recém descoberto Kutao Temple não retornaram, siga para lá e tente resgatá-los.

O Templo fica em uma caverna ao sul entre Hell Plain e Dongle Cape.

KUTAO TEMPLE

Logo na entrada você encontrará Tosh que veio investigar o local, se quiser, pode convidá-lo para se juntar ao grupo, ao entrar pegue no baú um EARTH FRAGMENT, esse lugar é um verdadeiro labirinto e é muito fácil se perder aqui, então preste bastante atenção nas direções que eu der, a partir do baú siga sul e então oeste duas vezes para achar uma escada para o segundo andar, entre na sala logo a direita e pegue nos baús 1 BLACK TALISMAN, 1 DARK FRAGMENT e 1 EARTH AMULET, volte, siga um pouco para o sul e entre na sala da esquerda, pegue nos baús 1 WIND FRAGMENT, 1 DARK AMULET e 1 DARK FRAGMENT, volte e ande mais um pouco para o sul, entre na sala a direita, derrote os monstros e continue pela direita e então siga sul para achar um baú contendo 1 PALO NUT, volte e então siga pela direita para achar um baú contendo 1 WIND AMULET, siga norte e examine a placa de pedra, volte e siga leste e depois sul para encontrar um hunter perdido, após a conversa, escolha a primeira opção para levá-lo até a escada para o primeiro andar, siga norte duas vezes, leste, derrote os monstros e leste novamente, ande para o norte e ao chegar na escada o Hunter segue sozinho, volte até a sala onde o encontrou e siga sul e depois oeste.

Você encontrará mais dois hunters, mas eles não estão afim de ser resgatados e sim de nos impedir de pegar os tesouros daqui (pois sim, vão sonhando!), acabe com eles e eles fugirão, siga leste, derrote os monstros, leste novamente e então sul, você encontrará aqueles hunters novamente e dessa vez eles trouxeram reforços, acabe com eles e fugirão novamente, siga oeste e derrote os monstros, oeste novamente, sul, derrote os monstros e então siga oeste duas vezes, parece que esses dois realmente não aprendem, chute o traseiro deles mais uma vez, siga sul duas vezes para chegar num corredor com três salas, na da esquerda tem três baús contendo 1 SHIMMER STONE e 2 LIGHT ALLOY, na sala do meio você pode se recuperar e salvar, na sala da direita você verá quatro pedras pretas na parede que podem ser pressionadas, cada uma faz que com que a entrada ao norte te leve a um local diferente, pois bem, pressione a pedra logo a direita da entrada, (a que tem 3 linhas cruzadas) e siga norte, desça a escada para chegar ao terceiro andar.

Siga para a sala a esquerda e examine a placa de pedra, siga para a sala a direita para mais quatro pedras pretas, novamente pressione a pedra com 3 linhas cruzadas e siga norte, siga pela direita e pegue no baú 1 TOUGH ALLOY, volte e siga pela esquerda até ver uma entrada ao norte, siga por ela e examine a placa de pedra, volte até a sala com quatro caminhos e siga norte, aquele hunter encenqueiro aparece pedindo ajuda, pois sua companheira foi levada por monstros e como nós somos muito legais, vamos ajudar, derrote os monstros e os dois pedem desculpase deixam o templo, siga norte e pegue nos baús 1 PARADE COAT e 2 RAD'S REAGENT, siga sul duas vezes e entre na próxima sala ao norte, examine a placa de pedra e volte, entre na próxima sala ao norte, derrote os monstros e continue norte para encontrar 3 baús contendo 1 DARK FRAGMENT, 1 SWIFT ARMLET e 1 MISTERIOUS ORE, Volte sul duas vezes e entre na sala mais a direita, siga norte sem mexer em nenhuma pedra preta, novamente siga norte sem mexer em nada e examine a placa de pedra, volte e pressione a terceira pedra, siga norte e pegue nos baús 1 STRENGHT ARMLET, 1 DELIGHT HEEL e 1 MISTERIOUS ORE, volte e pressione a quarta pedra, vá seguindo norte, derrotando os monstros até encontrar três baús contendo 1 RAD'S REAGENT, 1 KING'S IMAGE e 1 PROTECTION ARMLET, volte e pressione o segundo botão.

Siga norte e você encontrará dois hunters feridos, eles dizem que outra companheira seguiu em frente para procurar medicamentos e até agora não voltou, siga norte, pressione a segunda pedra e siga norte mais uma vez, então norte, leste, norte, oeste duas vezes e norte duas vezes para encontrar a outra hunter, ela está bem e encontrou o medicamento que procurava, ela então voltará para seus companheiros, continue norte e pegue nos baús 1 MAGIC

ARMLET, 1 TOUGH ALLOY, 1 MISTERIOUS ORE, 1 DECORATOR e 1 ROMANCING STONE, esse último é um acessório que REDUZ O CUSTO DE MP A ZERO, equipe imediatamente em Alec ou Marsia, você decide, vá seguindo sul até encontrar novamente a hunter, ela nos levará a seus companheiros e usará o remédio neles, escolha a primeira opção para dar o fora daqui e finalmente completar essa missão, a próxima está na guilda de Paltos.

#####

MISSÃO 73 - EQUIPE DA GUILDA: A NOVA GERAÇÃO

Descrição: Devido ao aumento da criminalidade a guilda de Paltos é incapaz de treinar novos hunters

Essa é a missão que foi destravada quando você recebeu informações sobre Gogen, pois bem, ao aceitar a missão Alec será levado a sala do Guildmaster, a secretária dirá que você será instrutor de algumas crianças que futuramente serão funcionários da guilda, você terá a ajuda de Yanm, o careca a esquerda, Yanm diz que você deverá ajudar os recrutas a treinar técnicas de comunicação, você dirá uma mensagem para o primeiro e eles passando de um para outro, o último deverá dizer exatamente a mensagem original, inicialmente Yawn fará um teste e entregará uma mensagem para ser passada adiante, no final mensagem entregue estará totalmente errada, agora sim é pra valer, preste bastante atenção na mensagem, cada recruta irá passar a mensagem ao próximo, se houver uma palavra errada, aperte X imediatamente para corrigir, mas cuidado, se apertar numa palavra certa o recruta começa a perder a confiança e se isso acontecer três vezes ele desistirá e a missão falhará, por isso, é bom ter salvado antes, pois é pouco provável que você complete essa de primeira, de qualquer forma, quando conseguir, Yawn dará outra mensagem, apenas repita o procedimento e quando conseguir a missão estará completa, a próxima missão está disponível na Guilda de Itio, siga para lá, antes de aceitá-la, dê uma olhada na parede para ver os novos monstros procurados de Eteru Isle.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Phreakar	Tohde Bridge	500G	Diablo Edge
Shiverall	Mormo Plain	450G	Life Fruit
Gahveone	Mormo Plain	500G	Super General Tonic
Strike King	Lukae Riverbank	450G	Mind Smasher
Winky Hugger	Lukae Riverbank	500G	Slumber Blade
Will Sapper	Kiska Marsh	450G	Vitality Fruit

#####

MISSÃO 74 - PROTEGER O CARREGAMENTO DE MATERIAIS

Descrição: Trabalhadores estão usando Midoro Swamp como depósito temporário e precisam de um hunter para proteger suas mercadorias.

Siga para Midoro Swamp em Ragnark, você encontrará Shu que também está trabalhando nessa missão, ele diz que devemos proteger as mercadorias de monstros, mas que uma parte do grupo deve ajudar a carregar as mercadorias para o transporte, Alec e Velhart ficarão no grupo de luta contra monstros, você deve escolher mais um, fale com Shu para escolher, aconselho a escolher Theo, pois talvez tenham alguns monstros novos para capturar, Shu então mostra o limite que não deve ser ultrapassado pelos monstros, se um só passar, a missão falhará, após algum tempo um grupo de monstros aparece, use seus melhores ataques para acabar com eles rápido, após a batalha, Shu pedirá para Alec ceder mais um membro da equipe para ajudar a carregar o transporte, assim você ficará apenas com Alec e Velhart, mais um grupo de monstros aparece, acabe com eles e então os marinheiros irão carregar a última leva de mercadorias, Alec pergunta a Shu pra onde vai essa mercadoria, mas antes que ele diga alguma coisa, mais monstros aparecem, Shu vai nos ajudar nessa

batalha e você também terá os outros membros do grupo de volta, acabe com os monstros e Shu revela que as mercadorias são materiais que Elc solicitou para reparar o Hien, Shu então parte para entregá-las e esta missão estará completa, a próxima missão está na guilda de Renn, ao chegar lá examine a parede para ver os novos monstros procurados de Forestamore.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Nibbler	Astorny Bridge	500G	Rad's Reagent
Backbiter	Karkado Mountain	450G	Platinum Robe
BTL-DK	Karkado Mountain	500G	Misterious Ore
Hellspawn	Karkado Mountain	450G	Red Talisman
Aurora	Noalis Forest	500G	Life Fruit
Vorforea	Noalis Forest	450G	Wind Fragment

#####

MISSÃO 75 - ATENDER A EXPOSIÇÃO DO ARTISTA

Descrição: Uma grande exibição está sendo montada por um jovem pintor que já se hospedou na pousada de Renn, o dono solicita um hunter para escoltar o pintor ao local da exibição.

Siga para a pousada, mas não tem ninguém em casa, Monaire (a mulher que te ajudou na missão 16), então chega e diz que Girth terá uma exibição de suas obras em Paltos, para comemorar Dan, o dono da pousada, Lan, sua esposa e Leimi, a modelo que posou para ele resolveram preparar uma bebida especial e foram procurar os ingredientes dela, só que já faz muito tempo que eles saíram e Monaire está preocupada, depois que ela se fo,r siga para Noalis Forest, derrote os monstros para salvar Lan, em seguida vá para Karkado Mountain Range e derrote mais monstros para salvar Dan, por fim, vá para Corélia Pass e derrote os monstros para salvar Leimi, após a cena, nossa missão estará completa, a próxima missão está na guilda de Paysus.

#####

MISSÃO 76 - ENTREVISTAR O MAGO MESTRE GOGEN

Descrição: Encontre o mago Gogen que tem informações de como selar o Dark One.

Siga para o Spell Institute em Rushaht e entre na sala a esquerda, você encontrará um velho amigo, Tengaron, ele dirá que Gogen está um local chamado Elbow Cape a leste de Paysus, siga para lá.

|1.9 - CAPÍTULO 8 - O AÇO ETERNO|

+-----+

ELBOW CAPE

Ao entrar, Gogen irá aplicar uma série de testes para testar sua capacidade, é bem simples, há um baú aqui e quando você se aproximar, ele fugirá de você, seu objetivo é cercá-lo num canto e pegar o que tem dentro, repare que tem umas estruturas marrons, uma pequena a direita da entrada sul e duas maiores a esquerda, pois bem, faça o baú ir para o norte até o final, esquerda até o final, sul até o final, direita até a estrutura pequena, norte duas vezes e esquerda até o final, pegue 1 SRENGHT NUT e siga norte, agora são dois baús, aproxime-se dos dois para mover um para o norte e outro para a esquerda, mova este ultimo para a esquerda e depois norte duas vezes, mova o outro para a esquerda duas vezes e então norte, pegue 1 LIGHT AMULET e 1 RECO POD, siga pela direita para mais dois baús, mova o que está ao sul para o norte até a parede, mova o outro para a esquerda duas vezes, norte e então direita pegue

1 LIGHT FRAGMENT e 1 LIFE NUT, siga pela porta ao sul.

As coisas estão começando a complicar, agora são três baús, empurre o da esquerda para o norte até a parede, então direita até a parede, empurre o do meio para o norte duas vezes e então direita até a parede, empurre o da direita para o norte até a parede e direita até a parede, pegue 1 SOUL HERB, 1 LIGHT FRAGMENT e 1 WHITE TALISMAN, siga sul para a próxima sala, putz, agora são quatro baús, muito bem, mova o baú noroeste para o norte até a parede, mova o baú sudoeste para a direita uma vez e norte até a parede, mova o baú nordeste para o sul uma vez, mova o baú sudeste para o norte uma vez, isso o fará virar a esquerda, mova-o nessa direção duas vezes e norte até a parede abra-o para pegar 1 STRENGTH NUT, agora aproxime-se do baú a direita do baú aberto pela direita para fazê-lo se mover para o sul, mova-o para a esquerda duas vezes e norte até a parede, agora mova o baú nordeste para a esquerda até a parede, norte uma vez e norte até a parede pegue 1 LIGHT FRAGMENT, 1 RECOVERY TONIC e 1 MAGIC SPRIG, siga sul e desça a escada a direita.

Você chegará em um corredor com mais três portas e uma escada mais a direita, entre na sala da esquerda, você verá umas orbes com uns painéis cinza embaixo, ambos irão acender em uma certa ordem, mas não preste atenção nas orbes e sim nos painéis, você deve pisar neles nessa mesma ordem para acender as 5 orbes, da esquerda para a direita vamos chamá-los de 1, 2, 3, 4 e 5, pois bem, pise na seguinte ordem: 3, 1, 5, 2 e 4 (não tenho certeza se essa ordem muda de jogo pra jogo, mas acho que não), entre na sala ao norte e pegue nos baús 1 MAGIC SPRIG, 1 LIFE FRUIT e 1 PALO NUT, volte ao corredor e entre na porta do meio, agora você deve acender 8 orbes, pise nos painéis na seguinte ordem: 1, 3, 4, 5, 4, 3, 4 e 1, entre na sala ao norte e pegue nos baús 1 RECO POD e 1 POTENT VIOLET FRUIT, volte ao corredor e entre na porta da direita, agora são 9 orbes para acender, pise nos painéis na seguinte ordem: 1, 2, 3, 1, 3, 4, 3, 2 e 1, siga norte e pegue nos baús 1 PALO NUT, 1 BATTLE SUIT e 1 MAGIC POWER NUT, volte ao corredor e desça a escada a direita.

