

.....

IMPORTANTE: A todos aqueles que esperavam pela conclusão do passo a passo do jogo eu comunico que esse está oficialmente concluído, juntamente com a sessão guias especiais. O FAQ não está totalmente completo, algumas sessões como listas e extras não está completa, desde já peço desculpas a que esperava, mais não voltarei a escrever pois, meu save foi acidentalmente apagado e não tenho vontade de começar o jogo novamente. Tenho certeza que encontrarão em outros FAQs em GAMEFAQS o que não encontrarem aqui, então até logo.

E todos que esperam um novo trabalho meu eu peço desculpas e me despeço desde já, pois após um longo tempo escrevendo sobre esse jogo cheguei a conclusão que não tenho porque escrever mais em Português, pois vocês não imaginam como é difícil detonar um jogo sem ter ajuda de ninguém, então aqueles que tem algum conhecimento de Inglês espero voltar a ajudar em um outro jogo.

NOTA IMPORTANTE: ESTOU MUDANDO MEU ENDEREÇO DE E-MAIL, SE VOCÊ MANDOU ALGUM E-MAIL PARA MEU ANTIGO ENDEREÇO DEPOIS DO DIA 19/10/2001. EU PROVAVELMENTE NÃO RECEBI, ENTÃO MANDE ME OUTRO PARA QUE EU POSSA O AJUDAR.

MEU NOVO E-MAIL. Boko__@hotmail.com

QUALQUER TIPO DE DICA, AJUDA EM QUALQUER DOS GUIAS LISTAS OU SESSÕES QUE VOCÊ QUEIRA ENVIAR PARA AJUDAR A MELHORAR ESSE FAQ SÃO BEM VINDAS.

Regras de uso

Se você estiver querendo usar esse documento de outra maneira que não seja uso pessoal leia essas regras, caso não, você está pronto para usar este FAQ.

Se você estiver querendo usar esse documento em seu Site ou Homepage você deve me pedir permissão primeiro via E-mail, eu com certeza darei permissão, apenas não quero que usem meu trabalho sem que eu seja informado,

Quando estiver distribuindo esse documento tenha certeza de que ele está em seu formato original sem nenhuma alteração para aumentar ou diminuir o documento, você só poderá modificar algo nesse documento com minha permissão ou se você estiver apenas usando para você mesmo.

Não tente colocar seu nome em nenhuma parte desse documento, demorei muito tempo para criar esse FAQ e gostaria que me dessem crédito por isso.

Se você estiver querendo usar alguma parte específica desse FAQ para a criação de algum guia peça minha permissão primeiro e coloque meu nome nos créditos (é claro)

Em nenhuma hipótese esse documento pode ser usada para fins lucrativos tais como vende junto com algum outro produto, cobrança por envio de guias ou criação de revistas especializadas em guias para games, caso faça isso eu ficarei sabendo cedo ou tarde e você irá se arrepender muito disso (ha ha)

Uma última regra, quando estiver utilizando esse documento em algum site ou Homepage mantenha sempre ele atualizado, a versão mais recente desse FAQ pode sempre ser encontrada no site em que você o encontrou

~~~~~ Melhore esse FAQ ~~~~~

Se você tiver qualquer comentário a fazer, elogios ou até críticas, esteja livre para me enviar um E-mail, da mesma forma se tiver algum segredo sobre o game e queira ajudar a melhorar esse FAQ também pode me contactar, caso tenha alguma dúvida o pergunta sobre alguma parte do game Você está autorizado a me enviar um E-mail

Se você enviar qualquer tipo de dica que possa melhorar esse FAQ pode ter certeza de que seu nome e endereço de E-Mail será posto na sessão de agradecimentos, caso não queira que seu e-mail seja divulgado deixe claro isso em seu E-mail.

Antes de fazer uma pergunta tenha certeza de ter antes pesquisado antes pelo FAQ, pois ela pode já ter sido respondida em alguma parte desse FAQ.

Obrigado a todos que lêram esse FAQ. Aproveitem.

This Document is Copyright(c) Boko

~~~~~  
Conteúdos desse FAQ
~~~~~

|                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br>  FAQ/PARTE 1 - Diversas informações básicas para começar a jogar Breath of<br>  Fire 4 e qualquer outro RPG, a listagem de quanta informação eu<br>  adicionei em cada dia de trabalho nesse FAQ, e um Passo a passo<br>  do jogo com a informação necessária para terminar o jogo.<br> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Sessão 1 - História do FAQ

Sessão 2 - Introdução

## Sessão 3 - Introdução ao RPG

- 3.1 - Experiência e level up
- 3.2 - AP
- 3.3 - HP
- 3.4 - Batalhas
- 3.5 - Mágicas
- 3.6 - Exploração
- 3.7 - Dormindo
- 3.8 - Dinheiro
- 3.9 - Equipamentos
- 3.10 - Elementos
- 3.11 - Gravando seu progresso

## Sessão 4 - Básicos de Breath of Fire 4

- 4.1 - Controles
- 4.2 - Exploração
- 4.3 - Status anormais de BoF 4 (não implementado)
- 4.4 - Status do Personagem
- 4.5 - Aprendendo habilidades
- 4.6 - Arrumando suas habilidades
- 4.7 - Usando suas habilidades
- 4.8 - Posição de batalha
- 4.9 - Fazendo combos

## Sessão 5 - Menus

- 5.1 - Menu principal
- 5.2 - Menu de inventário
- 5.3 - Menu de batalha

## Sessão 6 - Passo a passo

### Capítulo 1 - Awakening

- 1 - Crash
- 2 - Crater
- 3 - Cliff
- 4 - Tomb
- 5 - Forest
- 6 - Cidade de Sarai
- 7 - Valley
- 8 - Cidade de Chamba
- 9 - North Chamba
- 10 - Crash (revisitada)
- 11 - Drealand
- 12 - Kurok
- 13 - Dam
- 14 - Cidade de Kyria
- 15 - Woods
- 16 - Passagem para Synesta
- 17 - Cidade de Synesta
- 18 - Subterrâneo de Synesta
- 19 - Hideout
- 20 - Wharf
- 21 - Zhing Mountain
- 22 - Vila de Kyoin
- 23 - Imperial Causeway
- 24 - Cidade de Astana

25 - Aqueduct

## Capítulo 2 - The Endless

- 26 - Reino de Ludia
- 27 - Cidade de Shyde (opcional)
- 28 - WichWoods
- 29 - Vila de Worent
- 30 - Golden Plains
- 31 - Mt Glom
- 32 - Land of Dreams
- 33 - Castelo de Ludia
- 34 - Shrine
- 35 - Ahm Fen
- 36 - Reino de Wyndia
- 37 - Kasq Woods
- 38 - Subterrâneo de Wyndia
- 39 - Pung' Tap
- 40 - Ice Peak
- 41 - Vila de Chek
- 42 - Ershin's Mind: Parte 1
- 43 - Vila de Sonne
- 44 - Ershin's Mind: Parte 2
- 45 - Sinchon
- 46 - Mt Yogy
- 47 - Abandoned Village

## Capítulo 3 - Streams

- 48 - Sanctum
- 49 - Soma
- 50 - Mt.Rift
- 51 - Cidade de Shyde
- 52 - Mt.Giga
- 53 - Checkpoint
- 54 - Cidade de Shikk
- 55 - Fane
- 56 - Barco ao Mar
- 57 - Island of Fire
- 58 - Vila de Lyp
- 59 - Jungle
- 60 - Pabpab
- 61 - Tidal Flats
- 62 - Vila de Koshka
- 63 - Shan River
- 64 - Vila de Chiqua.
- 65 - En Jhou
- 66 - River
- 67 - Vila de Pauk
- 68 - Fou Lu's Forest
- 69 - Fou Lu's Tomb
- 70 - Mukto
- 71 - Caminho para Highway
- 72 - Astana (revisitada)

## Capítulo 4 - That Which Passes

- 73 - Capital Chedo
- 74 - Castelo de Fou-Lu
- Clear Game (últimas coisas a fazer).

Fim do passo a passo ^-^

Fim da parte 1 do FAQ.

|                                                                                                                                                                                       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <br> FAQ/PARTE 2 - Listas de equipamentos, itens, inimigos e etc..., guia de partes<br>  importantes do jogo, informações adicionais, alguns extras do<br>  jogo e muito mais!!!.<br> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Sessão 1 - Listas específicas

- 1.1 - Lista de itens - COMPLETO
- 1.2 - Lista de armas
- 1.3 - Lista de armaduras
- 1.4 - Lista de acessórios
- 1.5 - Lista de skills
- 1.6 - Lista de mágicas
- 1-7 - Lista de Dragon's skills
- 1-8 - Lista de inimigos

Sessão 2 - Guias especiais

- 2.1 - Guia dos 12 mestres - COMPLETO
- 2.2 - Guia Faerie Village - COMPLETO
- 2.3 - Guia de pescaria - COMPLETO

Sessão 3 - Extras do jogo

- 3.1 - Manillo Shop - COMPLETO
- 3.2 - Trocas da Lead Ball - COMPLETO
- 3.3 - Fazendo armaduras para Ershin - COMPLETO
- 3.4 - Melhores equipamentos - COMPLETO
- 3.5 - Inimigos especiais - COMPLETO

```

<><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><><>
<>
<>          FAQ/PARTE 1           <>
<>
<>   Essa é a primeira parte do FAQ, nela você encontra o seguinte: <>
<>
<>   - As informações que eu adicionei ao FAQ em cada dia de trabalho <>
<>
<>   - Uma rápida introdução do autor para o leitor.                    <>
<>
<>   - Uma introdução para os jogos do estilo RPG e uma introdução ao   <>
<>     game Breath of Fire IV, com o básico para se começar a jogar.    <>
<>
<>   - Um passo a passo do jogo com informações detalhadas de como se  <>
<>     terminar o jogo sem muitos problemas.                               <>

```



- Continuei com os básicos de BoF4
- Continuei com o passo a passo

---

3 de Fevereiro de 2001 (versão 1.20)

- Continuei com os básicos de BoF4

---

4 de Fevereiro de 2001 (versão 1.40)

- Continuei com o passo a passo
- Continuei com a lista de inimigos
- Corrigi erros
- Adicionei a lista de peixes

---

5 de Fevereiro de 2001 (versão 1.60)

- Continuei com o passo a passo
- Criei a lista de armas
- Continuei com a lista de peixes
- Criei o ASCII art

---

6 de Fevereiro de 2001 (versão 1.75)

- Continuei com a lista de armas
- Terminei o ASCII art
- Adicionei alguns detalhes.

---

7 de Fevereiro de 2001 (versão 1.85)

- Continuei com o passo a passo
- corrigi alguns erros das versões anteriores

---

8 de Fevereiro de 2001 (versão 2.35)

- Passo a Passo do capítulo 1 completo!.
- Revisei o FAQ para enviar
- Adicionei as regras de uso
- Adicionei os conteúdos do FAQ
- Adicionei como e quando se deve me contactar
- Corrigi alguns erros e pequenas modificações
- Complementei as listas de armas e inimigos
- Adicionei a lista de itens
- Enviei o FAQ, agora é só esperar a publicação.

---

9 de Fevereiro de 2001 (versão 2.50)

- Continuei com a lista de peixes
- Continuei com o passo a passo do 2º Cap.
- Continuei com a lista de inimigos

---

10 de Fevereiro de 2001

-NAADDDAAA!!!!

---



11 de Fevereiro de 2001

-NAADDDAAA!!!!!!!!!! 2 O RETORNO

---

12 de Fevereiro de 2001 (versão 2.55)

-Continuei com o passo a passo do cap 2

---

13 de Fevereiro de 2001 (versão 2.60)

-Criei o guia dos 12 mestres e trabalhei nele

---

14 de Fevereiro de 2001 (versão 2.70)

-Continuei com o passo a passo  
-Continuei com "os 12 mestres"

---

15 de Fevereiro de 2001 (versão 2.85)

-Continuei com o passo a passo  
-Criei o tópico "mágicas ganhas com level up"  
-Continuei com a lista de inimigos

---

17 de Fevereiro de 2001 (versão 3.0)

-Continuei com o passo a passo 2° cap.  
-Continuei com a lista de inimigos  
-Criei o tópico "troca troca"

---

18 de Fevereiro de 2001 (versão 3.15)

-Modifiquei algumas coisas  
-Corrigi alguns erros  
-complementei algumas listas

---

19 de Fevereiro de 2001 (versão 3.25)

-Complementei as listas de itens e armas.  
-Criei a lista de Skills

---

20 de Fevereiro de 2001 (versão 3.30)

-Muitos complementos para o FAQ

---

21 de Fevereiro de 2001 (versão 3.40)

-Continuei com o passo a passo do 2° Capítulo  
-Continuei com a lista de inimigos  
-Modifiquei a lista de peixes

---

22 de Fevereiro de 2001 (versão 3.50)

-Continuei com o passo a passo do 2° Capítulo  
-Continuei com a lista de iniimigos

---

23 de Fevereiro de 2001 (versão 3.60)

- Continuei com o passo a passo
- Complementei e modifiquei a lista de inimigos

---

26 de Fevereiro de 2001 (versão 3.70)

- Continuei com o passo a passo Cap 2
- Complementei a lista de inimigos

---

27 de Fevereiro de 2001 (versão 3.80)

- Complementei a lista de inimigos.
- Terminei o passo a passo do capítulo 2

---

28 de Fevereiro de 2001 (versão 3.85)

- Criei o guia Faerie Village e trabalhei duro nesse guia.

---

1 de Março de 2001 (versão 3.95)

- Continuei elaborando o guia Faerie Village
- Lista de armas itens e inimigos também complementadas.

---

2 de Março de 2001 (versão 4.0)

- Modifiquei alguns tópicos do FAQ.

---

3 de Março de 2001 (versão 4.15)

- Continuei com o guia Faerie Village
- Melhorei algumas partes do Faq
- Complementei algumas listas.

---

4 de Março de 2001 (versão 4.25)

- Continuei com o guia Faerie Village.
- Mandei um Update para os sites que esse FAQ foi posto

---

5 de Março de 2001 (versão 4.40)

- O FAQ está muito ficando muito maior do que eu pensava que ia ficar,por isso eu resolvi dividi-lo em duas partes.
- Comecei a reorganização do FAQ,ele agora está bem mais fácil de entender.
- Trabalhei no guia dos 12 mestres.

---

6 de Março de 2001 (versão 4.45)

- Continuei trabalhando no guia dos 12 mestres.

---

22 de Março de 2001 (versão 4.55)

- Continuei com o passo a passo do Cap 3
- Continuei com a lista de inimigos

---

23 de Março de 2001 (versão 4.60)

- Continue com o passo a passo do Cap 3

---

25 de Março de 2001 (versão 4.65)

- Continuei com a lista de armas

---

28 de Março de 2001 (versão 4.70)

- Grande avanço no passo a passo do capítulo 3

---

29 de Março de 2001 (versão 4.75)

- Mais progresso no passo a passo do capítulo 3, o capítulo 3 está quase no fim

---

30 de Março de 2001 (versão 4.85)

- Mais avanço na conclusão do capítulo 3
- Continuei com a lista de Skills

---

31 de Março de 2001 (versão 4.90)

- Mais trabalho no passo a passo do cap 3

---

De 1 de abril a 7 de abril de 2001 (ver 5.0)

- Grande avanço na lista de inimigos, armas Skills.
- Grande avanço na finalização do passo a passo do 3º Capítulo.

---

8 de abril de 2001 (versão 5.5)

- Completei o passo a passo do Cap 3

---

10 de Abril de 2001 (versão 5.10)

- Grande avanço na lista de armas.

---

11 de Abril de 2001 (versão 5.20)

- Continuei com o passo a passo do capítulo 4

---

12 de Abril de 2001 (versão 5.25)

- Continuei com o passo a passo do capítulo 4.

---

13 de Abril de 2001 (versão 5.30)

- O passo a passo do jogo está completo, agora só falta as listas e extras.

e ainda dizem que dia 13 dá azar !?~^

---

14 de Abril de 2001 (versão 5.35)

-Avanço na conclusão da lista de itens.

---

17 de Abril de 2001 (versão 5.40)

- Lista de itens concluída !!!  
Obrigado a Boy123 pela ajuda.

---

19 de Abril de 2001 (versão 5.45)

- Avanço na lista de inimigos.

---

20 de Abril de 2001 (versão 5.55)

- Guia dos 12 mestres concluído !!!  
- Guia Faerie Village concluído !!!

---

21 de Abril de 2001 (versão 5.60)

- Criei o Guia de pescaria

---

22 a 25 de Abril 2001 (versão 5.65)

- Grande trabalho para o término do  
guia de pescaria.

---

26 de Abril de 2001 (versão 5.75)

- Guia de Pescaria concluído !!!  
Obrigado a Boy 123 pela ajuda.  
- Criei a sessão extras do jogo e  
completei o tópico "Manillo Shop"

---

28 de Abril de 2001 (vrsão 5.80)

- Conclusão de mais três tópicos,  
melhores equipamentos,Trocas  
da Lead Ball e Fazendo armaduras  
para Ershin.

---

30 de Abril de 2001 (versão 5.90)

- Sessão inimigos especiais adicionada  
- FAQ pronto para mais uma publicação.

---

2 de Maio de 2001 (versão 5.95)

- Conclui o tópico "Inimigos especiais"

Bem, aqui estou eu novamente, escrevendo um FAQ em Português, quem já leu meus outros trabalhos já devem saber que eu incentivo ao autor a escrita de um FAQ na língua falada pelo autor, pois já vi muitas pessoas escrevendo em Inglês, sendo que são italianos ou até portugueses, acho isso errada, pois aqui no Brasil não existem muitos locais onde se podem encontrar FAQ em Português, então peço aos que falam português que deem uma ajuda aos camaradas de cá e escrevam FAQs em Português.

Deixando de lado esse assunto, vou me apresentar, sou Brasileiro e moro no Rio de Janeiro (a cidade Maravilhosa) meu nome é Mauro e esse é o terceiro FAQ que escrevo, o primeiro para um RPG. RPG é o gênero de jogo que eu mais gosto, mais preferi adquirir mais experiência para escrever um FAQ sobre um jogo que requer maior tempo e atenção.

Agora podem esperar mais FAQs para o Gênero RPG e espero que gostem desse guia. Aproveitem.

~~~~~  
& SESSÃO 3: INTRODUÇÃO AO RPG &
~~~~~

Essa sessão foi criada para quem está começando a jogar games de RPG, pois o gênero RPG é um dos mais adorados pelos jogadores, mais requer o conhecimento de alguns elementos que estão presentes na maioria deles, vamos lá.

~~~~~ 3.1 - Experiência e Level up ~~~~~

É um elemento que está presente em quase todos os jogos do gênero RPG, e irá te ajudar muito a terminar o jogo. A experiência é ganha quando se derrota um inimigo em uma batalha.

Mas como isso funciona mais claramente, bem, no início do jogo seu grupo de personagens está muito fracos, tem baixo ataque e defesa fraca, mas quando se ganha uma certa quantidade de Experiência ocorre o Level UP, com o Level Up diversos atributos de seus personagens irão melhorar, com isso o level de seu personagem irá aumentar e seu personagem irá ficar mais forte.

Procure por inimigos que deixem uma quantidade maior de experiência para o Level Up acontecer mais facilmente, e com o level maior será mais fácil você progredir no jogo.

Quando você estiver em um level bastante elevado a quantidade de experiência necessária para o level Up será maior, e você pode ficar

um pouco chateado de lutar tantas vezes para aumentar apenas 1 Level, mas as recompensas quando o level up acontecer também serão maiores.

3.2 - AP

O AP também é um elemento presente em muitos jogos de RPG, ele é usado para usar magias que custam AP, o Ap pode ser recuperado usando itens específicos ou dormindo em um Inn.

Algumas magias precisam de mais AP que outras para serem usadas, e outras menos, e geralmente quanto mais AP é necessário para o uso maior também é o dano causado por aquela magia.

Existem também magias que não necessitam de AP para serem usadas, mas geralmente não irão acertar facilmente ou o dano é menor.

Se você já jogou algum outro jogo de RPG pode ter visto ao invés de Ap o MP, que aparece mais frequentemente que o Ap e geralmente servem para a mesma coisa.

3.3 - HP

Uma das coisas mais importantes em um jogo de RPG, com o HP você pode saber como está a saúde de seus personagens, o HP de seu personagem irá diminuir quando for atingido por algum inimigo e pode ser recuperado usando magias de cura, itens ou dormindo em um Inn.

A quantidade máxima de seu HP pode ser aumentada quando ocorrer o Level up, seu personagem pode ser mais vulnerável a ataques físicos ou a ataques mágicos, isso depende de um personagem para o outro e é importante prestar atenção nesses detalhes.

3.4 - Batalhas

Em todos os jogos de RPGs você irá ocasionalmente entrar em uma batalha isso ocorre quando você está andando em algum lugar que existem lutas, os inimigos conforme você vai aumentando seu progresso no jogo vão aparecendo mais fortes e com mais tipos de ataques, a luta termina quando todos os inimigos são derrotados ou quando você morre com todos seus aliados, no seu caso é GAME OVER, o objetivo das batalhas é adquirir EXP, itens e dinheiro

Sempre lute quando entrar nas batalhas, pois caso você escape da luta você pode ganhar só a metade da experiência total ou até mesmo não ganhar nada, isso pode ocorrer também com o dinheiro e com os itens ganhos quando se finaliza uma batalha.

3.5 - Magias

Também é um elemento presente em todos os jogos de RPG que eu conheço, e são indispensáveis para seu progresso no jogo.

Em alguns jogos as magias podem ser muito exageradas e demorar até 2 minutos para que ela finalize, a exemplo de Final Fantasy que com suas magias conhecidas como Summon podem exibir cenas espetaculares ou até irritantes.

Como já foi dito anteriormente para se usar as mágicas é necessário o AP (Em alguns jogos MP) e quanto maior o uso de AP mais poderosas essas magias serão.

É muito importante que você saiba qual de seus personagens se adapta melhor a cada tipo de mágica, a exemplo de Breath of Fire 4, algumas vezes você poderá escolher quem usará certas mágicas, portanto o conhecimento de seus personagens é fundamental para um melhor uso de cada mágica.

3.6 - Exploração

A exploração é uma das marcas registradas dos RPGs, durante a aventura você irá cruzar o mundo todo indo e voltando em diversos lugares. Assim você coleta informação necessária para progredir no jogo.

Na maioria dos jogos de RPG você poderá andar por um World Map, que é nada mais nada menos que o mapa do mundo, no World Map você pode ir e voltar a vários locais rapidamente.

Existem geralmente no World Map dois tipos de locais, as TOWNS, que são as cidades, e os DUNGEONS que são locais onde geralmente ocorrem muitas lutas e no final existe um inimigo chefe.

Quando se entra em alguma cidade você terá muitas opções, como shoppings para comprar armas e itens ou o Inn que é uma espécie de hotel onde se pode dormir para recuperar as forças. Também é muito importante que se converse com as pessoas que vivem nas cidades, que podem dar informações necessárias para o progresso do jogo ou até descobrir um segredo que é opcional.

3.7 - Dormindo

Presente na maioria dos jogos de RPG, você pode fazer isso geralmente em um hotel que é chamado de Inn, dormindo em um Inn você recupera as forças de seus personagens por completo.

Para se usar o Inn você precisa:

- 1° Encontrar um Inn que fica nas cidades.
- 2° Falar com o Inn Kepper, que é uma espécie de gerente.
- 3° Pagar uma quantia de dinheiro para que você possa usar o local.

Não se preocupe pois a quantia de dinheiro necessária para usar o Inn é muito baixa e você não terá problema alguma quanto a isso.

~~~~~ 3.8 - Dinheiro ~~~~~

O dinheiro está presente de alguma forma em todos os jogos de RPG, e é muito importante para o progresso do jogo.

Com o dinheiro você pode fazer várias coisas com dormir em um Inn, armas, itens, armas e acessórios em diversos shoppings e pode ser conseguido de diversas maneiras, as mais comuns são:

- Ganhando lutas contra inimigos.
- Vendendo itens nos Shoppings.
- Encontrando dentro de Baús ou bolsas de itens.

O nome do dinheiro pode mudar de jogo para jogo, veja aqui alguns exemplos:

- Gold - Legend of Legaia
- Gil - Final Fantasy 7, 8 e 9
- GP - Final Fantasy 5 e 6
- Geil - Vandal Hearts 2

~~~~~ 3.9 - Equipamentos ~~~~~

Os equipamentos também são importantes para um melhor progresso durante o jogo, com eles você pode fazer com que seu personagens aprendam novas habilidades que podem ser permanentes ou apenas enquanto estiver equipado.

Os equipamentos podem ser adquiridos de algumas formas, podem ser comprados em shops ou até encontrado em baús de itens.

Um personagem equipado corretamente pode corrigir os defeitos que esse personagem tiver, geralmente você pode equipar os seguintes equipamentos.

| | |
|--------|----------|
| Weapon | Arma |
| Armor | Armadura |
| Shield | Escudo |

| | | | |
|-------------|--|-------------|--|
| Helmet | | Capacete | |
| ----- | | ----- | |
| Accessory 1 | | Acessório 1 | |
| ----- | | ----- | |
| Accessory 2 | | Acessório 2 | |
| ----- | | ----- | |

Não necessariamente esses equipamentos estarão em todos os jogos de RPG mas são os mais frequentes.

3.10 - Elementos

Os elementos podem influir muito no desenrolar do jogo, eles influem tanto em ataques mágicos quanto em ataques físicos, e você sabendo combinar bem esse elementos poderá ser muito útil.

Aqui está uma lista dos elementos que estão presentes na maioria dos jogos.

| Elemento | Usar contra |
|----------------|-------------|
| Fire - Fogo | Water |
| Water - Água | Fire |
| Wind - Vento | Earth |
| Shadow- Sombra | Holy |
| Holy - Luz | Shadow |
| Earth - Terra | Wind |

3.11 - Gravando seu progresso

Os jogos do gênero RPG, além de serem mais complexos e algumas vezes mais complicados de se entender também são geralmente imensos, o que faz com que seja praticamente impossível se terminar o jogo sem gravar seu progresso.

Então você deve gravar seu progresso para que possa continuar da próxima vez que for jogar no mesmo ponto onde você parou, para isso você precisa:

- 1° Ter 1 ou às vezes até 3 blocos vazios em seu memory card, isso varia de jogo para jogo.
- 2° Encontrar um ponto onde se possa gravar seu progresso, geralmente são no World Map (mapa do mundo), em save points, que são locais específicos de cada jogo e pode ser de um diário a um cubo brilhante.
- 3° Gravar seu progresso, que geralmente pode se fazer no menu de inventário no caso do world Map ou apertando o botão de ação no Save point.

É aconselhável que você grave seu progresso sempre que puder, pois caso ocorra um eventual GAME OVER você não terá que fazer novamente tudo que já foi feito.

Mas antes de gravar seu progresso preste atenção se você não fez nada de errado, como usar indevidamente um item importante, pois caso você grave você poderá nunca mais ver seu item novamente.

~~~~~  
& SESSÃO 4: BÁSICOS DE BREATH OF FIRE 4 &  
~~~~~

Essa sessão traz o básico para quem quer começar a jogar esse incrível jogo.

~~~~~ 4.1 - Comandos ~~~~~

| BOTÕES       | PARA QUE SERVE                            |
|--------------|-------------------------------------------|
| X            | Fala com pessoa e faz ações               |
| Triângulo    | Monta barraca e usa ações do personagem   |
| Quadrado     | Abre o menu do inventário                 |
| Círculo      | Corre                                     |
| L1           | Roda a câmera para a esquerda             |
| L2           | Muda a ordem dos personagens              |
| R1           | Roda a câmera para a direita              |
| R2           | Muda a ordem dos personagens              |
| Select       | Abre o menu de ajuda (durante outro menu) |
| Start        | Pausa o jogo                              |
| Start+Select | Segurando start+select você dá reset      |

~~~~~ 4.2 - Exploração ~~~~~

Em Breath of Fire 4 a exploração é uma coisa muito importante para terminar o jogo mais completo possível. Algumas vezes quando você estiver andando pelo World Map você verá um ponto ! ou um ponto ?, nesses locais você pode encontrar várias coisas, algumas vezes você pode encontrar uma área de luta, lá você poderá lutar contra inimigos, achar itens e outras coisas, existem também locais onde é necessário que você entre para continuar com a história do jogo, então preste atenção pois coisas muito importantes podem ser encontradas.

NOTA: Se você quer terminar o game o mais completo possível entre sempre nessas áreas do mapa, e sempre que um caminho novo for aberto no mapa é aconselhável que você procure algo por um tempo.

4.4 - Status do personagem

Quando se abre a opção status é essa tela que aparece:

```

|
| ,--Status-----,                               ,--Data-----,
| |                                     | ENCOUNTERS | | | | | | | | |
| | | foto | 2-Nina |-----, | 250 |
| | | | HP __550/550__ | | | |
| | | | AP __60/60__ | +1 | | MAX HIT COMBO |
| | | |lv14 | CP 7 | | | | 12 |
| | | |=====| | | | |
| | | |_____| | | | | MAX DAMAGE |
| | | | | | | | | 3128 |
| | MASTER:          [] Pwr 38 | -1 | | |
| | Rwolf            [] Def 41 | | | | FISHING POINTS |
| | WILL:            [] Agl 54 | | | | 780 |
| | Haste             [] Wis 71 | +1 | | |
| | '-----'-----'-----' | | |
| | | | | | | | | FAERIES (s) |
| | ,--Equip-----, | | ,--Exp-----, | 7 |
| | | | | | | | | NEXT | | |
| | | [] Sage's Staff | | | 714 | | GAME POINTS |
| | | [] Waistcloth  | | | TOTAL | | 72 |
| | | [] Glass Domino | | | 4862 | | |
| | | | | | | | | '-----'-----'-----' |
|

```

Tela Status:

Essa tela marca o status de seu personagem, eles mudam constantemente quando seus personagens mudarem de Level.

-Foto do personagem com o Level do seu personagem e uma barra azul, que é uma representação gráfica de quanta experiência falta para seu personagem aumentar um Level.

- MASTER - Mostra o nome do mestre que seu personagem está atualmente sendo aprendiz
- WILL - É a habilidade que automaticamente seu personagem ganha quando se torna aprendiz, essas habilidades mudam de mestre para mestre e quando se para de ser aprendiz ela some
- HP - Marca sua energia atual e sua energia máxima
- AP - Mostra seu AP atual e o AP máximo.
- CP - Mostra o CP de seu personagem, quanto maior o CP de seu personagem mais AP ele irá recuperar quando estiver em Back Row
- PWR - É a força de ataque de seu personagem, quanto maior o Power de seu personagem maior é o ataque físico de seu personagem
- DEF - É a defesa de seu personagem, quanto maior a defesa de seu personagem os ataques físicos dos inimigos irá tirar menos dano em seu personagem.
- AGL - Marca a agilidade de seu personagem, isso influi na velocidade de seus personagens em batalhas.
- WIS - Se refere ao Wisdom de seu personagem, que é nada mais que defesa e o ataque mágico de seu personagem, quanto maior seu Wisdom mais dano seu ataque mágico irá causar, e o dano mágico será menor em seu personagem

Os números do lado direito da tela status são as modificações que ocorrem quando se torna um aprendiz de algum mestre, essas modificações variam de mestre para mestre e somem quando você deixa de ser aprendiz.

Tela Equip:

Essa tela marca os equipamentos que seu personagem está equipado atualmente.

Essa tela marca os três tipos de equipamentos, a arma, a armadura e o acessório.

Tela Exp:

Essa tela mostra uma representação numérica de sua experiência.

-NEXT - Marca quanta experiência falta para que seu personagem aumente um Level

-TOTAL- Marca a experiência total que seu personagem ganhou durante todo o jogo.

Tela Data

Essa tela marca sua pontuação em diversos tipos de coisas que aparecem ao decorrer do jogo.

- ENCOUNTERS - Marca o total de batalhas que seu personagem lutou durante todo o jogo.
- MAX HIT COMBO - Marca a maior quantidade de HITS que seu personagem conseguiu durante o jogo.
- MAX DAMAGE - Marca o maior quantidade de dano causado durante uma luta durante todo o jogo.
- FISHING POINTS- Marca a quantidade de pontos que seu personagem adquiriu pescando nos Fish Spots
- FAERIE(s) - Marca a população atual da Faerie Village
- GAME POINTS - Marca quantos game points seu personagem adquiriu durante o jogo, os game points são adquiridos nos mini games que estão presentes no jogo.

NOTA: O gráfico da tela acima mostra uma marcação de meu status durante alguma parte do jogo, o status de seus personagens não estarão necessariamente iguais a esses.

4.5 - Aprendendo Skills

Em Breath of Fire 4 existem dezenas de habilidades (skills) que podem ser aprendidas de duas formas:

Forma 1

Quando estiver em uma luta contra algum monstro e você estiver defendendo (comando de batalha GUARD) e um inimigo mandar uma habilidade você poderá aprendê-la, isso não significa que se você estiver defendendo você irá aprender qualquer habilidade que ele mandar, você apenas aprenderá algumas habilidades específicas, também não significa que se você defender e o inimigo mandar alguma habilidade que pode ser aprendida você irá aprender, você pode não aprender na primeira vez que defender. existem duas coisas que se devem ser olhadas:

° Se quando você estiver defendendo e o inimigo mandar uma habilidade, se o nome dessa habilidade estiver escrito em azul significa que essa habilidade pode ser aprendida, caso você já tenha aprendido essa habilidade o nome não estará mais em azul,

NOTA: Cada habilidade só pode ser aprendida uma vez e por apenas um personagem.

° Para saber se seu personagem irá ou não aprender a habilidade é só olhar para cabeça de seus personagens, o personagem que irá

aprender terá um pequeno ! acima de sua cabeça.

NOTA: Não precisa o personagem receber golpe para aprender, um personagem pode aprender uma habilidade sendo que ela foi usada em outro.

*** Forma 2 ***

Também se pode aprender algumas habilidades dos mestres (masters) que existem no mundo de Breath of Fire 4, mas aqui o modo é outro

A exemplo do primeiro mestre RWOLF, para se aprender a habilidade EDDY deve-se ter feito um combo de mais de 5 HITS, então fale com ele e ele te ensinará, mas ao contrário da forma 1, nesse modo você pode escolher quem irá aprender a habilidade

NOTA: Existem habilidades que só podem ser aprendidas da forma 1 e vice-versa, então é aconselhável que você sempre dê uma olhada na lista de habilidades para ver quantas já aprendeu e quantas faltam.

***** 4.6 - Usando Skills e Magics *****

Aqui eu dou uma pequena explicação de como usar as mágicas e habilidades:

Antes de usar as mágicas e habilidades você deve prestar atenção em algumas coisas, você pode tentar saber qual é a fraqueza de seu inimigo.

EX: Se seu inimigo é do elemento fogo e você usar mágica ou habilidade do elemento água isso irá fazer muito mais danos do que se você usar outro tipo magia.

NOTA: Um modo fácil de se saber o elemento do seu inimigo é ver seus principais ataques, geralmente o inimigo usa os ataques do seu elemento.

EX 2: Se você estiver lutando contra um grande grupo de inimigos é muito melhor você usar um tipo de magia que atinja todos os inimigos, para isso olhe na sua magia se ela acerta um ou mais inimigos e use, além de causar mais dano pode criar um grande combo

***** 4.7 - Arrumando suas habilidades *****

| | | | | |
|----------|-----------|---------|-------------|--------------------------------------|
| Options: | Vibration | ON | OFF | Liga e desliga vibração do controle |
| ----- | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | Dash | Manual | Auto | Correr usando botão ou não |
| | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | Camera | Normal | Reverse | Mudar modo de camera |
| | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | D-pad | L 45° | 0° R 45° | Mudar a jogabilidade |
| | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | Message | Slow | Normal Fast | Velocidade das mensagens de texto |
| | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | Sound | Stereo | Mono | Muda o modo do som |
| | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | BGM | ===== | | Aumenta ou diminui a música |
| | ----- | ----- | ----- | ----- |
| | SE | ===== | | Aumenta ou diminui os efeitos de som |
| '-----' | '-----' | '-----' | '-----' | '-----' |

5.2 - Menu de inventário

Pressione quadrado para abrir esse menu:

Item: Aqui se pode usar, jogar fora ou arrumar os itens que você tem, apertando para a direita ou para a esquerda você pode ver suas armas, acessórios e armaduras.

Special: Aqui se pode usar suas mágicas ou habilidades (apenas de cura ou removedor de Status), também se pode arrumar suas habilidades ou mágicas ou jogá-las para o Skill Scroll usando a opção Pool.

Equip: Aqui se pode equipar seus equipamentos, uma arma, uma armadura e um acessório, a opção best escolhe automaticamente os melhores equipamentos e a opção Pool remove os equipamentos de um personagem.

Status: Aqui você pode ver como estão seus personagens, sua força, defesa, agilidade e outras coisas mais.

Change: Essa opção pode mudar as posições de seus personagens durante a luta ou nas cidades

Setting: Aqui você pode acessar as mesmas opções do menu Options

Save: Grava seu jogo em um memory card

Menu mostrado durante as batalhas:

pressione L1,L2,R1 ou R2

| | | |
|----------|--------|--|
| ----- | ----- | |
| Attack | Charge | Attack: Ataque físico com a arma equipada |
| ----- | ----- | |
| Special | Escape | Special: Ataque mágico, se mover para a direita pode-se usar as habilidades. |
| ----- | ----- | |
| Use item | | Use item: pode se usar os itens que você tiver. |
| ----- | | |
| Guard | | Guard: Defende ataques, é usado para aprender habilidades |
| '-----' | | Charge: Apenas use isso contra inimigos que você sabe que vencer com ataques físicos |
| | | Escape: Foge da batalha, não ganha itens, exp ou Zenny. |

SESSÃO 6: PASSO A PASSO

Essa sessão contém um detalhado guia de como se terminar o jogo o mais completo possível, caso tenha alguma dúvida ou encontrou algo que não está descrito abaixo por favor me deixe informado.