Entre na porta do meio, (a escada a esquerda leva a um beco sem saída) um monte de clones de Alec aparecerão e irão se movimentar em diferentes direções ao mesmo tempo em que você movimenta o verdadeiro, apenas preste atenção no(s) Alec(s) que se movem na direção em que você aperta o direcional e não deve ter problemas, na sala seguinte, quase a mesma coisa, a diferença é que agora você pode cair no abismo e ter que fazer tudo de novo, o lado bom é que você pode derrubar os clones no abismo e facilitar as coisas, na terceira sala, o mesmo procedimento, passando dela você finalmente encontrará Gogen, Alec conta a ele a situação e ele diz que o Dark One já foi selado duas vezes, a primeira vez foi com uma Arca construída pelos Guadiões nos tempos antigos, então o Rei de Romalia quebrou o selo e destruiu a arca e a segunda vez foi quando Arc e Kuku se sacrificaram para selá-lo novamente, pois eles faziam parte de uma linhagem especial e como não deixaram descendentes, não há o que fazer, mas o grupo então propõe construir uma nova Arca, Gogen fica surpreso com a determinação deles e diz que talvez seja possível, mas precisarão dos seguintes materiais: ETERNAL FLAME, ETERNAL ICE, ETERNAL TREE BRACH e ETERNAL STEEL, ainda assim, esses materiais não serão suficientes, mas por hora, Gogen diz para encontrá-los, quando isso acontecer, devemos voltar aqui para ele explicar o resto, após a conversa o grupo sairá da caverna.

ATENÇÃO: Essa missão será completada quando você falar com o Guildmaster em Paltos, mas se fizer isso, não poderá completar a missão 78 e se ela já estiver em andamento você terá que abortá-la, então, se quiser completar todas as missões do jogo, deixe para terminar essa depois.

A próxima missão está na Guilda de Gislem, ao chegar lá, dê uma olhada na parede para ver os novos monstros procurados de North Sularto.

NOME	LOCAL	RECOMPENSA	DROP/STEAL
Pestario	Galecki Falls	500G	Mint
Soulizar	Sabi Wilds	450G	Recovery Tonic
Deudas	Galecki Falls	500G	Super Alloy Spear
Celluloid	Ruined City	450G	Shimmer Stone
Spooky Slot	Sabi Wilds	500G	Antipersonnel Bomb
Rehith	Ruined City	450G	Tough Alloy

Há também novos prêmios em Danger Dome, você pode querer dar uma olhada, mas a essa altura do jogo, você deve ter coisa melhor, só não se esqueça de salvar antes de cada batalha.

#####

MISSÃO 77 - ONDE ESTÁ O HUNTER HEDIONDO

Descrição: Melissa, que está aguardando em Sabi Wilds, afirma que um Hunter maligno está tentando matá-la.

Siga para o local indicado e você encontrará Melissa, mas ela está apavorada e desconfia de nós, depois de alguma insistência ela resolve se abrir e revela que um grupo de bandidos atacou a vila dela, ela então foi buscar ajuda na guilda, mas quando os hunters chegaram, viram que os bandidos eram muito fortes e resolveram se juntar a eles e então destruíram a vila e mataram quase todos os habitantes, os únicos sobreviventes foram ela e o Elder da vila, Alec acha isso um absurdo, mas Melissa jura que foi isso que aconteceu e diz que agora um desses hunters quer matá-la para encobrir a verdade, logo um grupo de hunters chega liderados por Aura, que você conheceu na missão 14, Alec pede explicações, mas um sujeito que está com eles chamado Tristate, diz que nós somos os vilões (mas o que diabos está havendo aqui?), ele então manda Aura nos enfrentar e vai atrás de Melissa, derrote-os e após a batalha, você descobre que Aura estava trabalhando em uma missão idêntica a nossa, logo o grupo conclui que um dos dois, Melissa ou Tristate, está mentindo, o grupo então segue para Ruined City onde descobrem que os dois estavam mentindo e tudo não passou de um plano para enfraquecer o Hunter's Guild e abrir caminho para os bandidos agirem livremente, o grupo fica possesso e parte para o ataque, acabe com esse malandro e nossa missão estará completa, a próxima está na guilda de Paltos.

#####

MISSÃO 78 - O SONHO DE RAIA

Descrição: A arena está realizando uma audição para cantores e dançarinos, Raia solicita alguém para dançar com ela.

Siga para a arena e entre na sala a direita, após alguma conversa, Raia aparece e diz que precisa de alguém para dançar enquanto ela canta, ela diz que precisa de alguém criativo e que tenha boa memória, o grupo encontra as candidatas perfeitas em Cheryl e Marsia, depois que Raia sair, os recepcionistas dirão que ela tinha um namorado que também sonhava em se tornar cantor, quando ele finalmente realizou esse sonho, acabou morrendo no Grande Desastre, desde então Raia tomou o sonho para si, o grupo sai da sala onde Raia está esperando, agora vamos praticar um pouco, é bem simples: Enquanto Raia canta ela mandará sinais para Cheryl e Marsia dançarem, aperte círculo para Cheryl e quadrado para Marsia, mas só quando eles acenderem, você pode praticar quantas vezes quiser, quando achar que está pronto, escolha a segunda opção e o grupo segue para a arena, então você descobrirá que a audição é para escolher uma cantora para cantar no aniversário de 15 anos de Anrietta, pois bem, você terá que assistir algumas apresentações antes de Raia entrar em cena e isso pode ser realmente maçante, mas aguente firme e quando chegar a vez de Raia, Anrietta ao ver que Alec está envolvido, resolve "ajudar" e entra para o

grupo de dançarinas, apenas faça como no treino (aperte X para Anrietta), não precisa acertar 100%, se conseguir pelo menos 35 pontos dos jurados, a missão estará completa, veja mais algumas cenas na festa de Anrietta, a próxima missão está na guilda de Renn.

#####

MISSÃO 79 - A VILA AMALDIÇOADA DOS HEMO-JIS

Descrição: Um grupo de Hemo-Jis invadiu Vernica e transformou todos os habitantes em Hemo-Jis.

Siga para Vernica e você encontrará Portia, a garota que Alec ajudou na missão 31, ela diz que a Item Society desenvolveu munições especiais para essa situação e é aí que Cheryl entra em cena, ela deve disparar munições de Power Jelly para curar os habitantes de Vernica e ao mesmo tempo disparar munição repelente para espantar os Hemo-jis selvagens, mas é preciso ter cuidado para não se confundir, os habitantes transformados são os que usam um chapéu listrado, use os direcionais para mirar e aperte X para disparar as balas repelentes e Círculo para disparar as balas de Power Jelly, cuidado, se você acertar um Hemo-Ji selvagem com a Power Jelly ele virá pra cima de Cheryl e então um companheiro entrará na frente para protegê-la, se todos os companheiros se tornarem Hemo-jis, a missão falhará, quando você salvar 10 habitantes a missão estará quase completa, você ainda terá que acabar com mais alguns hemo-jis no celeiro, mamão com açúcar, após os agradecimentos da população, a missão estará cumprida, a próxima está na guilda de Testa.

#####

MISSÃO 80 - AJUDAR NA FESTA DO CASSINO

Descrição: O dono da pousada de Pandira quer dar uma festa no Cassino, mas está com pouca mão de obra.

Siga para a pousada em Pandira, o dono explicará que um dos uniformes dos funcionários é... pequeno para eles e precisa de alguém (do sexo feminino) que possa vesti-lo e essa pessoa terá de servir os convidados na festa, a princípio Cheryl se oferece, mas não demora muito para o dono perceber que o temperamento da garota pode ser um problema, então sobrou para Marsia, após a cena, você terá que atender os pedidos dos clientes, preste atenção em quem pede e no que ele pede e sirva de acordo, você terá que fazer isso três vezes, relaxa, o tio vai te dar uma ajuda:

ROUND 1 - A mulher a esquerda quer vinho (Wine), o homem a direita quer cerveja (Beer) e o cara mais ao sul quer leite (milk).

ROUND 2 - O homem a esquerda quer Vinho, o cara a direita quer cerveja, a mulher um pouco ao sul deste quer Whisky e o garoto ao sul quer leite.

ROUND 3 - O homem mais a direita quer Wisky, o outro a esquerda dele quer cerveja, o casal a direita quer leite e a mulher ao sul quer vinho.

Quando terminar a missão estará completa, agora você também pode terminar a missão 76, falando com o Guildmaster em Paltos, após isso, vá para qualquer outra guilda do mundo e você será informado que há novidades na busca pelos materiais da Arca, volte para a guilda de Paltos e após receber novas informações do Guildmaster, aceite a próxima missão.

#####

MISSÃO 81 - ENCONTRAR O AÇO ETERNO

Descrição: Informações levam a crer que o Aço Eterno pode ser encontrado em Cariote Cave.

Siga para a caverna, eu realmente não estou afim de escrever o caminho novamente, então volte até a missão 69 e se oriente, apenas tenha em mente que você não precisa mais puxar alavancas ou abrir baús, logo você irá encontrar Dorvan e sua família que decidiram abrir uma loja aqui, eles dizem que é muito pouco provável que o Eternal Steel esteja aqui, Alec concorda e diz que talvez haja algum artefato feito com esse metal, se quiser usar os serviços da família, fique a vontade, de qualquer forma, volte por onde veio e Dorvan te leva por um atalho até a entrada, volte para Paltos e entre no museu, a direita da casa de Gruga, o grupo procura entre as armas uma que seja feita de Eternal Steel, então um homem chega e diz que não encontraremos nada aqui e nos mostra a estátua do guerreiro lendário Mateus, ele diz que a espada dele era feita desse metal, mas ela foi roubada por um guerreiro traiçoeiro que matou Mateus usando uma flecha envenenada e roubou sua espada, há rumores que o espírito desse guerreiro ainda vaga por aí e o lugar mais provável para encontrá-lo é em um arena antiga que fica em um local chamado Digarta Wilds a leste daqui, siga para lá então.

Ao entrar Velhart desafia o espírito e este logo aparece, mas ele é muito forte e Velhart leva uma tremenda surra, o grupo então acha que talvez Gruga saiba uma maneira de derrotá-lo, vá falar com ele em sua casa, ele diz que Velhart precisa superar a fraqueza dentro de si se quiser vencer, ele diz há alguém na Arena que pode ajudar, siga para lá para encontrar Catch Mamaman, ele está praticando sua locução para o próximo torneio, após a conversa, você encontrará Elena, ela diz que Gruga mandou que nós fossemos até a Mansão Rochefort falar com Sebastian, o mordomo de Anrietta, siga para lá, durante a cena, Sebastian diz para irmos falar com Raia na recepção da Arena, siga para lá, os funcionários dirão que ela está em Dartanelle Beach, vamos para lá, você encontrará Raia cantando, durante a conversa, Shante aparece e pede a Raia para cantar no Pub dela em Itio, Raia fica radiante e diz que vai arrumar as malas, depois que ela sai, Shante pergunta a Velhart se ele compreendeu a mensagem de Gruga, ela então explica que Gruga o mandou para observar várias pessoas se esforçando ao máximo para realizarem seus sonhos e que Velhart apenas luta para vencer, enquanto ele pensar assim, nunca conseguirá derrotar o espírito, Velhart então entende que deve focar em salvar o mundo com seus amigos e diz que agora está preparado, siga então para Digarta Wilds e você enfrentará o espírito somente com Velhart.

=====
CHEFE: Ghost Warrior

Se estiver em nível 60 pelo menos (eu estava em 63), essa batalha será uma baba, apenas ataque normalmente, ou dependendo do seu HP, use Omega Buster, logo esse fantasma será exorcisado.

=====
Após a batalha, o espírito finalmente pode descansar em paz e você rebera o ETERNAL STEEL, missão completa, volte para Hunter's Guild e vá falar com o Guildmaster para receber novas informações, ele diz que a Eternal Tree está em algum lugar de Forestamore.

|1.10 - CAPÍTULO 9 - O RAMO DA ÁRVORE ETERNA|
+-----+

Agora você pode entrar em Digarta Wilds para caçar o último monstro procurado, bem como capturar novos monstros com Theo, a próxima missão está na guilda de

Paysus.

#####

MISSÃO 82 - A VERDADE SOBRE A ACADEMIA

Descrição: O bibliotecário Mozart está reunindo informações sobre a Academia e quer falar com qualquer hunter que tenha tido contato com eles.

Siga para a biblioteca, Mozart lhe fará uma série de perguntas sobre a Academia, você só tem que responder corretamente, a primeira pergunta será qual membro da Academia você conheceu primeiro, fale com Mozart novamente para dar a resposta que é Sharon, você irá rever a cena onde Sharon ajuda Alec e Lutz com um bando de Rocs, a próxima será quem foi o hunter que te ajudou a recuperar a Water Sphere de Testa, a resposta é Shu, reveja a cena onde Shu recupera a Water Sphere, a próxima pergunta é que salvou Tikva da Academia, a resposta é Marsia, reveja a cena, a última pergunta é quem roubou o troféu no torneio de Paltos, resposta: Velhart, missão completa, a próxima está na guilda de Gislem.

#####

MISSÃO 83 - ONDE ESTÁ O DOCUMENTO SUMIDO

Descrição: Elnan procura um documento que ele acredita ter sido roubado por um membro de outra Item Society.

Siga para Item Society em Society Village, Elnan dirá que um documento secreto foi roubado antes de ser analisado, o problema é que ele não tem título e nós teremos que pedir informações em outras sociedades ao redor do mundo, oh well, vá para Weapon Society e fale com todos para descobrir que o título do documento é "Secret of Itemass", siga para Testa e fale com o cientista na Item Society, em seguida vá para Paysus e faça a mesma coisa, em seguida vá para Paltos e na Weapon Society de lá, fale com um rapaz chamado Horace, volte para Testa e fale com o cientista na Weapon Society, volte para Society Village e fale com Elnan, em seguida volte a Paltos e fale novamente com Horace, após a cena, você finalmente encontrará o Secret of Itemass, volte para Society Village e entregue-o para Elnan para completar essa missão, a próxima está na guilda de Renn.

#####

MISSÃO 84 - PROTEGER O TESOURO DE VERNICA

Descrição: Bandidos ameaçam queimar a Vila de Vernica se o Elder não entregar o tesouro deles.

Aconselho a salvar antes de aceitar essa missão, pois ela será iniciada imediatamente, um aledão chega para levar o grupo a Vernica, chegando lá, Lutz e Velhart discutem sobre o fato dos aldeões não se defenderem, na casa do Elder, ele mostra ao grupo o tal tesouro, a Wind Pearl, ela é como a Water Sphere de Testa, só que nesse caso ela faz com que sopra uma brisa suave sobre a vila, o que ajuda nos cultivos, um barulho então é ouvido e o grupo corre para fora, uma gangue de ninjas aparece e exige a Wind Pearl, obviamente o grupo recusa e parte para o ataque, mas os ninjas são muito rápidos e nos dão um cacete acachapante, e eles eram apenas três de dez, os ninjas vão embora, mas dizem que voltarão logo com os outros sete membros, após se recuperarem, o grupo pensa numa estratégia para derrotá-los, Velhart tem idéia de interceptá-los em Astorny Bridge pois já que a ponte é estreita, isso limitaria os movimentos deles, o resto do grupo discorda, pois acha arriscada ir pra lá e deixarem a vila desprotegida, mas Velhart decide ir sozinho e Lutz vai atrás dele, já na ponte não demora muito para os ninjas aparecerem, Lutz diz que ficará na retaguarda e cuidará de qualquer ninja que conseguir

passar por Velhart, os ninjas virão um de cada vez, aperte X para golpeá-los, você deve acertá-los no momento em que eles estiverem na frente de Velhart, espero que seus reflexos estejam bons, pois se deixar mais de 3 ninjas passarem, a missão falhará, ao conseguir, a missão estará completa, a próxima está na guilda de Testa.

#####

MISSÃO 85 - O ASSUSTADOR DEPÓSITO DE ANIMAIS EMPALHADOS

Descrição: Animais de pelúcia vendidos no Bazar estão se multiplicando enquanto ficam no depósito, investigue esse estranho fenômeno.

Siga para o Bazaar Control Office, o encarregado nos leva até o depósito e diz que a dona dos brinquedos os guarda aqui durante a noite, mas quando vão ver no dia seguinte, está tudo bagunçado e estranhamente nada é roubado, pelo contrário, brinquedos são adicionados, outro funcionário diz ainda que viu um homem estranho rondando a área, mas quando ele foi abordá-lo, ele fugiu, Alec pergunta quais brinquedos foram adicionados, mas o encarregado diz que só a dona pode saber e ela está na pousada, siga para lá e entre no primeiro quarto a esquerda para encontrá-la, Alec explica a situação e ela concorda em ajudar, de volta ao depósito a dona diz que não consegue distinguir os brinquedos dela nessa bagunça, então um mini-game começa, 4 brinquedos serão alinhados, apenas dois pertencem a mulher, você deve colocar os dois que você acha que são dela na fileira de baixo e então falar com ela para saber se você pegou os brinquedos corretos e se eles estão na posição correta, cuidado, você terá apenas 6 chances para acertar, se não conseguir a missão falhará, quando conseguir, irá para o próximo round, agora são 5 brinquedos, e você deve deixar 3 na fileira de baixo, ao conseguir, o grupo descobre que os monstros a mais são na verdade monstros de verdade, acabe com eles e a dona dos brinquedos pergunta como eles ganharam vida, Alec diz que eles eram monstros o tempo todo, mas foram sedados, a mulher então é atingida por um dardo tranquilizante e desmaia, Alec vai atrás do sujeito até o Bazar, agora você deve cercá-lo, use o direcional para se mover em uma certa direção, quando chegar perto dele, ele irá correr, você deve fazer com que ele passe na frente do vaso amarelo na loja de Chongara, se ele chegar na saída ao norte, conseguirá fugir e a missão falhará, quando conseguir pegá-lo a missão estará completa, chegou a hora de pegar mais um item para a Arca, siga para a guilda de Renn.

#####

MISSÃO 86 - ADQUIRIR UM RAMO DA ÁRVORE ETERNA

Descrição: A árvore eterna pode estar localizada em Forestamore, contate Hannah em Vernica para mais informações.

Siga para a casa de Hannah e ela falará sobre uma lenda de que a árvore eterna nasceu no início do mundo e é a mãe de todas as plantas, ela diz que o lugar mais provável para encontrá-la é Sealed Ruins, o lugar onde Theo conseguiu seus poderes de Cardist, pois bem, siga para Great Scar e entre no templo, o grupo tenta abrir a porta mais ao norte sem sucesso, um espírito então aparece e diz que a porta não se abrirá, pois há algum tempo o monstro guardião deste templo pôs um ovo, mas ele foi roubado e agora ele não confia mais nos humanos, o grupo então acredita que se puderem mostrar ao guardião que monstros e humanos podem viver em harmonia, talvez a porta se abra e quem melhor para demonstrar isso do que Lieza, pois bem, siga para o rancho, Alec explica a situação e Lieza diz que irá ajudar, mas para o guardião saber que os monstros estão felizes precisarão de música, então ela sugere que procuremos Poco, ela diz que não sabe exatamente onde ele está, mas talvez Renn seja um bom lugar para começar, siga para lá então, vá até o Pub e fale com o barman, ele dirá que Poco está na pousada, siga para lá então, suba a escada e entre no quarto

da direita para encontrá-lo, ele concorda em ajudar e segue para o templo, volte até o Rancho e fale com Lieza, ela levará os monstros para o templo, siga para lá então, assista a performance, a porta se abre um pouco, você deverá escolher outra música para tocar, escolha a segunda e a porta se abrirá totalmente, após a cena, o grupo a cruza.

SEALED TEMPLE

Siga pelo caminho sudeste, desça pelo cipó, siga em frente, derrotando os monstros que aparecerem no caminho até encontrar um baú contendo 1 WIND FRAGMENT, volte tudo até o começo e siga pelo caminho a nordeste, desça pelo cipó e veja uma cena onde Theo ajuda um pequeno monstro (agora ele também pode entender o que eles dizem, como Lieza), ele então pede que a gente o siga e desce por um buraco, a direita tem outro buraco com um cipó, examine-o e escolha a primeira opção para removê-lo, examine o outro buraco e escolha a primeira opção para colocá-lo, examine-o novamente e escolha a segunda opção para descer, remova o próximo cipó e suba de volta, coloque-o no buraco da direita, remova o cipó da esquerda e desça pelo buraco da direita, coloque o cipó no próximo buraco e desça, derrote os monstros e pegue nos baús 2 TEM'S ROOT, 1 YELLOW TALISMAN e 1 WIND FRAGMENT, suba, remova o cipó e suba pelo da esquerda, coloque o cipó no buraco da esquerda, remova o da direita e desça, coloque o cipó no próximo buraco e desça para chegar numa área maior, por enquanto, ignore o cipó a esquerda e siga sul.

Vença a batalha e continue sul, desça pelo cipó a direita e pegue nos baús 2 WISDOM TABLET e 1 EARTH FRAGMENT, volte, remova o cipó e coloque no buraco da esquerda, desça, derrote os monstros e desça pelo cipó a sudeste, pegue nos baús 1 WISDOM TABLET, 1 PHALANX, 1 GREEN TALISMAN, 1 EARTH FRAGMENT e 1 ROCKET BOMB, suba, remova o cipó e volte até o outro cipó que eu falei para ignorar e suba por ele, ponha o cipó no buraco da esquerda e remova o cipó do da direita, desça e então desça novamente, derrote os monstros e desça pelo buraco a sudeste, recupere-se, salve e siga para a área seguinte e ponha o cipó no próximo buraco, desça e siga para área seguinte, o grupo encontrará uma enorme centopéia que está devorando a Árvore Eterna, bom, não podemos deixar isso acontecer, então vamos a luta, ataque como quiser que ele vai ficar trocando a cabeça pela cauda e dessa forma se recuperando, após alguns turnos, o grupo recua e pensa numa maneira de derrotá-lo, o monstinho que Theo ajudou fala com ele e diz que pode impedir que o monstro se regenere, mas só se Theo transformá-lo em uma carta e é o que ele faz (não se preocupe, mesmo que você tenha 5 cartas, a cena ocorrerá normalmente), Theo então usa a carta no monstro que se transforma em um enorme escorpião, agora sim, é pra valer.

=====
CHEFE: Rootbytus

Ele tem um ataque físico poderoso, então evite chegar perto, ele também pode usar um ataque que pode envenenar quem for atingido, o grupo recomendado aqui é Alec, Theo, Marsia e Velhart, com Alec use Impulse Bomb, use qualquer magia de ataque com Marsia, Theo manda suas melhores cartas e Velhart ataca normalmente, ou usa Omega Breaker.

=====
O monstro caiu, mas parece que é tarde demais, pois a árvore está toda podre, mas Theo percebe algo no chão, parece que o monstinho que nos ajudou se transformou em uma semente, a semente da árvore enterna, o grupo decide plantá-la do lado de fora do templo e ela cresce num piscar de olhos, você então receberá o ETERNAL TREE BRANCH, missão completa.

Siga para Paltos e vá para o Hunter's Guild para receber novas informações do Guildmaster, parece que o Eternal Ice está em algum lugar de Jiharta, já chegaremos lá, por hora, a próxima missão está na guilda de Testa.

#####

MISSÃO 87 - AJUDAR A FAMÍLIA ENDIVIDADA

Descrição: Circunstancias adversas deixaram o cliente nadando em dívidas que ele não tem como pagar.

Siga para o hotel em Pandira, após uma cena com Tosh, suba a escada e entre no primeiro quarto para encontrar Pokkar e sua filha Amy, ele diz que a filha dele tinha um noivo chamado Duke e que ele queria abrir um negócio e Pokkar concordou em lhe emprestar o dinheiro, mas logo depois, Duke desapareceu e deixou uma dívida astronômica, Tosh então entra no quarto e diz que isso é coisa de um agiota e que vai nos ajudar, saia do hotel e fale com o sujeito de cabelo moicano a sudeste, logo o agiota chega, mas não está afim de cooperar, então o grupo decide encontrar Duke, fale com as pessoas na rua para saber que um sujeito foi visto esbanjando dinheiro no Cassino, siga para lá para ver Duke fazendo uma festinha com umas rapari... aham, digo, moças, mas Tosh acaba com a festinha e arrasta o safado para o quarto de Pokkar, o grupo explica a situação, mas Amy está cega de amor e perdoa Duke que dá o fora dali, Tosh não se conforma e vai atrás dele, Alec pede a Pokkar uma cópia do contrato com o agiota, escolha a primeira opção e Tosh voltará dizendo que Duke e o agiota estavam agindo juntos desde o início e que irão se encontrar em Hell Plain para fugirem depois, o grupo segue para lá, o agiota manda alguns capangas nos ataquem, Tosh será obrigatório nessa batalha, acabe com eles e após um desfecho inesperado, a missão estará completa, as duas próximas missões estão na Guilda de Paltos.

#####

MISSÃO 88 - PARAR O ESPADACHIM IMPOSTOR

Descrição: Após Varshil ser atacado por um espadachim, seu irmão saiu em busca de vingança, encontre-o antes que ele seja morto.

Siga para a Arena e entre na sala da esquerda para encontrar Varshill, ao ver Velhart ele se apavora e o acusa de tê-lo atacado, mas nós sabemos que isso não pode ser verdade e Varshil pensa melhor e confessa que não viu o rosto do seu algoz e logo todos concluem se tratar de um impostor, mas a notícia já se espalhou pela cidade e a reputação de Velhart está manchada, Varshill diz que seu irmão foi se vingar do espadachim e que provavelmente ele foi para Parute Desert, que é onde ele foi atacado, ao sair da Arena, o grupo encontra outro homem que diz foi atacado por um espadachim com uma espada enorme, mas desta vez em Tolarka Ruins, siga para lá então, um homem ataca Velhart, mas logo o grupo descobre que se trata do irmão de Vashil, ele resolveu se disfarçar como Velhart para atrair o verdadeiro, o grupo explica o que aconteceu e ele pede desculpas e volta para seu irmão, agora siga para Parute Desert, após a cena, o impostor aparece, acabe com ele e você descobrirá que ele era só um mau perdedor que foi derrotado por Velhart no torneio, após a cena a missão estará completa.