Capítulo 1
|A|W|A|K|E|N|I|N|G|

1-Crash

O jogo começa com Nina e Cray viajando em um sandflier (uma espécie de barco que plana sobre o deserto), eles estão a procura de Elina (irmã de Nina) durante o caminho Nina pergunta a Cray se ele acha que eles acharão Elina, ele responde que não sabe, Nina sofre com o forte calor, eles então decidem descansar um pouco e continuar a busca no dia seguinte, de repente um dragão então surge da areia, Cray acelera o sandflier tentando escapar do dragão, Nina acha estranho

pois nuncatinha ouvido falar de um dragão ter atacado humanos, quando eles pensam estar livres do dragão ele repentinamente sai da areia e se choca com o sandflier, eles dois não sofrem nenhum ferimento mas o sandflier sofre danos e necessita de peças de reparo para voltar a funcionar, mas há um pequeno problema se eles saírem em busca de peças em outra cidade correm o risco de serem roubados por algum ladrão, Nina decide ir sozinha em busca das peças do sandflier, depois de algum tempo pensando Cray concorda mas diz para ela ir com cuidado, ele diz que a cidade mais próxima é Sarai, antes Cray dá a Nina a King's Sword, você agora está no controle de Nina, apenas saia por algum dos cantos do cenário.

2-Crater

Você agora está no world map, se quiser pode gravar o jogo, siga então pelo mapa, você verá o ponto ! do mapa, entre usando o botão X, dentro Nina encontra uma grande cratera e uma carroça que caiu dentro, Nina chega mais perto para dar uma olhada, ela escorrega e cai dentro da cratera, lá dentro ela vê uma sombra transparente, ela acha estranho, pouco depois o monstro mostra sua verdadeira forma, parece com um dragão, curiosamente ele não ataca, simplesmente cria asas e foge. Mas a frente ela encontra Ryu, ele está caído, ele se levanta e para surpresa de Nina (ele está nu), isso mesmo sem nenhuma roupa e aparentemente sem memória, Nina pede que ele se vista, Ryu pega umas roupas na carroça caída e se veste, Nina então começa a fazer várias perguntas e deixa Ryu confuso, pouco depois ela se desculpa, ela então se apresenta como Nina de Wyndia, Ryu também se apresenta, com ajuda em conjunto eles conseguem sair da cratera, Nina então pergunta para onde Ryu está indo, ele diz que não sabe, Ryu não assume mas Nina percebe que ele está perdido, Nina então convida Ryu para acompanhá-la para a cidade mais próxima, Ryu concorda, Nina então dá a King's Sword para Ryu e diz que provavelmente encontrarão inimigos a frente, eles então saem.

Você agora está no World Map e pode aproveitar para ganhar alguns levels e pegar alguns itens, para isso apenas ande pelo mapa e aperte o botão X quando aparecer um ponto ?.

```
/-----\  
|           Lutas entre Cliff e Crater           |  
|_____|  
|Itens que encontrei: (2X) Healing Herb, Baby Frog, 50 Zenny, Antidote|  
|_____|  
|Inimigos nessa área: Eye Goo, Mage Goo e Cap   |  
|_____|  
|Obs: Aproveite para aprender as habilidades Rest e Burn e         |  
|Distracted, em cada cenário que se entra existe apenas 1 item.    |  
|_____|  
\-----/
```

```
|_____|
|/
|Meu Level: Ryu LV5,Nina LV7 |
| | |
|Itens nessa área: Ammonia |
| | |
|Inimigos nessa área: Eye Goo,Mage Goo e Cap |
| | |
|Habilidades: REST --> Eye Goo |
| | BURN --> Mage Goo |
| | DISTRACTED--> Cap |
|\_____|\
```

Nina diz que precisam cruzar as montanhas rápido antes que fique noite,então siga para baixo e desça por uma escada,atravesse uma ponte,você verá então uma sacola de item em uma parte superior,siga em frente e não passe pela ponte,ao invés disso siga beirando as rochas para subir e pegar o item,uma Ammonia.então desça e passe pela ponte seguindo em frente eles verão um precipício,Nina então explica como se pode pular,para isso vá até a ponta e aperte X ou simplesmente segure a direção do pulo e ele fara o pulo,mais a frente outro buraco,pule por ele,Nina diz que gosta de olhar para baixo em lugares altos,quando ela vai dar uma espiada ela escorrega e cai no precipício,Ryu desesperado pula atrás dela mas ela esqueceu de dizer uma coisinha para Ryu,que ela tem asas e pode se salvar de algumas quedas,ela desçe tranqüilo mas Ryu cai de cara no chão,Nina se desculpa por não ter avisado e pergunta se ele está bem.Eles então decidem procurar abrigo até a manhã seguinte,você agora tem o controle deles apenas entre na caverna no lado esquerdo do cenário,lá dentro eles fazem uma fogueira para se proteger do frio,Nina diz a Ryu que certamente no dia seguinte eles encontrarão alguém que o conheça,a câmera então sobe para o céu,está lua cheia.

4-TOMB

```
|_____|
|/
|Meu Level: Fou-lu LV64 |
| | |
|Itens nessa área: Ambrosia,Wisdom Fruit |
| | |
|Inimigos nessa área: Zaurus |
|\_____|\
```

Uma grande luz aparece saindo de lá,um homem de longos cabelos brancos aparece, uma espécie de dragão estava guardando essa entrada,o homem de cabelos brancos pede ao dragão que guarde a entrada enquanto ele estiver fora,ele desçe umas escadas,você agora tem o controle dele,volte pelas escadas que ele desceu e pegue o item Ambrosia,volte e desça pela escada que ele havia descido e saia desse cenário,agora siga em frente e suba por uma pedra,se você entrar em alguma luta verá que não é apenas na aparência que ele é parecido com

Sephiroth,ele é incrivelmente forte e com alguns golpes pode detonar os inimigos,pegue um teleport em cima de uma pedra para passar para o outro lado, siga pela floresta e pegue no lado direito uma Wisdom Fruit,agora siga pelo outro caminho,você verá dois guerreiros,eles falam que nessa floresta já foi visto dragões,e que se eles vissem um dragão eles o matariam,Fou-lu(o homem de cabelos brancos) então ironiza os guardas,invoca uma magia,um buraco negro e desse buraco sai um dragão,ele diz que agora eles podem lutar com o dragão, antes de qualquer reação dos guardas o dragão concentra um enorme poder e lança contra eles uma magia,com o barulho da magia Ryu acorda dentro da caverna,pouco depois você poderá ver os estragos que essa magia fez,nem sinal dos guardas e uma enorme marca de destruição no chão,você ganha o controle novamente,siga pelo lado esquerdo e sai.

Agora no world map aproveite para gravar seu jogo,então entre no ponto ? do mapa.

___5-Forest___

```
_____  
/                               \  
|Meu Level: Fou-lu LV64        |  
|                               |  
|Itens nessa área: Super Vitamin |  
|                               |  
|Inimigos nessa área: Zaurus,Kham(chefe) |  
|                               |  
\_____/
```

Entrando nessa área siga para o lado esquerdo,siga até ver uma subida de montanha suba por ela,Fou-lu verá uma sombra escura,chegando mais perto a sombra irá desaparecer,um personagem esquisito aparece,ele diz que esperava por Fou-Lu,depois de alguma conversa Fou-lu solta uma magia mas erra,a luta então começa.

Chefe

Kham

Experiência: 16.000

Zenny: 2.800

Items: Ambrosia

Estratégia: Com Fou-Lu você não terá problema algum,apenas transforme-se em dragão(Astral),mande Frost Strike repetidamente. como o chefe é elemental de fogo em no máximo 3 rodadas ele estará morto.

Após derrotá-lo alguns guardas cercaram Fou-lu, depois de algumas conversas Fou-lu escapará em meio as florestas, os guardas ordenados por Kham atiram flechas de fogo na floresta por onde Fou-lu escapou, você retoma o controle de Fou-lu, siga até encontrar 4 entradas, do lado direito você encontra o item Super Vitamin, agora siga em frente, tente passar pela ponte, Kham atacará Fou-lu, ele cairá da ponte, Kham ordena aos guardas que procurem pelo corpo de Fou-lu.

Agora você está novamente em Cliff controlando Ryu e Nina, apenas siga para o lado esquerdo e você sairá para o World Map

```
/-----\  
|Se quiser lute um pouco nas batalhas entre Sarai e Cliff |  
| | |  
|Meu Level: Ryu LV7,Nina LV7 |  
| | |  
|Inimigos nessa área: Eye goo,Mage Goo e Cap |  
| | |  
|Itens que encontrei: Aurum |  
| | Baby Frog |  
| | Panacea |  
| | 50 Zenny(x2) |  
| | |  
| | |  
| O local onde se pega o item Aurum fica aberto no mapa, |  
| Nesse local você pode brir um Fish Spot,mas por enquanto |  
| não se pode pescar pois nescessita de equipamentos. |  
\-----/
```

6-Cidade de Sarai_____

```
/_____  
|Meu Level: Ryu LV7,Nina LV7 |  
| | |  
|Itens nessa área: Antidote,Lead Ball |  
\_____/
```

Chegando em Sarai Nina pergunta a Ryu se ele reonhece algo, ele diz que não, ela então pergunta se ele ficará bem sozinho, existem três opções, caso escolha a primeira ou a segunda opção Nina o deixará sozinho por um tempo, se escolher a última ela continuará com você, eu escolhi a segunda, Nina sai a busca de peças para o Sandflier, ao lado esquerdo da entrada existe um garoto com um fantoche, ele pode lhe ensinar alguns básicos sobre o jogo, depois procure pela Tavern é a porta ao lado de uma carroça com uma espécie de ave presa a ela, la dentro fale com o homem sapo ele diz que tem um item para lhe vender por 158 Zenny é uma Lead Ball, então fale com o homem sentado no balcão, escolha a primeira opção

you will have to play a Mini-Game to get information.

Mini-game

You must feed the man with drinks and food, you must make him happy, there are three meters, food, happiness and drink you must make the happiness meter grow before the other meters for this use:

X or Circle to give drinks
Triangle or Square to give food

Alternate between food and drink so that one does not grow more than the other.
this mini-game is quite easy.

When you finish the Mini-game the man will say that if you want information about Sandflier pieces you must talk to the man in front of the Inn but before he gives you an Antidote, go to the Tavern and talk to Nina, she says that another man can help you, choose the first option, Nina apologizes to the man and says that Ryu already has someone to help you get the pieces, now go to the Inn, talk to the man in front, he does not know Ryu, for this it does not matter to ask, ask about the Sandflier pieces, you will have another Mini-Game.

Mini-Game

You must guess the amount of money necessary for him to give you the information

You have to give the guess, 4 chances, I got it by choosing first 100 Zenny and then 200 Zenny

After winning the Mini-Game he says that you must go to the Black Market.

Go to the world map and enter in a fight area between Sarai and ?. There you will find a man with a sword, talk to him, he says that normally he would charge for the information but he will do it for free for you, you then learn the password.

Now go back to Sarai

Talk to the owner of the Tavern, he will let you pass through the balcony, inside a man says that you can find pieces for the Sandflier in the Sandflier Valley that is south of Sarai, a new path is open.

```

/-----\
| Se quiser lute um pouco nas batalhas entre Sarai e Valley |
| | |
| Meu Level: Ryu LV7,Nina LV7 |
| | |
| Inimigos nessa área: Eye Goo,Mage Goo,Cap e Scorpion |
| | |
| Itens que encontrei: Bandana(x2) |
| | |
| | |
| | |
| Aproveite para aprender a habilidade BLIND dos Scorpions |
| | |
\-----/

```

____7-Valley____

```

/ |
|Meu Level: Ryu LV7,Nina LV7 |
| | |
|Itens nessa área: Croc Tear(x8),200 Zenny,Brass Helm |
| | |
|Inimigos nessa área:Eye Goo,Mage Goo,Cap Scorpion |
| | |
| | |
|Habilidades:  REST      --> Eye Goo |
| |          BURN      --> Mage Goo |
| |          DISTRACTED--> Cap |
| |          BLIND     --> Scorpion |
\ | | | |

```

Entrando em Valley suba por uma madeira,atrás da uma bandeira existe um baú com o 8 Croc Tears,agora vá até a carcaça de um navio,aperte x no leme do navio e mova ele uma vez para a direita,desça pela madeira e siga pelo caminho que foi aberto,lá,dentro de um baú pegue 200 Zenny,volta novamente para o leme do navio e mova agora para o outro lado,isso irá abrir um novo caminho,siga por ele e entre por uma entrada na lateral de um barco,lá dentro suba a escada escondida atrás do navio,você subirá ao topo do navio,lá em cima abra o baú e pegue o item Brass Helm,agora desça e aperte o switch dentro do navio para descer o elevador,suba por ele,você terá apenas um caminho a seguir,entre por uma entrada mais a frente,lá dentro fale com o velho e ele dirá a você que se pode encontrar essas peças,ele mostra o local,mas você precisa alugar uma pá para cavar,escolha a opção BOTH e por 50 Zenny ele te aluga uma pá e um cachorro para farejar o local onde existe algum item,um Mini-Game começa.

Mini-Game

Nesse Mini-Game você deve cavar o chão para procurar as peças do sandflier,o cachorro passa pelo terreno,onde ele latir existe algum item,onde ele latir duas vezes está as partes do sandflier,depois de 3 ou 4 cavadas a pá se quebra,tome cuidado para não errar,você também pode encontrar outros itens,veja a lista dos

itens que eu encontrei:

Ship Parts
Sage's Staff
Glass Shard
Iron Scraps(x2)

De volta a Sarai

Agora que você já tem as Ship Parts já pode levá-los para o homem da Tavern em Sarai,vá direto para a Tavern,entrando lá Nina vê um guarda imperial quebrando tudo em busca de informações sobre o dragão, ele não consegue nada mas em compensação encontra a princesa de Wyndia, ele ordena a um monstro que capture Nina,a luta então começa.

Chefe

Joh

Experiência: 100

Zenny: ???

Itens: Aurum

Habilidade: BURN

Estratégia: Você tem apenas Nina para essa luta,então pra começar use Barrier(se você tiver)para defender de suas magias,e repetidamente use Sever,ele é muito burro e demora para atacar,após algumas rodadas ele morrerá

Ryu então aparece,golpeia o guarda,Nina e Ryu resolvem fugir,eles correm,no World Map siga para leste e entre no ponto ! do mapa,os guardas continuam seguindo eles,Ryu e Nina se escondem,os guardas passam,um homem com uma carroça que estava passando por lá ajuda eles,ele diz que existe outro caminho por onde eles não teram problema com os guardas,é uma estrada que leva a uma cidade chamada Chamba,eles então decidem seguir por essa estrada.

No World Map um novo caminho é aberto,siga para ele.

/-----\
| As lutas entre Chamba e Sarai não mostram nada de |
| novo,apenas lute aqui se seu level estiver muito baixo |
| | |
|Meu Level: Ryu LV8,Nina LV8 |

```
|
|Inimigos nessa área: Cap, Eye Goo e Mage Goo |
|
|Itens que encontrei: Healing Herb |
|                    50 Zenny(2x) |
|
|-----/
```

__8-Cidade de Chamba__

```
/
|Meu Level: Ryu LV8, Nina LV8 |
|
|Itens nessa área: Life sandals |
|-----/
```

Chegando nessa cidade Nina acha estranho pois ela pensava que Chamba era maior, retomando o controle entre na primeira casa a frente, na sala de máquinas existe o item Life Sandals, aproveite pois pode-se dormir sem pagar nada no Inn, então vá ao topo da cidade e fale com um homem velho, ele diz que o resto da cidade está coberto pelo Hex e não pode ser acessada, então os trabalhadores de Chamba chegam do trabalho, então entre na casa na parte final de Chamba, lá dentro fale com o líder deles, responda duas vezes a segunda resposta, Nina então pergunta se existe algum modo de se passar por Chamba antes do Hex baixar, Tahb (chefe de Chamba) diz que se precisa de armaduras especiais e mesmo assim seria difícil durar muito tempo e a limpeza do Hex irá durar um ano, ela diz então que se você precisa mesmo passar por Chamba pode perguntar a algum de seus trabalhadores se eles podem os guiar, então saia e procure falar com todas as pessoas, nenhuma quer guiá-los pois acham muito perigoso, volte então a casa de Tahb, ele estará na porta da casa, depois de algumas conversas, um robo aparece pela porta, é Ershin, um amigo de Tahb, ele se oferece para ser guia de Ryu e Nina, aqui Ershin Junta-se ao seu grupo, antes de sair grave seu jogo, sua próxima parada é North Chamba.

__9-North Chamba__

```
/
|Meu Level: Ryu LV8, Nina LV8, Ershin LV3 |
|
|Itens nessa área: Healing Herb(x3) 300 Zenny, Waitscloth |
|
|Inimigos nessa área: Gasser, Zombie, Ghost e Skullfish(chefe) |
|
|Habilidades: FEIGN SWING--> Zombie |
|              DISTRACTED --> Zombie |
|              CHLORINE --> Gasser |
```

Assim que entrar aqui, siga para a esquerda e pegue dentro de um baú 3 Healing Herbs, próximo á esse baú existe uma casa, entre por ela para passar para o outro lado, siga até encontrar uma escada, siga pelo único caminho possível você passará pela casa que você passou por dentro, em um baú a frente pegue 300 Zenny, siga por uma ponte e entre no buraco escuro, você verá duas caixas presas a uma corda como em uma balança, eu vou chamar a caixa mais próxima do lugar por onde você entrou de caixa 1 e a outra de caixa 2, Ershin por possuir uma armadura resistente pode descer para a parte baixa do Hex, então Ershin se separa de Ryu e Nina , para trocar o personagem que você controla aperte select. Faça o seguinte, com Ryu e Nina de a volta pulando pelas casas e suba na caixa 1, ela abaixa e a caixa 2 sobe, então com Ershin, desça por uma escada, dê a volta e suba outra escada para cima de uma casa e pegue em um baú o item Molotov, você agora está de frente para a caixa 2, troque para Ryu e Nina e saia de cima da caixa 1, ela subirá e a caixa 2 irá descer, suba em cima da caixa 2 com Ershin, ele é mais pesado, então você poderá subir na caixa 1 com Ryu e Nina sem que ela desça, faça isso, continue e entre por um caminho (não de onde você veio), Lá dentro pegue em um baú o Waitscloth, saia e siga pelo outro caminho nessa sala mesmo, pule por uma plataforma e aperte o Switch, Ershin diz que existe outro Switch que precisa ser apertado, agora com Ershin saia da caixa 2 e desça a escada, existe outro caminho a ser seguido pela parte de baixo, procure pelo Switch, ele é bem perto do Switch que Ryu e Nina estão, mas é pela parte de baixo, Ershin então diz que provavelmente os dois Switchs devem ser pressionados simultaneamente, eles fazem isso e dá certo, Ryu e Nina então descem e você automaticamente vai para outra área, aqui o caminho é único, pule para a outra casa e siga pela ponte, eles então escutam um som estranho, mas decidem continuar, passe por dentro de uma casa e mais a frente por cima de um telhado, um monstro pula do Hex mas depois foge, siga para uma torre com uma bandeira vermelha, eles decidem fugir, e você deve pressionar rapidamente o botão círculo para correr, não se preocupe, se você cair mesmo assim Ryu se salva, mais a frente o monstro aparece novamente, e dessa vez não há como fugir vocês terão que lutar.

Chefe

Skulfish

Experência: 429

Zenny: 291

HP:

Itens: Antidote

Fish Head

Estratégia: Ele é do tipo Demon, então as magias de cura fazem dano contra ele, a estratégia é essa, com Nina use HEAL nele Ryu se transforme em AURA e usa REJUVENATE também nele, com Ershin apenas ataque e se precisar use HEALING HERB, em poucas rodadas ele irá morrer

Após derrotá-lo Ershin ri, pois acha estranho eles precisarem lutar contra algo criado pelos humanos, retomando o controle suba pela grande escada e

depois desça por outra escada bem a frente,então saia do cenário.

Você agora está no World Map,o caminho para Crash está aberto,
siga para lá.

____10-Crash(revisitada)____

/_____
|Meu level: Ryu LV9,Nina LV10,Ershin LV6 |

Chegando em Crash eles encontram Cray já de barraca montada,Nina e Cray se cumprimentam,Nina pede desculpas a Cray pois não conseguiu as peças para o sandflier,Nina apresenta Ryu e Ershin para Cray,Ershin estranhamente diz que sabe que foi um dragão que atacou o Sandflier,Cary acha estranho,Cray então agradece a Ryu e Ershin por ter ajudado Nina,ele oferece sua barraca para todos passarem a noite.

Eles dormem,um sonho então começa

____11-Dreamland____

/_____
|Meu Level: Ryu LV9,Nina LV10,Cray LV7 |
| | |
|Itens nessa área: Aurum(x2) |
| | |
|Inimigos nessa área: ToxicFly,Armor e Gonghead |
| | |
|Habilidades: WILD SWING --> Armor |
| CHLORINE --> ToxicFly |

Você começa controlando Ryu,Nina e Cray em um sonho no local onde provavelmente Elina estaria,bem perto do início existe um diário onde se pode gravar e dormir,aqui você tem apenas um caminho para seguir,então vá por ele,mais a frente existe duas portas,em uma delas você acha o item Aurum,saia e suba pelas escadas a frente,entre pela porta,lá dentro entre por outra porta,reviste o

armário e peguemais uma Aurum, agora entre pela cortina vermelha, lá Cray vê duas pessoas conversando, ele diz que se vocês passarem por trás da cortina podem passar sem serem vistos, faça isso e no final entre por outra cortina vermelha vocês agora saem do sonho.

Terminando o sonho Nina e Cray dizem que tiveram o mesmo sonho Ershin diz que esse é um sonho de Ryu, Nina pergunta para Ershin se eles encontrarão esse local se ficarem com Ryu, ele diz que provavelmente sim, eles então decidem seguir em frente.

```
/-----\  
|É muito aconselhavel que você pare para lutar nas batalhas |  
|entre Chamba e Kurok pois lá existem novas habilidades |  
|e os inimigos dão bastante experiência. |  
| | |  
|Meu Level: Ryu LV10,Nina LV11,Cray LV9,Eshin LV8 |  
| | |  
|Itens que encontrei: Eye Drops (x3) Silver Top (x2), Brass Helm |  
| | |  
|Inimigos nessa área: Eye Goo, Mage Goo, Flue Goo, Cap, Red Cap, |  
|Bandit. |  
| | |  
\-----/
```

```
_____  
/ _____ SUPER DICA _____ \  
| | |  
| Quando entrar em alguma luta contra um |  
| Flue Goo use a habilidade BLIND nele |  
| isso fará com que ele no final da luta |  
| te dê o triplo de Experiência, normalmente |  
| ele dá 40 de Experiência mas com essa dica |  
| ele te dará 120 de Experiência |  
| | |  
\ _____ /
```

Agora no World Map o caminho para Kurok será aberto
siga para lá

```

/
|Meu Level: Ryu LV10,Nina LV11,Cray LV9 e Ershin LV9
|
|Itens nessa área: Deep Diver
|
|Inimigos nessa área: Eye Goo,Mage Goo,Cap,Red Cap,Scorpion e
|Flue Goo
|
|Habilidades: REST      --> Eye Goo
|              BURN      --> Mage Goo
|              DISTRACTED--> Cap
|              COMMAND   --> Red Cap
|              BLIND     --> Scorpion
\

```

Seguindo em frente você encontrará RWOLF,o primeiro mestre do jogo,converse e escolha a opção YES,ele fala que pode te ensinar algumas tecnicas,para isso você deve ser seu aprendiz,para começo eu aconselho que você coloque todos os personagens como seus aprendizes,pois estarão em HASTE,por agora provavelmente você apenas poderá aprender duas habilidades,EDDY,para aprender precisa fazer um combo com mais de 5 HITS,para isso apenas lute com um grupo de três inimigos e use ROCK BLAST seguido de BURN.então você escolhe quem ficará com a habilidade EDDY,como é uma habilidade de vento não é boa ideia dar para Nina,a escolha é sua.Uma outra habilidade que você pode aprender é PLATEAU,que para ser aprendido precisa fazer um combo de mais de 10 HITS,para isso no World map lute contra um grupo de 1 Red cap e 5 Caps,então use ROCK BLAST seguido de BURN,você fará um combo de 12 HITS,então escolha quem ficará com a habilidade,eu aconselho dar para Nina,a próxima habilidade se consegue fazendo um combo de mais que 15 HITS,não é possível de se fazer agora,então siga em frente e pegue em um baú a isca de pesca Deep Diver,continue até sair de Kurok.

13-Dam

```

/
|Meu Level: Ryu LV12,Nina LV12,Cray LV11,Ershin LV11
|
|Itens nessa área: Vitamin(x2),Short Sword,Swallow Eye(x2)Sluice Key
|e Crank
|
|Inimigos nessa área: Cap,Red Cap,Mage Goo,Puspool e Flue Goo
|
| Habilidades: DISTRACTED--> Cap
|              COMMAND   --> Red Cap
|              BURN      --> Mage Goo
|              MOLASSES  --> Puspool
\

```

Entrando lá Cray acha estranho pois tinha ouvido falar que essa represa tinha muitas pessoas trabalhando e ele não vê nenhum,um trabalhador então aparece, Nina pergunta se eles podem cruzar o rio,ele diz que não precisam de sua permissão para cruzar o rio,mas não aconselha pois um dragão que vivia tranquilamente no mar estão louco e está os atacando,Nina agradece,eles

então decidem mesmo assim seguir em frente, retomando o controle dos personagens desça duas escadas e entre por uma escada em uma parte escura, você verá uma porta que está fechada (grave sua localização pois você terá que voltar aqui), e dois caminhos, um curto e um longo, siga pelo caminho longo, saindo desça mais duas escadas, em baixo siga pelo caminho de madeira até chegar em uma espécie de cabana, fale com ele, ele diz que para passar vocês precisam baixar a represa, e precisam de uma chave que está com Rhoppe, ele está ai bem perto, é o homem com uma bóia no corpo, fale com ele e ele te dará a Sluice Key, ele diz que quando terminar de usar a chave você deve devolver ela para ele, lembra daquela porta trancada perto da entrada desse local, volte até lá e abra a porta, aperte o switch da máquina e isso irá baixar a primeira parte da represa, suba e você poderá passar para a outra parte da represa, suba por uma escada e pegue dentro de um baú a Short sword, se você pegou a Moon Sword dos Bandits não equipe ela mas se ainda estiver com a Bowie Knife equipe-a, agora desça por uma pequena escada mais abaixo, entre por uma escada em uma entrada escura, lá embaixo existe um corredor e uma porta, siga para o corredor o pegue em um baú o item Vitamin(x2), volte até a porta e entre por ela, lá existe outra máquina que deve ser acionada, aperte o switch, ela não funcionará, uma pessoa então aparece e diz que a máquina está com defeito e precisa de uma certa técnica para fazer funcionar, um Mini-Game então começa.

Mini-Game

O objetivo desse Mini-Game é fazer a máquina funcionar para baixar a represa

Os comandos são os seguintes,

aperte em sincronia direcional para cima e para baixo, isso fará a roda se mover, então quando aparecer um símbolo acima da cabeça da pessoa que o explicou o problema aperte o botão círculo

Quando você conseguir vencer esse Mini-Game outra parte da represa irá baixar, então siga para perto do lugar onde você pegou a Short Sword, lá você poderá passar mais a frente pela represa, existem agora dois caminhos, primeiro suba por uma escada e pegue dentro de um baú o item Swallow Eye(x2), agora siga pelo outro caminho e entre por um buraco escuro, você sairá em um local perto de uma torre, vá descendo até chegar em uma pequena escada, então ative um switch azul para baixar um ponte, passe por ela, você estará novamente no local do homem da barraca, fale com ele para devolver a chave, ele que faria o resto do trabalho não poderá te ajudar e você deverá fazer o resto sozinho, ele te dará o item Crank, então siga para perto do local onde você apertou o switch azul, perto dele existe um local onde você deve usar o Crank, quando fizer fique apertando o botão X repetidamente para baixar o elevador, eles entrarão no elevador e por muito pouco não serão levados pela água da represa, lá em cima Nina agradece aos céus pois ninguém saiu ferido.

Voltando ao World Map agora siga para o norte, lá entre em um ponto ! você irá entrar em um bonito lugar a beira mar, lá você encontra um homem com um violão, um dragão então surge da água e chega bem próximo do seu grupo, o homem então diz que nunca tinha visto um dragão chegar

tão próximo da margem, Nina acha que ele conhece muito sobre dragões, ele então diz que tem uma música que gostaria que você ouvisse, pague 100 Zenny e ele toca a música, depois de algum tempo você voltará ao World Map

Siga então para o leste e chegue a cidade de Kyria.

____14-Cidade de Kyria____

```
_____  
/  
|Meu Level: Ryu LV12, Nina LV12, Ershin LV11, Cray LV11 |  
|  
|Itens nessa área: Fish Head, 400 Zenny |  
|  
|Inimigos nessa área: ??? (baú), BeeTroop |  
|  
|Habilidades: RISKY BLOW --> BeeTrop |  
\  
_____
```

Chegando lá você notará que essa cidade é cheia de armadilhas, elas foram postas sob ordens do prefeito da cidade para se defender dos monstros que rondam a cidade, apoveite para dormir de graça, atrás das casas perto da entrada existe um baú, tentando abrir ele você irá entrar em uma batalha contra três inimigos que na verdade não são inimigos, são três baús que dificilmente irão te atacar. Você precisa derrotar os dois baús das pontas primeiro para poder derrotar o baú do meio, não tem nenhum segredo tendo derrotado esses inimigos é no final da luta você irá apenas ganhar 100 EXP. Tome cuidado com as diversas armadilhas pois além de te parar por um tempo elas também irão baixar muito seus GAME POINTS, siga até o final e passe por uma ponte, entre em uma casa, essa é a casa do prefeito, você será preso em uma jaula e será posto para fora da casa, você precisa achar outra maneira de entrar na casa dele sem ser preso, do lado esquerdo da casa do prefeito existe uma casa de cachorro, cheque ela e você entrará em uma luta contra um inimigo chamado BeeTrop, não o mate antes de aprender a habilidade RISKY BLOW, derrotando esse inimigo, perceba que perto da casa do prefeito está aquele mesmo garoto com um fantoche que anteriormente estava em Sarai, ele tem outras dicas para te ensinar, também existem dois buracos perto da casa do prefeito, caindo você pode subir por um buraco dentro da casa do prefeito, já lá dentro cheque o armário e pegue o item FISH HEAD, fale então com o papagaio, ele irá te perguntar se você quer jogar com ele, ele irá fazer várias perguntas em sequência, se você responder alguma errada você irá perder o jogo, para se completar facilmente aqui estão as respostas

-We really have no time for this

-No

-No

-Not really

-Where's the mayor

O papagaio então diz que o prefeito foi para WOODS,você deve ir até lá pois a passagem pela montanha se precisa da permissão do prefeito,então se você achou o buraco para a casa do prefeito de primeira tentativa caia no outro buraco e pegue em um baú 400 Zenny,saia então e siga para WOODS.

15-Woods

```
 /
|Meu Level: Ryu LV12,Nina LV12,Ershin LV11,Cray LV11 |
|
|Itens nessa área: Apple,Apple(infinita)Pointed Stick |
|Aura Ring,Wisdom Seed |
|
|Inimigos nessa área: Flue Goo,Cap,Red Cap,Fungoid,Bandit |
|Maman(chefe) |
|
|Habilidades: DISTRACTED --> Cap |
|              COMMAND    --> Red Cap |
 \
```

Chegando em Woods você verá uma árvore,uma macieira,use o botão triângulo com Ershin para derrubar o item Apple,você pode fazer isso quantas vezes quiser,mas isso irá baixar seus GAME POINTS,siga então e fale com o homem que está guardando a entrada,ele diz que você não pode passar,seu grupo então pergunta sobre o prefeito,ele diz que o prefeito entrou na floresta e provavelmente ficou preso em uma de suas próprias armadilhas,seu grupo então se oferece para ir a procura do prefeito,ele concorda,antes de seguir o homem irá te dar o item Apple,entre pela floresta e siga para onde a placa indica e entre por um buraco escuro,você irá chegar em um local cheio de armadilhas,existe um baú pendurado por uma corda,deixe ele cair em você e você pegará o item Pointed Stick,siga então e caia pelo buraco perto de uma gaiola,existem duas gaiolas,caia pelo buraco perto da gaiola com menos buracos em volta,você pegará o item Aura Ring,depois de algum tempo de procura você irá achar uma entrada por um buraco escuro,entrando por ele você irá chegar em um local com um rio,siga pela cachoeira pulando pelas pedras,atrás de uma cachoeira você acha o item Wisdom Seed,siga então por uma outra floresta,lá você encontrará o prefeito,um monstro que passava pela foresta cai em uma das armadilhas do prefeito,ele comemora muito, o monstro então aparece e uma luta começa

Chefe

Maman

Experiência: 1500

Zenny: 420

Itens: Apple

Flame Punch

Estratégia: Ainda sem chefes difíceis no jogo, não é necessário uma estratégia muito elaborada, apenas transforme Ryu em Aura e fique lançando Flame Strike, com Nina use heal se precisar e com Cray ou Ershin apenas ataque, se você ainda tiver alguma Apple use em Maman e ele ficará por um tempo parado. depois de algum tempo ele morrerá

Após você derrotá-lo você irá voltar automaticamente para o World map, volte para Kyria, você irá receber a permissão do prefeito para passar para Synesta, antes disso o prefeito convida a todos para passarem a noite no INN, enquanto eles dormem você irá assistir uma cena de Fou-Lu que acorda em algum lugar em Zhing mountains, você acorda em uma casa, saindo da casa você verá um homem chamado Bunyan, ele diz que o salvou e cuidou de seus ferimentos, Fou-Lu o ironiza pois agora está em débito com Bunyan, tentando andar Fou-Lu desmaia e volta para casa.

Você voltará ao controle de Ryu e os outros, após algumas conversas Cray irá cair em um buraco, apenas suba a aproveite para gravar seu jogo, então siga para a entrada da passagem para Synesta.

16-Passagem para Synesta

```

/
|Meu Level: Ryu LV13,Nina LV14,Ershin LV,Cray LV13
|
|Itens nessa área: Water Bomb,500 Zenny,Ammonia
|
|Inimigos nessa área: TadsPole,Puspool,Arm Bat,Zombie,Cadáver
|
|Habilidades: SNOOOZE --> TadsPole
|              MOLASSES --> Puspool
|              FEINT --> Cadáver
|              FEIGN SWING--> Zombie
|              DISTRACTED --> Zombie
\

```

Aqui você pode aproveitar para aprender a habilidade MOLASSES se você ainda não aprendeu anteriormente, também duas novas habilidades: SNOOOZE do inimigo TadsPole e FEINT do inimigo Cadáver, mas esse só mais a frente.

Entrando nessa caverna passe pela água e pegue em um baú o item Water Bomb, então siga pela água até encontrar um pequeno corredor também com água, siga por esse corredor até chegar a um local com água mais funda, vá seguindo pela margem e pule o pequeno rio por cima das pedras, até chegar a uma entrada de caverna, entre por essa entrada.

Dentro dessa caverna siga em frente até achar uma bifurcação, siga pelo lado esquerdo, você achará um baú com o item Ammonia dentro de um baú,

agora siga pelo lado direito da bifurcação,você seguirá por um corredor longo até outra caverna,entre por ela.

Lá dentro vá seguindo subindo por alguns degraus,no lado esquerdo existe um baú com 500 Zenny dentro,agora vá subindo pelo outro lado até chegar a outra entrada de caverna,lá dentro outro corredor que resulta em outra entrada de caverna,entre por ela.

Você agora estará em uma pequena sala com uma poça d'água,suba pela escada que existe nessa sala,você agora sai em um poço dentro da cidade de Synesta.

___17-Cidade de Synesta___

/
|Meu level: Ryu LV13,Nina LV14,Cray LV13,Ershin LV14 |
\

Você a principio pode achar essa cidade muito grande e que você irá se perder facilmente,mas acredite,não é,então quando você sair pelo poço entre por uma casa bem perto do poço,essa casa é um orfanato,lá dentro convese com um garoto,ele fala que gostaria muito de que Chino voltasse, então saia do orfanato.

Fora do orfanato uma cena em que um garoto foge de uma mulher,essa mulher cai,fale com ela,ela diz que precisa pegar Chino(o garoto que estava correndo),fale então com Chino,ele diz que ninguém consegue pegá-lo,ele então te desafia a pegá-lo,você terá que apertar o botão x quando ele estiver correndo,é bastante simples,Chino fica correndo em voltas pela cidade,então apenas fique parado em um local que você sabe que ele passa e aperte X quando ele passar,você pegando ele automaticamente para o orfanato.

Lá dentro Nina pergunta por Elina,as mulheres dizem que ela foi embora de Synesta,mas elas não sabem para onde ela seguiu,Chino então diz que sabe para onde Elina seguiu,mas apenas dirá a você se você achar todos os orfãos,ele pede para que todos se escondam,as mulheres pedem desculpa a Nina e dizem que Chino gosta muito de se esconder,Nina então juntamente com os outros decidem ir a procura dos orfãos.

Você terá que procurar pela cidade os garotos,no total são 8 crianças, se você demorou para pegar Chino na primeira vez já deve conhecer um pouco da cidade,não é difícil achar as crianças,e quando se acha uma ela da uma dica de onde a próxima criança está.Quando você achar 7 crianças volte ao orfanato,as mulheres dizem então que já que você ainda não encontrou Chino ele provavelmente está escondido em algum subterrâneo de Synesta,Cray então decide seguir atrás dele.

Você enquanto procurava pelos garotos provavelmente passou por um local que está guardado por um guarda(não é uma porta de casa,é um buraco),fale com o guarda,quando eles dizem que um garoto está dentro desse buraco o guarda não acredita que um garoto passou por ele,pois

ele estava durante o dia todo guardando o buraco,então procure por uma mulher que fica passando pela cidade com uma jarra de água na cabeça,fale com ela,então volte até o local onde o guarda está guardando,a mulher irá até o guarda oferecer água,ele então sai da frente do buraco para baber água(que safado,ainda diz que ficou o dia todo guardando o buraco),aproveite e entre no Subterrâneo de Synesta.

18-Subterrâneo de Synesta

```
 /
|Meu Level: Ryu LV13,Nina LV14,Cray LV13,Ershin LV14 |
|
|Itens nessa área: Ammonia,Protein,Raptor Claws, |
|80 Zenny |
|
|Inimigos nessa área: ToxicFly,Mouse,Roach |
|
|Habilidades: CHLORINE--> ToxicFly |
|          SNAP --> Mouse |
 \
```

Assim que entrar desça pelas escadas e entre por um buraco escuro,você verá duas portas,entre pela primeira,reviste o armário e pegue o item Ammonia,na segunda porta não tem nada então entre por um buraco escuro e desça depois por outro buraco,suba pelas rampas de madeira até chegar a um balcão.