#####

MISSÃO 89 - INVESTIGAR A CAIXA MISTERIOSA

Descrição: Shulter, um pesquisador novato, solicita ajuda para identificar o conteúdo de uma caixa que ele encontrou no depósito da Item Society.

Siga para a Item Society para encontrar Shulter, ele leva Alec até o subsolo, mas antes que ele explique alguma coisa, alguém o chama e ele nos deixa aqui, logo o curioso do Lutz abre a caixa e um estranho gás sai lá de dentro, um a um, os membros do grupo terão sonhos onde revelarão seus desejos mais secretos (E acredite se quiser, o de Alec é o mais chocante hehehe!), após isso, a missão estará completa, simples assim, as duas próximas missões estão na guilda de Gislem.

#####

MISSÃO 90 - QUE TIPO DE PRESENTE?

Descrição: Um membro da Weapon Society solicita um hunter para encontrar um ítem que ajude a animar uma amiga deprimida.

Siga para Society Village e entre em Weapon Society para falar com Dario, ele diz que uma mulher entrou aqui outro dia e ele acha que ela queria falar com ele, mas logo depois ela saiu sem dizer nada e ele acha que ela está solitária e queria dar um presente a ela, Marsia sugere flores e Dario acha a idéia excelente, mas como ninguém aqui entende de flores, o grupo decide pedir conselhos a Hannah, em Vernica, ao chegar lá, Hannah diz que sem conhecer a moça fica difícil escolher a flor mais adequada e pergunta a Cheryl e Marsia que tipo de flores elas gostam, baseado nas repostas delas, Hannah diz para procurarmos em Ruined City e Roma Lake Shore, o grupo segue para o primeiro local, derrote os monstros e o grupo pega a FINE SAFLOWER, escolha a segunda opção para ficar com a flor e o grupo então segue para Roma Lake Shore, agora você terá que derrotar apenas os monstros verdes, deixando o Mandrake, quando conseguir, você conseguirá um INTELILLY, mais uma vez escolha a segunda opção e o grupo volta a casa de Hannah, ela diz que agora devemos procurar as flores favoritas de cada garota que conhecemos na nossa jornada, são elas: Lieza, Kulara, Sania, Raia e Anrietta, na verdade você só precisa pegar mais uma para completar a missão, então vá falar com Lieza já que é a que está mais perto, ela diz que sua flor favorita cresce em Karkado Mountain e que é preciso ter muito cuidado na hora de colhê-la, o grupo segue para lá, quando Alec for colher a flor escolha as seguintes opções nessa ordem: Terceira, primeira e segunda, você conseguirá uma TRIAFREL, você já pode voltar até Dario e entregar as flores a ele e a missão será completada, mas se quiser colher as flores para as outras garotas, fique a vontade, de qualquer forma, você descobrirá que a mulher que Dario queria presentear era aquela da lança que nós ajudamos na missão 22, após a cena, nossa missão estará completa.

ATENÇÃO: Se for até a Mansão Rochefort e falar com Anrietta no quarto dela, ela lhe dará a PRINCESS ANRIETTA FLOWER, você pode dar a flor ela de volta ou não, essa escolha irá afetar uma missão mais a frente, eu explicarei quando chegar lá.

#####

MISSÃO 91 - ESCOLTAR FUNCIONÁRIO DA GUILDA

Descrição: Doruel, um membro aprendiz da Hunter's Guild, quer instalar uma nova guilda.

Siga para Secret Path para encontrar Doruel que está dando uma mij... aham, digo, não importa, ele diz que quer instalar a guilda no meio da caverna e logo você descobre que ele é mais um membro da família de Dorvan (Oh boy!) e que eles instalaram suas lojas aqui e agora Doruel quer se juntar a eles, bom, após a cena, vá seguindo em frente e logo você encontrará Dorvan e Shilenna, eles pedem para se juntar ao grupo até o centro da caverna e Dorvan nos

oferece um novo tônico, o grupo toma e monstros aparecem, advinha o que acontece? Exatamente, o tônico faz com que o grupo perca HP e MP a cada turno, felizmente os monstros são muito fraquinhos, então acabe logo com eles, Shilenna pede desculpas e para compensar nos oferece um novo repelente de monstros e para nos tranquilizar ela diz que já testou neles mesmos, sabem o que isso significa, certo? Ao invés de repelir o líquido vai atrair mais monstros, derrote-os e após a cena continue em frente até encontrar Alban e Lumina, eles também querem se juntar a caravana, mas antes usam um item que supostamente melhora as habilidades especiais, mas acho que eu não preciso dizer que não dá certo e teremos que enfrentar alguns monstros sem poder usar magias, após a batalha, continue em frente até encontrar Rauvan, ele nos oferece um amuleto que aumenta a nossa defesa, e... bem, você terá que enfrentar mais alguns monstros sem poder usar ataques normais, apenas magias, após derrotá-los, a caravana finalmente chega ao centro da caverna e nossa missão está finalmente completa, chegou a hora de coletar o terceiro item para a nova Arca, siga para guilda de Paysus.

#####

MISSÃO 92 - COLETAR O GELO ETERNO

Descrição: Um item chave para construir a arca supostamente está localizado em Jiharta, contate o Arquimonge Iga para mais informações.

Siga para o Templo de Amaidar, Iga nos dirá que o Eternal Ice está em um lugar chamado Ice Galery, após a conversa siga para a área nevada ao norte do templo.

ICE GALLERY

Após a conversa siga para a próxima área, a parte mais clara do chão é bem escorregadia, se reparar bem ela é dividida em 8 colunas, pois bem, da esquerda para a direita pise na quarta coluna e quando parar na pedra vire a direita para chegar num baú com 1 WISDOM TABLET, siga então para a esquerda, sul, direita e sul para voltar, agora pise na sexta coluna, vire a direita, norte, esquerda, norte, direita e norte para chegar na próxima área, derrote os monstros e siga em frente, passe direito pela escada e siga até um baú com 1 ICE AMULET, agora sim suba a escada e siga até chegar em outra área escorregadia, agora o piso é dividido em 12 colunas, da esquerda para a direita, pise na nona coluna e vire a direita para chegar num baú com 1 WATER FRAGMENT, agora siga norte, esquerda, sul, direita, norte, direita, norte e esquerda para chegar na escada para a próxima área, siga em frente até chegar em outra parte escorregadia, recupere-se e salve.

Da direita pra a esquerda, pise na quarta coluna, vire a direita e pegue no baú 1 WATER FRAGMENT e 1 RAILA'S MIRROR mais ao sul, dê um passo para a esquerda e um para o sul, escorregue pela esquerda e depois norte, dê dois passos para a esquerda e escorregue para o sul, direita, sul, direita, sul, esquerda, norte, esquerda e sul para chegar em um baú com 1 BLUE TALISMAN, escorregue pra o norte e esquerda, dê um passo para a esquerda e escorregue para o sul, esquerda, sul, direita e norte para chegar num baú contendo 1 WATER FRAGMENT, vire a esquerda e depois norte e siga para a próxima área, derrote os monstros na área seguinte e continue em frente, mais monstros, derrote-os e na área seguinte o grupo se depara com uma espessa parede de gelo, o grupo tenta de tudo, mas nem mesmo a magia de Marsia consegue derretê-lo, ela diz que talvez Salubari, o diretor do Spell Institute saiba de um jeito, siga para lá então.

Ao chegar lá, Salubari diz que existe uma magia chamada Giga Plasma que seria capaz de quebrar o gelo, mas para aprendê-la, Marsia terá que derrotar sozinha os 6 magos elementais e só terá uma chance de fazer isso, Salubari diz que pode chamar os magos da Terra, Vento, Água e Fogo, mas não sabe onde estão os magos da Luz e das Trevas, mas que o mestre Harzan em Amaidar pode saber,

depois que ele sair, Marsia diz que não se sente confiante para aprender a magia e acha que Iga pode conhecer alguém mais qualificado, o grupo então segue para o Templo, Iga diz que Sania sabe muito de magia e talvez possa aprender a Giga Plasma, o Mestre Harzan então chega e antes que ele diga alguma coisa, Tikva fala que os magos estão meditando no topo da montanha e não podem ser interrompidos agora, Marsia então diz que vai falar com Sania e volta depois, siga para Paysus.

Siga pra o hotel e fale com a atendente, ela diz que Sania foi para a biblioteca, siga para lá então para encontrá-la, Sania diz que Marsia não deve deixar o medo dominá-la, pois ela tem amigos para apoiá-la, além de outra pessoa no templo e nos diz para voltar lá e ver por ela mesma, após a cena, volte ao templo e você será levado ao topo da montanha, lá, Tikva revela que o mago da luz e das trevas (sim, era um só) já morreu e que ele está treinando duro para assumir o lugar dele, Marsia então entende que não pode fugir, pois todos contam com ela, assim ela resolve enfrentar os outros quatro magos enquanto Tikva treina, volte para o Spell Institute (talvez seja bom salvar na pousada antes), entre na sala a esquerda e os magos estarão esperando, após a conversa, você terá que enfrentá-los sozinho com Marsia, se estiver no nível 65 pelo menos (eu estava em 67) essa batalha será uma moleza, apenas use em cada mago a magia do elemento oposto e não deve ter problemas, após a vitória, Tikva chega e diz que está pronto, será outra batalha bem fácil, ao derrotá-lo, Marsia finalmente aprenderá a Giga Plasma, volte até Ice Gallery e escolha a terceira opção para ir direito para a parede, Marsia usa sua mais nova magia para quebrá-la, mas um monstro sai de lá de dentro e teremos que tirá-lo do caminho:

=====
CHEFE: Cliff Gigantor

Ele vem acompanhado de alguns Ice Golens, infelizmente você não pode capturá-los com Theo, ele usa um ataque de gelo que causa um alto dano, então é bom ter proteção contra esse elemento, ele pode ainda reviver os Golems que você derrotar, então acabe com ele, as magias de Marsia e as cartas de Theo devem dar conta do recado, Impulse Bomb também ajuda, com os outros apenas ataque normalmente.

=====
O grupo finalmente consegue o ETERNAL ICE, agora só resta um item, missão completa.

|1.12 - CAPÍTULO 11 - A CHAMA ETERNA|
+-----+

Vá para a guilda de Paltos para receber novas informações do Guildmaster sobre a localização da Eternal Flame, já chegaremos lá, por hora, a próxima missão está na guilda de Itio.

#####

MISSÃO 93 - A CONFISSÃO FINAL DE AMOR ETERNO
Descrição: Um homem chamado Spicy diz que irá morrer se a garota que ele ama não sair com ele, o problema é que lhe falta coragem para convidá-la.

Siga para a casa logo a direita da guilda (aquela da primeira missão, lembra?), suba a escada para encontrar o nosso ninja conquistador favorito,

Spicy diz que está apaixonado por um garota chamada Chuanna que mora na casa ao lado, mas ele não quer fazer como das outras vezes e levar um pé na bunda novamente, por isso ele pede nossa ajuda para conquistá-la, após a conversa o grupo segue para a casa de Chuanna e dão um forcinha para Spicy falar com ela, apesar de falar um monte de bobagens, as coisa parecem estar indo bem e Chunna está inclinada a aceitar o amor do ninja... com um condição, ele deve encontrar uma moeda que ela perdeu na casa abandonada e que era um amuleto para ela, volte para lá então, após a conversa você terá que abrir caminho pelas caixas para pegar a moeda, as caixas estão disposta mais ou menos como no esquema abaixo

1 6
2345M
7

Os números representam as caixas e a letra M representa a moeda, pois bem, empurre a caixa 3 para o norte, a caixa 7 para a esquerda, a caixa 4 para o norte duas vezes, a caixa 6 para a direita e a caixa 5 para o sul e então pegue a moeda, Spicy vai entregá-la para Chuanna, mas estranhamente, ela não quer saber dela e Spicy pergunta o que ela realmente quer, ela então diz que gostaria de um item chamado Star Fragment que poderia ser encontrado em Ruined City, o ninja segue para lá e o grupo vai atrás, chegando lá eles encontram o ninja arrumando encrenca com os meninos de Kulara, pois eles também querem o Star Fragment, Alec conversa com eles e eles dizem que quem achar o item primeiro pode ficar com ele, mas que Spicy não pode procurar, após algum tempo, Spicy avista de longe o Star Fragment, mas por alguma razão, só ele consegue ver, o grupo então tem uma idéia de formar uma barreira humana para escondê-lo, agora você deve guiar Spicy até a pilha de sucata a direita e não pode deixar que as crianças o vejam ou terá que fazer tudo de novo, se for visto três vezes, a missão falhará, fale com Spicy para fazê-lo ir na sua direção, fale com as crianças para distraí-las enquanto ele se esgueira, quando conseguir, Spicy voltará para Itio, siga para lá.

Ao chegar a casa de Chuanna, novamente ela rejeita o presente e diz que não conhece Spicy (O que é que há com essa garota?), mas Spicy está realmente determinado e pergunta mais uma vez o que ela realmente quer, ela diz que agora quer um Shinning Bone que pode ser encontrardo em White Bone Forest, o grupo segue para lá, ao chegar Spicy já encontrou o item, mas encontrou também alguns monstros querendo um pedaço dele, derrote-os e o grupo retorna a casa de Chuanna, mais uma vez ela rejeita o presente e pergunta onde está a moeda, então você descobre algo surpreendente e Spicy acaba tendo muito mais do que ele poderia desejar, só que ele não consegue lidar com isso, no fim das contas, certas coisas nunca mudam, de qualquer forma, esta missão está completa, a próxima está na guilda de Paltos.

#####

MISSÃO 94 - EXTERMÍNIO DE MONSTROS EM CARIOTE

Descrição: Monstros de Cariote Cave estão atacando os residentes próximos e já derrotaram vários hunters.

Assim que aceitar essa missão será explicado que os monstros estão sendo organizados por um líder mais inteligente e que precisamos encontrá-lo, então o hunter Jay chega ferido e diz que encontrou o Red Death na caverna, após a conversa Alec decide informar Belga e Alba sobre a descoberta, os dois partem imediatamente para a caverna, o médico que cuida de Enea diz que os dois talvez não tenham condições emocionais de enfrentar o monstro e Alec decide ir atrás deles, ao chegar na caverna, siga o caminho da esquerda e logo você enfrentará um grupo de monstros, após derrotá-los, um deles se revela como o Red Death, Belga e Alba aparecem e partem para o ataque, bom, na verdade Belga

parte para o ataque, pois Alba está petrificado de medo e Belga acaba sendo ferido, o monstro foge e Belga continua obcecado em matá-lo, mas Alec tenta convencê-lo a deixá-lo cuidar disso, mas Belga recusa, Enea então aparece e consegue convencê-lo, os dois pedem para Alec levar Alba junto, mas ele está apavorado demais e se recusa a ir, Lutz então faz um discurso encorajador para ele (mais ou menos) e então o grupo parte para matar o monstro, será uma batalha bem fácil se você usar Fatal Dagger seguido de um ataque normal, após derrotá-lo, Alba aparece e Lutz o incentiva a dar o golpe final, mas ele ainda hesita, então Lutz tem uma atitude corajosa (ou estúpida, você decide) e Alba finalmente vinga a morte de seu pai e põe um fim definitivo no monstro, parece que o garoto arrogante está finalmente amadurecendo, e quem diria, graças a Lutz, missão completa, a próxima está na guilda de Renn.

#####

MISSÃO 95 - RBG: O CONFRONTO FINAL

Descrição: Aguito procura um hunter top para enfrentar sua Rainbow Bridge Gang.

Siga para Astorny Bridge para encontrar Aguito, após mais um monte de conversa mole que eu não estou nem um pouco afim de detalhar, chute o traseiro desses palhaços pela última vez e após mais blá blá blá, eles resolvem se tornar um grupo teatral, missão completa, a próxima está na guilda de Paltos.

#####

MISSÃO 96 - O NOVO PRODUTO DA COMPANHIA ROCHEFORT

Descrição: Anrietta Rochefort deseja adquirir um tipo especial de mercadoria para um importante negócio da companhia de sua família.

Siga para a mansão Rochefort e Anrietta diz que quer ir a Gislem, mas não diz ainda o porquê, escolha a primeira opção para partir, ao chegar lá, Anrietta começa a depreciar o local, o que deixa Cheryl possesora da vida, Anrietta então revela que seu negócio em Gislem tem a ver com o Danger Dome, siga para lá e Anrietta diz que quer que Alec vença algumas batalhas para ganhar um certo item para ela, ela então vai falar alguns lutadores no local e então diz a Alec que tem tudo acertado, se ele vencer, ela receberá o tal item, mas se ela perder, nós teremos que entregar o Hovercraft (Ah filha de uma ...) e como se isso não bastasse teremos que enfrentar não um, mas dois oponentes, felizmente, os dois são uns insetos, então esmague-os e você então descobrirá que o item que Anrietta tanto queria era... uma maçã descascada (longo suspiro), que ela logo devora, missão completa? Não exatamente, ao sair da arena, Anrietta começa a passar mal e Alec a leva para o orfanato, onde ela se comporta de maneira destestável o que obriga Alec a lhe dar um tremendo esporro, após a cena, o grupo volta a mansão para terminar de fato essa missão, durante a cena talvez você até sinta um pouco de pena da riquinha, a próxima missão está na guilda de Itio.

#####

MISSÃO 97 - PROTEGER RAIÁ DURANTE O SHOW

Descrição: Fãs ficaram excessivamente empolgados durante um show e ele teve de ser interrompido, Shante solicita um hunter para evitar que isso se repita.

Siga para o Pub e após a conversa, Shante explica que quando Raia começa a cantar alguns fãs ficam fora de controle e tentam invadir o palco e nesse processo, pessoas podem se machucar, por isso ela pede que ajudemos a controlar o público, pois bem, quando o show começar você deve ficar na frente dos caras que se aproximam pela esquerda, direita ou pelo meio, mova o direcional para bloqueá-los, preste bastante atenção pois alguns se aproximam mais devagar que outros e se deixar um só passar, a missão falhará, se

conseguir proteger Raia até que a música termine, a missão estará completa, agora chegou a hora de pegar o último item para construir a arca, siga para a guilda de Testa.

#####

MISSÃO 98 - ADQUIRIR A CHAMA ETERNA

Descrição: Obtenha a chama eterna, último item necessário para a construção da nova arca, um dos vendedores do bazar tem informações sobre sua localização.

Siga para o Bazar e fale com Chongara, o problema é que ele esqueceu o que ia dizer, mas diz que Ali tem um remédio que pode ajudá-lo a lembrar, então siga para a loja dele em Pandira, durante a conversa, Ali diz que tem o remédio mais nos cobra 100.000G (c@#\$%), porquê, você pergunta, simplesmente porque Ali não gosta de Chongara, estranhamente, mesmo que você tenha essa grana com você não poderá comprá-lo, mas Ali nos diz os ingredientes para fazer o remédio, mas não importa, pois você não vai encontrá-los mesmo e isto foi uma grande perda de tempo, volte para Testa e fale com Chongara novamente, Marsia vai resolver o problema de memória dele de uma maneira... delicada, Chongara então diz que a Eternal Flame está em uma caverna vulcânica em North Sularto, siga para lá, a caverna fica ao norte de Gislem e a oeste de Society Village.

VOLCANO CAVE

Siga em frente e pegue no caminho 1 FLAME FRAGMENT no baú, na área seguinte, derrote os monstros, na próxima, cuidado com as armadilhas de fogo, desça a escada no final, pegue 1 FLAME FRAGMENT a esquerda, aqui tem um caminho a noroeste e outro a sudoeste, siga pelo primeiro, derrote os monstros e continue em frente até encontrar três baús contendo 1 RED TALISMAN, 1 FLAME FRAGMENT e 1 FLAME AMULET, volte e siga pelo caminho sudoeste, tenha cuidado com as armadilhas e desça a escada no final, derrote os monstros e siga sul para a próxima área, passe pela armadilhas e continue em frente, o grupo encontra a Eternal Flame, só que há um lago de lava ao redor dela, Cheryl diz que pode construir uma arma para endurecer a lava, mas também tem o problema de como transportar a chama, Lutz sugere falar com Elnan em Society Village, siga para lá então.

Entre em Item Society e você verá o misterioso objeto que você trouxe de Forestamore, funcionando a todo vapor, Lutz tem a idéia de usá-lo para atravessar o lago de lava, Alec explica a situação para Elnan e ele concorda em emprestar o objeto, quanto ao item para transportar a chama, ele diz que vai levar algum tempo para aprontá-lo, siga então para Weapon Society, Cheryl fala com Dario e e diz que para fazer a arma que eles precisam, os ingredientes são: 1 Grenade Launcher, 1 Ice Saber e 1 Rocket Bomb, Dario diz que já tem esses ingredientes, mas ainda falta um que é um Calm Nut, Dario diz que Gudam pode saber onde encontrá-lo, siga para Danger Dome em Gislem para encontrar a gangue, após algum papo, Gudam acaba "deixando escapar" que podemos conseguir uma Calm Nut se derrotarmos um monstro chamado Dwarf Behemoth em Kutao Temple, siga para lá.

Siga sul e então oeste duas vezes, desça as escadas, siga sul até a próxima área, então, oeste e sul para encontrar os Dwarf Behemoths, derrote-os (se quiser tente capturar um também com Theo) e você conseguirá a Calm Nut, o grupo volta para Weapon Society onde Dario sintetiza a Stone Gun, que pode solidificar lava, volte para Item Society e o item para transportar a chama estará pronto, agora volte para Volcano Cave (mas antes tenha certeza de ter no máximo 4 cartas de monstros) e escolha a terceira opção para ir direto para o lago de lava, ao chegar lá, Lutz ativa o objeto que começa a falar e se apresenta como Diekbek, Cheryl então dispara sua arma, mas a lava é mais quente do que ela pensava e a solidificação só dura alguns segundos, Lutz então diz que irá escalando, enquanto Cheryl dispara para impedir que a lava o

atinja.

Primeiro você deve decidir onde Lutz vai começar a escalar, use o direcional e aperte X no lugar escolhido, assim que ele começar a subir, a lava começará a descer, com Cheryl você deve usar sua arma para fazer uma barreira de pedras que vai mudar o curso da lava, repare na cor da mira, você só pode disparar em locais que ela esteja laranja, se estiver verde, você não pode atirar, se a lava atingir Lutz, terá que começar de novo, quando Lutz atingir o topo, veja a cena, após isso você consegue a ETERNAL FLAME e esta missão estará completa, infelizmente Diekbeck acaba caindo na lava e antes de partir nos dá uma carta para poder invocá-lo.

|1.13 - CAPÍTULO 12 - A NOVA ARCA|
+-----+

ATENÇÃO: O próximo passo seria ir informar ao Guildmaster em Paltos, mas se fizer isso será obrigado a aceitar a missão 102 que é a última do jogo e não poderá realizar as outras três anteriores a ela, então se quiser cumprir todas as missões do jogo, deixe para fazer isso depois, a próxima missão está na guilda de Renn.

#####

MISSÃO 99 - PARTICIPAR DO TORNEIO DE CARTAS DE MONSTROS

Descrição: A Monster Society de Renn está recrutando competidores para o primeiro torneio de cartas de monstros.

Siga para Monster Society, o chefe explica as regras do torneio, será mostrada uma animação de invocação de monstro e você terá que identificar que monstro é aquele, escolha a primeira opção para deixar Theo participar, você pode olhar o livro de monstros se quiser, mas não é realmente necessário, fale com o chefe para ir para Karkado Mountain Range, local do torneio, lá você encontrará os outros participantes: Len, a garota fanática por Rocs, Vernuccio, o sujeito que queria comprar todas as cartas de monstros e Lumina, filha de Dorvan, muito bem, hora de começar o torneio, as respostas são as seguintes:

- Round 1 - Crimsom Roc
- Round 2 - Gunner
- Round 3 - Litch
- Round 4 - Mage Hemo-Ji
- Round 5 - Earth Dragon

Ao acertar todas as respostas, a missão estará completa e você ainda ganha a lança CARD TRIDENT, a próxima missão está na guilda de Paltos, mas lembre-se, NÃO ENTRE NA SALA DO GUILDMASTER.

#####

MISSÃO 100 - ENCONTRAR A FILHA DESAPARECIDA

Descrição: Anrietta Rochefort desapareceu e acredita-se que possa ter sido raptada.

Siga para a Mansão Rochefort para encontrar um desesperado Sebastian, ele leva Alec até o quarto de Anrietta, examine o gato para encontrar um bilhete em que a patricinha diz que saiu em uma jornada, em seguida saia da mansão e fale com as pessoas na rua para descobrir que Anrietta foi para Paysus, siga para lá e

fale com as pessoas para descobrir que ela foi para Amaidar Temple, siga para lá, os monges relatarão que realmente Anrietta esteve aqui e deixou uma "forte impressão" nos monges e então seguiu para o Spell Institute, siga para lá, Salubari também irá relatar a visita de Anrietta que foi bem agitada, ele não sabe para onde ela foi então o grupo decide voltar a mansão para ver se acha alguma pista, ao chegar, Sebastian, desesperado novamente, nos leva até o quarto de Anrietta e para nossa surpresa quem está lá é Kulara, ela diz que Anrietta a trouxe aqui para mostrar como ela vivia e então a deixou aqui e voltou para Gislem, Alec decide levá-la de volta e Sebastian pede que perdoem a garota, pois apesar do exterior egoísta, ela esconde uma garotinha solitária que está sempre buscando a aprovação do pai.

Ao chegar no orfanato, você encontrará apenas uma garotinha, ela diz que Anrietta levou os outros para Ruined City para coletar sucata, Alec e Kulara seguem para lá e encontram Anrietta e as crianças cercadas por bandidos, acabe com eles (Anrietta é obrigatória nessa batalha, embora isso não faça a menor diferença), após isso Anrietta pedirá a Alec para se juntar ao grupo, lembra quando eu disse na missão 90 que se você devolvesse as flores para Anrietta isso afetaria outra missão? Pois bem, se você tiver devolvido as flores poderá aceitá-la no grupo, mas se fizer isso a missão falhará, veja bem, fora o título de "Hunter Lendário", e um lugar no Hall da Fama do Hunter's Guild, você não ganha absolutamente nada em completar com sucesso todas as missões do jogo, por outro lado, ter um personagem novo, em nível baixo a essa altura do jogo me parece um tanto quanto sem propósito, bom, você decide, caso não tenha devolvido as flores, não importa a opção que escolha, Anrietta voltará para a mansão e nossa missão estará completa, se quiser, escolha a primeira opção para ver uma bela cena de dança, de qualquer forma, a próxima missão está na guilda de Gislem.