Atrás do balcão você acha o item protein,agora entre por outro buraco escuro,suba a escada e pegue no armário 80 Zenny,siga por outro buraco,siga então descendo as escadas e entre por outro buraco,você estará em uma sala com duas celas,na primeira Chino está,mas não se pode abrir pois não se pode abrir porque existe alguns baús prendendo a porta,na segunda cela existe o item Raptor Claws,,siga então em frente subindo as escadas entre no buraco e você verá outra sala com duas celas,na segunda cela existe um remendo de madeira,suba em cima dele e ele irá se romper,você cairá exatamente na sala onde Chino está,fale com ele,mesmo em meio a tantos perigos Chino fica decepcionado por ter sido pego.

Você automaticamente para Synesta.

De volta a Synesta

De volta a Synesta Chino diz que viu quando Elina saiu,perta dela estava Marlock,eles então decidem seguir para a casa de Marlock.

A casa de Marlock é a casa que está com um segurança na porta,o segurança diz que não o deixará passar por ele e se você quiser mesmo ver Marlock terá que o vencer em uma luta.

Kahn

Experiência: 1000

Zenny: 0

Itens: Ginseng

Habilidade: FOCUS

Estratégia: Antes de começar a atacar aprenda a habilidade FOCUS dele, quando aprender comece a atacar, seus ataques são fracos e não irá fazer muito dano para seu grupo, com Nina use Cyclone e com os outros personagens apenas use ataques físicos, depois de algumas rodadas ele irá morrer.

Após derrotar o segurança Marlock aparece e dá os parabéns por terem derrotado seu segurança, vocês então seguem para a casa de Marlock para conversar, ele diz que Elina seguiu para a capital e se vocês quiserem sua ajuda terão que fazer um trabalho para ele, Nina pergunta o que exatamente ele quer que vocês façam, ele diz que vocês devem recuperar coisas que foram roubadas dele, eles então decidem procurar pelo ladrão, Nina fica com Marlock, fale com o homem perto da entrada e ele diz que um homem seguiu para leste com uma grande bolsa cheia de coisas.

Então sai de Synesta e o caminho para Hideout irá se abrir.

No World Map entre em um ponto ? entre Hideout e Synesta

Você verá um homem que está com um grande saco nas costas e está descansando, quando vocês falam que foram mandados por Marlock ele desesperadamente irá sair correndo, seu grupo irá seguir ele até o Hideout.

19-Hideout

```
 /
|Meu Level: Ryu LV14,Cray LV14,Ershin LV15 |
|
|Inimigos nessa área: Arm Bat,Mouse,Rat |
|
|Habilidades: CHLORINE--> Rat |
|          SNAP    --> Mouse |
 \
```

Entrando pela caverna apenas siga para o fundo, se você ainda não aprendeu a habilidade CHLORINE dos inimigos Rat, eles aparecem raramente mas usam essa habilidade CHLORINE muito frequentemente, então você verá o ladrão e para

pegar o ladrão você terá que jogar um mini-game.

Mini-Game

Aqui o seu objetivo é pegar o ladrão,mas ele é muito rápido e você não o pegará correndo normalmente,então use Cray para empurar os barrils para trancar as passagens,então tente fazer com que ele vá para o local onde você trancou,então pegue-o.

Quando você o pegar o ladrão dirá que não roubou de Marlock, apenas pegou dele o que ele tinha o roubado,Cray então fica furioso e decide ter uma conversa com Marlock.

O ladrão é um MASTER e pode te ensinar algumas habilidades, mas NÃO SEJA SEU APRENDIZ AGORA!!!.apenas volte para Synesta.

De volta a Synesta

Voltando a Synesta fale com Marlock,ele ficará furioso por vocês não terem trazido suas coisas de volta,ele então diz que vocês terão que fazer outro trabalho se quiserem sua ajuda.

NOTA: Como eu falei anteriormente para não ser aprendiz do mestre ladrão,é porque para ser seu aprendiz você precisa dar TODO SEU DINHEIRO,e isso não é nada bom,então compre em Synesta diversas ervas e Soul Gem,então vá até o mestre Stoll,sua primeira habilidade é Filch,a próxima habilidade precisa que você tenha mas de 80 diferentes tipos de itens,e com certeza você não terá,então saia e vá para o world map.

NOTA: Existe um ponto ? entre Synesta e Wharf,entrando lá você verá uma pequena placa,ela diz que se você está procuraando por um fish Spot simoplesmente siga pelo deserto para nordeste,então faça isso,saia dessa tela pela ponta do nordeste e você irá abrir um novo Fish Spot o River spot 1.

Agora siga para Wharf

____20-Wharf____

```
/
|Meu Level: Ryu LV14,Cray LV14,Ershin LV15 |
|
|Inimigos nessa área: Roach |
```

\ _____ /
Chegando em Wharf fale com o homem de camiseta que está perto de um galpão, ele dirá que já que você está aqui para ajudar não vamos perder tempo.

Seu primeiro trabalho é arrumar o galpão,entre no galpão e você irá começar um Mini-Game.

Mini-Game

Seu objetivo aqui é arrumar o galpão,dentro do galpão existem 4 jarros,4 barris e 4 barris velhos,você deve destruir os barris velhos usando a cabeçada de Ershin,e empurrar os jarros e barris aos seus respectivos lugares,existem dois locais,o lugar #1 que é o mais perto a entrada deve se colocar os barris,e o lugar #2 deve se colocar os jarros.esse Mini-Game é uma ótima forma de se ganhar GAME POINTS.

Se você tiver problemas com esse Mini-Game faça o seguinte,empurre um jarro e um barril em seus respectivos lugares,então quebre todos os outros jarros e barris,você irá completar o mini-game, mas não ganhará muitos GAME POINTS.

Terminando esse Mini-Game você terá que fazer outro trabalho aqui,só que dessa vez muito mais simples.

Mini-Game

O objetivo desse Mini-Game é colocar as caixas de carregamentos no SandFlier,você aqui usa um guindaste,use o botão círculo para pegar e baixar as caixas,tente olhar para a sombra que o guindaste faz para colocar as caixas no local correto.A quantidade máxima de caixas é 10,mas você tem um tempo para colocá-las no sandflier, enquanto mais você coloca caixas mais GAME POINTS você ganha.

Após completar esse Mini-game você será levado para o Sandflier, para não ser descoberto eles viajam dentro de caixa,depois de algum tempo você sairá em uma cidade chamada Kyion,após uma sequência de cenas você sairá da caixa e então siga os guardas para chegar a vila.

Você agora voltará ao controle de Fou-Lu

21-Zhing Mountains

```
/ _____ \  
|Meu Level: Fou Lu LV64 |  
| | |  
|Itens nessa área: Protein(x2) |  
| | |
```

|Inimigos nessa área: SnapFly, Khafu (chefe)

|

|Habilidades: FLAME STRIKE -->SnapFly |

_____ /

Você irá acordar na cabana de Bunyan, grave seu progresso no diário e saia da cabana, após algumas conversas você terá o controle de Fou-Lu, atrás da cabana existe em uma baú o item Protein (x2), então vá descendo pela montanha, quando você entrar em uma luta contra o inimigo SnapFly, aproveite para aprender a habilidade Flame Strike, NÃO PROSSIGA ANTES DE APRENDER!, então continue descendo a montanha, mais abaixo você irá encontrar o mesmo cara que apareceu anteriormente quando Fou-Lu estava na Floresta, após algumas conversas um grande monstro aparece para lutar com Fou-Lu.

Chefe

Khafu

Experiência: 22000

Zenny: 5800

Itens: Ambrosia

Fire ward

Estratégia: Com Fou-Lu realmente não existe uma estratégia, pois ele é extremamente forte, mas para facilitar as coisas transforme Fou-lu em Astral e siga atacando com Frost Strike, em poucas rodadas ele irá ser derrotado

Após derrotá-lo Fou-lu irá se transformar em um dragão, ele irá fugir voando por cima de algumas florestas, o monstro persegue Fou-lu e acerta ele várias vezes, Fou-Lu cai em meio as florestas (Eu não sei porque ele não destruiu todo mundo logo, ele é forte mas é muito fujão), então você volta ao controle de Ryu.

___ 22-Vila de Kyoin

Você sairá dentro do caixote que saiu do Sandflier, por enquanto você não pode ir para o World Map, então siga pelo caminho onde os guardas seguiram.

Aqui não se tem muito o que fazer, apenas aproveite para melhorar os equipamentos de seus personagens, compre um Steel Bat para Cray, se você não tiver a Moon Sword compre uma Scrasmasax, compre também armaduras para quem precisar, então grave seu progresso em uma casa.

Quando achar que está pronto siga para a parte superior e entre na Imperial Causeway.


```
/
|Meu Level: Ryu LV15,Nina LV15,Cray LV14,Ershin LV16 |
|
|Itens nessa área: Glass Domino |
|
|Inimigos nessa área: Armor,Gonghead,Bandit,Mouse |
|Ymechaf(chefe) |
|
|Habilidades: WILD SWING--> Armor |
|              SNAP      --> Mouse |
\
```

Assim que entrar siga por uma entrada escura,suba pela escada e entre por uma passagem iluminada,então use o elevador para subir,então entre por uma passagem e siga por uma corredor até outra entrada,entrando você verá varias passagens,não existe nada nas entadas,siga pela escada,suba e você verá duas entradas,na primeira existe um baú com o item Glass Donino, agora siga pela outra entrada e você estará em um corredor que leva até uma escada,entrando por ela você verá uma grande sala comn um elevador e uma saída,com o elevador você pode voltar rapidamente para qualquer dos pisos onde você já pássou,se quiser você pode voltar para Kyoin para dormir e gravar o jogo.

então quando quiser siga para a saída,pegue o elevador que leva ao topo da torre,chegando lá misteriosamente o elevador desce sozinho,então um portal é aberto,voltando ao controle do grupo tente seguir para o portal, o mesmo homem que queria capturar Nina em Sarai aparece e após algumas conversas um chefe aparece.

Chefe

Ymechaf

Experiência: 2000

Zenny: 0

Itens: Aurum

IcePunch

Estratégia: Esse inimigo tem uma ótima defesa contra todo tipo de ataque mas aqui você tem a dica. Transforme Ryu em Aura,então mande um combo usando os três personagens: Flame Strike>Cyclone>Rock blast, isso fará com que o inimigo fique de costas,então repita o combo,mas com Cray use ataque fisico,esse chefe tem alguns golpes mais fortes,por isso tente manter o controle da luta,sempre usando combos para que ele fique de costas,e depois um forte combo para tirar maior dano.após algumas rodadas ele será derrotado.

Quando vencer ele o portal estará para fechar,os heróis correm e conseguem

entrar pelo portal,do outro lado do portal você sairá em um local bem parecido com o que você passou pouco antes,apenas use os elevadores para descer,lá embaixo você pode sair para o World Map.

__24-Cidade de Astana__

```
_____  
/ |  
|Meu Level: Ryu LV15,Nina LV15,Cray LV14,Ershin LV16 |  
\  
_____
```

Aqui no momento não se tem muita coisa que se fazer,apenas compre equipamentos no Shop,durma no Inn e grave seu progresso,então comece a conversar com as pessoas,elas falarão de um Aqueduct,que fica localizado a oeste de Astana,então saia para o World Map,um caminho para o Aqueduct rá se abrir,siga para lá.

__25-Aqueduct__

```
_____  
/ |  
|Meu Level: Nina LV17,Ryu LV16,Ershin LV17,Cray LV15 |  
| |  
|Itens nessa área: Ginseng,500 Zenny,Life Shard,Magic Shard. |  
| |  
|Inimigos nessa área: GooCount,Eye Goo,Mage Goo,Flue Goo,Armor,ToxicFly, |  
|Gonghead |  
| |  
|Habilidade: REST --> Eye Goo |  
| BURN --> Mage Goo |  
| WILD SWING--> Armor |  
| CHLORINE --> ToxicFly |  
| |  
\  
_____
```

NOTA: Esse local é ótimo para se aprender habilidades antigas,se você ainda não aprendeu as habilildades REST,BURN,WILD SWING e CHLORINE vale a pena gastar um pouco de tempo para aprendê-las aqui,então quando estiver preparado siga em frente.

Assim que entrar suba por uma escada e pegue em um baú o item Ginseng,agora suba mais por outra escada,siga pelo caminho e fale com um garoto,ele diz que pode subir o elevador para vocês,responda a primeira resposta e ela fará isso,então desça usando o elevador,siga por uma madeira e pule para outra madeira,siga e pegue em um baú 500 Zenny,então volte e suba por duas escadas,siga em frente e você verá um local com água,pule dentro dele.


```
|
| Itens que encontrei: Healing Herb,Flattop,Blent Screw,Jabbergrass |
|                      Antidote,Aurum.                             |
|
| Inimigos nessa área: NutTroop,Wyd,FireWyd,GooCount,NutArchr  |
|
| Habilidade: DOUBLE BLOW--> NutTroop                            |
|                      ICICLE      --> GooCount                    |
|
|
| \_____/\
```

NOTA: Para aprender a habilidade ICICLE do inimigo GooCount você precisa fazer um combo de mais de 5 Hits No primeiro turno,para isso use DOUBLE BLOW> SEVER>WILD SHOT,com isso você poderá fazer um 5 Hits, O GooCount irá começar a te atacar com a habilidade ICICLE.

NOTA 2: O inimigo NutTroop usará constantemente a habilidade DOUBLE BLOW e você não terá problemas para aprender.

NOTA 3: O inimigo FireWyd não irá aparecer em lutas,você tem que entrar em uma luta com o inimigo Wyd,usando uma magia de fogo ele irá ficar em chamas e se transformará,é aconselhável que você sempre o transforme em FireWyd,pois ele dá novos itens,mais EXP,mas em compensação seus ataques também são mais poderosos.

___27-Shyde (opcional)___

Aqui você pode antes de seguir com a história fazer alguns opcionais.

Se você ficou algum tempo no primeiro Fish Spot e pegou pelo menos 5 SweetFish,troque eles por um Earth Claws no manillo shop,uma ótima arma até o momento para Ershin.

Outra coisa que se pode fazer aqui é trocar sua LEAD BALL foi pega em Sarai por uma Bronze Ball(não sei ao certo para que serve mais eu troquei).

Também se pode aproveitar para comprar novos equipamentos para seus personagens.

então quando achar que está preparado para continuar com a história siga para WWychWoods.

___28-WychWoods___

```
/
|
| Meu Level: Ryu LV18,Nina LV20,Ershin LV18,Scias LV15 |
|
|
| Inimigos nessa área: NutTroop,Wyd,FireWyd |
```

```
|
|Itens nessa área: Healing Herbs(x3),Magic shard e
|                   Berries(infinito)
|
|Habilidades: DOUBLE BLOW --> NutTroop
|
|
|_____|\
```

Aqui o caminho por esquanto é único,então siga ao longo da floesta e quando ver uma entrada a direita siga e pegue em um baú 3 Healing Herbs,então continue ao longo da floresta.

Mais a frente Nina ouve uma risada,ela pergunta aos demais se ouviram também,eles dizem que não,Nina então repentinamente encolhe a um tamanho que nenhum personagem do seu grupo irá vê-la.Um pássaro então passa por Nina e a leva,o resto do grupo decide ir a procura de Nina,continue pelo caminho,então o grupo todo ouve as risadas que Nina estava falando,algumas fadas aparecem,elas acham que não podem ser vistas,mais Ryu com seu DRAGON'S EYE consegue ver,as fadas então dizem que se eles podem as ver elas terão que dizer o que aconteceu com Nina,elas dizem que elas encolheram Nina e ela foi pega por um pássaro.

Nina então aparece em um ninho e as fadas vão embora,mais antes elas dizem para vocês procurarem por um barulho.Siga então pulando pelas relevos perto das árvore,você pode pegar um Magic Shard em uma sacola e Berries infinitos usando a cabeçada de Ershin em certas árvores,continue seguindo pelos relevos e quando ouvir um som de um canto de pássaro perto de uma árvore use a cabeçada de Ershin,Nina então acorda dentro do ninho e você ganha o controle dela,mova para o lado esquerdo e Nina verá um pássaro,o pássaro oferece uma minhoca para Nina,ela recusa e o pássaro fica furioso e a luta irá começar.

Chefe

Sparrow

Experiência: 250

Zenny: 100

Itens: Bird Drop
Wooden Rod

Estratégia: Não existe estratégia,apenas use CYCLONE e ele morrerá

Após derrotá-lo você volta ao controle de Nina,Apenas desça por um galho de árvore,Ershin decide dar outra cabeçada na árvore,Nina cai da árvore,enquanto ela cai ela volta ao seu tamanho original,ela cai em cima de Ryu,eles então decidem seguir em frente,continue pelo caminho e você sairá para o World Map.

Então um caminho no World Map para a vila de Worent irá se abrir,siga para lá.

```
|Meu Level: Ryu LV18,Nina LV20,Ershin LV19,Scias LV16  
|  
|Inimigos nessa área: Kahn(chefe)  
|  
|Habilidade: FOCUS -->Kahn
```

Nessa vila você terá algumas boas coisas para se fazer,primeiro,compre no weapon shop alguns equipamentos,compre Bronze Shields para quem puder usar e Ranger Garb para Ryu e Nina,então comece a andar pela vila e converse com os cidadãos para colher alguma informação,na casa à esquerda da entrada da cidade o garoto de fantoche pode lhe ensinar mais alguns básicos do jogo,é claro se você souber um pouco de Inglês.

Então siga para o fundo da vila e suba para a casa do chefe da vila(título que já foi um dia de Cray,que também nasceu em Worent),falando com as pessoas da casa elas decidem achar alguma forma de salvar Cray.Eles dizem que eles não tem nenhuma ideia do que fazer para salvar Cray,mas sabem de alguém que pode os ajudar,a mãe de Cray,que é famosa por sempre ter um bom plano quando se precisa de ajuda.Mas ela viajou para Gold Plains assim que Cray se transformou no chefe de Worent,seu grupo decide ir atrás da mãe de Cray.

Na casa do chefe da vila existe uma Manly Clothes,assim que sair da casa Kahn (já deve ter se esquecido,ele é o guarda costas de Marlock),ele diz que treinou muito com o povo de Worent e agora está muito mais forte que anteriormente quando foi derrotado em Synesta.Você terá e uma luta contra o chefe Kahn.

Chefe

Kahn

Experiência: 2000

Zenny: 0

Itens: Ginseng

Habilidade: FOCUS

Estratégia: Dessa vez Kahn se superou,ele consegue ser mais fácil de ser derrotado que da última vez.Mas você pode aprender a habilidade FOCUS se é que não o fez anteriormente,então ataque com seus ataques mais fortes e ele irá morrer em poucas rodadas.

Após derrotá-lo volte para a casa do chefe,suba por uma escada,fale então com Una,que é um dos dois 12 mestres de Breath of Fire 4,ela é também mestre de Kahn,ela então diz que vocês não deviam ter batido tanto nele pois ele é muito

fraco mas acha que é forte.Responda então para ela a primeira opção (Sorry..) ela a então deixa que vocês sejam seus aprendizes.

Para ser seus aprendizes eu escolhi Scias e Ershin,nesse momento do jogo eu pude pegar duas habilidades,a primeira na qual você precisa ter feito um combo com mais de 1500 de Damage,e a recompensa é a habilidade PILFER,que com ela você poderá roubar itens durante as batalhas (finalmente!!!),eu sugiro que você dê essa habilidade para Nina pois ela tem baixo ataque,então ela terá mais chances de roubar algum item antes que o inimigo morra.A segunda habilidade requer que você tenha feito um combo que tenha causado mais de 3000 de Damage,ela irá lhe ensinar a habilidade SUPER COMBO,eu sugiro que essa habilidade seja aprendida por Scias,pois essa habilidade nescessita de 12 Ap para ser usado,e ele se encaxa bem com essa habilidade.

Então volte para a vila,você precisa de um cavalo para cruzar o deserto de Gold Plains,fale com o homem perto do estábulo,ele diz que pode emprestar um cavalo para vocês,mas existe um problema,nenhum personagem de seu grupo sabe como montar um cavalo,eles então decidem seguir em um Whelk(uma espécie de caracol voador),pois essa criatura parece ter gostado de Ershin e mesmo sendo mais difícil de se montar que um cavalo eles decidem seguir.Então siga para o World Map.

O caminho para Golden Plains irá aparecer a leste do mapa,siga para lá

30-Golden Plains

```
|_____|
|/                                          \|
|Meu Level: Ryu LV18                       |
|                                           |
|Inimigos: NutTroop,NutMage,NutArchr     |
|                                           |
|Habilidades: DOUBLE BLOW-->NutTroop     |
|\_____\/
```

Em Gold Plains seu grupo monta uma barraca e ficam à espera de Ryu que parte sozinho a busca de Tarhn,sai e escolha seguir para Golden Plains,

NOTA: É recomendado que você tenha pelo menos uma mágica de força razoável para Ryu pois nesse local os inimigos tem ótima esquiva contra ataques físicos,caso você tenha dado a habilidade EDDY para Ryu você estará bem equipado contra esses inimigos.

Assim que entrar em Golden Plains siga para o leste(para frente),e vá seguindo até que você veja uma grande rocha,então siga para o nordeste,vá seguindo e dê algumas olhadas para a esquerda enquanto segue para o nordeste.

Você verá uma cabana,que é a cabana de Tarhn,entre nela,Tarhn gentilmente convida Ryu para passar a noite em sua cabana assim que sabe do problema de Cray,enquanto Ryu dorme você vê uma cena de Cray sendo interrogado,ele é acusado de entrar no império sem permissão e de ter perdido a King's Sword,que é um símbolo para todos do império.

Algumas cenas lembram de como Cray perdeu a King's Sword,Nina a entregando à Ryu e ela quebrando quando Ryu defendeu Nina de Joh.

Assim que acordar fale com Tarhn e escolha a opção(About the King's Sword, Ryu diz que quebrou a King's Sword durante uma luta,Tarhn então diz que Cray terá sérios problemas se eles não voltarem com a King's Sword.Ela diz que conhece um ferreiro que pode fazer uma réplica da King's Sword e ele mora em um vulcão no Mt Glom.

Assim que ganhar o controle de Ryu saia de Golden Plains e volte para onde o resto do grupo o espera.Após saber sobre as novidades Nina se lembra que a King's Sword foi quebrada enquanto Ryu tentava salvar ela.Após algumas conversas você ganha o controle do grupo,saia e siga para Worent.

Chegando em Worent siga para a casa do chefe e fale com as pessoas de lá, elas acham uma ótima idéia fazer uma réplica da King's Sword,um deles diz como chegar ao Mt Glom,para isso vá até o Golden Plains,assim que entrar siga para leste até uma grande rocha,então siga para o sul,quando ver uma montanha com fumaça saindo de seu topo siga para essa montanha.

Volte para Golden Plains e faça as cordenadas,leste até a grande rocha e depois vire a sul até a montanha,e você chegará ao Mt Glom.

31-Mt Glom

```

/
|Meu Level: Ryu Lv22,Nina Lv21,Ershin Lv20,Scias Lv18 |
|
|Itens nessa área: Fire Ward,600 Zenny,Drill Punch,Vitamin(2x) |
|                  Molotov(x4) |
|
|Inimigos nessa área: Wyd,FireWyd,Drake. |
|
|Habilidades: BURN          --> Drake |
|              EDDY         --> Wyd  |
|              FLAME STRIKE--> Drake |
\

```

NOTA: É muito provável que nesse momento do jogo seus o level de seus personagens não estejam tão altos quanto os meus,por isso é recomendável que lute um pouco nessa área,pois tanto o inimigo Wyd quanto Drake quando expostos a magias do elemento fogo ficam mais fortes e assim dão mais EXP quando derrotados.E aproveitar para aprender(se é que não fez antes)do inimigo Drake a habilidade FLAME STRIKE.

Assim que entrar siga para o norte e pegue em uma bolsa o item Fire Ward,equipe esse item no personagem que tiver uma baixa defesa,pois ele ajuda contra os ataques do elemento fogo.então entre por uma caverna perto de onde você pegou o item Fire Ward,lá dentro suba por uma rampa em círculo e entre por outra caverna.

Nesse local existem algumas plataformas que flutuam em cima da lava do vulcão, quando você entrar em uma luta em cima dessa plataforma ocorrerá uma espécie de terremoto e essas plataformas irão se mover para outro local, então faça o seguinte entre na plataforma que fica ao lado esquerdo quando se sai nessa área, lute nela para que ela se mova, pegue em um baú que está na parte leste 600 Zenny, e em outro baú ao norte o item Vitamin (x2).

Perto do baú onde você pegou o item Vitamin existe uma plataforma que quando é movida leva a uma caverna, faça isso e dentro da caverna existe o item Drill Punch, que é uma ótima arma para Ershin, siga então para o extremo leste do vulcão e entre por outra caverna. Lá dentro desça a escada e vá seguindo pelas pontes, você verá uma casa bem no centro do vulcão.

Essa casa é a casa do ferreiro que Tarhn tinha falado que poderia ajudar a fazer uma réplica da King's Sword que servirá de prova para inocentar Cray, entre na casa e fale com o ferreiro, Nina não perde tempo e pergunta logo se ele pode os ajudar. O ferreiro diz que pode sim fazer uma réplica da King's Sword, mas para isso ele precisa de um item raro chamado Faerie Drop, e esse item apenas pode ser encontrado caso você consiga ver as fadas.

Você agora precisa do metal para a fabricação da King's Sword, antes de sair cheque o armário da casa para pegar o item Aurum, então desça pela escada que está dentro da casa do ferreiro, na parte de baixo duas entradas de caverna, entre pela caverna a oeste e vá seguindo até encontrar o item Molotov(x4), então volte e siga para a caverna no lado leste, esse caminho te leva de volta para o World Map, aproveite para montar uma barraca, falando com Ershin ele diz que acha mais provável que eles encontrem uma fada onde anteriormente eles à viram. Durma e grave seu progresso.

De volta ao World Map siga para WychWoods.

Chegando em WychWoods vá seguindo floresta adentro e quando encontrar um brilho cheque isso e você encontrará as fadas elas dizem que para que elas possam dar o Faerie Drop eles tem que seguir para seu mundo.

As fadas pedem que seu grupo fique de costas e elas levam eles para seu mundo.

___ 32-Land of Dreams ___

```
_____  
/ |  
| Meu Level: Ryu Lv23, Nina Lv22, Ershin Lv21 e Scias Lv18 |  
| |  
| Itens nessa área: Faerie Drop |  
| |  
| Inimigos: Udy, Bokta, Nmago, Chkom, Kyo, Fantam (chefe) |  
\ |  
_____
```

Chegando a Land of Dreams as fadas dizem que não estão mais seguras em seu próprio mundo pois estão sendo atacadas por estranhas criaturas, elas pedem que seu grupo ajude elas a se livrar dessas criaturas e em troca elas darão o item que você precisa, o Faerie Drop.

Retomando o controle de seu grupo siga pelo campo,você terá que derrotar os 5 fantasmas filhos de Fantan para que você lute contra o próprio e assim salvar o mundo das fadas.

Então siga pelo campo e derróte os cinco fantasmas,você não pode os ver mais pode perceber que eles estão dormindo,eles são fáceis de ser derrotados, quando derrotar os cinco o pai Fantan irá aparecer e uma luta contrá um chefe começa.

Chefe

Fantam

Experiência: 5000

Zenny: 1800

Itens: Magic Shard

Estratégia: Ele é um chefe bastante fácil de ser derrotado,para começar use: com Ryu SUPER-COMBO,com Ershin WILD SHOT e para finalizar use com Scias DOUBLE BLOW,isso não irá matar ele mais se tudo der certo você fará um 17 Hits e isso fará com que você ganhe a 3° habilidade do mestre Rwolf(quando você puder voltar a Kurok é claro)então use CYCLONE e ele irá encolher,use ataques físicos e ele morrerá rapidamente.

Quando derrotá-lo as fadas te dão o item Faerie Drop e você pode sair para levar o item para o ferreiro.

Você não precisa fazer o caminho todo pelo vulcão,note que o local por onde você saiu da casa do ferreiro ficou aberto no World Map,então apenas vá para lá e entregue o Faerie Drop para o ferreiro,ele faz a réplica da King's Sword.

Então você já pode levar a King's Sword para tentar inocentar Cray,par isso siga para o castelo de Ludia.

Chegando lá Nina diz que tem uma coisa muito importante para o julgamento de Cray,mas infelizmente eles já tinha uma King's Sword que foi enviada pelo império,Nina é expulsa do castelo.

Ela não se conforma com isso e decide entrar no castelo para tentar salvar Cray,para isso ela decide esperar ate o anoitecer para a tentar entrar no castelo,Siga para seu quarto(o que você começa o segundo capítulo),e espere pelo anoitecer lá,quando estiver de noite siga para o castelo de Ludia.

33-Castelo de Ludia

/ \
|Meu Level: Ryu Lv23,Nina Lv22,Scias Lv19,Ershin Lv21 |

```
|
|Itens nessa área: Artemi's Cap,
|
|Inimigos nessa área: ToxicFly,Troop,Guard,Roach
|
|Habilidades: CHLORINE ---> ToxicFly
|
\_____/\
```

Entrando no castelo Nina vê que mesmo a noite o castelo está vigiado por guardas, Scias não parece estar com vontade de impedir que Nina fuga com Cray, então quando retomar o controle do grupo siga para cima do guarda, você entrará em uma luta, você deve derrotar o guarda em apenas um turno, caso não consiga você será posto para fora do castelo mas pode tentar novamente.

O guarda não é difícil de ser derrotado, use EDDY seguido de Cyclone, isso será o bastante para derrotá-lo. Se você tiver sorte poderá ganhar uma armadura chamada Steel BPlate que deve ser mais forte do que seu atual equipamento mais não muita coisa.

Então siga pela porta que o guarda estava guardando, entre por outra porta e lá dentro pegue o Artemi's Cap, que é um capacete que tem baixa defesa mais aumenta em 25% sua mira, então saia e suba por uma escada.

Então siga por outra escada e suba por mais escadas, você terá de lutar contra outro guarda, quando derrotá-lo, siga mais a frente e Nina chega onde Cray está, Nina diz que veio para salva-lo pois seu punimento será a morte, Cray concorda pois ele estando preso ninguém poderá procurar por Elina.

Quando retomar o controle saia do castelo e volte para o World Map.

Volta até a barraca de Tarhn e durma, quando acordar fale com Tarhn, Após algumas conversa Nina diz que acha que o império está a procura de Ryu pois quando ela foi atacada em Sarai o guarda imperial disse estar a procura de um Dragão muitas pessoas já disseram que Ryu tem o Dragon Eye, Nina sugere então que eles sigam atrás do Wind Dragon para saber mais sobre Ryu.

Tarhn dá uma JadeStone que dá acesso ao Shrine. Siga então de volta para o world map e siga para Golden Plains.

Lá siga a leste e saindo pelo World Map, um caminho para Shrines será aberto.

34-Shrine

```
/
|Meu Level: Ryu Lv23,Nina Lv23,Cray Lv16,Ershin Lv21,Scias Lv19
|
|Itens nessa área: 500 Zenny,Silver Top(x4),Light Bangle
\
```

```
|
|Inimigos nessa área: Drake,NutTroop,NutMage,NutArchr,Catrpilr |
|
|Habilidades: BURN          --> Drake |
|                   FEINT    --> Catrpilr |
|                   FLAME STRIKE--> Drake |
\_____/\
```

NOTA: Aqui você pode aprender algumas habilidades antigas se é que não o fez antes.

As habilidades são BURN e FLAME STRIKE do inimigo Drake e FEINT do inimigo Catrpilr.

Essas habilidades não farão muita diferença no progresso de seu jogo,mas é sempre bom ter todas as habilidades.

Entrando em Shrine entre dentro da caverna examine o altar e escolha a opção (Put the Jadestone)e Ryu coloca a jadestone no altar,isso fará com que uma estátua baixe e abre uma caverna.

Assim que entrar siga para o norte,passa pelo primeiro cruzamento de caminhos,no segundo cruzamento siga a oeste a pegue em um baú 500 Zenny,agora siga para leste,passa por outro cruzamento e mais a frente siga a sul,mais a frente a leste e depois entre por uma porta.

Você estará em uma sala com vários raios coloridos ligados a alavancas.Faça o seguinte,mova a alavanca ligada ao raio verde para sul e a ligada ao raio amarelo para o norte,desça por uma escada e siga por entre os lasers,suba por uma escada e pegue em um baú 4 iscas Silver Top,agora mova a alavanca ligada ao lazer vermelho,volte e mova a alavanca verde depois a alavanca vermelha novamente.

Agora todos os caminhos estarão abertos,primeiro entre pela caverna a leste e lá dentro pegue em um baú uma Light Bangle,saia e entre agora na caverna a norte,suba pelas escadas e lá em cima troque sua Bronze Ball por uma Iron ball,agora siga pela entrada iluminada,lá fora,cheque atrás da cabana pois existe um baú com o item Ammonia(x2).Então saia para o World Map.

No World Map a caminho para o pântano Ahm Fen irá se abrir, siga para lá.

35-Ahm Fen

```
/
|Meu Level: Ryu Lv24,Nina Lv23,Ershin Lv21,Cray Lv17,Scias Lv20 |
|
|Itens nessa área: Baby Frog,Scale Mail,Life Shard(x3) |
|
|Inimigos nessa área: Patrol,NutMage,Cracker |
```

|
|Habilidades: MIND FLAY --> Cracker
|
\

NOTA: Aqui você pode aprender uma habilidade nova, a MIND FLAY do inimigo Cracker, não se esqueça de aprender, pois ele usa constantemente e é muito fácil de aprender.

Entrando no pântano siga para o sul por cima das madeiras, depois virando a leste, pule para a parte mais alta de terra e siga em frente, Desça por uma escada seguindo para oeste e mais ao fundo você encontrará um baú com a isca Baby Frog, é possível que você já tenha muitas dessas, mas é sempre bom pegar mais uma. Então volte o caminho.

Quando estiver voltando note que existe outra rampa que vai para leste, use ela e siga até o final.

Você agora está em uma área onde existem 2 cobras gigantes, e dois baús com itens para você pegar uma Scale Mail e 3 Life Shards.

Para você pegar os itens você tem que fazer um esquema, existem locais de madeira que existem rachaduras, caso você pise nas rachaduras as cobras se movem e abrem outros caminhos, você pode subir nas cobras para continuar por outros caminhos e assim pegar os itens, quando pegar os itens saia pelo lado oposto do qual você entrou.

Após sair para o World Map um caminho a norte que leva a Wyndia se abrirá, siga para lá e no caminho você entrará em um ponto !.

Os heróis montam uma barraca para acampar, durante uma conversa uma fada aparecerá e pedirá ajuda a Ryu, ele diz que elas ficaram tanto tempo fora de seu mundo que não sabem mais como criar uma comunidade para as fadas se reproduzirem, ela pergunta a Ryu se ele irá ajudá-las a fazer isso, responda sim e vocês irão para o mundo das fadas.

Eu sugiro que você dê uma olhada no guia de ajuda as fadas para uma compreensão maior, pra começar coloque todas as fadas para caçar.

Então saia do mundo das fadas e volte para o World Map, lá siga para o Reino de Wyndia.

36-Reino de Wyndia

/\n|Meu Level: Ryu Lv24, Nina Lv24, Scias Lv21, Ershin Lv22, Cray Lv18 |
|
|Itens nessa área: Aurum(x8), Fish Head(x2), Swallow Eye(x2), Ring of Ring |
| Fat Frog, Soul Gem, Wisdom Fruit |
\

Aqui em Wyndia você tem muitas coisas a se fazer, pra começar siga para o Manillo Shop perto da entrada da cidade, caso tenha pescado

2 Sea Bream é aconselhável que você os troque por um Bamboo Rod, que é a vara de pescar Lv2, ainda no Manillo Shop caso tenha alguns peixes sobrando troque por iscas (apenas as que você não tiver).

Existe uma casa ao sul que tem uma grade na frente, lá dentro existe uma pessoa que está trocando 8 Auruns pela isca Spoon, eu particularmente preferi não trocar, pois eu tinha apenas uma. Ainda nessa casa você pode pegar 2 Swallow Eyes em um armário e 2 Fish heads na cozinha.

Aqui também é uma ótima idéia dar uma passada no Weapon Shop, lá compre:

- Bastard Sword para Ryu
- Biter para Scias
- Wand of Air para Nina
- Mace para Cray
- Party Dress Para Nina
- Scale Mail para Scias
- Long Boots para todos

Existe também uma casa a sul onde pode se pegar 6 Apples e Eye Drops.

Agora você pode encontrar mais um Mestre, ele está no moinho, entrando lá suba uma escada e ele estará lá. Pelo que percebi ele ensina as habilidades baseado em quanto tempo de jogo você tem pois ele fala, "quando você tiver o tempo volte e eu te ensinarei mais", nesse momento eu tinha 33 horas de jogo e pude aprender duas de suas habilidades:

SPRAY - Caso possa pegar essa habilidade é aconselhável que você a dê para Ershin.

CLIP - Dê para Nina.

Então siga pela grande escada e suba, use o elevador para subir mais ainda, lá em cima entre para a primeira entrada a leste (é a entrada que tem um cata-vento em cima, suba pelas escadas e siga para o norte, lá um baú com um Ring of Wind, agora volte e siga pela outra entrada, lá dentro fale com os guardas e eles deixaram que você passe.

Fale com um velhinho que está perto de uma porta e ele dirá que o rei está a sua espera. Automaticamente você irá para a sala do rei, ele após cumprimentar escuta Nina dizer que precisa encontrar o Wind Dragon, o rei diz que se eles seguirem pela Kasq Woods eles encontrarão o Oracle of Wind e com ele você obterá informações necessárias para encontrar o Wind Dragon.

Quando retomar o controle de seu grupo siga para a porta que está próxima do velhinho, lá dentro você encontra a isca Fat Frog. Cheque também os outros quartos para encontrar os itens Soul Gem e Wisdom Fruit.

Descendo pela escada e seguindo pela porta iluminada você chega a parte de fora do castelo, entre pelo Dungeon (entrada que tem um guarda na frente) lá dentro fale com o preso e você pode trocar sua Iron Ball por uma Brass Ball.