#####

MISSÃO 101 - LIBERAR O MONSTRO SUPREMO

Descrição: Colete cartas de monstros necessárias para reviver o monstro supremo.

Siga para Volcano Cave para encontrar Rupert, o cara que você ajudou no porão do Pub de Renn na missão 16, ele diz que para libertar o monstro supremo precisa de 6 cartas, todas de dragões, são elas: Fire Dragon, Water Dragon, Earth Dragon, Gold Dragon, Silver Dragon e Cooper Dragon, conforme você adquiri-las entregue-as a Rupert, caso já tenha alguma com você pode entregá-la agora, talvez você tenha alguma armazenada em Monster Society, mas caso não tenha nenhuma, segue a abaixo os locais onde eles podem ser encontrados.

Fire Dragon: Volcano Cave que é onde estamos agora, duh!

Water Dragon: Ice Gallery em Jiharta

Earth Dragon: Trial Cave em Eteru Island

Cooper Dragon: Sealed Ruins em Forestamore

Silver Dragon: White Bone Forest em Ragnark

Gold Dragon: Midoro Swamp em Ragnark

Quando entregar todas as cartas, o grupo segue para o local da Chama Eterna onde Rupert fará um ritual e libertará o monstro supremo Altima, após a cena você ganhará a carta dele, se quiser pode tentar capturar mais para usar na batalha final, eles podem aparecer em qualquer dungeon do jogo, de qualquer forma, esta missão está completa, siga para Hunter's Guild de Paltos e entre na sala do Guildmaster, após informá-lo sobre a coleta dos itens para a Arca, Gogen aparece e diz que para construir a Arca precisaremos ser aceitos pelos guardiões, o problema é que eles desapareceram há muito tempo, devido aos maus hábitos dos humanos para com o mundo, Gogen diz que sabe a localização de

apenas um que é em Trial Cave, talvez os outros também estejam lá, após a conversa, a funcionária te leva até o balcão, aceite a missão final.

#####

MISSÃO 102 - CRIAR UMA NOVA ARCA

Descrição: Criar uma nova arca usando os elementos coletados, mas antes, obter a bênção dos guardiões.

Siga para Trial Cave, faça todo o caminho até o local do grande cristal, ao chegar lá, o grupo coloca os materiais para a arca em frente ao cristal, então uma voz é ouvida, ela diz ser um intermediário entre os guardiões e os humanos, para encontrar os guardiões é necessário entrar no cristal, mas não há garantia de retorno, ao ouvir isso Alec paraliza seus amigos para que não o sigam e entra sozinho no cristal, lá dentro ele encontra os espíritos de Arc e Kukurú, eles parabenizam Alec por chegar até aqui e diz que ele é um verdadeiro herói, com ótimos amigos ao seu lado, eles chamam os guardiões que dão sua bênção para a criação da arca, mas dizem que o fato dela funcionar ou não vai depender da força de Alec e seus companheiros, ele não entende o que isso quer dizer, mas Arc e Kukurú dizem que ele achará a resposta dentro dele, eles dizem ainda que observaram a jornada de Alec desde o início através do cristal em seu Hunter Crest e que continuarão olhando por ele, Alec então retorna e a Arca é criada, após a cena, a última missão da guilda estará completa.

|1.14 - CAPÍTULO FINAL - O CASTELO NO CÉU|

+-----+

Volte para Paltos para reportar ao Guildmaster, ele diz que enviou suprimentos para Elc, mas ainda não sabe se o Hien já está pronto para voar, o grupo então decide seguir para Ragnark, então vá oras, entre em Lake Botton (Hien) e fale com Elc, se realmente achar que está pronto, responda Yes duas vezes para seguir para Sky Castle, Elc se juntará ao grupo, após uma "pequena turbulência", o grupo consegue adentrar ao covil do demônio, mas acabam perdendo o Hien, ou seja, não há mais retorno daqui.

SKY CASTLE

Você começa em um corredor com três portas ao norte, entre na da direita para encontrar... a família de Dorvan (como diabos eles chegaram aqui?), eles fornecem todo o tipo de serviço, desde loja de itens até sínteses, no canto superior direito tem um baú com 1 SHIMMERING STONE, compre ou sintetize o que quiser e volte (a sala mais ao norte tem uma cama e um save point, a outra ao norte desta não tem nada... por enquanto), a porta da esquerda é um loop infinito, onde você enfrenta alguns monstros, então ignore-a e siga pela do meio, pise no transportador ao norte para ir para o segundo andar, derrote os monstros na área seguinte, este lugar é um labirinto bem confuso, então preste atenção nas direções que eu vou dar, a cada sala você enfrentará uma batalha, pois bem, de onde você está siga leste, norte, oeste, norte, recupere-se se precisar e salve, siga norte, leste duas vezes, sul e leste para chegar ao transportador para o terceiro andar, contudo, não deixe de pegar nos baús 1 FLAME FRAGMENT e 1 STRENGHT ARMLET.

Siga norte para chegar a um corredor com 4 portas ao norte e uma ao sul mais a esquerda, na porta logo a frente tem uma batalha contra alguns monstros novos que você talvez queira capturar, tem também um baú contendo 1 MISTERIOUS ORE, a porta logo a esquerda tem 4 baús contendo 1 RAD'S REAGENT, 1 EARTH FRAGMENT, 1 TOUGH ALLOY e 1 WATER FRAGMENT, a porta a esquerda desta tem três baús

contendo 1 BLACK TALISMAN, 1 WHITE TALISMAN e 1 PROTECTION ARMLET, mais a esquerda, a porta ao sul tem apenas monstros, siga pela porta ao norte, siga até uma porta a nordeste e no caminho pegue 1 WIND FRAGMENT no baú, vá em frente até encontrar o transportador para o quarto andar, mas não pise nele ainda, entre no quarto um pouco antes e pise no círculo laranja para voltar ao primeiro andar, mais precisamente no quarto ao norte da loja dos Dorvan, não se preocupe, daqui mesmo você pode voltar direto ao terceiro andar, aproveite para descansar e salvar e quando estiver pronto, siga para o quarto andar, na área seguinte, derrote os soldados da Academia e pegue no baú 1 BLUE TALISMAN, siga norte para encontrar Galdo, você descobre que ele já foi um Hunter e que foi ele quem salvou Alec no dia do Grande Desastre, nesse dia ele se desiludiu com a ineficiência do Hunter's Guild, foi quando o Professor mostrou-lhe outro caminho, agora ele o defenderá a qualquer custo:

=====
CHEFE: Galdo

Ele vem acompanhado de alguns soldados, nada muito preocupante, Galdo começa aumentando seus status e então usa ataques físicos que não tiram mais que 50 HP, tenha Alec e Marsia usando suas melhores magias, enquanto Lutz e Cheryl usam magias de assistência e atacam de longe, apesar dele ter muito HP, talvez você nem precise se curar.

=====
Galdo reconhece a força de Alec e cai morto, Alec lamenta ter que matar o homem que salvou sua vida, mas, a vida é assim, na próxima área, no canto superior direito tem um baú contendo 1 GOD'S NECTAR FRUIT, entre na sala ao norte, derrote os monstros, ao norte há três portas, duas deles são falsas, a outra leva a próxima sala onde mais monstros estarão esperando, pois bem, entre nas portas na seguinte ordem: esquerda, esquerda, direita, esquerda e centro para chegar ao transportador para o quinto andar, durante o trajeto pegue nos baús 1 GREEN TALISMAN e 1 RAD'S REAGENT, já no quinto andar, siga norte procure a direita, meio escondido entre as caixas um baú contendo 1 LIGHT SABER (que a força esteja com você), arma muito boa para Velhart, a área seguinte é um corredor com quatro portas ao norte e quatro ao sul (contando a que você saiu).

A sala logo a frente tem três baús contendo 1 YELLOW TALISMAN, 1 LIGHT FRAGMENT e 1 LIGHT ALLOY, a próxima sala ao norte tem mais três baús contendo 1 RED TALISMAN, 1 WISDOM TABLET e 1 MISTERIOUS ORE, a sala logo ao sul desta tem 1 DARK FRAGMENT, a próxima sala ao norte tem 1 TOUGH ALLOY, 1 MAGIC ARMLET e 1 MISTERIOUS ORE, a sala ao sul desta tem 1 INFERNO POWDER e 1 SWIFT ARMLET, a última sala ao norte só tem inimigos, então siga pela sala ao sul e siga em frente até encontrar o transportador para o sexto andar, mas aqui também há outra sala com um baú contendo 1 LIGHT ALLOY e mais um transportador para o primeiro andar, aproveite que pegou vários itens de síntese e produza alguma arma ou acessório que ainda não tenha feito (olhe a lista mais abaixo), recupere-se, salve e siga para o sexto andar, pegue nos baús 1 STRENGTH ARMLET e 1 PROTECTION ARMLET, mais a frente 1 SWIFT ARMLET e 1 MAGIC ARMLET, na próxima área, veja a cena, após isso iremos enfrentar...

=====
CHEFE: Seville

O chefe mais difícil até aqui, Seville é incrivelmente rápido e seus ataques podem arrancar mais de 300 HP de quem for atingido, tenha Marsia usando Giga Plasma de uma distância segura e Velhart atacando normalmente ou usando Omega Buster, Alec usa Impulse Bomb e cura Velhart se HP dele ficar perigosamente baixo, tenha Cheryl atacando de longe e se preciso curando também.

=====
Na próxima área pegue 1 WISDOM TABLET no baú, recupere-se, salve e se achar que está pronto, siga em frente até encontrar o Professor, mas é tarde demais, ele ativa o mecanismo e acaba libertando o Dark One, ao perceber a m@#\$% que fez, Ludwig cai de joelhos desolado, Alec tenta usar a Arca para contê-lo mais ela não funciona, Elc tenta pará-lo, mas é facilmente repelido, Sharon, com a ajuda do Professor, ativa um mecanismo que o retém por algum tempo, mas nós teremos de dar cabo dele.

=====
CHEFE: The Dark One x6

Ele vem dividido em seis partes e teremos que derrotá-las uma de cada vez, o problema é que se usarmos ataques normais ele contra-ataca com um raio que tira uns 120 HP, ele também tem ataques de fogo e água que atingem a todos e casuam de 150 a 200 de dano, tenha Marsia usando Light Arrow, Velhart usando Omega Buster e Alec vai Impulse Bomb, Cheryl deverá curar e recuperar do MP de quem precisar com itens, Lutz não é muito aconselhável aqui e Theo deve ser poupado, já já você saberá por quê.

=====
Você não achou realmente que seria assim tão fácil não é?

=====
CHEFE FINAL: The Dark One

Todos os seus ataques atingem a todos, mas causam no máximo uns 150 de dano, o problema é que de vez em quando ele usa um ataque absorve o HP do grupo e recupera até 2000 do HP dele e considerando que ele tem uns 10000 no total, isso é muita coisa, suas maiores fontes de dano aqui serão Velhart e Marsia, com o primeiro use Omega Buster e só cure-o se o HP ficar abaixo de 200, Marsia usa Giga Plasma e Theo usa suas melhores cartas de monstros e quando elas acabarem, ele ataca normalmente ou recupera o MP dos outros com itens, Alec deve usar Impulse Bomb e curar sempre que necessário, boa sorte!

=====
O demônio ainda tenta seduzir o grupo com promessas de um mundo melhor se unirem forças com ele, mas eles não caem nessa e o mandam para o inferno, isso faz com que a arca finalmente funcione e o sele de uma vez por todas, após uma longa jornada, curta o belo final, valeu pessoal e até a próxima!

+++++

2 - PERSONAGENS

2.1 - ALEC - Um jovem que ficou órfão durante o Grande Desastre, mas foi salvo por um hunter e desde então seu sonho é se tornar um, junto com seu amigo Lutz ele parte numa jornada para realizar esse sonho, Alec é um jovem íntegro, com um forte senso de justiça, um líder nato, em batalha ele é o mais equilibrado, com um bom poder de ataque e ótimas magias de ataque e de cura, como hunter ele pode equipar qualquer tipo de arma ou armadura.

HABILIDADES:

CURE - 12MP - Recupera HP dos aliados.
FORCE RING - 18MP - Causa dano não-elemental e confusão nos inimigos.
SILENT - 16MP - Impede inimigos de usarem magias.
RESSURECTION - 48MP - Ressucita um aliado com HP e MP cheios.
IMPULSE BOMB - 18MP - Dano não elemental nos inimigos
DIVIDE - 5MP - Drena HP de um inimigo e divide entre os aliados próximos.
CRYSTAL DUST - 16MP - Dano por gelo nos inimigos.
BRAIN BLAST - 20MP - Causa dano ao MP dos inimigos e pode paralizá-los.

2.2 - LUTZ - Amigo de infância de Alec, também perdeu os pais no Grande Desastre e vive com sua irmã Kuretta em Sasha Village, é obcecado por itens raros e acompanha Alec em sua jornada para descobrir grandes tesouros, Lutz não tem um filtro entre o cérebro e a boca e não hesita em dizer o que pensa, o que as vezes coloca Alec e o resto do grupo em situações constrangedoras ou até mesmo perigosas, em batalha Lutz é o mais rápido e por equipar facas de arremesso pode atacar de longe, o que é uma vantagem contra inimigos que podem contra-atacar já que a defesa dele é bem fraca, ele também pode roubar itens dos inimigos o que nesse jogo é uma utilidade e tanto.

HABILIDADES

KNIFE RAIN - 12MP - Dano físico nos inimigos
STEAL - 5MP - Tenta roubar itens dos inimigos
REFRESH - 8MP - Remove status negativos dos aliados
FATAL DAGGER - 20MP - Causa dano crítico em um inimigo
MAGIC SHIELD - 16MP - Aumenta a defesa mágica dos aliados
EXCITEMENT - 8MP - Aumenta o poder de ataque dos aliados
SILENT - 16MP - Impede inimigos de usarem magias.

3.3 - THEO - Um jovem que sonha em ser um Cardist, pessoas que podem capturar monstros em cartas, como sua mãe que desapareceu quando ele ainda era pequeno, Theo se junta a Alec para explorar o mundo e conhecer novos tipos de monstros e talvez encontrar sua mãe, em batalha o grande trunfo de Theo são suas invocações, suas outras habilidades não são grande coisa e ele tem os status bem baixos, é bom mantê-lo sempre a uma distância segura dos inimigos.

HABILIDADES:

CARDISH - 3MP - Captura um monstro em uma carta para poder invocá-lo depois.
CARD FIELD - 8MP - Aumenta a defesa física dos aliados
ROB MIND - 1MP - Drena MP de um inimigo e divide entre os aliados
CROSS JAVEVLIN - 16MP - Dano físico nos inimigos ao redor.
DIVIDE - 5MP - Drena HP de um inimigo e divide entre os aliados próximos.

3.4 - CHERYL - Uma garota que cresceu em meio a miséria e violência, no lugar mais afetado pelo Grande Desastre, ela teve que aprender a sobreviver sozinha e por isso não confia em ninguém, mas ao conhecer Alec, ela aos poucos deixa de se isolar e se torna uma aliada valiosa, Cheryl tem o pavio muito curto e fica especialmente irritada quando provocada por Lutz, com quem briga quase o tempo todo, em batalha Cheryl é quase tão rápida quanto Lutz, pode atacar a grandes distâncias, mas seu poder de ataque é apenas razoável e a defesa é bem fraca e apesar de ter bastante magias de ataque, elas não são de muita ajuda.

HABILIDADES

NAPALM EDGE - 12MP - Dano não elemental nos inimigos
DOUBLE ILLUSION - 18MP - Dano físico nos inimigos
CURE - 12MP - Recupera HP dos aliados.
REFRESH - 8MP - Remove status negativos dos aliados
NIGHT RAID - 20MP - Dano por trevas nos inimigos
DARK OUT - 8MP - Aumenta a velocidade dos aliados
ROB MIND - 1MP - Drena MP de um inimigo e divide entre os aliados

3.5 - MARSIA - A estudante número 1 do Spell Institute de Rushaht, Marsia é uma aluna dedicada e uma pessoa extremamente educada e solícita, ela se junta a jornada após um incidente envolvendo seu amigo Tikva, em batalha Marsia é a melhor com magias, a princípio você pode achar que elas não são grande coisa, mas não se engane, pois após ganhar alguns níveis e com o equipamento correto, Marsia se torna uma "delicada" arma de destruição em massa.

HABILIDADES:

HEAT SHELL - 16MP - Dano por fogo nos inimigos
WATER CRUMBLE - 16MP - Dano por água nos inimigos
LAND AX - 16MP - Dano por terra nos inimigos
AIR BLAST - 16MP - Dano por vento nos inimigos
LIGHT ARROW - 20MP - Dano por luz nos inimigos
DARK EXTREME - 20MP - Dano por trevas nos inimigos
RESSURECTION - 48MP - Ressucita um aliado com HP e MP cheios.
GIGA PLASMA - 64MP - Dano não elemental nos inimigos.

3.6 - VELHART - Um habilidoso espadachim que deseja se tornar o mais forte do mundo, quando você o conhece, ele se mostra um babaca arrogante, mas após um incidente com seu irmão Leshalt, ele se junta ao grupo e se torna um aliado valioso, em batalha, Velhart é pura força bruta, seu poder de ataque e defesa são os mais altos e ele até que não é muito lento, não hesite em colocá-lo na linha de frente.

HABILIDADES:

OMEGA BUSTER - 25MP - Dano físico que aumenta conforme Velhart perde HP
OMEGA BREAKER - 24MP - Dano físico em uma linha
OMEGA BURST - 18MP - Dano físico nos inimigos ao redor de Velhart
MUSOU - 15MP - Imunidade contra ataques normais por alguns turnos (de 3 a 7)

3.7 - TOSH - Um exímio espadachim que protege a cidade de Testa e o seu tesouro, a Water Sphere, ele é um dos heróis que lutou contra o império de Romalia antes do grande desastre, Tosh tem tolerância zero com quem pratica o mal e não hesitará em fatiá-lo.

HABILIDADES:

OUKA RAIBAKU ZEN - 20MP - Dano físico em um inimigo
SHINKU ZEN - 16MP - Dano físico em um inimigo a 2 quadros de distância
MONJI SLASH - 32MP - Causa dano físico e diminui a defesa de um inimigo
JUBAKUKEN - 36MP - Causa dano físico e paralisia em um inimigo.

3.8 - SHU - Um hunter misterioso que a princípio parece estar contra nós, mas logo você verá que não é bem assim, ele também é um dos heróis da batalha contra Romalia.

HABILIDADES:

- STEAL - 5MP - Tenta roubar itens dos inimigos
 - MAGIC SHIELD - 16MP - Aumenta a defesa mágica dos aliados
 - TENDERLY SHOCK - 16MP - Diminui a defesa física dos inimigos
 - AIR BLAST - 16MP - Dano por vento nos inimigos
-

3.9 - ANRIETTA - A única herdeira das Empresas Rochefort, uma garota mimada e arrogante, que atormenta a vida do seu pobre mordomo Sebastian, ela se apaixona por Alec e faz de tudo para tê-lo por perto, até mesmo requisitar missões absurdas na Hunter's Guild.

HABILIDADES:

- RUBY LASER - 20MP - Causa dano não elemental e paralisia nos inimigos
 - DIAMOND SHOWER - 30MP - Causa dano não elemental e confusão nos inimigos
 - PLATINUM PRESSURE - 40MP - Causa o status Gravity nos inimigos
 - JEWELRY BOX - 50MP - Recupera HP e aumenta um status aleatório dos aliados
-

3.10 - ELC - Mestre na arte de controlar o fogo e um dos heróis na luta contra o Império de Romalia, Elc nos ajuda a tentar impedir que um ser maligno que causou o Grande Desastre retorne mais uma vez.

HABILIDADES:

- FIRE STORM - 32MP - Dano por fogo nos inimigos
 - STRIKE POWER - 16MP - Aumenta o ataque dos aliados
 - EXPLOSION - 32MP - Dano por fogo nos inimigos
 - MAGIC SHIELD - 16MP - Aumenta a defesa mágica dos aliados
- +++++

3 - LISTA DE SÍNTESES

3.1 - ÍTENS

Nome	Ingredientes
General Tonic	Vigor Seed + Harmony Needle + Gravity Nut + Mint + Memory Plant + Rue's Medicine
Super General Tonic	General Tonic + Rad's Reagent
Dead Bud	Item produzido ao falhar em um síntese usando Herbs
Amazing Herb	Herb + Tem's Root
Super Amazing Herb	Amazing Herb + Tem's Root
Potent Herb	Amazing Herb + Rad's Reagent

Super Potent Herb	Potent Herb + Tem's Root
Apple Extract	Item produzido ao falhar em um sítese usando Apples
Hybrid Magic Apple	Magic Apple + Tem's Root
Red Apple	Hybrid Magic Apple + Tem's Root
Super Potent Apple	Hybrid Magic Apple + Rad's Reagent
Hyper Apple	Super Potent Apple + Tem's Root
Ambrosia	Life Nut + Tem's Root
Elixir Nut	Magic Power Nut + Tem's Root
Big Bomb	Bomb + Rad's Reagent
Antipersonnel Bomb	Big Bomb + Light Alloy + Tem's Root
Rocket Bomb	Antipersonnel Bomb + Tough Alloy + Inferno Powder

3.2 - ACESSÓRIOS:

Nome	Ingredientes
Warped Amulet	Item produzido ao falhar em uma síntese de acessório
Flame Amulet	Red Talisman + Flame Fragment
Water Amulet	Blue Talisman + Water Fragment
Earth Amulet	Yellow Talisman + Earth Fragment
Wind Amulet	Green Talisman + Wind Fragment
Light Amulet	White Talisman + Light Fragment
Dark Amulet	Black Talisman + Dark Fragment
Flame Medallion	Flame Amulet + Wisdom Tablet
Hydro Medallion	Water Amulet + Wisdom Tablet
Earth Medallion	Earth Amulet + Wisdom Tablet
Wind Medallion	Wind Amulet + Wisdom Tablet
Holy Medallion	Light Amulet + Wisdom Tablet
Abyssar Medallion	Dark Amulet + Wisdom Tablet
Force Amulet	Flame Amulet + Water Amulet + Earth Amulet + Wind Amulet + Light Amulet + Dark Amulet

Soothing Ring	Vigor Seed + Shimmer Stone
Falcon Statue	Harmony Needle + Shimmer Stone
Magnetic Belt	Gravity Nut + Shimmer Stone
Insomnia Card	Mint + Light Alloy
Tanzanite	Memory Plant + Light Alloy
Anti Hemo-ji	Power Jelly + Light Alloy
Emblem of Lark	Rue's Medicine + Tough Alloy
Book of Cravis	General Tonic + Mysterious Ore + Wisdom Tablet
Litch Ring	Magic Armlet + Life Fruit + Mysterious Ore + Wisdom Tablet
Muscle Ring	Strength Armlet + Strength Nut + Tem's Root
Armor Ring	Protection Armlet + Reco Pod + Tem's Root
Spirit Ring	Magic Armlet + Magic Sprig + Tem's Root
Speed Ring	Swift Armlet + Palo Nut + Tem's Root
Super Ring	Strength Armlet + Protection Armlet + Magic Armlet + Swift Armlet + Mysterious Ore ** O jogo pode travar nessa, então salve antes.
Soldier's Armlet	Muscle Ring + Armor Ring + Wisdom Tablet
Heretic Armlet	Spirit Ring + Speed Ring + Wisdom Tablet

3.3 - ARMAS:

Nome	Ingredientes
Blunt Sword	Item obitido ao falhar sintetizando uma espada.
Silver Sword	Steel Sword + Shimmer Stone
Alloy Blade	Platinum Sword + Light Alloy + Tough Alloy
Rune Sword	Platinum Sword + Mysterious Ore
Firangi	Platinum Sword + Hybrid Mag Apple + Flame Fragment
Ice Saber	Platinum Sword + Hybrid Mag Apple + Water Fragment
Earth Blade	Platinum Sword + Hybrid Mag Apple + Earth Fragment
Storm Sword	Platinum Sword + Hybrid Mag Apple + Wind Fragment

Ray Sword		Platinum Sword + Hybrid Mag Apple + Light Fragment

Diablo Edge		Platinum Sword + Hybrid Mag Apple + Dark Fragment

Mystic Sword		Alloy Blade + Magic Sprig

Butcher Knife		Item obitido ao falhar sintetizando uma faca.

Silver Knife		Steel Scalpel + Shimmer Stone

Super Alloy Knife		Platinum Knife + Light Alloy + Tough Alloy

Rune Dagger		Platinum Knife + Mysterious Ore

Assassin Knife		Silver Knife + Vigor Seed + Tough Alloy

Silent Dagger		Silver Knife + Harmony Needle + Tough Alloy

Gravity Dagger		Platinum Knife + Gravity Nut + Tem's Root

Slumber Blade		Crystal Knife + Mint + Tem's Root

Mind Smasher		Crystal Knife + Memory Plant + Wisdom Tablet

Shadow Stitcher		Crystal Knife + Power Jelly + Wisdom Tablet

Palo's Knife		Rune Dagger + Palo's Nut

Thieves Dagger		Crystal Knife + Palo Nut + Shimmer Stone

Reciprocal Blade		Platinum Knife + Palo Nut + Light Alloy

Warped Spear		Item obitido ao falhar sintetizando uma lança.

Silver Sarissa		Steel Spear + Shimmer Stone

Super Alloy Spear		Crystal Spear + Light Alloy + Tough Alloy

Rune Spear		Platinum Sarissa + Mysterious Ore

Muse Lance		Platinum Sarissa + Palo Nut

Card Trident		Platinum Sarissa + Harmony Needle + Rue's Medicine

Sol Spear		Card Trident + God's Nectar Fruit

Magma Spear		Crystal Spear + Hybrid Mag Apple + Water Fragment

Blizzard Spear		Crystal Spear + Hybrid Mag Apple + Flame Fragment

Gaia Spear		Crystal Spear + Hybrid Mag Apple + Wind Fragment

Hurricane Spear		Crystal Spear + Hybrid Mag Apple + Earth Fragment

Holy Spear		Crystal Spear + Hybrid Mag Apple + Dark Fragment

Dark Spear		Crystal Spear + Hybrid Mag Apple + Light Fragment

Scrap Gun		Item obitido ao falhar sintetizando uma arma de fogo.