Agora não existe mais nada para se fazer em Wyndia, saia para o World Map e novos caminhos se abrirão.

Siga para Kasq Woods.

```
/
|Meu level: Ryu Lv26,Nina Lv26,Ershin Lv25,Cray Lv22,Scias Lv23
|
|Itens nessa área: 600 Zenny,Long Boots,Weather Vane(x2),Magic Shard
|
|                Aurum,Flattop(x3)
|
|Inimigos nessa área: Bilboa,BeetTroop,Nut Mage,Cracker
|
|Habilidades: LAST RESORT --> Bilboa
|
|                WILD SWING --> BeeTroop
|
|                RISKY BLOW --> BeeTroop
|
|                MIND FLAY --> Cracker
\
```

NOTA: Aproveite para aprender algumas habilidades antigas como é o caso de WILD SWING e RISKY BLOW e uma habilidade nova que é a LAST RESORT e MIND FLAY dos inimigos Bilboa e Cracker, nessa ordem.

Então siga para o oeste, atravessando a ponte, existe nessa área uma pessoa com cabeça de peixe, ele diz que pode existir um fish spot perto dessa área. Você pode sair por onde entrou para revelar mais um Fish Spot. se não preferir continue ao norte a saia desse cenário.

Atravesse um rio passando por um tronco e siga por trás das florestas para pegar 600 Zenny em um baú, então volte tudo para o outro lado do rio, agora atravesse novamente o rio mas dessa vez por uma ponte. Você agora terá que usar alguns troncos que estão boiando na água, usando eles você pode pegar uma sacola com dois itens Weather Vane e uma Long Boots em um baú.

Agora saia do tronco pela margem leste do rio, e você terá dois caminhos, primeiro siga para o sul e pegue em um baú o item Magic Shard. então continue por norte e você sairá do cenário, agora siga para o este para pegar um item em um baú que está em um local sem saída. agora siga a nordeste por alguns caminhos por entre a floresta e você sairá bem perto da casa do Oracle of Wind, siga beirando a margem do rio e você verá uma casa, entre por ela.

Entrando na casa Nina não perde tempo e tenta logo obter informações com o Oracle of Wind, ele logo percebe que Ryu tem um Dragon's Eye e diz que não sabe se Ryu é ou não um dragão, mas é muito provável que sim. Ele também diz que existe um dragão chamado Yorae Dragon, que é o dragão do futuro. Para terminar ela diz que se você quer falar com o Wind Dragon você precisará obter a Wind Flute na parte subterrânea do castelo de Wyndia para que você possa chegar na Tower of Wind.

Antes de sair não se esqueça de pegar um Aurum dentro de um baú e 3 Flattop no armário. Então saia pelo leste.

Uma cena na qual os heróis estão diante de uma fogueira acampando começa, eles estão revisando o que precisam fazer no dia seguinte, quando então Nina percebe que Scias não está com eles, Cray fica furioso e diz que eles precisam agir rápido pois Scias está seguindo para o império para os informar quais serão seus próximos passos

Quando retomar o controle siga para Wyndia.

Lá siga para o castelo e fale com o rei, uma pequena conversa e o rei dá permissão para que ela siga pelos subterrâneos a busca da Wind Flute, para chegar lá siga pela saída a frente do local por onde você entrou, então siga pela única porta possível, desça as escadas até achar um guarda, então entre pela porta que o guarda está perto e você chegará nos subterrâneos de Wyndia.

38-Subterrâneos de Wyndia

```
 /
|Meu Level: Ryu Lv26,Nina Lv26,Cray Lv22,Scias Lv23,Ershin Lv25 |
|
|Itens nessa área: Soul Gem,Swallow Eye(x3),Balance Ring,Flash |
|                   Grenade(x2),Healing Herb(x4),Wind Flute  |
|
|Inimigos nessa área: GntRoach,Cadáver,Catrpilr,ZombieDr.   |
|
|Habilidades: DOUSE --> GntRoach                             |
|                   FEINT --> Cadáver ou Catrpilr            |
 \
```

NOTA: Não se esqueça de apender a habilidade DOUSE do inimigo GntRoach e caso ainda não tenha aprendido a habilidade FEINT você tem a chance de pegar aqui.

Comece seguindo a leste e passando pela primeira bifurcação, na segunda bifurcação siga a norte e pegue em um baú o item Soul Gem. Agora siga ao sul e saia desse cenário à leste.

Agora você está em uma bifurcação, mas só que agora o vento impede que você siga por algum caminho, espere que o ventilador vire para o lado oposto ao qual você quer ir, então siga, primeiro siga à nordeste e pegue em um baú o item Swallow Eye(x3), depois então siga para o norte e saia do cenário.

Você deve agora seguir em cima de algumas pontes de madeira, elas estão rodando e você deve subir na madeira no momento certo. Seguindo mais a frente você pode pegar o item Balance Ring. Chegando ao outro lado saia desse cenário.

Você agora tem que seguir um longo caminho, mais esse caminho tem vento no sentido contrário do qual você deve seguir. Para que você possa passar você deve esperar que o vento pare e caso você siga com o vento

batendo ele irá te empurrar o caminho todo que você já percorreu,então siga com cuidado e se protegendo do vento em algumas paredes.Pelo caminho você pode pegar dois itens,Flash Grenade(x2) e Healing Herbs(x4).

Saindo ao norte você chega em uma espécie de altar,e nesse altar você pega a Wind Flute.Agora volte o caminho todo e saia do castelo de Wyndia.

Uma curta cena então aparece,onde Scias recebe um pagamento pela informação que ele deu ao império.

Agora você pode ir para Pung'Tap pois você já tem a Wind Flute.

__ 39-Pung'Tap __

```

/
|Meu Level: Ryu Lv26,Nina Lv26,Ershin Lv25,Cray Lv23      |
|
|Itens nessa área: Homming Bomb,600 Zenny,Fighting Robe,Power Food |
|
|Inimigos nessa área: BloodBat,GntRoach,Drake,ZombieDr   |
|
|Habilidades: DOUSE          --> GntRoach                 |
|                   BURN          --> Drake                |
|                   FLAME STRIKE --> Drake                |
\

```

NOTA: Aqui você tem mais uma chance de aprender a habilidade DOUSE do inimigo GntRoach, eles usam essa habilidade mais constantemente quando estão com o HP baixo, para isso ataque uma vez com Nina, ele não irá morrer e muito provavelmente irá usar a habilidade DOUSE.

Assim que entrar aqui a Wind Flute será tocada, e com isso um elevador irá baixar e levá-los para a parte superior, já na parte de cima suba as escadas e entre pela porta, por enquanto o caminho é único e você não terá problemas.

Quando chegar em uma bifurcação siga para o lado sul, você seguirá por diversos corredores até chegar em uma sala com um baú, dentro dele pegue o item Homming Bomb. Agora volte para o local da bifurcação e dessa vez siga para o lado norte, suba por escadas e entre por uma porta.

Você agora está em uma sala que bate vento para cima, você pode usar esse vento para subir mais pela torre, você pode subir em uma plataforma mais alta pulando no vento em sentido diagonal.

Primeiro suba e pegue um baú com 600 Zenny e então entre por uma porte no lado sul da torre, você seguirá pelo lado externo da torre, suba em círculos até chegar em outra porta, entrando pela porta você poderá usar o vento para chegar em uma parte muito mais alta do que a parte atual.

Nessa parte agora você pode pegar dois baús um com 2 Power Food e um com uma Fighting Robe, quando você chegar na parte mais alta use o vento para chegar a uma entrada com luz, pronto, você chegou no topo da torre.

Lá em cima Nina diz que é só eles chegarem mais um pouco ao sul e eles conseguirão ver o Wind Dragon. Assim que você tiver o controle tente ir para o sul um homem do império aparece e diz que se Nina e Cray deixarem eles levarem Ryu não farão nada com eles, Cray imediatamente diz que não e então uma luta contra alguns chefes começa.

Mini-Chefes

Grunt A

Experiência: 2600

Grunt B

Itens: Eye Drops
Molotov

Grunt C

UV Goggles
Zenny: 500

Extratatégia: Você lembra há quanto tempo não tinha uma luta contra um chefe? é mais pra variar o chefe continua muito fácil, cada um tem um tipo de ataque, com mágicos e mudança de Status, mais realmente isso não importa muito, pois ele é muito fácil de ser vencido.

Com Cray use MIGHT em Ryu e com Ryu use SUPER COMBO, isso provavelmente irá matar um dos chefes, então com Nina use Cyclone, repetindo essa sequência você irá matar todos em dois ou três turnos.

Após derrotar eles Scias chega e devolve o pagamento para o império, ele está novamente do seu lado.

O homem do império então chama mais três Grunts para acabar com Scias

Você terá agora que lutar contra mais três Grunts, mas dessa vez você terá uma ajuda de Scias, ele não será controlado por você, mas todo turno irá ajudar você ou atacando os inimigos ou curando algum de seus personagens, use a mesma sequência da luta anterior, não se preocupe se o Cyclone de Nina acertar Scias, ele não pode morrer nessa batalha.

Quando vencer eles seguirão para uma espécie de Asa-Delta, serão lançados ao ar a voarão em busca do Wind Dragon.

Vocês encontram o Wind Dragon e em uma conversa aprendem mais sobre os The Endless, que são os considerados deuses, também aprendem mais sobre Ryu e os dragões, o Wind Dragon dá uma carona ao seu grupo até uma parte gelada do World Map. Você retomará o controle em uma montanha congelada, não existe nada de interessante nesse local, então siga para a parte de baixo e sair do cenário.

Um novo caminho se abrirá ao sul, agora siga para o Ice Peak

NOTA: Lutando no World Map você pode aprender a habilidade FROST STRIKE do inimigo BlueBall, esse inimigo tem 90% de sua composição feita de água, então se você usar um ataque de gelo nele sua parte de

água irá se congelar, assim ele começará a te atacar com a habilidade FROST STRIKE e você poderá aprender.

40-Ice Peak

```
/
|Meu Level: Ryu Lv27,Scias Lv24,Nina Lv27,Ershin Lv25,Cray Lv23 |
|
|Itens nessa área: Vitamin,Icicle,AsbestosArmr,500 Zenny |
|
|Inimigos nessa área: Red Cap,,Blue Cap,Ice Beak,Bilbul,Bilboa |
|
|Habilidades: LAST RESORT--> Bilboa |
|             COMMAND    --> Red Cap |
|             ICICLE     --> Ice Beak |
\
```

NOTA: Aqui você tem mais uma chance de aprender as habilidades LAST RESORT, COMMAND e ICICLE, caso você tenha perdido alguma dessas habilidades não se esqueça de as aprender aqui.

Assim que você entrar em Ice Peak você não terá muitas opções de caminhos, apenas pegue o item Vitamin em uma sacola antes de seguir pelo caminho que é único por enquanto, mais acima você terá uma bifurcação, um caminho para cima e um caminho baixo, primeiro você deve seguir pelo caminho de cima, entre por uma caverna e você terá um caminho que o levará até um baú com o item Icicle.

Agora volte todo o caminho e siga agora pela parte de baixo e você chegará a uma caverna que entra por uma cachoeira, você terá também outro caminho único que sairá a sul, então saia desse cenário.

Nessa parte você deve usar Cray para empurar as bolas de neve que estão obstruindo o caminho, empurre as bolas que também podem ser usadas para cair nos buracos e usar como uma ponte, usando corretamente as bolas de neve você poderá pegar em dois baús os itens AsbestosArmr e 500 Zenny, então sai a sul na parte de baixo do cenário.

Agora siga para o caminho novo que se abriu, esse caminho leve a vila de Chek

41-Vila de Chek

```
/
|Meu Level: Ryu Lv27,Nina Lv27,Cray Lv24,Scias Lv24 |
|
|Itens nessa área: Aurum |
\
```

Essa vila é muito pequena e não existe muita coisa que se fazer aqui,mas você pode comprar algumas AsbestosArmr para quem precisar.

Você notará que nessa vila todos os cidadãos são crianças,mas elas realmente não são crianças,o caso é que essa vila tem alguma espécie de mágica que os seus cidadãos demoram mais tempo para crescer.

Então siga para a casa principal dessa vila,a casa de Abess,Assim que entrar Abess irá reconhecer Ryu como o Yorar Dragon e dirá que estava a sua espera.Apos alguma conversa seu grupo dormirá.

Ryu após dormir irá acordar sozinho na casa de Abess,quando retomar o controle saia da casa de Abess e seu grupo estará a sua espera na porta da casa. Após alguma conversa você irá dormir novamente,Abess diz que Ershiin também tem sua ligação com o The Endless e que possivelente também é um Deus,assim como Ryu

Você acordará novamente na casa de Abess,saia de sua casa e siga para a parte alta da vila,lá você encontra seu grupo e Abess que diz que para saber mais sobre Ershin ser um deus você deve entrar em sua mente e tentar libertá-la da armadura na qual ela está aprisionada.Então vocês srão levádos para a mente de Ershin.

42-Ershin's Mind: Parte 1

```
 /
|Meu Level: Ryu Lv27,Nina Lv27,Cray Lv24,Scias Lv24 |
|
|Itens nessa área: WaterWard |
|
|Inimigos nessa área: Spectre,Gulper,*(Yeleb,Umadap, |
|Azeus,Ageil)* |
|
|Habilidades: EBONFIRE --> Gulper |
 \
```

O * do lado dos parênteses significa que esses inimigos são Mini chefes

NOTA: Quando você encontrar o inimigo Gulper pode aproveitar para aprender a habilidade EBONFIRE,o inimigo Gulper não tem AP suficiente para usar a habilidade EBONFIRE,então para que você aprenda será nessesárioó que você use algum item que recupere AP,o mais aconselhável é que você use o peixe Trout,que recupera 10 AP,e ele precisa de 9 AP para usar EBONFIRE,mas ele pode também usar outro tipo de habilidade,e você terá que usar novamente um item.Após algumas tentativas você conseguirá aprender.

Assim que entrar siga a nordeste pulando por plataformas suspensas no ar. Você chegará a uma plataforma que tem um baú com o item WaterWard,agora siga

a nordeste pulando por mais plataformas flutuando, saindo do cenário você chega a mais plataformas que no final tem uma grande plataforma giratória, na mini plataforma mais próxima a plataforma giratória existe uma espécie de cristal, apertando o botão x nesse cristal você faz com que a plataforma giratória pare de girar, assim você pode pular para essa plataforma giratória.

Na plataforma giratória siga para a parte mais alta dessa plataforma, lá você encontrará a verdadeira Ershin que está aprisionada dentro da armadura, ela pede a Ryu que a ajude a sair, para isso você deve destruir quatro pilares de energia que estão envolvendo ela, uma luta contra quatro Mini chefes.

Mini chefes

Yeleb Experiência: 2500

Umadap Experiência: 2500 Itens: Water Ward
Fire Ward

Agiel Experiência: 2500 Earth Ward
Wind Ward

Azeus Experiência: 2500 Electrode
Weather Vane

Estratégia: Esses chefes são muito fáceis de serem derrotados, os pilares recuperam algum HP a cada turno, então é aconselhável que você mate um por vez, use ataques como SUPER COMBO e CYCLONE e você os derrotará sem nenhum problema.

Após derrotar os pilares Ershin diz que para ser libertada da armadura ela precisa que Ryu a consiga um corpo de um médium para que ela possa sair da armadura.

Então volte o caminho todo para a saída.

Assim que sair da mente de Ershin Abess já terá conseguido um médium para que Ershin saia da armadura, seu nome é Rhem e ele é o médium mais poderoso da Vila, então a troca de corpo acontece e Ershin vai para o corpo de Rhem

Então Ershin diz que já que ela está agora solta merece alguma comida e bebida, ela vai para a casa da Abbes, siga para lá, falando com Ershini você descobre que Ershin e Ryu são deuses que ainda não estão completos, Ryu foi separado em dois, e sua outra metade está viajando por um caminho paralelo ao de Ryu, e Ershin foi aprisionada dentro da armadura.

Após algumas sequências você estrará no controle de Fou-lu, que acorda em uma vila chamada Sonne, grave seu progresso no diário.

Tente sair da vila e um homem então começa a fazer diversas perguntas sobre que é e de onde veio Ryu, a mulher que estava cuidando de Fou-lu (Mami) então aparece e diz a Fou-lu que ele não deveria estar andando pela vila pois ele ainda não está recuperado completamente de seu ferimento, Mami leva Fou-lu novamente para a casa.

Você volta a Ryu e o grupo e depois de certa conversa você volta a controlar Fou-lu em Sonne.

```
(
|Meu Level: Fou-Lu Lv65 |
|
|Inimigos: Papan*      |
\
```

Saia da vila a oeste e você falará com Mami, enquanto conversam um barulho é ouvido por dentro das florestas, quando retomar o controle siga a leste por trás das plantações e saia desse cenário e você chegará a uma floresta.

Vá seguindo para a parte leste da floresta e você verá um mostro parecido com um elefante, ele é um chefe e você terá que o derrotar.

Chefe

Papan

Experiência: 10000

Zenny: 750

Itens: Apple

Wisdom Fruit

Estratégia: Não existe uma estratégia que seja importante ser usada, apenas transforme-se em Astral e siga usando SUPER COMBO caso você tenha essa habilidade em Ryu, caso não use ataques físicos ou FROST STRIKE e ele morrerá em poucos turnos

Após derrotar o chefe volte para a vila e Mami irá outra vez conversar com Fou-Lu, após algumas cenas você estará de volta ao controle de Ryu.

Seu grupo ainda não está satisfeito com as informações obtidas com Ershin e resolvem ter outra conversa com Ershin para saber mais sobre Ryu, siga para a casa de Abbes para procurar por Ershin, ela ainda está dormindo Abbes diz que é muito perigoso acordar um deus.

Abbes então sugere que se você achar muito importante falar com Ershin você pode acordá-la do mesmo modo que a libertaram, entrando em sua mente e chegando ao centro, você então é levado novamente para a mente de Ershin.

```
/
|Meu Level: Ryu Lv28,Nina Lv28,Cray Lv25,Scias Lv25 |
|
|Itens nessa área: Knockout Gas (x2),ManlyClothes |
|
|Inimigos nessa área: Gulper,Spectre |
|
|Habilidades: EBONFIRE --> Gulper |
\_____/\
```

NOTA: Você tem outra chance de aprender a habilidade EBONFIRE do inimigo Gulper,olhe a parte um de Ershin's Mind para melhor compreensão.

Você não começará no mesmo local da outra vez que você esteve na mente de Ershin,para começar siga a leste descendo por um caminnho estreito(o caminho é único e não terá como você errar)o caminho desce fazendo círculos e pelo caminho você pode pular para uma plataforma para pegar o item Knockout Gas, continuando descendo existe um caminho a sul que leva a uma bifurcação.

Na bifurcação siga primeiro pelo caminho a norte e você pegará em um baú o item ManlyClothes,segundo então pelo caminho a leste existe outro caminho que liga a norte e leva a uma espécie de templo,entre então dentro desce templo.

Dentro do templo você encontra Ershin deitada em uma cama e diversas pessoas a tratando como fosse uma rainha.Ela não parece estar muito feliz de ter vocês como visita,após algumas reclamações de Ershin ela diz que Ryu e Fou-lu irão se juntar e para evitar isso vocês tem que fazer Ryu ficar tão forte quanto Fou-Lu para que ele tenha alguma chance contra Fou-Lu.

Ershin então diz que pode tentar te ajudar mas para isso ela precisa acordar e ela não pode acordar enquanto tiver alguém em seus sonhos,então ela pede que saiam de seus sonhos e siga para Yorae Shrines para pedir ajuda aos outros dragões deuses.

Volte o caminho todo e saia da mente de Ershin.

Agora no World Map siga para lestedo mapa e você entrará em um ponto !,lá uma cena de seu grupo e Ershin(na forma de humano)estão seguindo para Yorae Shrine quando então a armadura de Ershin aparece,ela mesmo se estar com Ershin dentro ainda consegue se mover,Ershin não parece estar com muita vontade de voltar para dentro da armadura,Ershin diz que ela tem que aprender a ser como uma armadura,pois ela não é nada mais do que isso.

Nina diz então que a armadura espere na vila enquanto eles voltam,e é isso que ela faz.

NOTA: Nesse local você pode lutar contra um inimigo chamado Crawler,você pode aprender dele a habilidade AIR RAID dele.

Siga então para o world map e vá para Sinchon,que é a Yorae Shrine

```
|_____|
|/
|Meu Level: Ryu Lv28,Nina Lv28,Cray Lv26,Scias Lv26 |
|
|Itens nessa área: Swallow Eye(x2),Dragon Scale)x3) |
|
|                Magix Shard(x2)                    |
|
|Inimigos nessa área: Bot,ProtoBot,Fiend           |
|
|Habilidades: SACRIFICE --> ProtoBot                |
|\_____|\
```

NOTA: Quando encontrar o inimigo ProtoBot você pode aprender a habilidade SACRIICE,para isso use EDDY seguido de FROST,isso fará um JOLT e o inimigo irá entrar em curto circuito,mudando sua forma,ele após alguns turnos irá usar a habilidade SACRIFICE, ele só usa uma vez,pois essa habilidade é como um suicídio,fique esperto para não perder a chance de aprender.

NOTA SUPER IMPORTANTE:

Nessa área aparecem inimigos chamados Bot,esse inimigos tem uma propriedade muito curiosa,quando são atacados por magias elétricas ele mudam de forma,e assim dão o dobro de EXP,mas isso não é tudo, no terceiro turno após você ter usado essa magia elétrica ele volta a forma normal a sua experiência normal.

Após ele voltar a sua forma normal você pode usar novamente uma magia elétrica,fazendo com que ele duplique a EXP novamente,você pode fazer isso várias vezes até um máximo de 65.635 de EXP,o que cá entre nós até então no jogo é uma EXP fora do comum.

Mas não pára por aqui,o inimigo Bot vem na maioria das vez em dois inimigos e isso dá um total de 131.070 de EXP,é isso mesmo,pode acreditar.Ainda algumas vezes,mas muito raramente ele vem com três inimigos,e dá um total de quase 200 Mil de Experiência.

Para conseguir fazer mais facilmente faça o seguinte,use EDDY seguido de FROST,isso resultará em JOLT,e isso fará com que ele mude de forma, use imediatamente VITALIZE nos inimigos para que eles não morram e siga fazendo isso até o final.

Com essa dica você ganhará levels incrivelemnte rápido e ganhará diversas mágicas.Com essa quantidade de EXP eu consegui ganhar 7 levels em apenas uma luta.Incrível não?

Seguindo com a história,já dentro de Sinchon siga a nordeste e entre em uma porta a norte,você estará em uma sala com duas opções de entrada,primeira vá pela entrada a sul e siga até o final para pegar em um baú o item Swallow Eye, agora volte e entre pela entrada a norte,você terá um longo caminho e mais uma entrada a norte.

Agora você tem um curto corredor e duas entradas a norte,uma por baixo e uma

por cima, siga primeiro pela entrada de baixo e siga pela sala com diversos pilares, você precisará acionar esses pilares para que você possa seguir pela parte de cima. então faça o seguinte, no final da sala aperte x em um painel que está na parede, os pilares levantarão, mas você terá um tempo para poder seguir por eles.

Então assim que acionar o painel volta para a sala da qual você veio e agora siga pela parte de cima. Lá você terá dois caminhos, um pela esquerda e um pela direita, primeiro siga pela esquerda, quando não puder mais seguir pelo caminho da esquerda pule para o caminho da direita e pegue no baú o item Dragon Scale, continue pelo caminho da direita e depois pule novamente para o lado esquerdo, fique em cima do último pilar do lado esquerdo e espere que o tempo acabe, o pilar irá baixar e você poderá seguir por uma caverna para pegar 2 Magic Shard.

Agora faça tudo o que você já fez novamente mas dessa vez não espere o tempo acabar, ao invés siga pela caverna a norte pela parte de cima, lá dentro siga por corredores que levam a norte e no final uma cena em que Deis chega no Yorae Shrine e tenta invocar os outros deuses dragões.

Após algumas cenas você voltará ao controle de Fou-Lu, siga para a parte oeste da cidade e lá você encontrará Mami, ela diz que dentro do morro vive um deus que agora está provocando os tremores de terra, agora saia para o World Map e siga para o sul para Mt Yogy.

46-Mt Yogy

```

/
|Meu Level: Fou-Lu Lv46
|
|Itens nessa área: MultiVitamin(x3), Wisdom Fruit
|
|Inimigos nessa área: Bilbao, Cairn, BlackGoo, Lavoid
|
|                      (Marl, BellWyd, Klod) *
|
|Habilidades: BLITZ    --> Bilbao
|
|                      EBONFIRE--> BlackGoo
\

```

NOTA: Caso Ryu estiver com as 8 habilidades jogue alguma para o Skill Scroll para poder aprender a habilidade BLITZ e caso ainda não tenha aprendido também a habilidade EBONFIRE.

Chegando em Mt Yogy existe uma rocha bloqueando o caminho de Fou-Lu, mas com apenas um golpe ele a faz em pedaços, então siga a norte pela parte baixa da tela e você pulando um buraco chega até uma sacola com o item Wisdom Fruit, agora volte e siga também a norte, mas dessa vez pela parte mais alta de sua tela, você chegará a uma espécie de montanha, desça e entre por essa montanha.

Lá dentro siga a norte e entre também a norte, você chegará a uma parte com água, siga para norte e pule para uma plataforma, você pegará em um baú o item MultiVitamin(x3), agora volte e siga para leste, você terá uma entrada a norte, você terá apenas um caminho e outra entrada a norte, agora seu único caminho levará ao chefe Marl.

Chefe

Marl

Experiência: 30.000

Zenny: 0

Itens: Life Shard(x3)
Magic Shard(x2)
Wisdom Fruit
Supervitamin

Estratégia: No primeiro turno Marl irá chamar seus amigos BellWyd e Klod, que são dois pequenos monstros de pedra, para começar transforme-se em Aura, use FROST STRIKE em BellWyd, pois ele pode usar magias de cura em Marl, quando BellWyd morrer siga usando SUPER COMBO todos os turnos e ele irá morrer, quando ele morrer use qualquer ataque forte em Klod e ele irá morrer.

Após derrotá-lo tente sair do monte e perto da entrada Mami e um homem começam a interrogar Fou-lu.

Você voltará a controlar Ryu, que está com Deis, Deis consegue invocar os outros deuses dragões, para que possam impedir que Ryu se junte a sua outra metade Fou-Lu.

Você volta a Fou-lu, que já está em Sonne e continua sendo interrogado por um homem, quando ganhar o controle siga para a casa, Mami segue atrás de Fou-Lu, e conversa com ele, assim que Mami sai da casa ela vê que os guardas imperiais já estão em Sonne, em busca de Fou-Lu, Mami sem se importar com seu próprio bem estar entra novamente na casa e tenta proteger Fou-Lu, ela segura a porta da casa enquanto diz para Fou-Lu fugir por um buraco da casa, Fou-Lu foge mas Mami é presa pelo império.

Após a cena de Mami sendo presa você volta ao controle de Ryu, que conversa com os dragões, eles dizem que o destino de Ryu é se juntar com Fou-Lu.

Antes de ir embora o Wind Dragon ensina a Ryu a Mágica RailStorm.

Então saia para o World Map.

Uma vez fora da Yorae Shrine você verá uma cena na qual o capitão Rasso juntamente com guardas imperiais estão invadindo a vila de Chek, você terá o controle de Ershin, salve seu progresso no diário e saia.

Lá fora Ershin verá dois guardas, e você terá que lutar com eles, eles são muito fáceis de ser derrotados, após derrotá-los Ershin pede a Abbes que entre na sua armadura para se proteger, Abbes faz isso e mais três inimigos virão lutar com você,

Então o capitão Rasso pergunta Ershin onde está Ryu, ela se nega a dizer e ele ataca Ershin, Ershin fica caída no chão.

Você então volta ao controle de Ryu no World Map, siga então para Chek.

De volta a Chek

Voltando a Chek Cray acha muito estranho pois a vila está muito calma, Ershin então aparece,ela esta muito danificada,Abbes diz então que o império esteve em Chek.Deis diz que para Ershin voltar a mover-se é preciso que ela volte para dentro da armaadura,ela se recusa e então a luz de Ershin se apaga.

Abbes diz a Cray para ir para a Abandoned Village pois se o império está a procura dos cidadãos de Chek,pois eles provavelmente figuram para se esconder lá.

Saia de Chek e vá para um ponto a noroeste de Chek.

____47-Abandoned Village____

```
_____  
/  
|Meu Level: Ryu Lv45,Nina Lv45,Cray Lv44,Scias Lv44 |  
|  
|Itans nessa área: Soul Gem,Wisdom Seed |  
|  
|Inimigos nessa área: Yaen,Bilbul,Crawler |  
|  
|Habilidade: REST --> Yaen |  
| CHLORINE --> Yaen |  
| AIR RAID --> Crawler |  
\  
_____
```

NOTA: Uma nova chance de aprender a habilidade AIR RAID do inimigo Crawler.

Comece seguindo a norte e você verá uma bifurcação,siga a nordeste e terá outra bifurcação,siga a sul e pegue em um baú o item Soul Gem,então siga ao norte e outra bifurcação mais a frente,do lado esquerdo uma sacola com o item Wisdom Seed,no lado direito existe uma escada,suba por ela.

Uma cena em que seu grupo decide em uma barraca o que fazer,Nina está triste pelo acontecido com Ershin.Quando tiver o controle entre na barraca e durma, após algumas cenas Ryu acorad,ele ouve o grito de Nina,grave seu progresso e saia.

Uma mulher chamada Ursula junto de alguns guardas imperiais prendem seu grupo e todos seguem para a Abandoned Village,em busca de cidadãos de Chek.

Chagando lá vocês encontram capitão Rasso.

Enquanto conversam um cidadão de Chek morre na frente de seu grupo.Mesmo tendo Ursula prendido o Yorar Dragon(Ryu)Rasso não parece muito contente e invoca um de seus monstros.


```
|
|Meu Level: Fou-Lu Lv67 |
| | |
|Itens nessa área: Icicle |
| | |
|Inimigos nessa área: Cyclops,Cairn |
| | |
|Habilidades: SPIRIT BLAST -->Cyclops |
|
|
```

NOTA: Você pode aprender a habilidade SPIRIT BLAST do inimigo Cyclops, para isso espere até que ele o ataque várias vezes, então seu bastão irá quebrar e ele fica mais forte, também começa a usar o ataque SPIRIT BLAST.

Entrando em Sanctum você verá uma espécie de porta de pedra, chegue perto dela e aperte X, uma cena então começa, o mostro que anteriormente foi derrotado por você em Sonne, ele parece estar um pouco confuso, ele então começa a correr em direção a porta, ele dá diversas cabeçadas na porta e consegue abri-la, mas ele morre.

Fou-Lu começa a rir, pois ele acabara de ver uma prova real do poder que os Endless podem influenciar os demais seres vivos, um animal que a pouco tempo foi atacado por Fou-Lu sacrifica sua própria vida para o ajudar.

Quando retomar o controle entre pela porta. Lá dentro siga para sudoeste e entre em uma caverna, siga para oeste e quando você ver uma bifurcação entre pelo caminho à leste, lá você encontrará um baú e um item icicle, então agora siga para sudoeste e você verá uma entrada que está trancada por um cristal, chegue perto desse cristal e pressione o botão x, você pegará esse cristal e receberá mais um dragão para Fou-Lu, o Serpent, agora siga pela entrada que o cristal estava bloqueando.

Você agora seguirá por diversos corredores que levam a uma entrada a oeste, siga pelo único caminho disponível e você encontrará uma saída com luz do sol, entrando por ela você sai desse local, na parte de fora desça até sair.

Você estará de volta ao World Map e um caminho para Soma irá se abrir.

49-Soma

```
|
|Meu Level: Fou-Lu Lv67 |
| | |
|Itens nessa área: SuperVitamin |
| | |
|Inimigos nessa área: Morph,Shadow,Bandit,Bilbao |
| | |
|Habilidades: BLITZ --> Bilboa |
|
|
```

Assim que entrar em Soma siga para oeste e você verá vários caminhos e uma árvore no centro desses caminhos, primeiro siga para o caminho à

oeste e você encontrará um baú, dentro dele você pega o item Super-Vitamin, então volte para o centro, no local onde tem uma árvore, e agora siga pelo caminho à sul e então saia desse cenário.

Agora continue pelo único caminho possível e Fou-Lu terá um sentimento estranho, uma sequência então começará onde você vê Yuma (aquele homem que apareceu no sonho de Ryu), ele capturou Elina e pretende usá-la em uma cerimônia de sacrifício.

Na continuação da sequência Yohm ordena que seja ativado o Carronade, que é um canhão que atira Hex. O canhão é ativado e um sistema de mira automática marca exatamente em Soma (bem, vai lá saber como é que eles souberam que Fou Lu estava em Soma naquele momento, mas tudo bem).

O Carronade é ativado e atira em Soma, a floresta toda é coberta pelo Hex, o tiro acerta bem em cima de Fou-Lu, que cai ferido e desmaia, após isso você estará novamente no controle de Ryu e os outros, Nina está cuidando de Ryu, ela diz que o provável motivo de Ryu ter perdido o controle é por que ele ainda é um Endless ainda incompleto.

Seu grupo decide seguir a jornada a procura de Fou-Lu e Ursula agora faz parte de seu grupo, volte para o World Map e grave seu progresso, sua próxima parada agora é Chek.

Chegando a Chek você deve seguir diretamente para a casa de Abbess, após algumas cenas você voltará ao controle de Ryu, Abbess diz que você deve acordar Deis, que está dormindo no lado de fora, chegando lá Deis diz que já que não tem mais um corpo para ficar ela vai voltar para Ershin, ela diz que tem que continuar a ajudar seu grupo a encontrar Fou-Lu.

Ershin então está de volta ao seu grupo, dessa vez com algumas novas magias, não se esqueça de dar uma olhada. Ursula também se junta ao seu grupo.

NOTA: Agora que Ursula e Ershin estão em definitivo em seu grupo eles devem estar em um level muito inferior aos demais, seria uma ótima ideia se você voltasse a Sinchon e lutar contra os inimigos Bot, fazendo a dica para ganhar mais de 65.000 Exp por inimigo é claro, e ainda se você quiser apressar esse processo mate os demais personagens para que toda a Exp ganha vá para Ursula, e Ershin, assim você terá seu grupo com uma boa média de levels mais rapidamente.

Agora siga para o World Map e lá um novo caminho a sul será aberto, e seu próximo destino é o Mt. Rift

50-Mt. Rift

```
/
|Meu level: Ryu Lv47, Nina Lv50, Cray Lv46, Ershin Lv35, Scias Lv46 |
| Ursula Lv34. |
|Itens nessa área: Rocket Punch |
| |
|Inimigos nessa área: Yaen, Fiend, BlueBall, Crawler, MudPup |
| |
```


NOTA: Se você preferiu não ir para Shyde quando era opcional você pode pegar agora uma nova versão da sua Lead Ball,

NOTA 2: Se você tiver uma boa quantidade de peixes seria aconselhável que você comprasse as armas Ruby Scepter e Broad Sword no Manillo Shop.

Assim que decidir continuar com a história siga para a parte norte de Shyde, siga para o próximo cenário e atravesse uma ponte, você encontrará novamente o garoto do fantoche, mas dessa vez é extremamente importante que você converse com ele, pergunte sobre o tópico SHIFT, que tem uma estrela amarela ao lado, ele dirá do que se trata e você aprenderá essa habilidade.

O SHIFT não é uma habilidade para ser usada em luta, ela é um tipo de teleporte, após você ter ganhado ela todos os locais que você passar no World Map poderão ser acessados rapidamente apenas movendo o cursor em cima do ponto que você deseja ir e apertando o botão X, você também pode escolher uma lista dos locais acessíveis apertando o botão quadrado, alguns locais como os Fish Spots não poderão ser acessados pela lista do botão quadrado.

OBS: Você não precisa entrar novamente em todos os locais do mapa para que ele seja acessível pelo SHIFT, você precisa apenas passar por cima pelo World Map.

NOTA: Agora que você tem a habilidade SHIFT seria aconselhável que você voltasse para o World Map para abrir os locais que podem ser selecionados até então, pois agora você irá atravessar o mapa para a parte central do mapa e assim você poderá voltar para parte leste do mapa mais rapidamente.

Então continue a leste e siga por uma entrada, lá dentro você encontrará um homem com cabeça de sapo, seu grupo pergunta como eles podem conseguir um Sandflier, ele diz que você pode comprar um, mais seu preço é muito alto, ele sugere então que você tente pegar carona em algum dos Sandfliers que passam por Shyde, após a conversa saia dessa casa.

No exato momento que você sair da casa você verá um Sandflier saindo, Ursula e Scias pulam dentro do Sandflier e expulsam seu tripulantes, e imagina quem estava dentro, é ele mesmo, Marlok, o comerciante mais trambiqueiro de Breath 4, ele dá o tradicional esporro em seu grupo. Cray se oferece para trabalhar para Marlok em troca de uma carona em seu Sandflier, Marlok diz que pode fazer melhor, e ele dá ao seu grupo o item Bond, que pode ser usado para comprar um Sandflier, então volte para a casa do cara de sapo.

Lá dentro fale com o cara de sapo e ele o conseguirá um Sandflier em troca do item Bond, você pode seguir no seu Sandflier na entrada de Shyde, você deverá jogar um Mini-Game para cruzar o deserto até Kyoin.

Mini-Game

Nesse Mini-Game você deverá controlar seu sandflier até o final da rota que liga Shyde a Kyoin, seus controles são os seguintes:

-O direcional move seu sandflier

-O botão círculo acelera o sandflier
-O botão X freia o sandflier
-Girando o direcional em 360° quando estiver pulando em alguma duna faz com que seu sandflier faça algumas manobras e assim você ganhará alguns Game Points adicionais.

Chegando ao fim da rota você chegará a Kyoin

Chegando a Kyoin não prossiga mais, volte ao Sandflier e selecione a opção Outside Town, você sairá para o World Map e terá toda a extensão central do World Map novamente selecionável. Aproveite para andar pelo mapa e tornar todos os locais disponíveis pela habilidade SHIFT.

~~~~~ Buscas opcionais ~~~~~

Nesse momento do jogo você pode fazer algumas coisas importantes para um melhor desempenho no jogo, essas coisas são completamente opcionais, mas ajuda bastante a completar o jogo.

~~~~~ Lead Ball ~~~~~

Nesse momento do jogo você pode ganhar mais duas novas versões da Lead Ball, primeiro volte para Crash (o local onde o sandflier quebrado está), lá você encontrará uma pessoa que poderá trocar sua Glass Ball por uma Tin Ball.

Agora siga para Synesta e volte ao orfanato, lá dentro fale com as criancinhas e uma delas ira te dar uma nova versão da Lead Ball, ela trocará sua Tin Ball por uma Copper Ball.

~~~~~ Fish Spot ~~~~~

Você também pode ganhar um novo Fish Spot, voltando em North Chamba você verá um homem perto da entrada, falando com ele você ficará sabendo que existe um grande peixe lá dentro, suba por uma escada e do outro lado siga até o final da plataforma, você verá um movimento estranho de dentro do Hex e lá de dentro sairá um chefe que terá que ser derrotado para que o Fish Spot fique disponível.

---

Chefe

Angler

Experiência: 12.000

Zenny: 1.560

Itens: Deep Diver

Fish Head

Habilidades: CHLORINE e FEINT

Estratégia: Esse chefe não é um chefe muito forte, mais seu alto HP, por volta de 20 a 25 Mil, pode fazer essa luta um pouco demorada. Também é aconselhável que você preste atenção





```
| Ursula Lv45 |
|Itens nessa área: 800 Zenny,MultiVitamin,Weather Wand |
| | |
|Inimigos nessa área: Yaen,Saruga,Legion |
| | |
|Habilidades: REST --> Yaen |
| CHLORINE--> Yaen |
| BLITZ --> Saruga |
| MUFFLE --> Saruga |
\_____/\
```

NOTA: Os inimigos Legion que aparecem nessa região ficam mais fortes quando recebem ataques físicos,você pode usar alguns ataques físicos para que ele dê mais Exp no final da luta,tome cuidado para que eles não fiquem muitos fortes.

NOTA 2: Você pode também aproveitar para aprender a habilidade MUFFLE do Saruga.

Pegue o primeiro teleférico para ir mais a frente n cenário,do outro lado siga a sul e pegue 800 Zenny,então continue seguindo a leste pulando por algumas plataformas e você verá um cristal,pegando esse cristal você ganha o dragão Wyvern.Continue subindo a leste e pegue o próximo teleférico;

Lá siga a sul pela parte de cima e pegue o item MultiVitamin,desça e siga por baixo a leste,você pegará em um baú a arma Weather Wand,essa deve ser sua melhor arma de Nina,então equipe nela.Continue a leste por um caminho em uma altura média do cenário,você chegará a uma placa,saia a leste.

No World Map seu próximo caminho é Checkpoint.

### \_\_\_\_ 53-Checkpoint \_\_\_\_

```
/ \
|Meu Level: Ryu Lv47,Nina Lv51,Cray Lv46,Ershin Lv41,Scias Lv46 |
| Ursula Lv45 |
|Itens nessa área: Ginseng(x3) |
| | |
|Inimigos nessa área: Y.Troop, G.Troop |
\_____/\
```

Assim que entrar você verá logo um báu em cima de uma plataforma, no momento você não pode pegar,seguindo mais a frente você verá que existem guardas impedindo a passagem para a rota que leva a Shikk, Ursula sugere que seu grupo parta para o ataque,mas Cray não concorda e decide tentar conversar com os guardas,o que não foi uma boa escolha, pois os guardas reconheceram que Cray é procurado pelo Império,os guardas partem para a luta,mas não se preocupe pois eles não serão problema,após derrotá-los um novo grupo de guardas aparece e Cray resolve fugir.

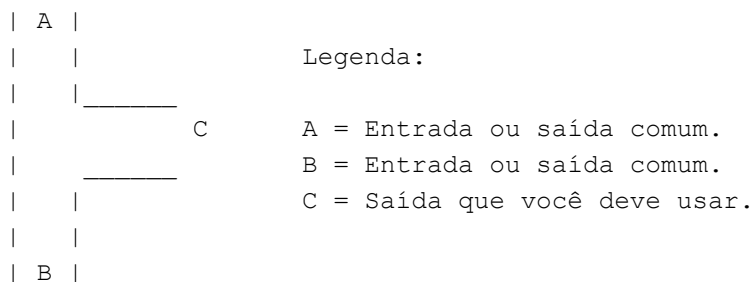
Voltando ao seu grupo Ursula sugere que esperem até que anoiteça para que a segurança esteja mais leve,Cray recusa e diz que não podem

perder tempo e devem tentar um outro caminho para passar pelos guardas, Nina sugere que seu grupo use as carroças que estão em várias partes desse cenário para tentar passar pelos guardas.

Então faça o seguinte primeiro empurre a carroça que está perto do baú três vezes para leste, então use uma escada que está perto de uma casa para subir em cima dessa casa, lá em cima pule em cima dessa carroça que você empurrou, você pegará impulso na carroça e cairá bem em cima da plataforma que o baú está, abrindo o baú você ganhará 3 Ginsengs.

Agora empurre a carroça que está mais próxima aos guardas para mais próximo ainda deles, o máximo que puder, agora empurre a carroça que está a oeste para o local da última carroça que você empurrou, agora suba na casa e dessa vez pule para o outro lado, seu grupo pegará impulso nas carroças e passarão por cima do portão que está guardado pelos guardas, no outro lado do portão apenas saia a norte.

NOTA: Antes de seguir para Shikk investigue um ponto ?, que fica entre Shikk e Checkpoint, você sairá em um cenário de três pontas, como mostrado nesse gráfico.



Saindo pela marca C do gráfico você abrirá um novo ponto ?, que entrando por ele você encontrará outro dos dragões deuses, o Tree Dragon, falando com ele Ryu aprenderá a mágica HOLY CIRCLE.

Agora siga para Shikk

\_\_\_\_\_54-Cidade de Shikk\_\_\_\_\_

```

/_____/
|Meu Level: Ryu Lv47, Nina Lv51, Cray Lv47, Ershin Lv41, Scias Lv46|
|           Ursula Lv45                                           |
|Itens nessa área: Water Bomb                                     |
\_____/

```

Assim que entrar em Shikk siga a oeste e entre em uma casa, lá dentro pegue o item Water Bomb na estante, desça por uma escada e lá em baixo existe um homem forte que pode trocar sua Copper Ball por uma Silver Ball, suba e saia dessa casa.

Siga dessa vez para o lado norte da cidade, desça para a parte baixa da cidade e entre em uma casa, lá dentro existe um Weapon Shop, se tiver algum Zenny sobrando compre os seguintes itens.

Claymore - Para Ryu e Scias.  
Weather Wand - Para Nina caso ainda não tenha.  
Quarter Staff- Para Cray.  
Flintlock - Para Ursula.  
Brigantine - Para todos que precisarem.

Assim que terminar as compras no Weapon Shop ainda nessa casa desça para a parte mais baixa de Shikk, que vai até a Taverna, lá em baixo converse com um homem que está perto do balcão, seu grupo pedirá permissão para seguir em seu barco, ele não recusa, mas diz uma condição, que é tradição entre os marinheiros dessa região, para que eles tenham uma boa viagem todos os tripulantes tem que ter uma espécie de permissão do deus do mar, ele diz que você pode encontrar esse deus a leste de Shikk.

Saindo para o World Map siga a leste para Fane.

\_\_\_\_\_55-Fane\_\_\_\_\_

```
 / \
|Meu Level: Ryu Lv48,Nina Lv51,Cray Lv47,Ershin Lv41,Scias Lv46 |
| Ursula Lv45. |
|Itens nessa área: Wetsuit,Hanger(x3) |
| |
|Inimigos nessa área: Mud Pup,Bad Coil,Blue Ball,Mask Crab,Bollor, |
| Rollob |
|Habilidade: FROST STRIKE --> Blue Ball |
| SNOOZE --> Mud Pup |
| BLIND --> Bad Coil |
 \ /
```

Entrando em Fane siga pela ponte e fale com uma pessoa, ele o deixará passar, siga pelo único caminho que é possível por enquanto, e quando puder desça e siga a sul. Pegue dentro de um baú o item Hanger(x3), volte e vá a oeste dessa vez, pegue uma sacola com o item Ammonia(x2).

Agora volte pela plataforma de madeira e siga a leste, desça por uma rampa e vá a nordeste, entre em uma caverna. lá siga ao norte e depois a leste, você agora tem dois caminhos em um corredor, primeiro siga pelo caminho da direita, você encontrará um baú com o item Wetsuit, no caminho da esquerda você encontra o item Wave Stone, com esse item você poderá usar um pouco atrás, volte pelo caminho que você fez até esse local. Chegando em um poço perto da entrada da caverna.

Atire a Wave Stone no poço e isso fará uma grande luz que sobe pelo teto da caverna, então saia da caverna, volte até a plataforma de madeira e dessa vez entre novamente na caverna, mas por uma entrada superior. você encontrará o Sea dragon, e após algumas conversações ele lhe dará a permissão que os marinheiros falavam, o item Salt Stone.

Com a Salt Stone seu objetivo nessa área está completo, volte todo o caminho até a saída e saia de Fane.

De volta a Shikk

-----

Voltando a Shikk mostre ao marinheiro que está na parte inferior de Shikk, dentro da Taverna, seu grupo pedirá para pegar carona em seu navio, ele não parece ser contra esse fato, mas diz que na tradição dos marinheiros consta que não se pode levar mulheres nesse tipo de viagem.

Enquanto conversam Kahn aparece em cima do mastro do navio, ele parece estar querendo uma revanche da última luta (que cara insistente!!) e ele parece não estar muito feliz, mas também isso não importa muito, pois Ursula rapidamente ataca ele com um tiro e Kahn cai na água.

Nina então terá que fazer um teste para saber se ela é corajosa o suficiente para viajar de barco, e esse teste é um Mini-Game.

---

#### Mini-Game

Nesse Mini-Game você terá que derrubar um dos marinheiros de cima do mastro do barco, para isso você terá os seguintes comandos

Botão quadrado - Corre e dá um ataque  
Botão X - Pula

Para derrubar o marinheiro você precisa pular em sua cabeça e em seguida correr usando o botão quadrado, você ganhará pontos extras por pular ou acertar o marinheiro com o botão quadrado e perde pontos quando é acertado por ele.

OBS: Após pular em cima da cabeça do marinheiro ele ficará um tempo paralizado, essa é sua chance para acertar o marinheiro, mas você deve acertar pelas costas, primeiro pulando por cima dele. Quando o derrubar na água o mini-game acabará.

---

Mesmo Nina tendo passado por esse teste o marinheiro não parece querer que mulheres entrem no barco, ele impõe um segundo teste para que as mulheres possam entrar no barco, Nina e Ursula terão que passar a noite no porão do navio, onde dizem ser habitado por fantasmas.

Após alguma conversa você verá Nina e Ursula no porão do navio, e repentinamente um fantasma aparecerá e atacará elas, você terá que derrotar o fantasma, é uma luta muito fácil e não será problema algum em derrotá-lo.

Após você terá outra sequência com Ursula e Nina, que dessa vez são atacados por ratos, dessa vez a luta é mais fácil ainda. Após essa luta você voltará ao controle do resto do grupo, siga para Nina e Ursula e seu grupo estará completo. O capitão então deixará que Nina e Ursula sigam na viagem de barco, quando quiser continuar com a história do jogo fale com o capitão e o barco seguirá ao mar.

\ \_\_\_\_\_ /

Dentro do barco Nina sugere que sigam adentro do navio, e quando ganhar o controle de seu grupo pegue o item Warbler em um armário dentro do navio, continue ao fundo do navio e você verá Nina falando um pouco sobre o que ocorreu enquanto ela e Ursula estavam no porão do navio, durante essa conversa o navio começa a tremer, então quando ganhar o controle novamente volte para a proa do navio, você verá que existe algo seguindo o navio.

Ele se mostra, mas fale a verdade, você acha mesmo que Kahn iria deixar vocês seguirem viagem antes de mais uma luta. É isso mesmo, você terá que lutar outra vez contra Kahn.

---

Chefe

Kahn

Experiência: 12.000

Zenny: 0

Itens: Ginseng  
Manly Chlothes

Habilidade: FOCUS

Estratégia: Tão fácil quanto as outras vezes que você o derrotou, e não precisa de muita estratégia, apenas use com Ryu a habilidade SUPER COMBO e use ataques físicos com os outros personagens (sugiro Scias e Cray), ele em poucos turnos irá cair.

---

Após derrotar Kahn ele foge e sua viagem continua, seu grupo descansará e você acoradará com Ryu na parte baixa do navio, suba a proa e você ficará sabendo que o vento por algum motivo parou de soprar, fale com o capitão e ele dirá que o navio parou perto de uma ilha chamada Island of Fire, que segundo as lendas é mau assombrada, fale com o marinheiro e ele os levará para essa ilha de bote.

---

57-Island of Fire

---

/ \_\_\_\_\_ \

| Meu Level: Ryu Lv48, Nina Lv52, Cray Lv47, Ershin Lv41, Scias Lv46 |  
| Ursula Lv45 |  
| Itens nessa área: Ring of Fire, Burnt Plug (x3), Panacea (x2), 1500 Zenny |  
| |  
| Inimigos nessa área: Bollor, Rollob, Istalk, Wizard, Sepoy, MaskCrab, Crab |  
| Gulper. |  
| Habilidades: EBONFIRE --> Gulper |  
| BLIND --> MaskCrab |  
| BAD BACK --> Wizard |  
| SWORD BREAKER --> Sepoy |  
| TRANSFER --> Istalk |



NOTA: Aqui você pode aprender várias habilidades, algumas antigas como BLIND, EBONFIRE e SACRIFICE (isso se você não tiver aprendido antes). Também pode-se aprender algumas habilidades novas como BAD BACK do inimigo Wizard, SWORD BREAKER do inimigo SEPOY e TRANSFER do inimigo Istalk.

Assim que chegar de bote em Island of Fire siga para leste e entre em um barco velho abandonado, uma vez entrando nesse barco você notará que existe uma espécie de chama em cima da cabaça de seu personagem, essa chama é como um sinal que o informa dos perigos a frente.

Você deverá seguir por cima de umas plataformas de madeira, mas essas plataformas podem romper e assim você cai para a parte baixa do navio, mas não se importe, pois você pode subir novamente usando uma escada. É aí que entra o sinal da chama, ela muda de cor para lhe informar dos perigos, os sinais são:

Vermelho : Não siga pois a plataforma irá se romper.

-----  
Amarelo : Tome cuidado pois existe uma plataforma falsa perto  
-----

Azul : Continue sem problemas pois o caminho está seguro

Usando esses sinais você pode atravessar as plataformas e chegar a parte norte do cenário, antes pegando pelo caminho os itens Burnt Plug(x3) e Ring of Fire ambos em baús. chegando lá pule por uma plataforma e suba por uma escada.

Na parte de cima pegue 1500 Zenny ao sul, agora sai a leste e vá seguindo ao norte, pegue um baú com 2 Panacea, Então agora siga a nordeste e entre em uma caverna a norte.

Dentro da caverna você verá um enorme mostro de pedra, esse monstro se parece com um chefe que você derrotou com Fou-Lu, Nina a princípio pensa que é um dos dragões deuses, ela pede que Ershin pergunte a Deis se ela o conhece. Deis diz que ele não é um dos dragões.

Você então terá que lutar contra ele

---

Chefe

Glebe

Experiência: 16.000

Zenny: 12.160

Itens: Wisdom Fruit

Light Bangle

Habilidade: RESIST --> Glebe

BLITZ --> Noam

Estratégia: Como o inimigo derrotado com Fou-Lu ele chama dois amigos para o ajudá-lo, os Loam que podem usar a habilidade BLITZ.

Para derrotá-lo transforme Ryu em Wyvern e siga usando SUPER COMBO, use ataques fortes como TYPHOON e FIRE PILLAR, e em poucos turnos ele morrerá, mas não se esqueça de aprender a habilidade RESIST.

---

Após derrotar o chefe saia da ilha e volte ao navio, lá desça e use o diário para dormir, quando acordar suba e o navio chegará a uma vila chamada Lyp.

---

58-Vila de Lyp

---

```
/
|Meu Level: Ryu Lv49,Nina Lv52,Cray Lv47,Ershin Lv42,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv45                                     |
\
```

Nota: Nesse momento do jogo você pode ganhar mais um mestre a sua disposição, para isso fale com o homem de cabeça de sapo que está perto do Item Shop, fale com ele e caso você tiver mais de 3.000 Fishing Points poderá ser seu aprendiz.

Dê uma passada no Weapon Shop e caso tenha algum Zenny sobrando compre os equipamentos mais necessários que são:

- Piercing Edge (para Ryu e Scias)
- Battle Rod (para Nina)
- Stone Club (para Cray)
- Sparkler (para Ursula)
- Full Plate (para quem precisar)
- Robe of Wind (Para Nina)

Então saia de Lyp e no World Map siga para Jungle.

---

59-Jungle

---

```
/
|Meu Level: Ryu Lv49,Nina Lv52,Cray Lv47,Ershin Lv42,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv45                                     |
|Itens nessa área: Aurum(x2),SuperVitamin,Toxic Claws      |
|                                                           |
|Inimigos nessa área: FireAnt,Tar Baby,Smasher.          |
|                                                           |
|Habilidades: MOLASSES --> Tar Baby                       |
|              DOUSE --> Tar Baby                          |
|              FLAME STRIKE--> FireAnt                     |
|              RISKY BLOW --> FireAnt                      |
\
```

Você não encontrará o ponto Jungle no World Map, esse local é um ponto ? que está localizado a sul de Lyp, explore essa área mais a frente e você encontrará uma estranha criatura, fale com ela e ela tentará te

dizer algo,você não entenderá pois essa criatura fala uma língua estranha,você terá então que dar a essa criatura alguma comida,pois ele está com fome,escolha peixes que você tenha sobrando e o alimento.

Após alimentá-lo por algum tempo ele não o pedirá mais comida e sua missão por aqui estará completa,não saia desse local enquanto ele não pedir mais,pois se você sair sem fazer isso terá que voltar mais tarde.

Agorá saia desse cenário pela parte sul e no World Map entre em outro ponto ? que está a sul de sua posição atual.

Lá dentro siga por cima de uma plataforma de madeira para evitar ficar preso no solo pesado,essa plataforma leva a dois caminhos,siga pelo caminho de cima pois não existe nada pelo caminho de baixo,pule a lama e você estará agora em um local com mais dois caminhos,uma escada que leva a um caminho para cima e uma rampa que leva a um caminho pela parte de baixo,primeiro siga pelo caminho de baixo e você chegará em um baú e você pegará o item SuperVitamin.

Agora pegue o caminho para cima usando a escada e passe por uma ponte, desça e siga ao norte,e saia do cenário por oeste.Continue seguindo a oeste pelas plataformas de madeira,você então verá uma bifurcação,em primeiro lugar siga a oeste e você chegará em um baú com 2 Auruns,então volte até a bifurcação e pegue o outro caminho e saia do cenário.Siga a oeste e você deverá usar alguns troncos que estão boiando na água(assim como em um Mini-Game que você jogou algum tempo atrás),usando esses troncos você pode pegar pelo caminho a arma Toxic Claws,que é usada por Ershin e é a melhor até então,siga para a margem oeste e saia do cenário também a oeste.

Você sairá no World Map,siga a oeste para chegar a vila Pabpab.

---

60-Vila Pabpab

---

```
 /
|Meu Level: Ryu Lv49,Nina Lv52,Cray Lv47,Ershin Lv42,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv45                                     |
|Itens nessa área:                                       |
 \
```

Uma vez entrando em Pabpab você será atacado a flexadas por uma criatura estranha,uma outra criatura então aparece e pedem as outras que parem de o atacar,se você tem boa memória logo perceberá que essa criatura que a um tempo atrás você alimentou,e essa é a importância de você ter o alimentado,pois se não o tivesse feito as criaturas não parariam de atacar e seu grupo seria obrigado a fugir.

Um homem então aparece e se desculpa pelo fato ocorrido,ele pede para que entrem,lá dentro ele os diz que para você cruzar o mar até Mainland você pode usar o Tidal Flats,mas apenas quando a maré estiver baixa,quando retomar o controle de Ryu pegue 1 Ammonia em um amário.

Saia da casa e entre na outra casa(na verdade é uma árvore),lá dentro você pode encontrar um diário com as anotações de Beyd(o homem que o



- Water Ward - Em uma ilha a sudoeste do Fish spot você pode encontrar 3 WaterWard
  
- Water Bomb - Em uma ilha a sudeste de Lyp você pode encontrar 5 Water Bombs
  
- Harmonic Ring - Pode ser encontrado no extremo leste do oceano,você precisa seguir por um caminho um pouco complicado
  
- Mozweed - Pode ser encontrada a sul de Shikk,entrando na ilha use a espada de Ryu para cortar a planta,você pode cortar quantos quizer.
  
- ManlyClothes - Pode ser encontrado no lado oposto da ilha onde você encontrou o Mozweed
  
- Sea Dragon - Você também pode aprender uma mágica do Sea Dragon,para o encontrar procure por um grupo de rochas localizado a nordeste de Island of Fire,esse grupo de rochas formam um L,aperte o botão triângulo perto dessas rochas para achar o Sea Dragon,você poderá precisar de mais de uma tentativa para o encontrar,mas não é muito difícil.Ele o ensinará a mágica FLOOD TIDE.

Agora tendo a Mozweed você já pode voltar para a vila Pabpab e curar a criatura doente,chegando em Pabpab dê a erva para ele e durma,acordando pela manhã siga para a casa onde o doente estava e como já se podia imaginar ele já está curado.Se você usar o dicionário da língua Pabpab você ficará sabendo que existe um tesouro na parte norte do oceano,eu não consegui encontrar tesouro algum,caso encontre por favor me avise.

Quando sair dessa casa uma das criaturas o avisará que esse é o momento, pois a maré está baixa,então saia da vila e no World Map siga para um ponto ? a oeste.

---

61-Tidal Flats

---

```

/
|Meu Level: Ryu Lv49,Nina Lv52,Cray Lv47,Ershin Lv42,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv45                                     |
|Itens nessa área: Poison Powder(x2),Moon Tears,Silver Mail, |
|           Crab(x2),Deluxe Rod                            |
|Inimigos nessa área: Smasher,Krabby,Sandkclaw,Squirt,Rafresia, |
|           Fragrans,Mandraga,Mirror,Mask                 |
|Habilidades: KNOCK OUT --> Krabby                          |
|           SEARING SAND--> Sandclaw                       |
|           COUNTER --> Mask                               |
\

```

NOTA: Existem duas habilidades novas você pode aprender por aqui,a primeira é a KNOCK OUT do inimigo Krabby e a outra é a SEARING SAND,que pode ser aprendido do iniimigo Sandclaw.

Assim que entrar siga diretamente para o sudoeste e pegue em um baú o item Poison Powder(x2),continue a sul e entre em um pequeno corredor a sudoeste,lá continue o caminho a sudoeste e no final pegue o item

Moon Tear dentro de um baú,então volte e suba a rampa, siga a norte e pule no fim,desça e examine o jardim para pegar mais um Dragon Gem, a Earth Gem,que dá o poder do dragão Behemoth,desça para a beira da praia e siga ao norte,você chegará em um baú,que sendo aberto pode-se obter o item Silver Mail,que é uma armadura com uma ótima defesa.

Agora suba em uma pedra e pule para a parte oeste do cenário,agora você pode seguir a sul por trás dos coqueiros,no fim siga desça para a praia e siga para nordeste,depois entre a noroeste.Continue e saia do cenário,no próximo cenário Nina vê que o sol já está para se por e pede aos demais que se apressem,eles montam uma barraca para esperar pelo dia seguinte.

Pela manhã seu grupo perceberá que a maré não está mais baixa e isso impossibilita o término da jornada,e seu grupo fica preso em uma área restrita do cenário,Mas seguindo ao oeste você chega a outra parte da ilha,mas também não pode ser usada pois a maré está alta.

Algum tempo depois você verá uma cena com Fou-Lu,que mesmo após ter sido ferrido pela carronade conseguiu chegar a capital imperial Chedo, quando acordar novamente no controle de Ryu siga para a parte,Nina e Ursula se oferecem para acompanhar Ryu,siga ao oeste por um longo caminho,pelo caminho não se esqueça de pegar o item Crabs(x2),que está dentro de um baú,mais a frente você encontrará mais um baú com uma vara de pescar,o Deluxe Rod,Nina diz então que se existe uma vara de pescar por perto é por que provavelmente você poderá pescar por essa área.

Continue a oeste e você chegará em um Fish Spot,pesque por algum tempo e depois volte para Nina e Ursula,que esperam atrás,elas perguntam a Ryu se ele conseguiu algo para comer,Ryu responde positivamente e eles decidem voltar para o acampamento para comer os peixes.

Após a cena de Ryu voltará novamente para onde Fou-Lu está,ele consegue entrar no castelo imperial e chega até A-Tur(seu mostrinho de estimacão) e diz que o imperio Fou precisa ser destróido,ele ordena a A-Tur que vá ao império e destrua tudo.

Após essa sequência você voltará ao controle de Ryu no acampamento,Nina sugere que eles sigam novamene para pescar,siga para o Fish Spot e você voltará ao comando de Fou-Lu.Proxiga ao longo do cenário e você encontrará o general Yohm,e ele parece não gostar mesmo de Fou-Lu,ele invoca outro de seus guerreiros macabros.

---

Chefe

Kahbo

Experiência: 20.000

Zenny: 0

Itens: Wisdom Fruit  
SuperVitamin

Estratégia: Como de costume mais um chefe ridículo de ser derrotado por Fou-Lu,apenas o trasforme no dragão Tyrant e siga usando o ataque DARK WAVE,em dois turnos ele morrerá

---



```
|Meu Level: Ryu Lv49,Nina Lv52,Cray Lv47,Ershin Lv42,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv45.                                     |
\_____/\
```

Aqui por enquanto suas opções são mínimas, apenas passe no Weapon Shop localizado dentro da única casa da vila, caso tenha dinheiro sobrando compre os seguintes equipamentos:

- Feather Sword - Para Ryu e Scias.
- Rune Staff - Para Nina.
- Crusher - Para Cray.
- Flame Thrower - Para Ursula.
- Armored Vest - Para quem precisar.
- Blizzard Mail - Para quem precisar.

Então saia pois não existe mais o que fazer aqui, por enquanto.  
No World Map siga mais ao sul para Shan River.

\_\_\_\_\_63-Shan River\_\_\_\_\_

```
/
|Meu Level: Ryu Lv49,Nina Lv52,Cray Lv48,Ershin Lv42,Scias Lv48|
|           Ursula Lv46                                     |
|Itens nessa área: 1000 Zenny,Titan Boot's                |
|                                                         |
|Inimigos nessa área: Sporeon,Generator,Lizard Man       |
|                                                         |
|Habilidades: DOUBLE BLOW--> Lizard Man                  |
|           WIND STRIKE--> Lizard Man                     |
\_____/\
```

NOTA: Não deixe de aprender a habilidade WIND STRIKE, do inimigo Lizard Man, é bastante fácil, pois ele a usa frequentemente. Outra coisa que se pode fazer também com o inimigo Lizard Man é derrotá-lo várias vezes até que ele deixe para você a espada Firangi, essa espada tem a força menor do que a Feather Sword (sua atual espada), mas em compensação ataca duas vezes, o que acaba sendo a melhor arma a sua disposição no momento.

Uma vez em Shan River puxe a alavanca para chamar o teleférico, entrando no teleférico você verá que ele não é automático, e para movê-lo você deve apertar o botão x, passando para o outro lado pule o rio a sul, do outro lado chame mais um teleférico e passe o rio, nessa margem do rio siga a oeste para trocar de cenário, continue a oeste pulando por pedras no rio, passe por um grande tronco que serve de ponte. Seguindo a leste pode se pegar 1000 Zenny, a oeste um baú com o item Titan Boot's, continue a sul e saia a leste, você estará agora no primeiro cenário desse local, mas por outra parte.

Desse lado pegue outro teleférico que leva a parte leste, mas durante esse caminho a leste existem dois troncos que passam a frente do teleférico seguindo a norte, pegando esses troncos você pode pegar os itens Aurum(x2) e Earth Ward. Caso pegue esses itens você terá que repetir uma parte do cenário. Então novamente no teleférico saia do cenário para o World Map.



No World Map siga a sudoeste até a Vila de Chiqua.

\_\_\_\_\_64-Vila de Chiqua\_\_\_\_\_

/  
 |Meu Level: Ryu Lv48,Nina Lv52,Cray Lv48,Ershin Lv43,Scias Lv48|  
 | Ursula Lv46 |  
 \

Por enquanto não tem muitas coisas a se fazer,caso tenha pescado por algum tempo você pode dar uma passada no Manillo Shop,que possui ótimas armas para todos os personagens.

Outra coisa a se fazer aqui é abrir um novo Fish Spot,fale com um cara de peixe que está pescando na beira da vila e ele dirá a posição desse Fish Spot.

Também passe no Weapon Shop e compre a arma Arquebeus para Ursula

Para continuar com a história do jogo fale com Fu,que é um mercantilista que está em baixo de uma cabana,ele diz que conhece o caminho para o império,mas apenas o dirá se você fizer uma das três condições que ele pede,que são:

- Dar a ele alguns peixes( 3 Martian Squids,3 Sea Bream ou 3 Salmon) você não precisa desses nove peixes,apenas 3 de algum dos citados. Esse é o modo mais fácil de se obter o caminho para o império.

-Dar a ele o tesouro secreto das ruínas de Koshka.

-Dar a ele um vaso que pode ser feito em Koshka.

O mais fácil é o peixe,mas por enquanto saia de Chiqua e siga para Koshka.

De volta a Koshka fale com o homem perto da entrada,ele o informa o caminho das ruínas,entrando na casa da vila você pode pedir a um homem que faça o vaso para você,escolha esse método apenas caso você não consiga pescar os peixes pedidos,mas o jarro demora algum tempo para ficar pronto.

Então saia e siga para as ruínas de En Jhou.

\_\_\_\_\_65- En Jhou\_\_\_\_\_

/  
 |Meu Level: Ryu Lv48,Nina Lv52,Cray Lv48,Scias Lv48,Ershin Lv43 |  
 | Ursula Lv47 |  
 |Itens nessa área: Wisdom Seed(x3)Warding Staff,Magic Shard(x2) |  
 | Antidote(x3) ,Aurum |  
 |Inimigos nessa área: Istalk,Ibomb,Mimic,Decoy,Pupeteer,Snapfly |  
 |

|              |              |     |                    |  |
|--------------|--------------|-----|--------------------|--|
| Habilidades: | TRANSFER     | --> | Istalk             |  |
|              | SACRIFICE    | --> | Istalk ou Ibomb    |  |
|              | BLIND        | --> | Decoy              |  |
|              | AIR RAID     | --> | Ibomb              |  |
|              | SNAP         | --> | Mimic              |  |
|              | KNOCK OUT    | --> | Pupeteer           |  |
|              | MUFFLE       | --> | Pupeteer           |  |
|              | FEINT        | --> | Pupeteer           |  |
|              | FLAME STRIKE | --> | Snapfly            |  |
|              | TARGET       | --> | Stingfly(ver nota) |  |

NOTA: Nesse local você pode aprender diversas habilidades de todos os inimigos, caso você ainda não tenha aprendido alguma dessas habilidades vale a pena gastar algum tempo aprendendo.

NOTA: Quando encontrar o inimigo Snapfly use varios ataques do elemento fogo, assim ele se transformará em StingFly, esse inimigo pode usar a habilidade TARGET, que deve ser aprendida.

Entrando nas ruínas siga a leste, ignore a entrada e suba pela escada ao lado, lá em cima cheque a parede mais clara, seu grupo percebe que essa parede pode estar um pouco enfraquecida, coloque Ershin na frente e use sua cabeçada para rachar essa parede, lá dentro siga a leste e entre por uma porta, lá dentro você verá dois baús pendurados por cordas, você ainda não pode pegar, mas entrando aqui você vai conhecer o caminho para quando precisar voltar.

Agora voltando pela porta suba por uma escada e desça pelo único caminho, siga ao sul e suba em um grande tronco, siga por esse tronco até o final, lá você terá duas entradas, primeiro entre ao norte e pegue o item Wisdom Seed(x3), volte e entre a leste, use a espada de Ryu para cortar as cordas que seguravam os baús daquela sala no início.

Volte até a sala dos troncos, mas dessa vez desça para uma parte que você verá uma escada, desça por essa escada, você sairá em uma sala subterrânea, desça por uma rampa larga até a metade do caminho e entre por uma entrada, descendo pulando por entre as raízes você pode pegar em dois baús os seguintes itens, Warding Staff e Magic Shard(x2), então na parte mais baixa entre em uma caverna a norte, siga o corredor até o fim e pegue a Earth Gem, que permite que Ryu se transforme no Dragão Mutant. Volte o caminho saindo das ruínas, e antes de sair passe na sala dos baús pendurados e pegue os itens 3 Antidote e 1 Aurum.

De volta a Chiqua

De volta a Chiqua fale com Fu, ele perceberá que você já tem o tesouro que ele o pediu, ele o pedira que o dê o item Earth Gem, em troca da informação que você precisa, NÃO O DÊ ESSE ITEM!!!, ou você não poderá mais se transformar no dragão Mutant. Então caso você tenha os peixes entregue a ele e ele o dirá o caminho, caso não tenha os peixes passe em Koshka e o vaso estará pronto, você deverá pagar uma pequena quantia de 500 Zenny.

Uma vez tendo obtido a informação de Fu fale com ele ele trocará sua atual versão da Lead Ball por uma Electrum Ball.

NOTA: Agora que você ganhou a Electrum Ball volte a Synesta e fale com Marlok para aprender a habilidade MONOPOLIZE, que será muito útil caso você queira aumentar o level de um determinado personagem, pois usando esse habilidade em uma luta, ao termino dela toda a EXP ganha irá para quem a usou.

Saia para o World Map e siga para River.

### 66-River

```
/
|Meu Level: Ryu Lv52,Nina Lv52,Cray Lv48,Ershin Lv43,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv47                                         |
|Itens nessa área: Dirty Filter(x3),Atomic Punch,Power Food   |
|           Armored Vest                                       |
|Inimigos nessa área: Bolt Archer,Bolt Troop,Generator.      |
|                                                               |
|Habilidades:  DOUBLE BLOW--> Bolt Archer                      |
|              MULTISTRIKE--> Bolt Archer                      |
|              MINDY FLAY --> Bolt Archer                      |
|              KNOCK OUT  --> Bolt Troop                       |
\
```

NOTA: Para aprender a habilidade MUKTISTRIKE você precisa entrar em uma luta onde tenha pelo menos 1 Bolt Archer e 1 Bolt Troop, então mate o Bolt Troop e o Bolt Archer começará a uzar essa habilidade.

NOTA: Usando ataques do elemento vento ou água no inimigo Generator ele ficará mais forte e dará mais EXP e Zenny, não é melhor que o macete do inimigo Bot, mas pode ser interessante, apenas tomando cuidado para não o deixar muito forte, pois quando fica muito forte ele pode matar facilmente seus personagens com o ataque LIGHTNING.

Assim que entrar em River siga ao sul atravessando o rio, desça pela escada e atravesse o rio de volta, mas dessa vez pulando por uma plataforma, empurre o caixote que está na água para leste para poder continuar a leste, suba pela escada e atravesse o rio a sul, pule da caixa e atravesse novamente a sul, siga então a leste e você trocará de cenário

Aperte o painel para subir o portão da represa, siga a leste e suba pela escada, desça uma escada a leste e pegue o item Dirty Filter(x3), suba novamente e atravesse a norte por cima do portão da represa, desça a escada a leste e aperte o painel para baixar o portão da represa novamente, siga a leste e empurre a caixa que está na água, continue a leste e você encontrará um homem, ele pergunta se você quer conversar sobre algo, escolha as seguintes opções:

- Falar sobre "Dragons", depois responda "Yes", depois fale "They all look different", e depois "Like grass and Rocks", assim ele o dirá que sabe de um local onde você deveria procurar por um dragão (isso abrirá outro local no World Map, certifique-se de fazer).
- Fale sobre "Travelling" depois sobre "Across the Sea" e depois "Chased by Empire", com isso você ganhará uma Power Food.

De alguma maneira eu consegui ganhar um Wisdom Seed,mas não me lembro como, como esse item não tem muita importancia não tentarei mais.

Após isso siga até o fim a leste e pule para uma plataforma a sul,empurre a caixa que está na água para oeste,volte e aperte o painel que está ao lado do homem,isso fará a água baixar e assim você poderá atravessar o rio a sul por cima das caixas,no outro lado siga a leste e desça por uma escada para o local onde tinha água,siga a oeste e abra um baú para pegar a arma Atomic Punch,que é uma arma super poderosa para Ershin,não se esqueça de a equipar.

Volte para a parte de cima e siga a leste,subindo e depois descendo por escadas,então saia desse cenário. Siga a leste e e atravesse a norte,volte a oeste e passe de cenário,abra o baú e pegue uma Armored Vest,volte ao outro cenário e siga a leste por cima de uma caixa,pule dessa caixa e saia a leste.

De volta ao World Map você terá dois novos lugares novos a seguir,primeiro siga para o ponto ? a noroeste,lá você encontra o Rock Dragon,que o homem em River falava sobre,falando com ele Ryu aprende a mágica FULGURATION. Saindo desse local siga para a vila de Pauk

---

67-Vila de Pauk

---