Assault Gun	Sub-Machine Gun + Light Alloy
Gatling Gun	Heavy Machine Gun + Light Alloy + Tough Alloy
Rocket Launcher	Grenade Launcher + Tough Alloy
Peacemaker	Revolver + Light Alloy + Inferno Powder
Genocider	Rocket Launcher + Big Bomb + Light Alloy
Shotgun	Assault Gun + Light Alloy + Inferno Powder
Nightmare	Assault Gun + Inferno Powder
Hunter Rifle	Peacemaker + Shotgun
Sniper Rifle	Hunter Rifle + Inferno Powder
Hyper Shotgun	Nightmare + Water Fragment + Earth Fragment
Lunar Blaster	Sniper Rifle + Mysterious Ore + Inferno Powder
Stone Gun	Grenade Launcher + Rocket Bomb + Calm Nut + Ice Saber
Uncanny Pole	Item obitido ao falha sintetizando um cajado.
Hyper-Alloy Rod	Platinum Rod + Light Alloy + Tough Alloy
Rune Wand	Platinum Rod + Tem's Root + Shimmer Stone
Mirage Rod	Platinum Rod + Magic Sprig + Palo Nut
Force Rod	Platinum Rod + Magic Sprig + Magic Power Nut
Vlad Wand	Crystal Rod + Hybrid Mag Apple + Amazing Herb
Renewal Wand	Crystal Rod + Red Apple + Super Amazing Herb
Magic Stick	Rune Wand + Magic Power Nut
Tohroo Stick	Magic Stick + Magic Power Nut
Mystic Rod	Hyper-Alloy Rod + Magic Apple + Wisdom Tablet
Sacred Rod	Rune Wand + Magic Apple + Wisdom Tablet
Strongest Cane	Platinum Rod + Tohroo Stick + Wisdom Tablet
Cursed Blade	Item obitido ao falhar sintetizando uma espada longa.
Titanium Blade	Platinum Blade + Light Alloy + Tough Alloy
Rune Blade	Platinum Blade + Mysterious Ore
Avenger	Silver Blade + Palo Nut
Guardian	Silver Blade + Reco Pod
Blaze Guard	Crystal Blade + Flame Fragment

Glacier Guard	Crystal Blade + Water Fragment
Earth Keeper	Crystal Blade + Earth Fragment
Storm Keeper	Crystal Blade + Wind Fragment
Light Protector	Crystal Blade + Light Fragment
Dark Protector	Crystal Blade + Dark Fragment
Life Stealer	Blaze Guard + Glacier Guard + Earth Keeper + Wind Keeper + Light Protector + Dark Protector

3.4 - ARMADURAS:

Nome	Ingredientes
Warped Armor	Ítem obtido ao falhar sintetizando uma armadura
Silver Mail	Steel Armor + Shimmer Stone
Rune Armor	Platinum Mail + Mysterious Ore
Fire Armor	Steel Armor + Wisdom Tablet + Flame Fragment
Water Armor	Steel Armor + Wisdom Tablet + Water Fragment
Earth Armor	Steel Armor + Wisdom Tablet + Earth Fragment
Wind Armor	Steel Armor + Wisdom Tablet + Wind Fragment
Light Armor	Steel Armor + Wisdom Tablet + Light Fragment
Dark Armor	Steel Armor + Wisdom Tablet + Dark Fragment
Mystery Armor	Rune Armor + Super Amazing Herb + Wisdom Tablet
Hero Armor	Rune Armor + Mysterious Ore + Wisdom Tablet
Shining Armor	Platinum Mail + Shimmer Stone
Hunter Cape	Fur Cape + Shimmer Stone
Rune Robe	Platinum Robe + Mysterious Ore
Fire Robe	Platinum Robe + Tem's Root + Flame Fragment
Water Robe	Platinum Robe + Tem's Root + Water Fragment
Earth Robe	Platinum Robe + Tem's Root + Earth Fragment
Wind Robe	Platinum Robe + Tem's Root + Wind Fragment
Light Robe	Platinum Robe + Tem's Root + Light Fragment
Dark Robe	Platinum Robe + Tem's Root + Dark Fragment

Wise Man Robe	Flame Fragment + Water Fragment + Earth Fragment + Wind Fragment + Light Fragment + Dark Fragment
Miracle Robe	Platinum Robe + Super Amazing Herb + Tem's Root
Dimension Robe	Platinum Robe + Rad's Reagent + Wisdom Tablet
Silver Breastplate	Chain Vest + Shimmer Stone
Rune Vest	Platinum Breastplate + Mysterious Ore
Fire Vest	Platnm Breastplate + Light Alloy + Flame Fragment
Water Vest	Platnm Breastplate + Light Alloy + Water Fragment
Earth Vest	Platnm Breastplate + Light Alloy + Earth Fragment
Wind Vest	Platnm Breastplate + Light Alloy + Wind Fragment
Light Vest	Platnm Breastplate + Light Alloy + Light Fragment
Dark Vest	Platnm Breastplate + Light Alloy + Dark Fragment
Treasure Vest	Platinum Breastplate + Palo Nut + Mysterious Ore
Lucky Vest	Silver Breastplt + Vitality Fruit + Wisdom Tablet

+++++

4 - LISTA DE MONSTROS DE INVOCAÇÃO:

NOME	LOCALIZAÇÃO	DROP / STEAL
Wild Dog	Corelia Pass Karkado Mountain	Nada
Attack Dog	Ice Gallery	Harmony Needle, Falcon Statue
Killer Dog	Sky Castle	General Tonic, Super G. Tonic
Hell Hound	Parute Desert, Noalis Forest	Amazing Herb
Venom Hound	Corelia Pass	Dead Bud, Vitality Fruit
Kerberos	Karkado Mountain (CD 2)	Flame Fragment, Amazing Herb
Opossum	Tohde Bridge	Nada
Dungeon Mouse	Cariote Cave	Potent Herb
Crypt Rat	Tolarka C. Ruins Cariote Cave	Potent Herb
Flash Rider	Tohde Bridge (CD 2) Trial Cave	Fur Cape, Earth Fragment

Electroskilter	Battleship, na área onde você enfrentou o chefe	Nada
Pit Scorpion	Kiska Marsh Astorny Bridge	Gravity Nut
Desert Devil	Sabi Wilds	General Tonic, Gravity Nut
Viper	Mormo Plain Tohde Bridge	Herb
Sidewinder	Trial Cave Astorny Bridge	Herb
Cobra	Parute Desert Sabi Wilds	Harmony Needle, General Tonic
Stone Tortoise	Dongle Cape	Earth Fragment
Armor Tortoise	Dongle Cape Sabi Wilds	Tough Alloy
Dragon	Parute Desert Digarta Wilds	Recovery Tonic Platinum Breatplate
Fire Dragon	Volcano Cave	Flame Amulet
Water Dragon	Ice Gallery	Recovery Tonic, Ice Amulet
Earth Dragon	Trial Cave (CD 2)	Recovery Tonic, Wind Amulet
Cooper Dragon	Sealed Ruins	Recovery Tonic
Silver Dragon	White Bone Forest	Recovery Tonic, Light Amulet
Gold Dragon	Midoro Swamp	Recovery Tonic
Altima	Ganho ao completar a missão 101	Recovery Tonic, Red Apple
Wild Hemo-Ji	Secret Path Hell Plain	Light Fragment
Wonderful Hemo-Ji	Hell Plain Secret Path	Power Jelly, Light Fragment
Mage Hemo-Ji	Dartanelle Beach	Power Jelly
Shaman Hemo-Ji	Dartanelle Beach Cariote Cave	Magic Apple, Anti Hemo-Ji
King Hemo-Ji	Kutao Temple	Magic Apple, Power Jelly
Ogre	Trial Cave Karkado Mountain	Herb
Ogre Mage	Hell Plain Secret Path	Magic Apple, Dark Fragment

Ogre Lord	Trial Cave (CD2)	Magic Apple
Gas Cloud	White Bone Forest	Nada
Stun Smog	Ruined City Secret Path	Flame Fragment
Sleeping Gust	Ruined City	Mint, Vigor Seed
Dark Fog	Ice Gallery	Gravity Nut
Sphere	South Wharf Secret Path	Nada
Poltergeist	Kiska Marsh (CD 2)	Magic Apple
Flame	Cariote Cave Volcano Cave	Herb, Red Talisman
Will-o-wisp	Kutao Temple	Amazing Herb
Slime	Mormo Plain Kiska Marsh	Nada
Poison Slime	Noalis Forest	Vigor Seed
Paralyse Ooze	Secret Path	Rue's Medicine
Stone Gel	Midoro Swamp	Gravity Nut
Shade	Ruined City	Steel Sword
Night Caller	Ruined City (CD 2) Ice Gallery	Dark Fragment
Mortality Shadow	Sky Castle 	Wisdom Tablet
Slumber Flower	Lukae Riverbank	Mint
Dandelion	Kaoyan Forest	Rue's Medicine
Tulip	Kaoyan Forest	Memory Plan
Maneater	Mt. Amaidar Path Roma Lake Shore	Tem's Root
Lifesucker	Sealed Ruins	Earth Fragment
Armor Eater	Mt. Amaidar Path	Tem's Root
Pen-pen Plant	Kaoyan Forest	Herb
Alarune	Noalis Forest	Amazing Herb
Dryad	Kaoyan Forest	Falcon Statue
Mandrake	Dartanelle Beach (CD 2)	Tem's Root
Poison	Tohde Bridge	Gravity Nut

Mushroom	Noalis Forest	
Fungus	Noalis Forest	Amazing Herb
Myconid	Noalis Forest	Rue's Medicine
Wyvern	Karkado Mountain	Nada
Shuternelle	Mt. Amaidar Path	Yellow Talisman
Hell Kite	Sky Castle	?????
Dragoon	Roma Lake Shore	General Tonic
Roc	Corelia Pass	Gravity Nut
Crimson Roc	Noalis Forest	Harmony Needle
Phoenix	Volcano Cave	Rue's Medicine
Cassowary	Astorny Bridge	Nada
Cockatrice	Astorny Bridge	Yellow Talisman
Suzaku	Volcano Cave	Nada
Dragonfly	Cariote Cave	Wind Fragment
Hunter Fly	Dongle Cape	Green Talisman
Bomber Fly	South Wharf	Wind Fragment
Cave Bat	Trial Cave	Herb
Vampire Bat	Sealed Ruins	Nada
Polar Bat	Ice Gallery	Amazing Herb
Master Gargoyle	Sky Castle	?????
Abyssar Gargoyle	Mt. Amaidar Path	Swift Armlet
Crystal Gargoyle	Mt. Amaidar Path	Protection Armlet
Doommonger	Tolarka C. Ruins	Super Potent Apple
Gatekeeper	Kutao Temple	?????
Hell Guardian	Kutao Temple	General Tonic
Zombie	Midoro Swamp	Recovery Tonic
Corpse	Midoro Swamp Kiska Marsh	Memory Plant
Ghoul	Secret Path	General Tonic

Skeleton	Secret Path Ruined City	Steel Sword
Skull Warrior	Secret Path	Steel Armor
Skull Knight	Kutao Temple	Nada
Skull King	Kutao Temple	Black Talisman
Ghost	Secret Path	Herb
Phantom	Secret Path	Memory Plant
Nether Ghost	White Bone Forest	Potent Herb
Death Bringer	Sky Castle White Bone Forest	Magic Apple
Death God	Sky Castle White Bone Forest	Recovery Tonic
Litch	White Bone Forest	Hybrid Magic Apple
Death Lord	Sky Castle	Wisdom Tablet
Dwarf Behemoth	Kutao Temple 	Soul Herb
Golem	Secret Path	Magnetic Belt, Tanzanite
Iron Golem	Kutao Temple	Tough Alloy
Crystal Golem	Kutao Temple	Light Fragment
Master Golem	Kutao Temple	Light Fragment
Mechanical Doll	Sky Castle 	Gravity Nut
Talking Tina	Kutao Temple	Hybrid Magic Apple
Marionette	Kutao Temple	Gravity Nut, White Talisman
SA-100	Galecki Falls	Bomb
PA-200	Galecki Falls	nada
CAA-5	Academy HQ	Light Alloy
Interceptor	Battleship Academy HQ	nada
Prowler	Galecki Falls	Water Fragment
Gunner Pod	Academy HQ	Bomb
Intruder	Secret Academy Base	Bomb, Big Bomb
Gun Trap	Galecki Falls	Shimmer Stone

Shotgun Trap | Battleship | Shimmer Stone

Cannon Trap | Battleship | Light Alloy

Diekbeck | Volcano Cave (ganho | Não se aplica
automaticamente)

+++++

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash_Riot),
se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, mas eu
gostaria de ser informado e receber os devidos créditos.

Para ver outros trabalhos meus no gamefaqs, acesse o link abaixo:
<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/62604.html?type=1E>

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para
rcrdrfts@hotmail.com

E para me achar no facebook, use o link:
<https://www.facebook.com/ricardo.fortes.3950>

Valeu e até a próxima