```
 /
|Meu Level: Ryu Lv52,Nina Lv52,Cray Lv48,Ershin Lv43,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv47                                     |
 \
```

Assim que entrar em Pauk você logo perceberá que essa se não for a menor é uma das menores vilas de todo o jogo,perdendo talvez apenas para Koska, então como deve imaginar não existem muitas coisas a se fazer aqui,então apenas de uma passada no único Shop dessa vila e compre Mithril Armor e WolfSkin para quem precisar.

Quando terminar as compras siga para a cabana no centro da vila para falar com o chefe da vila,assim que entrar na cabana Ryu informará a uma espécie de ajudante do chefe que precisa que o informem o caminho para a capital imperial,o ajudantediz que a galinha de estimação do chefe chamada Tak fugiu da vila e o chefe ficou tão deprimido que não fala coisa com coisa.fale com ele novamente e ele o informará que se você seguir a oeste de Pauk você poderá encontrar e capturar Tak.Faça isso,saia para o World Map.

No World Map siga para um ponto ? a oeste e entre.

Lá dentro você terá que jogar um Mini-Game para pegar Tak.

---

#### Mini-Game

Nesse Mini-Game você deverá capturar a galinha Tak,que é vermelha,o que facilita sua localização,mas você não a pegará,você deve assusta-la, correndo atrás dela para que ela entre em um cercado que existe no centro do cenário,quando capturar a galinha vermelha o Mini-Game acaba, mas antes disso seria bom que você captura-se as outras galinhas para ganhar alguns Game Points extras

Quando capturar Tak volte para a vila de Pauk, chegando lá vá a casa do chefe da vila e devolva Tak a ele, após isso o chefe da vila dirá qual direção se deve seguir para chegar em Mainland. Saia para o World Map, lá você terá três novos caminhos no mapa, os caminhos são os seguintes:

- A cidade de Kwanso - Mas essa cidade está temporariamente fechada.

-----

- Tomb - Pode ser acessada normalmente.

-----

- Um ponto ? - pode ser acessada para ganhar a última transformação de dragão, o Myrmidon e um novo Fish Spot

-----

Siga primeiro para o ponto ?

---

\_\_\_ 68-Fou-Lu's Forest \_\_\_

---

```
|/
|Meu Level: Ryu Lv53,Nina Lv52,Cray Lv48,Ershin Lv43,Scias Lv48 |
|          Ursula Lv47.                                         |
|Itens nessa área: Dragon Gem(trasforma em Myrmidon)          |
|                                                                |
|Inimigos nessá área: Zaurus,Egg Gang,Gold Gang,Morph         |
|\
```

NOTA: Nessa parte algumas vezes você lutará contra o inimigo Gold Gang, ele usará o ataque Ovum, que pode transformar seus personagens em ovo, também pode escapar da luta em alguns turnos, mas se apesar dessas dificuldades você conseguir matar um desses você ganhará algo em torno de 10.000 Zenny, o que é a melhor quantia de dinheiro que pode ser adquirida até o momento.

Aqui você não terá um longo caminho a percorrer, a principio siga para a parte da floresta na qual Fou-Lu foi atacado pelos guardas de Yohm, nessa parte incendiada siga para a parte sul e em um beco você encontrará um Dragon Gem, que permite que Ryu se transforme na última forma de dragão, o Myrmidon. Ainda a sul procure por um corredor de uma saída que leva de volta ao World Map e abrindo um novo Fish Spot. Por último caso você não tenha pego o item SuperVitamin com Fou-Lu pode pegá-la na parte não-queimada da floresta.

No World Map siga para Tomb.

---

\_\_\_ 69-Fou-Lu's Tomb \_\_\_

---

```
|/
|Meu Level: Ryu Lv53,Nina Lv52,Cray Lv48,Scias Lv48,Ershin Lv43, |
|          Ursula Lv47                                         |
```

```
|Itens nessa área: Wisdom Fruit,Ambrosia,Bead,Electriflier, |
|                    5000 Zenny,Vitamins. |
|Inimigos nessa área: Egg Gang,Morph,Zaurus,Chopam,Death Bot, |
|                    Guardian,Protobot,Berseker,Morph Goo |
|Habilidades: BURN      --> Morph Goo(vermelho) |
|                    FLAME PILLAR --> Morph Goo(vermelho) |
|                    ICICLE      --> Morph Goo(azul) |
|                    PLATEAU     --> Morph Goo(preto) |
|                    EDDY        --> Morph Goo(verde) |
|                    DOUBLE BLOW --> Guardian |
|                    TRIPLE BLOW --> Guardian |
|                    SACRIFICE   --> Protobot |
\_____/_/
```

NOTA: O inimigo Morph Goo muda de cor a cada turno,e com isso ele muda também seus ataques,preste atenção caso precise aprender alguma de suas habilidades.

NOTA 1: Quando lutar contra o inimigo Guardian não o mate até ter aprendido a habilidade TRIPLE BLOW,essa habilidade é bastante útil ao longo do jogo.

NOTA 2: Raramente você pode lutar contra o inimigo Chopam,esse inimigo não tem algo especial como EXP ou Zenny,mas você pode ganhar os melhores equipamentos de Ershin,Mass Driver e Chopam Plate.

Assim que entrar siga pelo caminho acima pela rachadura causada pelo dragão de Fou-Lu,mais a frente quando ver uma bifurcação siga a leste,você assim encontrará outra bifurcação,siga a norte pulando pelas pedras e do outro lado desça e siga a leste,no fim você sairá desse cenário.

No próximo cenário continue a leste e você encontrará Won Qu,que é um dos monstros de estimação de Fou-Lu,que estava guardando a entrada da Tomba,ele então decide lutar.

---

Chefe

Won-qu

Experiência: 30.000

Zenny: 0

Itens: Moon Tears  
Cupid's Lyre

Estratégia: Esse inimigo não é muito difícil,mas tem um alto HP,para começar transforme Ryu em Kaiser,você verá que agora ele é controlável e você pode usar outros ataques além de KAISER BREATH,mas mesmo assim,o KAISER BREATH é o ataque mas aconselhável,com o resto do grupo use as mágicas INFERNO seguido de TYPHOON,isso se transformará em GIGAFLARE,que pode causar um bom dano.Mantendo essa sequência você o derrotará.

---

Quando o derrotar você ganhará o equipamento Cupid's Lyre, que recupera algum HP enquanto você anda, eu o aconselho equipá-lo em Nina, que deve ser seu personagem de menor HP. Quando estiver preparado siga tomba adentro.

Dentro da tumba vá seguindo escadaria abaixo, na parte de baixo de a volta pela plataforma em círculo que é abaixo para pegar o item Vitamin, que há quantido em um baú, depois disso suba por uma pequena escada, suba em um bloco de pedra e desça, entre pela porta a norte e siga pelo corredor e aperte o painel, com isso um pilar baixará, entre pelo caminho liberado.

Você chegará em uma sala na qual você pode mover cubos usando os botões círculo e X, você deve alinhar uma plataforma com três cubos cinzas ou três cubos vermelhos, com isso uma plataforma se criará e você poderá pegar os itens Bead e Electrifier.

Uma vez tendo o item Bead volte para a sala principal, um dos cubos dessa sala irá baixar formando uma escada, desça e suba por essa escada formada por um cubo, continue subindo por escadas e entre por uma porta, você entrará em um corredor escuro, lá siga a norte e entre por uma porta a leste, dentro você pega o item Dragon Scale (x5) em um baú.

Fora continue a norte e você verá uma bifurcação, siga a oeste e um pilar baixará, com isso um novo caminho se abrirá, siga por ele e desça por uma escada.

Na sala abaixo você poderá pegar facilmente os itens 5000 Zenny e Bead, andando em cima de um bloco. com outro item Bead volte até a sala principal e um novo caminho se abrirá, siga por esse caminho e no final entre por uma porta, vá seguindo por um caminho único até chegar a uma bifurcação, seguindo a noroeste você pega o item Napalm (x2) agora siga para leste e você chegará a uma sala com cubos, use o cubo como elevador e na parte de cima desça por uma escada e use outro cubo como elevador, na parte de cima siga a norte.

Na próxima sala algumas pedras cairão formando uma ponte, passe por ela e aperte o painel a frente, dois inimigos cairão do teto e uma luta se inicia.

---

## Chefes

I e II

Experiência: 25.000

Zenny: 0

Itens: Wisdom Fruit  
Harmonic Ring

Estratégia: Essa é a primeira batalha contra um chefe em Breath of Fire que pode trazer algum problema, mas apenas caso você não faça os procedimentos corretos. O inimigo I é imune contra ataques do tipo físico, mas tem certa fraqueza contra ataques mágicos, enquanto II é justamente o contrário, então faça o seguinte, contra o inimigo I use magias fortes que atinjam apenas 1 inimigo, e assim é mais concentrado o dano maior, a magia que eu recomendo é INFERNO. Já com o inimigo II use ataques físicos dos demais personagens (caso tenha ganho a espada Firangi do inimigo LizardMan equipe-a em Ryu, pois assim Ryu atacará duas vezes) usando essa sequência e curando com Nina caso seja necessário você não terá problemas em vencê-lo.

Após os derrotar Won-qu aparecerá novamente e o permitirá acesso ao local, ele o dá a última chave para ser usada na sala principal, quando ganhar a chave (a Won-qu Gem) volte até a sala principal e um dos blocos baixará, desça e siga até ele, escolha a opção "Move ahead" e você será levado para Mukto, chegando lá saia e grave seu progresso, durma para recuperar energia e faça o que mais precisar no World Map, quando estiver preparado volte a Mukto.

---

70-Mukto

---

```
/ \
|Meu Level: Ryu Lv54,Nina Lv53,Cray Lv49,Scias Lv48,Ursula Lv47 |
|           Ershin LV44 |
|Itens nessa área: Swallow Eye(x4),Wisdom Seed(x3),Dynamite(x5) |
|           Dragon Tear. |
|Inimigos nessa área: Cyclops,Morph Goo,Rider |
| |
|Habilidades: RISKY BLOW --> Cyclops |
|           SPIRIT BLAST--> Cyclops |
|           BURN --> Morph Goo(vermelho) |
|           FLAME PILLAR--> Morph Goo(vermelho) |
|           ICICLE --> Morph Goo(azul) |
|           PLATEAU --> Morph Goo(preto) |
|           EDDY --> Morph Goo(verde) |
\ /
```

Assim que entrar siga a leste por um corredor em curva e entre por uma porta, já lá dentro siga por outro corredor e você notará que uma das paredes está um pouco rachada, coloque Ershin na frente de seu grupo e use seu ataque com o botão triângulo para quebrar essa parede, entre por essa rachadura e desça por algumas escadas e no fim desça por um escada estreita, seguindo até o fim por essa escada você encontra o item Swallow Eye(x4), volte por esse caminho e siga agora a leste por outro corredor que leva a uma porta, entre por ela.

Lá dentro siga a norte e suba por alguns tijolos que se sobressaem na parede, na parte de cima você pode descer por dois caminhos diferentes para pegar dois itens, que são, Wisdom Seed(x3) e Dynamite(x5), após pegar esses itens suba novamente pelos tijolos e siga ao norte, suba por outra parede com tijolos e entre por uma porta, siga a oeste e entre em uma espécie de templo, dentro do templo siga a norte e pegue o item Dragon Tear dentro de um baú.

NOTA: Dentro desse templo você pode lutar contra o inimigo Rider, que é o inimigo mais difícil de ser derrotado, não é uma boa idéia tentar o derrotar agora, pois você precisará de alguns equipamentos especiais, habilidades e uma alta média de levels em seu grupo.

Após isso volte o caminho todo e saia para o World Map, lá siga para o ponto ? a sul de Kwanso.

---

71-Caminho para Highway

---



```

/
|Meu Level: Ryu Lv54,Nina Lv53,Cray Lv49,Ershin Lv44,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv47 |
|Itens nessa área: Taser,1500 Zenny,Barrier Ring |
| |
|Inimigos nessa área: Nut Archer,Nut Troop,Nut Mage,Bolt Archer, |
|           Bolt Troop,Bolt Mage. |
|Habilidades: DOUBLE BLOW--> Bolt Archer ou Nut Troop |
|           TRIPLE BLOW--> Bolt Archer |
|           MIND FLAY --> Bolt Archer |
|           KNOCK OUT --> Bolt Troop |
\

```

Siga a sul e vá descendo a montanha,pegue o item Taser a norte e 1500 Zenny em um baú a sul,siga até o extremo sul e pegue o item Barrier Ring,continue então por um caminho em zigue-zague a sudoeste e saia desse cenário.Você verá então uma cena de seu grupo no acampamento.

NOTA: Saindo por um caminho a oeste você abrirá o caminho para Hut,que é a montanha onde Bunyan vive,você vai se lembrar,pois já estive lá com Fou-Lu,fale com Bunyan e ele se torna seu mestre,que é o último mestre de Breath of Fire IV.

Acordando siga a sul até Highway.

Fish Spot  
 -----

No World Map examine um ponto ? entre ? e Highway,você sairá em um cenário com uma placa de madeira no centro,saia desse cenário pela parte oeste do cenário e você terá acesso ao Ocean Spot 3.

Em Highway  
 -----

Entrando em Highway siga a frente e você perceberá que uma barricata obstruí o caminho,os guardas falam que um monstro está atacando o império,então coloque Ursula na frente de seu grupo e fale com o capitão,Ursula comunica que precisa encontrar o general Rhon,o capitão diz que o general voltou a Astana,e que você deveria seguir para lá se quiser o encontrar,então faça isso,volte para o World Map e siga para Astana.

---

\_\_\_\_ 72-Cidade de Astana(revisitada) \_\_\_\_

```

/
|Meu Level: Ryu Lv54,Nina Lv53,Cray Lv49,Ershin Lv44,Scias Lv48 |
|           Ursula Lv47 |
|Itens nessa área: Croc Tear(x3),Swallow eye,Old Tire,Rotten |
|           Meat(x2),Poison Ward,Diana's Dress |
|Inimigos nessa área: Gong Head,Armor,Toxic Fly,Gold Fly,Krabby, |
|           Gonger,Salt Claw,Warlok,Zombie,Cadaver, |
\

```

|              |                                     |  |
|--------------|-------------------------------------|--|
|              | Zombie Dr, Battle Suit.             |  |
| Habilidades: | TIMED BLOW --> Gonger               |  |
|              | WILD SWING --> Armor ou Battle Suit |  |
|              | CHLORINE --> Toxic Fly ou Gold Fly  |  |
|              | SNAP --> Gold Fly                   |  |
|              | FOCUS --> Battle Suit               |  |
|              | KNOCK OUT --> Krabby                |  |
|              | REVERSAL --> Salt Claw              |  |
|              | FEIGN SWING--> Zombie               |  |
|              | DISTRACTED --> Zombie               |  |
|              | FEINT --> Zombie Dr ou Cadaver      |  |

Astana agora tem novos equipamentos no Weapon Shop, sendo os mais necessários os seguintes

- Damascus Sword - Para Ryu e Scias
- Damascus Mail
- Damascus Helm - Ambos para quem precisar.

Durma no Inn e grave seu progresso. Quando quiser continuar siga para a parte leste da cidade, entre em uma casa e Ursula dirá ao guarda que precisa ver o general, o guarda libera o caminho e seu grupo descerá por uma escada, quando retomar o controle desça por uma escada e siga a norte, no fim suba por uma escada e suba depois por mais uma escada, você estará na parte norte de Astana.

Nessa parte você verá uma grande casa, dê a volta por essa casa pelo lado leste e pegue 3 Croc Tear, volte e dessa vez siga pelo lado oeste, suba por uma escada e você chegará ao teto do casarão, lá em cima você pega 3 Swallow Eyes em um baú, então agora desça e entre pela porta do casarão.

Dentro do casarão seu grupo reconhecerá o local pois já estiveram ai quando estavam a procura de Elina, enquanto seu grupo conversa eles são atacados por uma grupo de inimigos, eles são bastante fáceis de ser derrotados. Após derrotá-los seu grupo decide continuar em frente. Siga então a oeste e entre pela cortina a norte, siga por um corredor a leste, desça por uma elevador a norte.

Na parte baixa siga a sul, vire a leste e mova a alavanca a norte para que a represa baixe e possa ser usado como ponte, siga então por cima da represa para pegar o item Old Tire, siga então a sul e pegue 2 Rotten Meat. Desça por uma escada e siga a oeste por um local que leva até outra escada, mas dessa vez suba, na parte de cima siga a leste e atravesse uma ponte de madeira e a oeste mova a alavanca, com isso outra represa irá baixar. Use essa represa como ponte e siga pelo único caminho até sair a sul.

Lá siga a sul e suba por uma gosma a leste, tente cortar uma corda vermelha com a espada de Ryu, uma voz então diz que para cortar essa corda você precisa da espada Dragonslayer, Nina perceberá que essa voz é de Elina, Elina diz que a Dragonslayer está com Yuna. Seu grupo então decide procurar Yuna para pegar a Dragonslayer e salvar Elina, então volte o caminho todo até o World Map.

No World Map siga para Kwanso, coloque Ursula na frente e fale com os guardas, eles liberarão o acesso a cidade, lá dentro seu grupo encontra Yuna e pedem a Dragonslayer, Yuna parece preferir bater papo do que dar a Dragonslayer, então Ryu perde a paciência e ataca Yuna, a Dragonslayer cai no chão e Yuna foge, tendo agora a Dragonslayer volte para Astana.



Em Mt Yogy

-----  
Em Mt Yogy não se pega nada de especial, apenas a armadura Magma Armor e alguns auruns, que não podiam ser pegos por Fou-Lu, pois existem rochas obstruindo o caminho. Use a cabeçada de Ershin,

Cheque também seus mestres para ver o que você pode aprender e também dê uma passada em Faerie Village.

Organize suas habilidades do modo que achar melhor, grave seu progresso e siga para Chedo

---

\_\_\_73-Capital Chedo\_\_\_

```
|/
|Meu Level: Ryu Lv54, Nina Lv53, Cray Lv49, Ershin Lv44, Scias Lv49, |
|           Ursula Lv48                                           |
|Itens nessa área: Damascus Helm, 2000 Zenny, Ivory Dice, Firecracker|
|                                                                 |
|Inimigos nessa área: Bandit, Shadow, Gonger, Gong Head, Scavenger |
|                                                                 |
|Habilidades: TIMED BLOW--> Gonger                               |
|           DISEMBOWEL--> Shadow                               |
|           TARGET    --> Shadow                               |
|\
```

Entrando em Chedo não se esqueça de passar no weapon shop, lá compre os seguintes equipamentos.

- Barbarossa - Para Ryu e Scias.
- Blessed Staff - Para Nina
- Cudgel - Para Cray
- Mortar - Para Ursula
- Diana's Dress - Para Nina (caso não tenha)
- Mist Armor - Para os demais que precisarem.

Após passar no weapon shop siga para a parte leste da cidade e passe pelo portão, passe a sul por uma casa, agora suba as escadas, pegue então o item Firecracker, pule por uma plataforma e suba as escadas a norte, na parte de cima entre por uma porta.

Dentro mova a leste e suba por uma escada, continue a oeste e você pegará o item Damascus Helm dentro de um baú, agora desça novamente para a sala de baixo e agora siga para oeste, saia do cenário e na parte de fora suba por uma escada, no fim entre em uma porta a norte.

Em cima saia a leste para pegar mais 2000 Zenny, volte então para a parte de baixo e siga a sul, siga a norte pela caminho a leste e continue a leste até você encontrar o caminho, entrando em um beco a sul você pode encontrar o item Ivory Dice dentro de um baú. Volte ao caminho e siga a leste para encontrar outro dos amiguinhos de Fou-Lu, que foi o autor do atual estado de ruína de Chedo. Ele não parece gostar muito de você e a luta se inicia.

---

Chefe

A-Tur

Experiência: 50.000

Zenny: 0

Itens: Moon Tears.

Spirit Ring.

Estratégia: Esse chefe não é muito difícil, apenas demorado, pois seu HP é bastante alto, seu único ataque que pode causar um dano maior é o FROST BREATH, mais isso pode ser resolvido equipando alguns Water Ward em seus personagens de frente, então faça o seguinte: Transforme Ryu no dragão KAISER, e tenha resto do grupo Ursula e Ershin, aproveitando que A-Tur tem uma ligeira afinidade com o elemento os ataques de Fogo irão causar um maior dano, então faça o seguinte, use: com Ryu HWAJEH, que causará dois Hits, e em média 4.000 de dano, siga com INFERNO com Ershin e INFERNO também com Ursula, esse ataque total causará em média 10.000 de dano. Siga repetindo o procedimento até o derrotar.

---

Após a luta você verá uma cena entre o capitão Rhum e Ursula, ele pede a Ursula que acompanhe os demais até o fim e traga a paz novamente ao mundo, Após isso o caminho para o confronto final se abrirá.

NOTA: No World Map faça tudo que tem direito, como conseguir as melhores armas, armaduras, completar os mestres e a Faerie Village. Quando estiver preparado siga para o castelo de Fou-Lu

---

74-Castelo de Fou-Lu

---

```
/ \
|Meu Level: Ryu Lv54, Nina Lv53, Cray Lv49, Scias Lv48, Ursula Lv48, |
| Ershin Lv45. |
|Itens nessa área: Ivory Dice, Icicle(x2), Hunting Cap, Vitamins, |
| Magic Shard(x5), Earth Ward, Fire Ward, Taser, |
| Multivitamin(x2), Water Ward, Burglar Garb, *Blue |
| Charm*, Power Food(x2), Protein(x2) Vitamins(x5) |
| Belladonna(x4), Defender, Dragon Helm, Ascencion, |
| Aurum(x3), Shaman Ring, *Yellow Charm*, Mist Armor |
| Ammonia(x5), Dragon Armor, Red Charm, Dragon Blade |
| SuperVitamin(x3) |
|Inimigos nessa área: Kolpum, Chingol, Star Gazer, Shade, Orochi, |
| Karon, Horseman, Goo King, Goo Nurse, Baby Goo, |
| Eye Goo, Baby Goo, Black Goo, Warder, Beihl, |
| Quisit, Skullen, Gecko, Titan. |
|Habilidades: DOUBLE BLOW --> Kolpum |
| HOLY STRIKE --> Kolpum |
| FLAME STRIKE --> Kolpum |
| SEARING SAND --> Kolpum |
| WIND STRIKE --> Kolpum |
| FROST STRIKE --> Kolpum |
| SHADOWWALK --> Chingol |
```

|  |               |                          |  |
|--|---------------|--------------------------|--|
|  | CONCENTRATE   | --> Star Gazer           |  |
|  | MOLASSES      | --> Shade                |  |
|  | SNAP          | --> Shade                |  |
|  | SWORD BREAKER | --> Shade                |  |
|  | MULTI STRIKE  | --> Karon                |  |
|  | CURSE         | --> Karon                |  |
|  | TRIPLE BLOW   | --> Horseman ou Gecko    |  |
|  | BURN          | --> Baby Goo ou Mage Goo |  |
|  | TIMED BLOW    | --> Black Goo            |  |
|  | EBONFIRE      | --> Black Goo            |  |
|  | CLEAVE        | --> Geck                 |  |
|  | KNOCK OUT     | --> Titan                |  |

NOTA: O inimigo Kolpum pode usar diversas habilidades de todos os elementos, ele começa usando DOUBLE BLOW, mas caso você o ataque com algum elemento ele usará uma habilidade para o elemento correspondente.

Assim que entrar vá seguindo a leste e atravesse uma ponte, continue a leste até chegar em um cristal azul, chegando perto dele A-Tur irá aparecer novamente, ele reconhece que sua força pode ser comparada a de Fou-Lu, e decide o levar até o castelo.

Chegando no castelo siga para a parte baixa, você terá três caminhos, um por uma escada que desça (precisa antes de chave), um por uma porta com um emblema azul (precisa antes do Blue Charm), e uma porta comum, que é por onde você deve seguir, entrando por essa porta, lá dentro você verá que existe uma chave em cima de um armário, para pegá-la use a cabeçada de Ershin para derrubar a chave. Então grave seu progresso no diário que existe nessa sala e saia.

Com essa chave você pode abrir o portão que impedia que você pudesse descer pela escada, faça isso e lá em baixo você terá três entradas: uma a norte subindo por uma escada (não tem nada lá), uma a leste que pode ser usada para pegar o elevador (mas no momento não pode ser usada), e um caminho a norte, que é por onde se deve seguir, uma vez lá siga a leste e entre em uma sala, cheque o armário para pegar o item Ivory Dice, então volte a sala anterior e siga a oeste, na próxima sala continue a oeste.

Na próxima sala você terá dois caminhos, uma entrada a sul e uma escada que também é a sul, o caminho da escada apenas pode ser prosseguido se você tiver o item Blue Charm (lembra-se desse local mais tarde), então seu único caminho é a sul, siga por ele, na próxima sala siga a leste e pule uma plataforma para mudar de lado e poder continuar, você terá agora mais dois caminhos, uma entrada a leste e uma escada, primeiro siga pela entrada a leste, lá dentro pegue nos armários 1 Vitamins, 2 Icicle, 1 Hunting Cap. Pegue outro caminho nessa sala e pegue 5 Magic Shards. Agora volte tudo e desça pela escada.

Na sala abaixo você terá três entradas, uma a norte e duas a leste, sendo que a entrada a leste da esquerda não tem nada, então siga pelo caminho a leste do lado direito, desça por uma escada e vá seguindo a oeste, no final desse caminho entre a norte para pegar o item Earth Ward, quando o fizer volte o caminho todo até as três entradas e dessa vez entre a norte. Dentro dê a volta por essa sala e entre em outra entrada a norte, nas próximas sala siga as seguintes coordenadas, norte, oeste, sul e desça por uma escada, lá embaixo entre por uma porta a oeste e depois entre pela

porta ao lado,desça escada e pegue o item Fire Ward,então volte tudo até a parte de cima.

Essa sala tem diversos caminhos a ser seguidos,mas vou tentar discrever-los de um modo fácil de ser compreendido

Caminhos e conteúdos:

- Entrada a leste: NADA
- Entrada a leste na parte central da sala: elevador(ainda não disponível)
- Entrada a leste na parte final da sala: Pode se pegar 1 Taser,1 Water Ward e 2 Multivitamins nos armários.
- Entrada a oeste no fim da sala: NADA
- Escada: Por onde se deve seguir.

Desçendo pela escada você também terá três caminhos,mas o único que deve ser seguido é o caminho a norte,você encontrará 1 Burglar Garb no armário, então entre a oeste atravessando uma ponte para lutar com:

---

Chefe

Dragonne

Experiência: 60.000

Zenny: 3.600

Itens: Belladonna  
Moon Tears

Habilidade: EBONFIRE

Estratégia: Esse chefe pode trazer algum problema a você,pois ele pode recuperar parte de seu HP todo turno,mas isso pode ser resolvido fazendo o seguinte: Trasforme Ryu em KAISER e em duas rodadas use o KAISER BREATH(caso precise cure seu grupo com Nina).Então depois de dois KAISER BREATH seu sistema de cura não funcionará mais,então essa é a hora de mandar ele para o inferno(literalmente).Com Ryu use HWAJEH e com os outros dois use INFERNO.Continue usando essa sequência até que ele morra.

---

Após derrotar dragonne certifique-se de pegar o item Blue Charm,e ainda nessa sala você terá alguns caminhos:

Caminhos e conteúdos:

- Leste: elevador
- Norte pelo lado esquerdo: você pode pegar 2 Power Food e 2 Protein
- Norte pelo lado direito: Uma sala com diário e dois caminhos,o caminho a leste precisa de um Red Charme e o caminho a norte pode-se pegar o item Lgt Clothing

Após então siga a sul e você terá mais dois caminhos,um a oeste,mas que não pode ser acessado pois precisa do item Yellow Charm,e um a norte,que pode se pegar 5 Vitamins e 4 Belladonna.

Então agora volte para a sala onde você pegou o Blue Charm e entre no elevador.

- Vá até o terceiro andar e entre pela porta que precisavá do Blue Charm, você pegará 3 Firecracker.
- Vá até o quinto andar e abra a porta perto do diário, lá dentro pegue o item defender no armário e desça uma escada para para pagar o item Dragon Helm em um baú.

Então volte até o elevador e siga para o andar onde o elevador do lado direito está, pegando ele siga para B1, lá em baixo vá seguindo a oeste, no meio do caminho vire a norte e aperte um painel para que uma ponte de madeira suba, pegue a escada a norte e passe por cima dessa ponte que subiu, no final entre por uma porta, lá dentro examine o armário para pegar a ótima espada Ascencion, volte e continue seguindo a oeste e vire a sul, passe por cima de uma madeira e indo a leste e desça pela escada.

Na parte de baixo siga a oeste e entre a norte, desça pela escada e continue a norte, mude de lado e pegue 3 Auruns, suba por uma escada e depois suba por outra, em cima siga a norte e depois a oeste para pegar o Shaman Ring em um baú, Agora volte e siga a sul, mova o interruptor e desça por uma escada, lá em baixo entre a norte, continuando pegue o item Yellow Charm, que pode ser usado para abrir as portas seladas com um emblema amarelo. Agora mude de lado e siga a leste para pegar o item Mist Armor.

Então suba de volta e siga a norte, entre e siga a leste para entrar a sul, você terá dois caminhos, o caminho a leste é um local de elevador, mas ele não está nesse andar, então siga pelo caminho a sul e pegue o item Ammonia (x5), Agora volte ao elevador e siga para o primeiro andar, siga sul e depois a oeste para pegar em um baú a armadura Dragon Armor.

Agora pegue o elevador e siga para B1, siga o caminho todo a oeste e passe pelo caminho que era selado pelo Yellow Charm, desça escada e siga descendo, dê a volta e desça por outra escada, dê outra volta e entre a sul, lá dentro pegue o item Red Charm, entre a sul e dê a volta para pegar 5 Life Shard, agora volte e entre a leste.

Agora volte o caminho todo até o elevador e siga para o primeiro andar, siga para a sala onde tem um diário e entre e lestem desça escadas e entre pela porta onde estava lacrada pelo Red Charm, lá dentro você pega em um baú a poderosa espada Dragon Blade.

Volte ao elevador e siga para B3, passe pela corda lacrada pelo emblema vermelho e desça pelo elevador, lá em baixo entre a norte para pegar 3 SuperVitamin em um armário, use o diário para dormir e grave seu progresso, saia e desça as escadas a oeste.

NOTA: Antes de continuar descendo a oeste arrume seus personagens do modo que preferir, equipe as melhores armas, e caso você tenha a habilidade STEAL em algum de seus personagens será útil mais a frente.

Então siga descendo por várias escadarias e chegar a uma sala com um trono, Fou-Lu aparece e diz a Ryu que deixe seus amigos mortais, Fou-Lu ataca e derruba seus amigos, apenas Ryu sobra. Quando retomar o controle siga mais perto do trono, após uma sequência com Fou-Lu e Ryu Fou-Lu foge. Seus amigos acordam e voltam ao grupo, siga por trás do trono, chegando a Fou-Lu uma conversa Fou-Lu o atacará.

---

Chefe

Fou-Lu



Experiência: 0

Zenny: 0

Itens: 0

Estratégia: Essa batalha você não pode ganhar,mas caso você vacile pode acabar perdendo,então tudo que você tem a fazer e ficar vivo. Então use itens de cura,caso precise,mas se você estiver com o level parecido com o meu não precisará fazer nada. Após algumas rodadas Fou-Lu usa WHITEOUT e a luta termina.

---

Após essa luta Fou-Lu pedirá e Ryu que se junte ao seu lado,e a sua resposta é o que determina qual final você verá,veja abaixo cada um

Final A

-----

Responda a primeira opção "Maybe so",respondendo desse modo Ryu é convencido por Fou-Lu de que os mortais não merecem viver,a sua última luta será contra seus amigos.

---

Luta Final ( Final A)

Nina,Cray,Ursula,Scias,Ershin(9999HP)

Estratégia: Após ter se juntado com Fou-Lu Ryu se transforma no Dragão Infini( O supremo destruidor de inimigos,arrancador de cabeças, triturador de oponentes e outras coisas mais,então você apenas tem uma escolha,DESTRUA TUDO !!!!! HAHAHAAH !!!!!).

---

Após a batalha Fou-Lu agora tem o controle de tudo,e ninguém poderá se opor a ele.

Final B (Melhor final)

-----

Escolha a opção "I Don't Know",essa escolha deverá ser feita várias vezes, pois Fou-Lu mostrará alguns Flashbacks,de coisas terríveis que os mortais podem fazer,tentando convencer Ryu.Mesmo Após tantas tentativas Ryu não aceita os argumentos de Fou-Lu e decide lutar.

---

Sub-Chefe

Dragão Tyrant

Experiência: 0

Zenny: 0

Itens: Ambrosia

NOTA: Caso tenha facilidade em ficar vivo nessa batalha tente roubar a Royal Armor dele.

Estratégia: Bastante simples,transforme Ryu em KAISER e siga usando a





| Nome do item  | Efeito                                   |
|---------------|------------------------------------------|
| Ammonia       | Revive um personagem morto com 25% de HP |
| Eye Drops     | Cura o Status BLIND                      |
| Knockout Gas  | Causa o Status Sleep em um inimigo       |
| Molotov       | Causa baixo dano de fogo em 1 inimigo    |
| Waterbomb     | Causa baixo dano de água em 1 inimigo    |
| Jabbergrass   | Cura o Status MUTE                       |
| Ginseng       | Aumenta a força de um personagem         |
| Healing Herb  | Recupera 300 HP para um personagem       |
| Antidote      | Cura o Status POISON                     |
| Croc Tear     | Recupera 20 HP para um personagem        |
| Panacea       | Cura qualquer tipo de Status             |
| Berries       | Recupera 50 HP para um personagem        |
| Vitamin       | Recupera 800 HP para um personagem       |
| Apple         | Recupera 100 HP para um personagem       |
| Wisdom Seed   | Recupera 30 AP para um personagem        |
| Ribs          | Recupera 300 HP para um personagem       |
| Aurum         | Serve para transferir Skills no Camping  |
| Ship Parts    | Necessário para fazer peças de Sandflier |
| Iron Scraps   | Serve para fazer armaduras               |
| Glass Shard   | Serve para fazer armaduras               |
| Fish Head     | Aumenta permanentemente +1 de Wisdom     |
| Swallow Eye   | Aumenta permanentemente +1 de Agility    |
| Protein       | Aumenta permanentemente +1 de Defense    |
| Life Shard    | Aumenta permanentemente +10 de HP        |
| Magic Shard   | Aumenta permanentemente +1 de AP         |
| Mouth Gag     | Causa o status Mute                      |
| Poison Powder | Causa o status Poison                    |
| Weather Vane  | Ataque fraco do elemento vento           |

|               |                                                  |
|---------------|--------------------------------------------------|
| Flash Grenade | Causa o status Blind                             |
| Wisdom Fruit  | Recupera 150 AP                                  |
| Roast         | Recupera 500 HP e pode curar                     |
| Scorched Rice | ????????????                                     |
| Fire Seed     | Aumenta defesa contra fogo até um REST           |
| Stamp Card    | Uso do Manillo Shop                              |
| Bird Drop     | Usado como fertilizante                          |
| Bent Screw    | Pode ser usado para fazer armaduras              |
| Vigor Seed    | Aumenta defesa contra status até um rest         |
| Rotten Meat   | Usado como Fertilizante                          |
| *Acheron*     | Causa Status poison a todos os inimigos.         |
| Ambrosia      | Recupera por completo o HP dos dragões           |
| Wind Seed     | Aumenta resistencia a vento,até um rest          |
| *Angelfish*   | Revive todos aliados com 1/2 de seu HP           |
| *Angler*      | Usa mágica mixada de água + terra                |
| *Barandy*     | Recupera todo HP e status negativos de 1 aliado  |
| *Bass*        | Recupera 500HP de um aliado                      |
| Belladonna    | Pode causar morte instanânea a um inimigo        |
| *Black Bass*  | Recupera 1200HP de um aliado                     |
| *Black Porgy* | Recupera 100 AP de um aliado                     |
| *BlowFish*    | Cura o Status Poison de um aliado                |
| *Blue Gill*   | Causa baixo dano do elemento água                |
| *Bonito*      | Recupera todo HP de um aliado                    |
| *Browntail*   | Aumenta a defesa de um aliado                    |
| *Bullcat*     | Usa mágica mixada Fogo + Terra,em todos inimigos |
| Dark Draught  | Aumenta alguns Status de 1 aliado,até um rest    |
| Dodge Seed    | Aumenta a chance de você escapar de um ataque    |
| *Dorado*      | Recupera 800HP de todos os aliados               |
| Dragon Seed   | Aumenta a defesa de um aliado                    |
| Draught       | Aumenta Pwr/Def/Wis/Agl de um aliado,até um rest |

|                 |                                                  |
|-----------------|--------------------------------------------------|
| Draught +       | Maior aumento de Pwr/Def/Wis/Agl,até um rest     |
| Earth Seed      | Aumenta defesa contra elemento terra,até um rest |
| Electrode       | Dano médio do elemento terra em todos inimigos   |
| Elixer          | Aumenta def contra mágicas elementais,até rest   |
| Elixer+         | Maior aumento contra mágicas elementais,até rest |
| Firecracker     | Causa alto dano do elemento fogo                 |
| Flank           | Recupera 10 AP de um aliado                      |
| *Flatfish*      | Cura status negativos de 1 aliado                |
| *Flying Fish*   | Recupera 100HP + Status de um aliado             |
| Hard Seed       | Aumenta a defesa de um aliado,dura até um rest.  |
| Headband        | Aumenta o wisdom de um aliado durante a batalha  |
| Holy Seed       | Aumenta o efeito de magias de cura,até um rest   |
| Icicle          | Causa alto dano do elemento água,todos inimigos  |
| Ivory Dice      | Quando usado em batalha dobra a Exp ganha ao fim |
| *JellyFish*     | Recupera 50 HP de um aliado                      |
| Loins           | Recupera 800 HP para todos aliados.              |
| Lottery Stubs   | ????????                                         |
| *Man-o'-War*    | Recupera 50 HP de um aliado.                     |
| *Martian Squid* | Remove todos os efeitos mágicos da batalha       |
| Moon Tears      | Recupera todo HP e status negativos de todos     |
| *Moorfish*      | Revive aliado morto com 1 de HP,pode falhar      |
| Mozzweed        | Cura qualquer status negativos de um aliado      |
| Multi Vitamin   | Recupera 1500 HP de um aliado.                   |
| Napalm          | Ataque mágico Mixto de Fogo+vento,todos inimigos |
| Old Tire        | Pode ser usado para fazer armaduras P/ Ershin    |
| *Octopus*       | Causa o status Blind em todos os inimigos        |
| Phoenix Seed    | Aumenta a resistência a morte instantânea.       |
| *Piranha*       | Recupera 150 HP de um aliado.                    |
| *Raibow Trout*  | Aumenta o ataque de um aliado durante a luta     |
| Rice Ball       | Recupera 1500 HP de um aliado.                   |

|               |                                                  |
|---------------|--------------------------------------------------|
| Reflex Seed   | Aumenta o reflexo de seu personagem até um rest  |
| Rusty Pipe    | Pode ser usado para fazer armaduras P/ Ershin    |
| Sage Seed     | Aumenta o wisdom de um aliado,dura até um rest   |
| *Salmon*      | Recupera 30 Ap de todos os aliados               |
| *Sea Bass*    | Recupera 400 HP de um aliado.                    |
| *Sea Bream*   | Recupera 30 Ap de um aliado.                     |
| Sight Seed    | Aumenta a chance de aprender Skills,até um rest  |
| *SpearFish*   | Recupera 1500 HP de todos os aliados             |
| Speed Seed    | Aumenta a agilidade de um aliado,até um rest     |
| Spirit Seed   | Aumenta a resistência a Sleep e Confuse.rest     |
| Straw         | Drena o HP um inimigo,pode ser usado para comer  |
| Strength Seed | Aumenta o ataque de um aliado,dura até um rest   |
| *Sturgeon*    | Revive todos os aliados com 1/4 de seu HP,falha  |
| Strike Seed   | Aumenta a chance de um critical hit,até um rest  |
| Super Vitamin | Recupera todo o HP de um aliado                  |
| *Sweet Fish*  | Recupera 5 Ap de um aliado                       |
| Target Seed   | Aumenta o índice de couter attacks,até um rest   |
| Taser         | Causa alto dano elementa mixado de vento+água    |
| Trout         | Recupera 10 Ap de um aliado                      |
| Vitamins      | Recupera 1000 HP de todos os aliados             |
| Void Sphere   | Causa alto dano elemental de vento/todos inimigo |
| Wassail       | Aumenta a resistência a status negativos e magia |
| Wassail +     | Versão mais poderosa do Wassail                  |
| Water Seed    | Aumenta a resistência a ataques do elemento água |
| *Whale*       | Recupera todo HP e status negativos/todos inimig |

##### 1.2 - Lista de armas #####

NOTA: Eu separei as armas por cada tipo de arma,elas não estão em nenhum tipo de ordem.

~~~~~ Espadas ~~~~~

King's Sword

| | | | |
|---------|----------|------------|-----|
| Status: | Força 12 | Usada por: | Ryu |
| | Peso +2 | | |

Info: Tem o mesmo efeito de PROTECT

Ataque: Holy

Pega-se: Automaticamente no início do jogo.
2° versão é feita em Mt.Glom.

Broken Sword

| | | | |
|---------|---------|------------|-----|
| Status: | Força 4 | Usada por: | Ryu |
| | Peso +2 | | |

Info: King's Sword quebrada.

Ataque: Normal

Pega-se: É adquirida quando a King's Sword se quebra em Sarai no capítulo 1.

Bowie Knife

| | | | |
|---------|----------|------------|--------------|
| Status: | Força 10 | Usada por: | Ryu ou Scias |
| | Peso +1 | | |

Info: Uma adaga com lâmina afiada

Ataque: Normal

Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop.


```
| Short Sword |
|_____|
|
|_____|
| Status: | Força 15 | Usada por: |Ryu ou Scias|
|_____|
|      | Peso  +3 |      |_____|
|_____|
| Info: Espada básica, usada por guardas
|
| Ataque: Normal
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop.
|_____|
```

```
| Moon Sword |
|_____|
|
|_____|
| Status: | Força 28 | Usada por: |Ryu ou Scias|
|_____|
|      | Peso  +4 |      |_____|
|_____|
| Info: Espada com sua lâmina curvada
|
| Ataque: Normal
|
| Pega-se: Pode ser adquirida ao derrotar o
|      inimigo Bandit.
|_____|
```

```
| Scramasax |
|_____|
|
|_____|
| Status: | Força 13 | Usada por: |Ryu ou Scias|
|_____|
|      | Peso  +2 |      |_____|
|_____|
| Info: Espada leve com lâmina dupla
|
| Ataque: Normal, 2 ataques
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop
|_____|
```

```
| Katzbalger |
|_____|
|
|_____|
| Status: | Força 30 | Usada por: |Ryu ou Scias|
|_____|
|      | Peso  +4 |      |_____|
|_____|
```

| Info: Usada por soldados profissionais |
|
| Ataque: Normal |
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop |
|
|_____|

| Biter |
|_____|

| Status: | Força 30 | Usada por: | Scias |
| | Peso +3 | | |
| |_____|

| Info: +3% de chance de fazer um Critical Hit. |
|
| Ataque: Normal,2 ataques |
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop |
|
|_____|

| Jang' Do |
|_____|

| Status: | Força 22 | Usada por: | Scias |
| | Peso +3 | | |
| |_____|

| Info: Lâmina curta,usada por alguns guerreiros |
|
| Ataque: Normal,2 ataques |
|
| Pega-se: Arma inicial de Scias |
|
|_____|

| Bastard Sword |
|_____|

| Status: | Força 42 | Usada por: | Ryu |
| | Peso +6 | | |
| |_____|

| Info: Uma arma de um verdadeiro guerreiro |
|
| Ataque: Normal |
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop |
|
|_____|

| Flame Sword |
| _____ |
| | | | | |
| Status: | Força 35 | Usada por: | Ryu | |
| | Peso +5 | | _____ | |
| | | | |
| Info: ??? | |
| Ataque: Elemental de fogo, 2 ataques | |
| Pega-se: Ganha-se após derrotar o chefe Ight | |
| no fim do capítulo 2. | |
| _____ |

| Broad Sword |
| _____ |
| | | | | |
| Status: | Força 38 | Usada por: | Ryu ou Scias | |
| | Peso +8 | | _____ | |
| | | | |
| Info: +5 de defesa p/quem a tiver equipada | |
| Ataque: Normal | |
| Pega-se: Troca-se no Manillo Shop em Shyde. | |
| _____ |

| Taegum |
| _____ |
| | | | | |
| Status: | Força 36 | Usada por: | Scias | |
| | Peso +4 | | _____ | |
| | | | |
| Info: Uma espada longa e leve. | |
| Ataque: Normal, 2 ataques. | |
| Pega-se: Em Faerie Village compre no Ordinary | |
| Weapon Shop. | |
| _____ |

| Hidden Dagger |
| _____ |
| | | | | |
| Status: | Força 42 | Usada por: | Scias | |
| | Peso +2 | | _____ | |
| | | | |
| Info: Uma simples adaga. | |

|
| Ataque: Pode matar instantâneamente. |
|
| Pega-se: Em Faerie Village compre no Lazy |
| Weapon Shop. |
|_____||

| Ice Blade |
|_____||

| _____ |
| Status: | Força 50 | Usada por: | Scias |
| | Peso +8 | | _____ |
| | _____ |

| Info: ????

| Ataque: Elemental água,pode causar Sleep.

| Pega-se: Em Faerie Village compre no Diligent
| Weapon Shop.

|_____||

| Claymore |
|_____||

| _____ |
| Status: | Força 56 | Usada por: |Ryu ou Scias|
| | Peso +8 | | _____ |
| | _____ |

| Info: Espada grande,usa-se as duas mãos

| Ataque: Normal

| Pega-se: Pode ser encontrada em Weapom Shop

|_____||

| Piercing Edge |
|_____||

| _____ |
| Status: | Força 72 | Usada por: |Ryu ou Scias|
| | Peso +5 | | _____ |
| | _____ |

| Info: Lança WEAKEN,quando usado em batalha

| Ataque: Normal

| Pega-se: Pode ser encontrada em Weapom Shop

|_____||

| Feather Sword |

```
| _____ |
| | _____ | | _____ |
| Status: | Força 88 | Usada por: |Ryu ou Scias|
| | Peso +1 | | _____ |
| | _____ |
|
| Info: Espada muito forte,mas é leve como pena
|
| Ataque: Normal
|
| Pega-se: Pode ser encontrada em Weapom Shop
|
|_____|
```

```
| _____ |
| Firangi |
| _____ |
| | _____ | | _____ |
| Status: | Força 58 | Usada por: | Ryu |
| | Peso +2 | | _____ |
| | _____ |
|
| Info: ???????????
|
| Ataque: +1 hits,2 ataques.
|
| Pega-se: Pode ser encontrada no Manillo Shop
| de Shyde ou ganha de Lizard
|
|_____|
```

```
| _____ |
| Chopsticks |
| _____ |
| | _____ | | _____ |
| Status: | Força 2 | Usada por: |Ryu ou Scias|
| | Peso +0 | | _____ |
| | _____ |
|
| Info: Usada para comer comida
|
| Ataque: Normal.
|
| Pega-se: Pode ser encontrada no Manillo Shop
| de Chiqua.
|
|_____|
```

```
| _____ |
| Damascus Sword |
| _____ |
| | _____ | | _____ |
| Status: | Força 104 | Usada por: |Ryu ou Scias|
| | Peso +5 | | _____ |
| | _____ |
|
| Info: Uma poderosa espada feita de ferro
|
|_____|
```

| Ataque: Normal. |
| |
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop |
| |
|_____|

| Ascencion |
|_____|
| | | | | |
| Status: | Força 95 | Usada por: | Ryu ou Scias | |
| | Peso +6 | | | |
| | | | |
| Info: Aumenta a chance de critical hit em 5% |
| |
| Ataque: Elemental Holy. |
| |
| Pega-se: Pode ser ganha derrotando o inimigo |
| Gegko. |
|_____|

| Barbarossa |
|_____|
| | | | | |
| Status: | Força 112 | Usada por: | Ryu ou Scias | |
| | Peso +8 | | | |
| | | | |
| Info: Uma espada com uma fina lâmina. |
| |
| Ataque: Normal. |
| |
| Pega-se: Pode ser comprado em WeaponShop |
| |
|_____|

| Cleaver |
|_____|
| | | | | |
| Status: | Força 119 | Usada por: | Scias | |
| | Peso +10 | | | |
| | | | |
| Info: Causa um dano maior aos inimigos dragões. |
| |
| Ataque: Normal. |
| |
| Pega-se: Pode ser ganho ao derrotar o inimigo |
| Horseman. |
|_____|

| Slicer |
|_____|

```
|
|
| Status: | Força 78 | Usada por: |Ryu ou Scias|
|         | Peso  +4  |         |         |
|         |         |         |         |
|
| Info: ?????
|
| Ataque: +1 Hits(2 ataques)
|
| Pega-se: Pode ser ganha derrotando o inimigo
|         Kolpum
|
|
```

```
| Dragon Blade |
|              |
|
```

```
|
|
| Status: | Força 128 | Usada por: | Ryu |
|         | Peso  +8  |         |     |
|         |         |         |     |
|
| Info: Tem o mesmo efeito da mágica MIGHT
|
| Ataque: Normal
|
| Pega-se: Pode ser pego no castelo de Fou-Lu.
|
|
```

```
| Dragonslayer |
|              |
|
```

```
|
|
| Status: | Força 70 | Usada por: | Ryu |
|         | Peso  +15 |         |     |
|         |         |         |     |
|
| Info: A lendária espada que mata deuses.
|
| Ataque: Normal
|
| Pega-se: É ganha automaticamente ao encontrar
|         Yuna.
|
|
```

```
| Goo King Sword |
|                |
|
```

```
|
|
| Status: | Força 152 | Usada por: | Ryu |
|         | Peso  +4  |         |     |
|         |         |         |     |
|
| Info: ??????
|
| Ataque: Normal
|
```

Pega-se: Pode ser ganha derrotando o inimigo
Goo King, no castelo de Fou-Lu

Royal Sword

Status: Força 96 Usada por: Ryu ou Fou-Lu
Peso +6

Info: Tem o mesmo efeito da mágica DRAIN.

Ataque: +1 Hits (2 ataques)

Pega-se: Pode se roubada de Astral Dragon no
castelo de Fou-Lu.

Cursed Sword

Status: Força 90 Usada por: Ryu
Peso +2

Info: Dano baseado no HP restante.

Ataque: Normal.

Pega-se: Pode ser ganha derrotando o inimigo
Rider.

Render

Status: Força 50 Usada por: Scias
Peso +6

Info: Tem o mesmo efeito da mágica FROST

Ataque: Elemental Water, +1 Hits (2 ataques)

Pega-se: Pode ser trocada em Manillo Shop nos
itens raros

Rusted Sword

| | | | |
|---------|----------|------------|-----|
| Status: | Força 40 | Usada por: | Ryu |
| | Peso +2 | | |

Info: Evolui quando se mata 1000 inimigos com ela.

Ataque: Normal

Pega-se: Pode ser ganha em Abandoned Village, após terminar o jogo.

Slayer

| | | | |
|---------|----------|------------|-----|
| Status: | Força 80 | Usada por: | Ryu |
| | Peso +4 | | |

Info: Uma espada poderosa,mas que as vezes atingir seus aliados.

Ataque: Elemental Holy.

Pega-se: É a versão evoluida da Rusted Sword.

Staffs

Baton

| | | | |
|---------|---------|------------|------|
| Status: | Força 5 | Usada por: | Nina |
| | Peso +1 | | |

Info: Permite que Nina use bolas de energia.

Ataque: Ranged

Pega-se: Essa é a arma inicial de Nina.

Pointed Stick

| | | | |
|---------|---------|------------|------|
| Status: | Força 2 | Usada por: | Nina |
|---------|---------|------------|------|

```
|           | Peso  +1 |           | _____ |
|           | _____ |
|
| Info: ?????
|
| Ataque: Ranged
|
| Pega-se: Pode ser pega em Woods.
|
| _____ |
```

```
| _____ |
| Sage's Staff |
| _____ |
|           | _____ |           | _____ |
| Status: | Força 12 | Usada por: | Nina |
|           | Peso  +2 |           | _____ |
|           | _____ |
|
| Info: + 5 de Wisdom para quem estiver equipado
|
| Ataque: Ranged
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop.
|
| _____ |
```

```
| _____ |
| Magic Wand |
| _____ |
|           | _____ |           | _____ |
| Status: | Força 18 | Usada por: | Nina |
|           | Peso  +2 |           | _____ |
|           | _____ |
|
| Info: +3 de CP para quem estiver equipado.
|
| Ataque: Ranged
|
| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop.
|
| _____ |
```

```
| _____ |
| Reed Baton |
| _____ |
|           | _____ |           | _____ |
| Status: | Força 28 | Usada por: | Nina |
|           | Peso  +2 |           | _____ |
|           | _____ |
|
| Info: Usado por guardas e policiais.
|
| Ataque: Ranged
|
| Pega-se: Pode ser comprado e Weapons Shop.
|
| _____ |
```

| Ruby Scepter |

| Status: | Força 30 | Usada por: | Nina |
| | Peso +2 | | |

| Info: Cajado com um Ruby Gravado nele.

| Ataque: Elemental fogo,Ranged

| Pega-se: Pode ser trocado no Manillo Shop de Shyde.

| Wand of Air |

| Status: | Força 38 | Usada por: | Nina |
| | Peso +1 | | |

| Info: Usa Sever quando usado em batalha

| Ataque: Elemental Vento,Ranged.

| Pega-se: Pode ser comprada em Weapons Shop.

Rods

|=====
| Log |

|-----|
| Pwr 13 | Info: Simple yet effective
| Wg +4 | weapon.

|-----|
| Arma inicial de Cray
| Earth attack

```

=====|-----|
| Steel Bat | |
=====| |
|-----| |
| Pwr 25 | Info: Large steel rod. |
| Wg +5 | |
|-----| |
| | Pode ser comprada em cidades. |
| | |
|-----| |

```

Gloves

```

=====|-----|
|Raptor Claws | |
=====| |
|-----| |
| Pwr 24 | Info: Can create powerfull |
| Wg +1 | winds. |
|-----| |
| | Ganha-se do inimigo Armor. |
|Wind ranged | |
|-----| |

```

```

=====|-----|
| Flame Punch | |
=====| |
|-----| |
| Pwr 20 | Info: User's CP +3 |
| Wg +1 | |
|-----| |
| | Se ganha do chefe Maman. |
|Fire Ranged | |
|-----| |

```

```

=====|-----|
|Red Knuckles | |
=====| |
|-----| |
| Pwr 12 | Info: Working Gloves |
| Wg +1 | |
|-----| |
| | Arma inicial de Ershin. |
|Ranged | |
|-----| |

```

1.3 - Lista de armaduras

Será posta assim que eu terminar o jogo.

1.4 - Lista de acessórios

Será posta assim que eu terminar o jogo.

1.5 - Lista de skills

```

,-----,
| N° 1 | _____
'-----'
| Nome: WILD SWING |
| Custo AP: 0 |
| Info: Dano pode aumentar até 2 vezes |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Armor, BeeTroop, BattleSuit |
| _____ |

```

```

,-----,
| N° 2 | _____
'-----'
| Nome: RISKY BLOW |
| Custo AP: 0 |
| Info: Causa critical hit caso acerte |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: BeeTroop, Fire Ant |
| _____ |

```

```

,-----,
| N° 3 | _____
'-----'
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
| _____ |

```

```

,-----,
| N° 4 | _____
'-----'
| Nome: DISEMBOWEL |
| Custo AP: 0 |
| Info: Ataque fatal, max hp-10%, temp. |
| Categoria: Death/Melee |
| Aprender de: Mestre Kyrik |
| _____ |

```

,-----,
| N° 5 | _____
'-----'
| Nome: SUPER COMBO |
| Custo AP: 12 |
| Info: N° de botões apertados = n° hits |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Mestre Una |
| _____ |

,-----,
| N° 6 | _____
'-----'
| Nome: MAGIC BALL |
| Custo AP: 5 |
| Info: Ataque mágico vs 1 inimigo |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Rwolf |
| _____ |

,-----,
| N° 7 | _____
'-----'
| Nome: BLITZ |
| Custo AP: 0 |
| Info: Causa dano mas perde 25% do HP |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Mestre Una, Bilbao, Saruga |
| _____ |

,-----,
| N° 8 | _____
'-----'
| Nome: SWORD BREAKER |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1 inimigo, baixa Pwr |
| Categoria: ST Down/Melee |
| Aprender de: Sepoy, Shade |
| _____ |

,-----,
| N° 9 | _____
'-----'
| Nome: MEGAPHONE |
| Custo AP: 4 |
| Info: Aumenta Pwr e baixa Def (inimigo) |
| Categoria: ST Down/Melee |
| Aprender de: Kyrik |
| _____ |

,-----,
| N° 10 | _____
'-----'
| Nome: SNAP |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1, baixa a defesa |
| Categoria: ST Down/Melee |
| Aprender de: Mouse, Bad Coil, Gold Fly |
| _____ |

```
,-----,
| N° 11 | _____
|-----|
| Nome: MOLASSES |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1,baixa a agilidade |
| Categoria: ST Down/Melee |
| Aprender de: Puspoll,Tar Baby,Shade |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 12 | _____
|-----|
| Nome: CHLORINE |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1,causa status Poison |
| Categoria: ST Change/Melee |
| Aprender de: ToxicFly,Gasser,Rat |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 13 | _____
|-----|
| Nome: KNOCK OUT |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1 inimigo,causa Sleep |
| Categoria: ST Change/Melee |
| Aprender de: Krabby,Puppeter,Bolt Trp |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 14 | _____
|-----|
| Nome: FEINT |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1,causa status Confuse |
| Categoria: ST Change/Melee |
| Aprender de: Zombie,Catrpilr |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 15 | _____
|-----|
| Nome: BLIND |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1,causa status Blind |
| Categoria: ST Change/Melee |
| Aprender de: Scorpion,Maskcrab,Decoy |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 16 | _____
|-----|
| Nome: Muffle |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1 inimigo,causa Mute |
| Categoria: ST Change/Melee |
| Aprender de: Saruga,Puppeter |
|_____|
```

,-----,
| N° 17 | _____
'-----'
| Nome: AIR RAID |
| Custo AP: 4 |
| Info: Causa o status Stun. |
| Categoria: ST Change/Melee |
| Aprender de: Crawler,Ibomb |
| _____ |

,-----,
| N° 18 | _____
'-----'
| Nome: FEIGN SWING |
| Custo AP: 0 |
| Info: Não serve p/nada |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Cadáver,Zombie |
| _____ |

,-----,
| N° 19 | _____
'-----'
| Nome: DISTRACTED |
| Custo AP: 0 |
| Info: Sabe para que serve? Eu não!! |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Cap,Zombie |
| _____ |

,-----,
| N° 20 | _____
'-----'
| Nome: BAD BACK |
| Custo AP: 0 |
| Info: Machuca as costas. |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Wizard |
| _____ |

,-----,
| N° 21 | _____
'-----'
| Nome: FOCUS |
| Custo AP: 0 |
| Info: Aumenta chance de usar Counter |
| Categoria: LV Up |
| Aprender de: Kahn |
| _____ |

,-----,
| N° 22 | _____
'-----'
| Nome: CONCENTRATE |
| Custo AP: 0 |
| Info: Mág Up,Counter Up |
| Categoria: Lv Up |
| Aprender de: Mestre Abbess |
| _____ |

-----,
| N° 23 | _____
'-----'
| Nome: RESIST |
| Custo AP: 3 |
| Info: Protege contra ataques(1 turno) |
| Categoria: Lv Up |
| Aprender de: Glebe,Gold Gang |
| _____ |

-----,
| N° 24 | _____
'-----'
| Nome: COUNTER |
| Custo AP: 1 |
| Info: Auto counter por 1 turno |
| Categoria: Lv Up |
| Aprender de: Mask |
| _____ |

-----,
| N° 25 | _____
'-----'
| Nome: SUPPLICATION |
| Custo AP: 0 |
| Info: Aumenta as mágicas de cura |
| Categoria: ST Up/Lv Up |
| Aprender de: Mestre Lyta |
| _____ |

-----,
| N° 26 | _____
'-----'
| Nome: LAST RESORT |
| Custo AP: 0 |
| Info: Troca defesa por power. |
| Categoria: LV Up |
| Aprender de: Bilboa |
| _____ |

-----,
| N° 27 | _____
'-----'
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
| _____ |

-----,
| N° 28 | _____
'-----'
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
| _____ |

```
,-----,
| N° 29 |_____
|-----|
| Nome: SHOUT |
| Custo AP: 0 |
| Info: causa Stun a todos os inimigos |
| Categoria: ST Change |
| Aprender de: Mestre Kahn |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 30 |_____
|-----|
| Nome: SANCTUARY |
| Custo AP: 8 |
| Info: Anula as mágicas de assistência |
| Categoria: ???? |
| Aprender de: Mestre Abbess |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 31 |_____
|-----|
| Nome: COMMAND |
| Custo AP: 0 |
| Info: Aliados confusos atacam 1 inimigo |
| Categoria: ???? |
| Aprender de: Red Cap |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 32 |_____
|-----|
| Nome: REST |
| Custo AP: 0 |
| Info: Recupera pouco AP e HP |
| Categoria: Holy |
| Aprender de: Eye Goo, Yaen |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 33 |_____
|-----|
| Nome: SNOOZE |
| Custo AP: 0 |
| Info: Recupera AP e HP, causa Sleep |
| Categoria: Holy |
| Aprender de: TadsPole |
|_____|
```

```
,-----,
| N° 34 |_____
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|_____|
```

```
-----  
| N° 35 |-----  
-----  
| Nome: TRANSFER |  
| Custo AP: 20 |  
| Info: Transfere 20 Ap para outro |  
| Categoria: Holy |  
| Aprender de: Istalk |  
-----
```

```
-----  
| N° 36 |-----  
-----  
| Nome: |  
| Custo AP: |  
| Info: |  
| Categoria: |  
| Aprender de: |  
-----
```

```
-----  
| N° 37 |-----  
-----  
| Nome: |  
| Custo AP: |  
| Info: |  
| Categoria: |  
| Aprender de: |  
-----
```

```
-----  
| N° 38 |-----  
-----  
| Nome: PILFER |  
| Custo AP: 0 |  
| Info: Rouba itens enquanto ataca |  
| Categoria: Treasure/Melee |  
| Aprender de: Mestre Una |  
-----
```

```
-----  
| N° 39 |-----  
-----  
| Nome: |  
| Custo AP: |  
| Info: |  
| Categoria: |  
| Aprender de: |  
-----
```

```
-----  
| N° 40 |-----  
-----  
| Nome: |  
| Custo AP: |  
| Info: |  
| Categoria: |  
| Aprender de: |  
-----
```

```
|-----|
| N° 41 |-----|
|-----|
| Nome: DOUBLE BLOW |
| Custo AP: 3 |
| Info: 2 ataques físicos |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: NutTroop |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 42 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 43 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 44 |-----|
|-----|
| Nome: ORACLE |
| Custo AP: 2 |
| Info: Atk Wis por Pwr, Extr dmg p/Demon |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Mestre Momo |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 45 |-----|
|-----|
| Nome: SPRAY |
| Custo AP: 2 |
| Info: Troca DEF por PWR, contra insetos |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Mestre Momo |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 46 |-----|
|-----|
| Nome: CLIP |
| Custo AP: 2 |
| Info: Troca AGL por PWR, contra plantas |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Mestre Momo |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 47 |-----|
|-----|
| Nome: SPIRITBLAST |
| Custo AP: 0 |
| Info: Ataque que ignora a defesa |
| Categoria: Melee |
| Aprender de: Cyclops |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 48 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 49 |-----|
|-----|
| Nome: FLAME STRIKE |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque físico de fogo |
| Categoria: Melee/Fire |
| Aprender de: SnapFly, Drake |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 50 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 51 |-----|
|-----|
| Nome: FROST STRIKE |
| Custo AP: 0 |
| Info: Ataque físico de água |
| Categoria: Melee/Water |
| Aprender de: BlueBall |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 52 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

|-----|
| N° 53 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|

|-----|
| N° 54 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|

|-----|
| N° 55 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|

|-----|
| N° 56 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|

|-----|
| N° 57 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|

|-----|
| N° 58 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|

```
|-----|
| N° 59 |-----|
|-----|
| Nome: DOUSE |
| Custo AP: 1 |
| Info: Aumenta dano pelo elemento fogo |
| Categoria: LV Down |
| Aprender de: GntRoach |
|-----|
```

```
|-----|
| N° 60 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
,-----,
| N° 61 |-----|
|-----|
| Nome: SACRIFICE |
| Custo AP: 13 |
| Info: HP de todos inimigos =1,vc morre|
| Categoria: Death |
| Aprender de: ProtoBot,Instalk |
|-----|
```

```
,-----,
| N° 62 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
,-----,
| N° 63 |-----|
|-----|
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|-----|
```

```
,-----,
| N° 64 |-----|
|-----|
| Nome: FAERIE ATTACK |
| Custo AP: 20 |
| Info: Dano baseado no n° de fadas |
| Categoria: Melee/Fire |
| Aprender de: Mestre Njomo |
|-----|
```

```
,-----,
| N° 65 |_____
|-----'
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|_____
```

```
,-----,
| N° 66 |_____
|-----'
| Nome: EBONFIRE |
| Custo AP: 9 |
| Info: Ataque não elemental |
| Categoria: ???? |
| Aprender de: Gulper,BlackGoo |
|_____
```

```
,-----,
| N° 67 |_____
|-----'
| Nome: |
| Custo AP: |
| Info: |
| Categoria: |
| Aprender de: |
|_____
```

```
,-----,
| N° 68 |_____
|-----'
| Nome: MIND FLAY |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque vs 1,baixa Wisdom. |
| Categoria: ST Down/Melee |
| Aprender de: Cracker |
|_____
```

```
,-----,
| N° 69 |_____
|-----'
| Nome: BURN |
| Custo AP: 1 |
| Info: Ataque Lvl de fogo |
| Categoria: Fire |
| Aprender de: Mage Goo,Joh,Drake |
|_____
```

```
,-----,
| N° 70 |_____
|-----'
| Nome: EDDY |
| Custo AP: 2 |
| Info: Ataque Lvl de vento |
| Categoria: Wind |
| Aprender de: Mestre Rwolf,Wyd |
|_____
```



```
,-----,
| N° 71 | _____
|-----'
| Nome: ICICLE
| Custo AP: 4
| Info: Ataque Lv2 de água
| Categoria: Water
| Aprender de: CountGoo,Ice Beak
|_____
```

```
,-----,
| N° 72 | _____
|-----'
| Nome: PLATEAU
| Custo AP: 5
| Info: Ataque Lv2 de terra
| Categoria: Earth
| Aprender de: Mestre Rwolf
|_____
```

```
,-----,
| N° 73 | _____
|-----'
| Nome:
| Custo AP:
| Info:
| Categoria:
| Aprender de:
|_____
```

```
,-----,
| N° 74 | _____
|-----'
| Nome:
| Custo AP:
| Info:
| Categoria:
| Aprender de:
|_____
```

```
,-----,
| N° 75 | _____
|-----'
| Nome: FLEX
| Custo AP: 0
| Info: Causa Poison a todos.
| Categoria:
| Aprender de: Mestre Kahn.
|_____
```

```
,-----,
| N° 76 | _____
|-----'
| Nome: FLAME PILLAR
| Custo AP: 8
| Info: Mágica de fogo Lv3
| Categoria: Fire
| Aprender de: Mestre Rwolf,Morph Goo
|_____
```

1.6 - Lista de mágicas

Farei assim que terminar o jogo...

1.7 - Lista de Dragon Skills

Farei assim que terminar o jogo...

1.8 - Lista de inimigos

Eu retirei a lista de inimigos temporariamente para fazê-la separadamente, assim que eu a terminar estarei a colocando novamente no FAQ.

SESSÃO 2 - Guias especiais

Essa sessão trás alguns guias para certas partes do jogo que precisam de algumas explicações mais detalhadas para uma mais rápida e fácil compreensão.

2.1 - Guia dos 12 mestres

Em Breath of Fire IV existem 12 mestres espalhados pelo mundo, e você pode aprender diversas habilidades desses mestres.

Alguns mestres não o deixará ser seu aprendiz facilmente, eles pedirão certas condições para isso, ou apenas deixarão ser seus aprendizes em certas partes do jogo.

Aqui estão algumas dicas do que se precisa fazer para se tornar um aprendiz de algum mestre:

1º - Bem o primeiro passo é claro, você deve encontrar o mestre, eles podem estar em cidades ou locais específicos.

Para saber mais facilmente que é um dos 12 mestres você deve olhar a caixa de texto enquanto estiver conversando com ele, todos os 12 mestres aparecem suas fotos junto a caixa de texto.

- HP
- Power
- Defense
- Wisdom
- CP
- Agility

Os status podem ser aumentados ou diminuídos pelo mestre, e essas mudanças voltam ao normal quando se deixa de ser aprendiz.

Mas isso não é tudo, veja esse exemplo:

- HP +20 Power -1 Agility-3 AP 0
- CP +1 Defense +1 Wisdom +4

Caso seus status modifiquem dessa maneira o bônus ganho quando ocorre o level Up seguirá esse quadro, isso significa que

- Seu Hp, CP, Defense e Wisdom aumentará mais do que aumentaria normalmente se você não estivesse sendo aprendiz de alguns mestre.
- Seu Power e Agility aumentará menos do que normalmente aumentaria caso você não estivesse sendo aprendiz.

Então se você souber utilizar bem esse recurso poderá aumentar o status de seu personagem de acordo com o que você quiser que seja aumentado.

~~~~~ Localização e aprendizado dos mestres ~~~~~

Aqui você verá uma explicação com a localização, os bônus dado por cada mestre e dicas para cumprir todas as condições.

```

,-----,
|Mestre N° 1 |
'-----|
|                                     |
|                                     | Habilidades e Condições |
| Nome: Rwolf                         |-----|
| País: Kurok                         | EDDY    -> Combo de +5 Hits |
| Requerimento: Nenhum                | PLATEAU -> Combo de +10 Hits |
| Bônus: AP+1, Wisdom +1, Power -1    | MAGIC BALL -> Combo de +15 Hits |
| Will:                               |                                     |
| HASTE (Aumenta a velocidade em batalha) |                                     |
|-----|-----|
| Onde o encontrar: Entre em Kurok e fale com ele. |
|-----|-----|
| Solução das condições:                |
|-----,-----|
| - Mais de 5 Hits: |Use ROCK BLAST contra um grupo de inimigos composto |
|                   |por um Red Cap e 5 Caps, eles aparecem no início do |

```

|jogo, isso fará um 6 Hits.

---

- Mais de 10 Hits | Contra o mesmo grupo de inimigos composto por 5 Caps  
| e um Red Cap use a sequência ROCK BLAST>BURN, isso  
| fará um 12 Hits.

---

- Mais de 15 Hits | Contra o chefe Fantam em Faerie Village faça essa  
| sequência SUPER COMBO>WILD SHOT>DOUBLE BLOW, caso  
| a habilidade DOUBLE BLOW esteja em Scias e ele tenha  
| uma espada de +1 Hits você fará em média 18 Hits

---

- Mais de 20 Hits | O modo mais fácil de fazer um combo com mais de 20  
| Hits é continuar até que você tenha pelo menos 5  
| personagens em seu grupo, então faça a sequência REST>  
| VITALIZE>VITALIZE. Você fará mais de hits até com uma  
| certa facilidade.

,-----,  
| Mestre N° 2 |  
'-----|

|                                       | Habilidades e Condições        |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| Nome: Stoll                           |                                |
| País: Hideout                         | STEAL ->Tenha mais de 80 tipos |
| Requerimento: Dê a ele todo seu Zenny | diferentes de itens            |
| Bonús: Agility +1                     | COWARD'S WAY -> Tenha mais de  |
| Will:                                 | 120 diferentes tipos           |
| FILCH(Rouba itens em batalhas)        | de itens.                      |

Onde o encontrar: Em Hideout após jogar o Mini-Game que você deve o  
pegar.

| Solução das condições:

---

- 80 diferentes | Para conseguir 80 tipos de itens nunca venda itens,  
tipos de itens | tente roubar itens com as habilidades FILCH ou PILFER  
| e em Manillos Shops deixe pelo menos um peixe de cada

---

- 120 diferentes | Faça o mesmo que ná condição acima, e pode ficar  
tipos de itens | tranquilo pois todos os tipos de itens contam, como  
| itens, armaduras, armas e acessórios

,-----,  
| Mestre N° 3 |  
'-----|

|                                         | Habilidades e Condições        |
|-----------------------------------------|--------------------------------|
| Nome: Una                               |                                |
| País: Worent                            | PILFER ->Faça mais de 1500     |
| Requerimento: Vença Kahn pela 2° Vez.   | de dano em um combo            |
| Bonús: HP+12, Pwr+2, AP-2, Def+1, Wis-1 | SUPER COMBO -> Faça mais de    |
| Will:                                   | 3000 de dano                   |
| WILD(Ataque+, Mira-)                    | BLITZ-> Mais de 10.000 de dano |

Onde o encontrar: Em Worent após vencer Kahn pela segunda vez volte no  
2° andar da casa do chefe e peça desculpas a Una

| Solução das condições:

```

-----,
| - Mais de 1500 de dano em um combo | Se você conseguiu fazer as duas primeiras condições |
| do mestre Rwolf você com certeza conseguiu fazer + |
| de 1500 de dano |
-----,
| - Mais de 3.000 de dano em um combo | Como a primeira habilidade você terá completado |
| também mais de 3.000 de dano em um ataque de combo |
| caso tenha feito as duas primeiras condições de Rwolf |
-----,
| -Mais de 10.000 de dano em um | Use a sequência SNOOZE>VITALIZE>VIGOR e você irá |
| combo | conseguir fazer mais de 10.000 de dano em um combo. |
-----

```

```

-----,
|Mestre N° 4 |
'-----|

```

|                                          | Habilidades e Condições         |
|------------------------------------------|---------------------------------|
| Nome: Njomo                              |                                 |
| País:                                    | FAERIE ATTACK-> 8 fadas na vila |
| Requerimento: Trabalhe na F.Village      | FAERIE BREATH->12 fadas na vila |
| Bonús: Agility+2,AP+1,Hp-8               | WAR SHOUT-> 16 fadas na vila    |
| Will:                                    | FAERIE CHARGE->20 fadas na vila |
| PIQUE(Todos os counter dão critical hit) |                                 |

Onde o encontrar: Entre em um ponto ? que fica localizado a sudeste de Wyndia,lá procure por uma casa.

Solução das condições:

```

-----,
| - Tenha 8 fadas na sua vila. | Veja como cuidar melhor da sua vila no guia Faerie |
| Village,procure manter o estoque de alimento acima de |
| 50. |
-----,
| - Tenha 12 fadas na sua vila. | Veja como cuidar melhor da sua vila no guia Faerie |
| Village,procure manter o estoque de alimento acima de |
| 50. |
-----,
| - Tenha 16 fadas na sua vila. | Veja como cuidar melhor da sua vila no guia Faerie |
| Village,procure manter o estoque de alimento acima de |
| 50. |
-----,
| - Tenha 20 fadas na sua vila. | Veja como cuidar melhor da sua vila no guia Faerie |
| Village,procure manter o estoque de alimento acima de |
| 50. |
-----

```

```

-----,
|Mestre N° 5 |
'-----|

```

|                                      | Habilidades e Condições          |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| Nome: Momo                           |                                  |
| País: Wyndia                         | SPRAY-> Tenha 25 horas de jogo   |
| Requerimento: Nenhum                 | CLIP-> Tenha 30 horas de jogo    |
| Bonús: HP+8                          | ORACLE-> Tenha 40 horas de jogo  |
| Will:                                | EGGHEAD-> Tenha 50 horas de jogo |
| DROWSE(Recupera HP e AP em BACK ROW) |                                  |

| Onde o encontrar: Dentro do moinho de Wyndia, lá dentro suba por uma  
| escada e fale com ele

| Solução das condições:

-----,  
| -Tenha pelo menos | Não existe uma dica mágica para que você complete  
| 25 horas de jogo | essa condição, você conseguirá sem nenhum problema  
| apenas continuando com a história do jogo.  
| Se você estiver com pressa deixe seu Playstation  
| ligado enquanto estiver dormindo para acelerar o  
| processo.

-----,  
| -Tenha pelo menos | Não existe uma dica mágica para que você complete  
| 30 horas de jogo | essa condição, você conseguirá sem nenhum problema  
| apenas continuando com a história do jogo.  
| Se você estiver com pressa deixe seu Playstation  
| ligado enquanto estiver dormindo para acelerar o  
| processo.

-----,  
| -Tenha pelo menos | Não existe uma dica mágica para que você complete  
| 40 horas de jogo | essa condição, você conseguirá sem nenhum problema  
| apenas continuando com a história do jogo.  
| Se você estiver com pressa deixe seu Playstation  
| ligado enquanto estiver dormindo para acelerar o  
| processo.

-----,  
| -Tenha pelo menos | Não existe uma dica mágica para que você complete  
| 50 horas de jogo | essa condição, você conseguirá sem nenhum problema  
| apenas continuando com a história do jogo.  
| Se você estiver com pressa deixe seu Playstation  
| ligado enquanto estiver dormindo para acelerar o  
| processo.

-----,  
| Mestre N°6 |

-----  
| | Habilidades e Condições  
| Nome: Abness |-----  
| País: Chek |CONCENTRATE->Lute contra 70  
| Requerimento: Encontre o Mud Dragon |inimigos diferentes  
| Bonús: AP+2, Wisdom+4, Power-2, Defense-2 |SANCTUARY->Lute contra 85 tipos  
| Will: |de inimigos diferentes.  
| RECK(Maior chance de aprender Skills) |CELERITY->Lute contra 100 tipos  
|-----

| Onde o encontrar: Em sua casa em Chek após Ershin voltar ao seu grupo.

| Solução das condições:

-----,  
| - Lute contra 70 | Não existe uma dica que avance seu progresso nesse  
| diferentes tipos | sentido, apenas continue com a história do jogo e  
| de inimigos | você naturalmete conseguirá cumprir essa condição.

-----,  
| - Lute contra 85 | Não existe uma dica que avance seu progresso nesse  
| diferentes tipos | sentido, apenas continue com a história do jogo e  
| de inimigos | você naturalmete conseguirá cumprir essa condição.

-----,  
| - Lute contra 100 | Não existe uma dica que avance seu progresso nesse

diferentes tipos | sentido, apenas continue com a história do jogo e |  
de inimigos | você naturalmente conseguirá cumprir essa condição. |  
|-----|

,-----,  
| Mestre N° 7 |  
'-----|

|                                            | Habilidades e Condições         |
|--------------------------------------------|---------------------------------|
| Nome: Marlock                              | -----                           |
| País: Synesta                              | CHARM-> Tenha uma Copper Ball   |
| Requerimento: Tenha Tin Ball ou melhor     | MONOPOLIZE-> Tenha uma Electrum |
| Bonús: HP+16, AP+3, Pw-1, Df-2, Ag-1, Wi-1 | Ball.                           |
| Will:                                      | ROULETTE-> Tenha uma Platinum   |
| GREED (Aumenta Zenny ganho em batalhas)    | Ball                            |

Onde o encontrar: No 3° capítulo quando puder voltar a Synesta siga p/  
lá e fale com ele em sua casa.

Solução das condições:

-----,  
- Copper Ball | Para conseguir a Copper Ball veja a lista das  
localizações das trocas da Lead Ball, você apenas  
pode conseguir todas progredindo no jogo.

-----,  
- Elektrum Ball | Para conseguir a Elektrum Ball veja a lista das  
localizações das trocas da Lead Ball, você apenas  
pode conseguir todas progredindo no jogo.

-----,  
- Platinum Ball | Para conseguir a Platinum Ball veja a lista das  
localizações das trocas da Lead Ball, você apenas  
pode conseguir todas progredindo no jogo

,-----,  
| Mestre N° 8 |  
'-----|

|                                                    | Habilidades e Condições     |
|----------------------------------------------------|-----------------------------|
| Nome: Kyrik                                        | -----                       |
| País: Shikk                                        | MEGAPHONE --> 30 ou + Hits  |
| Requerimento: Combo de 25 ou + hits                |                             |
| Bonús: HP+25, Pwr+3, Def+2, AP-2, Ag-2, Wis-2      | CLEAVE --> 50 ou + Hits     |
| Will: FINALE<br>(Ataques extras com inimigo fraco) | DISEMBOWEL --> 70 ou + Hits |

Onde o encontrar: Em Shikk após a viagem de Barco

Solução das condições:

-----,  
- 30 ou + Hits | Para conseguir fazer mais de 30 Hits use a seguinte  
sequência, SNOOZE seguido de VITALIZE e complementando  
com VIGOR, você conseguirá um combo de 40 ou + Hits

-----,  
- 50 ou + Hits | Para conseguir fazer um combo de 50 ou mais hits use  
a seguinte sequência, TIGER FIST>FAERIE ATTACK>FAERIE  
CHARGE, tendo as 20 fadas em Troos, com essa sequência  
você fará algo em torno de 110 Hits.



| Use a mesma sequência aplicada na condição acima e |  
| - 70 ou + Hits | você também completará essa. |  
| | |  
|-----|

,-----,  
| Mestre N° 9 |  
'-----|

|                                 | Habilidades e Condições         |
|---------------------------------|---------------------------------|
| Nome: Gyosil                    | -----                           |
| País: Lyp                       | Ring of Ice --> 4.000 F. Points |
| Requerimento: 3.000 Fish Points |                                 |
| Bonús: AP +2,HP -8              | Spanner --> 6.000 F. Points     |
| Will: WARD                      |                                 |
| (Conserva alguns itens usados)  | Master's Rod--> 9.500 F. Points |

|Onde o encontrar: Está sentado pescando em Lyp.

| Solução das condições:

-----,  
| Não existe um modo milagroso de se conseguir muitos |  
| Fishing Points,o único modo de os adquirir é sempre |  
| 4.000 Fish Points| pescar muito,não apenas pescando todos os tipos de |  
| peixes,mas também pegando as coroas com os maiores |  
| tamanhos de peixes possíveis. |  
-----|

| Não existe um modo milagroso de se conseguir muitos |  
| Fishing Points,o único modo de os adquirir é sempre |  
| 6.000 Fish Points | pescar muito,não apenas pescando todos os tipos de |  
| peixes,mas também pegando as coroas com os maiores |  
| tamanhos de peixes possíveis. |  
-----|

| Não existe um modo milagroso de se conseguir muitos |  
| Fishing Points,o único modo de os adquirir é sempre |  
| 9.500 Fish Points | pescar muito,não apenas pescando todos os tipos de |  
| peixes,mas também pegando as coroas com os maiores |  
| tamanhos de peixes possíveis. |  
-----|

NOTA: Gyosil não ensina habilidades quando você completa suas condições.  
Quando você completa alguma delas sua recompensa será um acessório  
e dois equipamentos para pesca.

,-----,  
| Mestre N°10 |  
'-----|

|                                        | Habilidades e Condições        |
|----------------------------------------|--------------------------------|
| Nome: Lyta                             | -----                          |
| País: Synesta                          | SUPPLICATION --> Ryu Lv20 ou + |
| Requerimento: Tenha aprendiz em Gyosil | HOLY STRIKE --> Ryu Lv25 ou +  |
| Bonús: AP +1,Wisdom +1,Defesa -1       | RESIST --> Ryu Lv30 ou +       |
| Will: GUARD                            | BENEDICTION --> Ryu Lv35 ou +  |
| (Protege os aliados com baixo HP)      |                                |

|Onde o encontrar: Em Synesta,após ter algum personagem sendo aprendiz  
de Gyosil vá até o orfanato e fale com ela.

| Solução das condições:

| -----  
| Ryu Lv20 ou maior | Essa é uma condição que será obtida naturalmente ao progredir do jogo, não sendo necessária nenhuma dica para se completar essa condição.

| -----  
| Ryu Lv25 ou maior | Essa é uma condição que será obtida naturalmente ao progredir do jogo, não sendo necessária nenhuma dica para completar essa condição.

| -----  
| Ryu Lv30 ou maior | Provavelmente você completará essa condição sem ter que se esforçar muito para isso, mas se mesmo assim você estiver tendo dificuldade em conseguí-la tente usar a dica do inimigo Bot, que pode ser encontrado em Sinchon, a dica pode ser encontrada no passo a passo do jogo.

| -----  
| Ryu Lv35 ou maior | Provavelmente você completará essa condição sem ter que se esforçar muito para isso, mas se mesmo assim você estiver tendo dificuldade em conseguí-la tente usar a dica do inimigo Bot, que pode ser encontrado em Sinchon. A dica pode ser encontrada no passo a passo do jogo.

| -----  
| Mestre N°11 |

|                                            | Habilidades e Condições        |
|--------------------------------------------|--------------------------------|
| Nome: Kahn                                 |                                |
| Pais: Saldine                              | SHOUT --> Tenha 300 lutas      |
| Requerimento: Nenhum                       |                                |
| Bonús: HP+20, Pwr+3, Agl+1, AP-4, Wis-3    | TIGER FIST --> Tenha 500 lutas |
| Will: VALOR<br>(pode reviver quando morto) | FLEX --> Tenha 600 lutas       |

| Onde o encontrar: Encontre-o em um ponto ? a noroeste de Saldine

| Solução das condições:

| -----  
| - 300 Lutas | Não existe nenhum tipo de dica para completar essa condição, e muito provavelmente você não precisará mesmo. Com o progresso do jogo você completará ela tranqüilamente.

| -----  
| - 500 Lutas | Não existe nenhum tipo de dica para completar essa condição, e muito provavelmente você não precisará mesmo. Com o progresso do jogo você completará ela tranqüilamente.

| -----  
| - 600 Lutas | Não existe nenhum tipo de dica para completar essa condição, e muito provavelmente você não precisará mesmo. Com o progresso do jogo você completará ela tranqüilamente.

```
|Mestre N°12 |
'-----|
|                               | Habilidades e Condições |
| Nome: Bunyan                  | -----|
| País: Hut                      | BACKHAND --> 3.000 de dano em |
| Requerimento: Conhecer todos os mestres| apenas 1 ataque. |
| Bonús:Pwr+1,Df+1,Ag+1,Wis+1,HP-16,Wis-3| SHADOWWALK--> 8.000 de dano em |
| Will: VISION                   | apenas 1 ataque. |
|     (100% de acerto em ataques)      | FINAL HOPE--> 12.000 -- / / -- |
|-----|-----|
|Onde o encontrar: No caminho para Highway saia a oeste e suba a montanha |
|                          para o encontrar no topo dela. |
|-----|-----|
```

```
| Solução das condições: |
|-----|-----|
|                               | Essa condição será completada sem que você nem |
| 3.000 de dano em         | perceba. |
| apenas um ataque        | |
|-----|-----|
|                               | Para a completar faça o seguinte,vá até Cliff e lute |
|                               | com o inimigo Eye Goo,use mágicas que aumentem Pwr |
| 8.000 de dano em         | em Ryu até que ele fique com PWR MAX,use mágicas que |
| apenas um ataque        | baixem a defesa em Eye Goo até que ele fique com DEF |
|                               | MIN,então transforme Ryu em Myrmidom e use FOCUS, |
|                               | então no próximo turno ataque o inimigo para ver do |
|                               | que Ryu é capaz. |
|-----|-----|
|                               | Para a completar faça o seguinte,vá até Cliff e lute |
|                               | com o inimigo Eye Goo,use mágicas que aumentem Pwr |
|12.000 de dano em        | em Ryu até que ele fique com PWR MAX,use mágicas que |
| apenas um ataque        | baixem a defesa em Eye Goo até que ele fique com DEF |
|                               | MIN,então transforme Ryu em Myrmidom e use FOCUS, |
|                               | então no próximo turno ataque o inimigo para ver do |
|                               | que Ryu é capaz. |
|-----|-----|
```

NOTA: Quando eu fiz as condições de Bunyan Ryu estava com a espada Feather Sword e no Lv52,caso tenha uma melhor espada ou level as coisas devem ser mais fáceis.

~~~~~ 2.2 - Guia Faerie Village ~~~~~

Você pode começar a fazer a Faerie Village na metade do capítulo 2,um pouco depois de você salvar as fadas de Fantam e seus filhos,uma fada irá aparecer pedindo ajuda a Ryu pois depois de tanto tempo que elas ficaram fora de sua vila elas não sabem mais como fazer sua comunidade crescer.Uma vez podendo entrar na vila você pode voltar a hora que quiser,para isso fale com a fada que sempre fica perto de seu acampamento.

Seu objetivo é até certa parte simples,você deve ensinar a elas como trabalhar em equipe e fazer com que a vila cresça e novas fadas possam nascer.Você precisa apenas dar as ordens e elas irão te obedecer sem problemas.

Mas não é assim tão simples,você deve prestar atenção em certas informações e no status de sua vila para que não ponha tudo a perder,primeiro você deve entender essa tela:

| _Info_ | | | | | | | | | |
|----------|------|--------|-------|-------|---|---|---|---|---|
| _Data_ | | | | | | | | | |
| 1-NORMAL | # 20 | \$ 100 | * 100 | () () | | | | | |
| | | | | () | | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

O quadro acima é o menu principal por onde você vai dar todas as ordens as fadas,ele pode ser acessado falando com a fada principal, que está sempre no centro da vila.

OBS: Os números e símbolos mostrados no quadro acima não estão presentes no jogo,eles foram usados por min apenas para facilitar a legenda.

Essa legenda é para você entender o que cada comando pode fazer:

1 - Esse quadro você pode escolher o nível de trabalho de suas fadas,você tem 4 opções:

HARD - Trabalho duro,os resultados do crescimento de sua vila será alto,mas em compensação o gasto da comida armazenada na sua vila também será maior.

Escolha essa opção apenas se você estiver com muita pressa de que sua vila cresça,pois escolhendo esse nível de trabalho o seu nível de aceitação irá baixar.

NORMAL - Esse é o nível padrão de trabalho,escolhendo essa opção os resultados de crescimento da vila serão em um bom nível,esse é o nível que você deve usar na maioria do tempo.

Escolhendo o nível NORMAL o seu nível de aceitação entre as fadas da vila nunca cairá e ainda poderá crescer dependendo do seu desempenho.

EASY - Escolhendo esse nível de trabalho os resultados do crescimento de sua vila serão baixos,mas em compensação o gasto do estoque de alimento é baixo.

Esse modo apenas é aconselhável de ser usado caso você esteja com o estoque de alimento muito baixo e suas fadas estejam morrendo,pois assim você pode conseguir alimento sem gastar muito do que você tem atualmente.

RELAX - É o nível de trabalho mais baixo possível,com esse nível selecionado o resultado de crescimento será quase zero,o gasto de comida também é quase zero,mas não chega a compensar

NUNCA! JAMAIS! EM NENHUMA HIPÓTESE escolha esse nível de trabalho ou você terminará o game sem que nenhuma casa tenha sido construída.

2 - Nesse quadro pode ser colocadas fadas para que fiquem sem trabalho. Fadas colocadas nesse quadro não ajudarão muito no crescimento,mas seu Style irá aumentar.

As fadas recém nascidas serão postas nesse quadro.

3 - Nesse quadro podem ser colocadas fadas para caçar,caçando as fadas conseguirão alimento para o sustento de sua população.

4 - Nesse quadro podem ser colocadas fadas para que cortem árvores e construam casas.

5 - Nesse quadro você pode colocar fadas para cuidam de uma árvore,para que ele dê frutos

6 - Aqui você pode colocar as fadas para trabalhar em uma das oito casas que podem ser construídas.

- Essa parte da tela mostra sua população atual de fadas

\$ - Essa parte da tela mostra quanto alimento você tem atualmente em estoque.

* - Essa parte da tela mostra o nível de cultura de sua vila.

() ()

() OBS: Isso é pra ser um coração

Esse coração mostra o seu nível de aceitação pelas fadas,e é baseado na felicidade atual de cada fada.

| |
|----------|
| Lazy |
| ----- |
| Diligent |
| ----- |
| Odd |
| _____ |

Ordinary - As fadas do tipo Ordinary são as mais comuns e nascem com uma maior frequência do que as demais, seus atributos são baixos e elas morrem com maior facilidade.

Lazy - As fadas do tipo Lazy não são tão fáceis de nascer quanto as do tipo Ordinary, mas não chega a ser um problema se conseguir ela.
Como o nome já diz elas são preguiçosas e não gostam de trabalho pesado. Coloque essa fada em um trabalho leve como Games e elas ficarão felizes em pouco tempo.

Diligent - Um ótimo tipo de fada, são boas em quase todos os tipos de trabalho, sendo levado como critério principal para cada tipo de trabalho seus status.

Odd - É o tipo de fada mais raro, seus status são geralmente mais altos do que os demais tipos. Como é o tipo de fada mais raro também é a mais difícil de nascer e de morrer, geralmente não se tem mais de 3 fadas desse tipo em sua vila.

~~~~~ Vamos começar ~~~~~

Você inicia com 3 fadas, para começar coloque todas para caçar e selecione o nível de trabalho em Hard, saia da vila e lute um pouco (5 ou 6 lutas devem ser suficientes) então volte para sua vila, faça isso até que você tenha 30 ou 40 no estoque de alimento.

Então agora selecione todas as fadas e mande-as para cortar árvores, após algum tempo você terá um espaço no território de sua vila, então você poderá construir uma casa.

~~~~~ Quadro de avisos ~~~~~

Existe uma placa na entrada da vila, olhando essa placa você fica informado quais mudanças ocorreram desde a última visita que você fez a vila.

É aconselhável que você sempre olhe essa placa quando estiver visitando sua vila.

Esses são os tipos de notícias que você pode ver ao checar o quadro de

avisos.

| |
|-----------------|
| |
| Simpli Graffiti |
| ----- |
| Job Notice |
| ----- |
| Birth Notice |
| ----- |
| Death Notice |
| ----- |

Simpli Graffiti - É uma informação quase que inútil,são apenas alguns comentários estúpidos feitos pelas próprias fadas, algumas vezes pode ser alguma reclamação de alguma fada que não está satisfeita com o seu trabalho atual, vale apenas tentar mudar de trabalho uma fada descontente e colocá-la em outro trabalho.um trabalhado feliz sempre rende mais.

Job Notice - É uma informação muito importante,são as novidades em termo de evolução e ganho de novos trabalhos.

Ex: New itens available

Uma notícia que avisa que seu Item Shop acaba de evoluir e agora possui novos itens.

Job Notice deixa informado qualquer coisa nova que tenha ocorrido em seus trabalhos.

Birth Notice - É a informação que deixa informado se sua vila tem alguma fada recém nascida.É o milagre da vida!!!!.

Death Notice - Infelizmente sua vila também pode sofrer alguma baixa,para que isso não ocorra mantenha seu estoque de alimento sempre alto.

~~~~~ Construindo casas ~~~~~

Assim que suas fadas abrirem caminho pela vila você poderá construir casas nos espaços vazios,a construção de casas é uma coisa indispensável para o crescimento de sua vila em diversos sentidos.

Conforme suas fadas vão abrindo caminho pela vila e construindo casas sua vila cresce em território e também em cultura,o que mais tarde irá gerar novos trabalhos em um maior conhecimento geral de sua vila.



Aqui estão os quatro tipos de animais que você pode encontrar:

Obs: Os nomes dos animais não são esse, apenas é o que eu acho que se parece. Os números de velocidade e resistência é uma avaliação feita por mim e vão de 1 a 5.

| Animal     | Velocidade | Resistência | Melhor carne |
|------------|------------|-------------|--------------|
| Carneiro   | 5          | 2           | Roast        |
| Bola Rocha | 4          | 3           | Flank        |
| Alce       | 3          | 4           | Flank        |
| Boi        | 2          | 5           | Loins        |

Lista de alimentos: Em ordem crescente de qualidade.

|      |       |       |       |
|------|-------|-------|-------|
| 1    | 2     | 3     | 4     |
| Ribs | Roast | Flank | Loins |

~~~~~ Plow(corte de árvores e construção de casa) ~~~~~

Com já foi explicado aqui as fadas cortam árvores e quando uma área ficar disponível você poderá construir uma casa;

~~~~~ Grow Crops(cuidar de árvores) ~~~~~

Esse trabalho consiste em você adubar uma árvore com algum tipo de fertilizante ou até mesmo com peixes, você pode adicionar alguns tipo de fertilizante na quantidade que quiser, e eu ouvi dizer que se pode conseguir ótimos itens nesse trabalho, mas realmente não consegui entender isso muito bem, caso você saiba explicar melhor por favor envie um e-Mail.

~~~~~ Itens(Item Shop) ~~~~~

Na Faerie Village você não apenas ajuda as fadas a crescerem e evoluírem, mas também pode obter alguns benefícios, e o Item Shop é um deles, aqui você pode obter certos itens que são difíceis, ou até impossíveis de serem encontrados em outros locais.

Cada tipo de fada pode gerar diferentes tipos de itens, por isso é bastante aconselhável que você coloque ao mesmo tempo em um Item Shop para que você tenha uma maior variedade de itens ao mesmo tempo.

Conforme você vai evoluindo com sua vila novos itens vão surgindo e o level de seu Item Shop irá aumentar, quando você passar do level 7 você atingirá o level máximo e você não ganhará mais novos itens.

Aqui estão as listas no level máximo de cada tipo de fada.

| Tipo Ordinary | Preço |
|---------------|------------|
| Healing Herb | 20 Zenny |
| Antidote | 12 Zenny |
| Panacea | 100 Zenny |
| Ammonia | 250 Zenny |
| Vitamin | 100 Zenny |
| Wisdom Seed | 800 Zenny |
| Multi Vitamin | 500 Zenny |
| Vitamins | 1000 Zenny |

| Tipo Lazy | Preço |
|---------------|-----------|
| Bird Drop | 2 Zenny |
| Rotten Meat | 2 Zenny |
| Scorched Rice | 2 Zenny |
| Knockout Gas | 100 Zenny |
| Flash Grenade | 100 Zenny |
| Poison Powder | 100 Zenny |

| | |
|-----------|-----------|
| Mouth Gag | 100 Zenny |
| ----- | ----- |
| Spoon | 120 Zenny |
| ----- | ----- |

| | |
|---------------|-------|
| | |
| Tipo Diligent | Preço |
| ----- | ----- |

| | |
|---------------|-----------|
| Healing Herb | 20 Zenny |
| ----- | ----- |
| Antidote | 12 Zenny |
| ----- | ----- |
| Panacea | 100 Zenny |
| ----- | ----- |
| Ammonia | 250 Zenny |
| ----- | ----- |
| Bamboo Rod | 250 Zenny |
| ----- | ----- |
| Vitamin | 100 Zenny |
| ----- | ----- |
| Wisdom Seed | 800 Zenny |
| ----- | ----- |
| Multi Vitamin | 500 Zenny |
| ----- | ----- |

| | |
|----------|-------|
| | |
| Tipo Odd | Preço |
| ----- | ----- |

| | |
|-------------|------------|
| Molotov | 100 Zenny |
| ----- | ----- |
| Electrode | 250 Zenny |
| ----- | ----- |
| Void Sphere | 500 Zenny |
| ----- | ----- |
| Dinamite | 500 Zenny |
| ----- | ----- |
| Icicle | 600 Zenny |
| ----- | ----- |
| Napalm | 800 Zenny |
| ----- | ----- |
| Taser | 1200 Zenny |
| ----- | ----- |
| Belladonna | 200 Zenny |
| ----- | ----- |

É o mesmo que o Item Shop,mas esse vende armas e armaduras,aqui você pode conseguir armas e armaduras realmente boas e que não podem ser conseguidas em outros lugares.

Também como o Item Shop esse shopping vai aumentando o level conforme sua vila vai progredindo,seu level máximo é conseguido após o level 7 e as armas vendidas dependem do tipo da fada que está cuidando da loja.

As armas vendidas no level máximo com cada tipo de fada estão listadas abaixo:

| Tipo Ordinary | Preço |
|---------------|------------|
| Bamboo Stick | 130 Zenny |
| Glass Domino | 220 Zenny |
| Taegum | 3000 Zenny |
| Poison Ward | 2500 Zenny |
| Dream Ring | 3000 Zenny |
| UV Goggles | 3000 Zenny |
| Balance Ring | 3000 Zenny |
| Stunner | 7700 Zenny |

| Tipo Diligent | Preço |
|---------------|------------|
| Bamboo Stick | 130 Zenny |
| Glass Domino | 220 Zenny |
| Speed Boots | 4500 Zenny |
| Wisdom Ring | 5000 Zenny |
| Sage's Frock | 7000 Zenny |
| Winged Boots | 7000 Zenny |
| Titan's Boots | 6000 Zenny |
| Ice Blade | 4200 Zenny |

| Tipo Lazy | Preço |
|---------------|------------|
| Pointed Stick | 10 Zenny |
| Short Skirt | 3200 Zenny |
| Hank's Ring | 6000 Zenny |
| Artemi's Cap | 6000 Zenny |
| Hidden Dagger | 4900 Zenny |
| Hunting Cap | 8000 Zenny |
| Harmonic Ring | 25000 Z |
| Shaman's Ring | 40000 Z |

| Tipo Odd | Preço |
|---------------|------------|
| Manly Clothes | 2000 Zenny |
| Talisman | 300 Zenny |
| Aura Ring | 500 Zenny |
| Life Sandals | 500 Zenny |
| Fire Ward | 2500 Zenny |
| Wind Ward | 2500 Zenny |
| Water Ward | 2500 Zenny |
| Earth Ward | 2500 Zenny |

~~~~~ Inn ~~~~~

O Inn da Farie Village é basicamente igual a qualquer outro Inn que você pode encontrar em quase todas as cidades, Mas existem pequenas diferenças nesse Inn, primeiro, ele é totalmente grátis, bem isso não é uma coisa muito importante pois o preço dos Inns são geralmente muito baixos, mas não deixa de ser uma diferença, pois é claro que depois de tudo que você vem fazendo pelas fadas elas não teriam moral para cobrar de você, não acha.

Outra coisa que é diferente nesse Inn é que como você pode selecionar 3 fadas para cuidarem desse estabelecimento cada uma das fadas tem uma função diferente lá dentro.

Aqui está uma descrição de cada função desempenhada por cada fada:

1° Fada - Cuida do básico do Inn,você pode dormir para recuperar todo seu HP e MP,sem nenhum custo.

2° Fada - A segunda fada que estiver cuidando do Inn pode lhe mostrar diversas estatísticas do seu desempenho no jogo,essas estatísticas são:

- N° de lutas contra monstros.
- N° de vezes que você usou um Inn.
- N° de vezes que você acampou
- A quantidade total de Zenny que você ganhou em todo o jogo.

3° Fada - A terceira fada mostra outros tipos de estatísticas,elas são:

- N° de vezes que você achou um item em um armário alheio.
- N° total de itens que você coletou no jogo.
- N° de vezes que você visitou um Fish Spot.

~~~~~ Search ~~~~~

Nesse trabalho você pode colocar fadas para que saiam pelo mundo a fora à procurar itens por certas regiões,você escolhe o local que você quer que ela vá e ela sairá em busca.

Você pode escolher até tres fadas ao mesmo tempo para ir a procura de itens. Durante o tempo que elas estiverem viajando a procura de itens as fadas não estarão na sua vila e você não as poderá selecionar para outro tipo de trabalho.

Existe uma divisão dos locais,cada um é diferente do outro pelo seu nível de dificuldade,que variam de level 1 até level 5(é claro que quanto maior o level mais difícil será sua fada terminar sua fada.Mas como assim mais difícil,você pode estar perguntando,bem é isso mesmo que você está pensando, suas fadas podem morrer nesse trabalho,e pra falar a verdade esse é o trabalho mais arriscado em termos de chance de morte de suas fadas,então pense bem antes de enviar alguma fada para esse trabalho.

A melhor maneira de se evitar que sua fada morra nesse trabalho é escolher as fadas com maior EN pois esse trabalho requer uma maior força física,se você tiver fadas com mais do 200 de EN você pode mandá-la para esse trabalho sem tantas preocupações,mas é claro o risco não é zero.

Aqui está uma lista com o tempo necessário para que sua fada volte desse trabalho em cada um dos cinco levels:

,-----, ,-----,

| Level | N° de lutas |
|-------|-------------|
| 1 | 8 lutas |
| 2 | 12 lutas |
| 3 | 15 lutas |
| 4 | 17 lutas |
| 5 | 20 lutas |

OBS: Caso algum desses tempos esteja errado por favor me corrija.

Aqui está a lista dos locais possíveis de serem explorados divididos por seus levels:

| Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 |
|---------------|---------|------------|-----------|-------------|
| Wyndia | Ludia | S.Hesperia | Salt Sea | Desert |
| Gloden Plains | Astana | c.Hesperia | N.Islands | Z.Mountains |
| | Shikk | Paedra | | Highlands |

Aqui está uma lista dos itens que podem ser encontrados em cada nível de dificuldade:

| Level 1 | Level 2 | Level 3 | Level 4 | Level 5 |
|------------|--------------|--------------|-------------|--------------|
| Aurum | Bent Screw | Barrier Ring | Deep Diver | Dragon Scale |
| Berries | Burnt Plug | Dancer | Crab | Fish Head |
| Apple | D. Filter | Fork | S.Vitamin | Ginseng |
| Belladonna | Diamond Ring | Ivory Dice | Protein | Moon Tears |
| Chopsticks | Glass Shard | M.Vitamin | Fat Frog | Power Food |
| Scorched R | Rusty Pipe | Platinun Top | Life Shard | Spirit Ring |
| Spoon | Iron Scraps | Straw | Magic Shard | Swallow Eye |
| Toothpick | Old Tire | Swisher | Life Bangle | Wisdom Seed |

~~~~~ Music ~~~~~

Nesse trabalho você pode ouvir todas as músicas do jogo(contanto que você já as tenha ouvi-do durante o jogo,e a cada certa quantidade de lutas você ganhará novas músicas para ouvir.

1° Fada - Permite que você ouça as músicas do jogo.

2° Fada - Canta uma músca exclusiva das fadas,você não entenderá nada.

~~~~~ Art ~~~~~

Aqui você pode ver desenhos de diversos personagens do jogo,para ganhar mais desenhos você deve progredir no jogo e lutar bastante.

~~~~~ Aurum ~~~~~

Aqui você pode comprar Aurum e fazer muito dinheiro com isso,dependendo da cotação do Aurum,a dica é comprar a preço baixo e vender a preço alto para obter lucro. ( NOSSA !! QUANTA SABEDORIA !!!)

1° Fada - Pode vender aurum e comprar,o preço do Aurum sempre muda quando se luta.

2° Fada - Essa fada funciona como uma conselheira,ela diz se os preços irão subir ou baixar,e o momento exato de se comprar ou vender,para essa posição escolha fadas com alto KN (Knowledge)de preferência 255, assim seus palpites serão melhores e você terá maior chance de fazer dinheiro.

3° Fada - Essa fada pode trocar seus Auruns por algumas Sementes(Seeds),a lista das sementes é a seguinte:

| Semente      | Auruns |
|--------------|--------|
| Fire Seed    | 8      |
| Water Seed   | 8      |
| Earth Seed   | 8      |
| Wind Seed    | 8      |
| Vigor Seed   | 8      |
| Spirit Seed  | 8      |
| Phoenix Seed | 8      |
| Holy Seed    | 8      |

~~~~~ Games ~~~~~

Esse é a mais divertida de todas as profissões, aqui você pode jogar Mini-Games com as fadas e conseguir alguns prêmios por isso.

1° Fada - Joga Kecak com você, que é um jogo onde o ritmo é que importa, você deve apertar quando necessário os botões círculo e Triângulo. Ao fim do jogo sua pontuação é somada e você pode ganhar alguns prêmios, a maior pontuação possível é 1500, e sua recompensa é um Harmonic Ring(só isso !!).

2° Fada - A segunda fada pode mudar o nome de qualquer um de seus personagens ou os nomes das fadas.

3° Fada - A terceira fada joga com você Rock, Scissors and Paper, que é o mesmo pedra papel e tesoura. As regras são as mesmas, pedra vence tesoura, tesoura vence papel e papel vence pedra.

Cada vez que você a ganha você recebe um número de pontos baseados em quantas cartas suas sobraram, mas caso você perca seus pontos voltarão ao zero.

Aqui está a lista do que se pode conseguir trocando pelos pontos ganhos.

| Prêmio | Pontos |
|---------------|--------|
| Multi Vitamin | 1 |
| Dress Shoes | 2 |
| 1000 Zenny | 4 |
| Midas Stone | 8 |
| 10.000 Zenny | 15 |
| Soul Ring | 30 |

~~~~~ Bonds ~~~~~

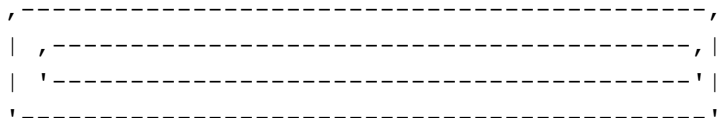
Aqui você pode praticamente comprar sua vida, porque comprando "Insurance" você evita o Game Over, pois quando você morrer será automaticamente levado para a Faerie Village. O único problema é que parte do dinheiro ganho em lutas será perdido.

~~~~~ 2.3 - Guia de pescaria ~~~~~


NOTA: Caso você saiba qual o nome da pontuação 9.999 por favor me avise.

~~~~~ Lançando a isca ~~~~~

A primeira coisa que se deve saber para se começar a pescar é como lançar a isca na água,primeiramente ao entrar no Fish Spot mova Ryu para uma das margens e aperte X,com isso Ryu levantará a vara de pesca e uma barra de força localizada na parte inferior da tela começara a se mover,veja gráfico:



O medidor interior mostra a força que a isca será lançada,quanto mais cheio o medidor mais longe a isca será lançada(essa força pode variar dependendo da vara de pesca que está sendo usada). Sendo lançada a isca cairá,e de preferência na água,mas outras coisas podem ocorrer,como sua isca cair na margem oposta,fora da água,desse modo você muito provavelmente perderá sua isca ao tentar movê-la de volta,caso isso ocorra precione o botão triangulo e sua isca voltará automaticamente.

Outra coisa que também pode ocorrer é você lançar a isca longe demais e essa cair fora do cenário,mas não se preocupe com isso pois desse modo sua isca não será perdida. Então agora que você já sabe como lançar a isca à água seu próximo passo é ...

~~~~~ Movendo a isca ~~~~~

Agora que você já sabe como colocar a isca ná água seu próximo passo é saber como mover a isca de modo que isso atraia o peixe até ela,para isso você deve mover a isca com o botão X,que move a isca de volta,e mover para a esquerda ou direita,para fazer um certo ritmo nesse processo de mover a isca,e é isso que vai atrair o peixe.

Para ter um melhor entendimento sobre como mover a isca em um ritmo que atraia o peixe eu o aconselho tentar o tutorial do próprio jogo,que o ensina como usar as 4 técnicas especiais.

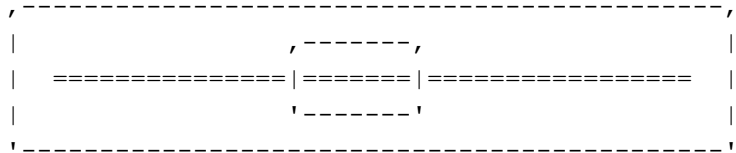
Mas não é tudo flores só porque você já sabe como lançar e mover a isca, um dos problemas que pode ocorrer quando sua isca estiver ná agua é ela afundar muito,e isso depende do tipo de isca que está sendo usado,pois algumas iscas afundam mais rápido que outras.Então para evitar que sua isca se perca no fundo d'água é aconselhável que você aperte triângulo para que a isca volte a Ryu.

Seja cuidadoso com suas iscas para não ficar sem poder pescar.

Seu próximo passo é ...

~~~~~ Pegando o peixe ~~~~~

Quando você souber como usar o ritmo para atrair o peixe você provavelmente pegará um peixe, quando o peixe agarrar a isca ele começará a lutar com você, é aí que você deve saber como puxar para fora da água, para isso você deve prestar atenção no medidor de tensão da linha, veja gráfico abaixo.



A linha interior mostra a força que você está usando para trazer o peixe até a margem, não use muita força para não partir a linha com a pressão, e também não deixe muita linha para não deixar o peixe ir embora e o pior, levando sua isca junto.

O quadrado que fica no centro dessa linha é um medidor que diz exatamente a força que você deve usar para pegar o peixe (o tamanho desse medidor pode variar de uma vara para outra, por isso você pode ter problemas em se acostumar quando for mudar de vara de pesca, mas conseguindo manter o medidor de pressão dentro do quadrado central você pegará o peixe com certeza.

Uma última coisa a ser notada é que abaixo do medidor de tensão existe uma pequena barra de cor vermelha, que serve como um medidor da força do peixe, quanto maior mais forte e resistente o peixe é, e o melhor de tudo, também será maior, o que proporciona uma maior pontuação.

Então quando você trouxer o peixe até a margem, pronto, você pegou um peixe.

Isso é tudo que posso ensinar, e provavelmente tudo que você precisa saber para começar a pescar, divirta-se.

~~~~~ Informação adicional ~~~~~

Aqui você terá apenas algumas informações adicionais sobre os peixes, a listagem dos equipamentos de pesca, os Fish spots e peixes.

~~~~~ Lista de iscas ~~~~~

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
| -----                  | -----               |
| Tipo Spinner           | Tipo Minnow         |
| -----                  | -----               |
| -----, -----,          | -----, -----,       |
| Level 1     Silver Top | Level 1     Floater |

|         |              |
|---------|--------------|
| Level 2 | Gold Top     |
| Level 3 | Platinum Top |

|         |            |
|---------|------------|
| Level 2 | Hanger     |
| Level 3 | Deep Diver |

Tipo Winder

Tipo Frog

|         |         |
|---------|---------|
| Level 1 | Twister |
|---------|---------|

|         |           |
|---------|-----------|
| Level 1 | Baby Frog |
|---------|-----------|

|         |         |
|---------|---------|
| Level 2 | Warbler |
|---------|---------|

|         |      |
|---------|------|
| Level 2 | Toad |
|---------|------|

|         |        |
|---------|--------|
| Level 3 | Dancer |
|---------|--------|

|         |          |
|---------|----------|
| Level 3 | Fat Frog |
|---------|----------|

Tipo Topper

Tipo Worm

|         |        |
|---------|--------|
| Level 1 | Popper |
|---------|--------|

|         |          |
|---------|----------|
| Level 1 | Straight |
|---------|----------|

|         |         |
|---------|---------|
| Level 2 | Flattop |
|---------|---------|

|         |      |
|---------|------|
| Level 2 | Tail |
|---------|------|

|         |         |
|---------|---------|
| Level 3 | Swisher |
|---------|---------|

|         |      |
|---------|------|
| Level 3 | Crab |
|---------|------|

Tipo Ultimate

Spoon

King Frog

~~~~~ Lista de varas de pesca ~~~~~

Esse quadro é uma avaliação feita por min sobre cada vara de pescar.

| Nome | Resistência | Distância | Manuseio | Lv Força |
|------|-------------|-----------|----------|----------|
|------|-------------|-----------|----------|----------|

~~~~~

Wooden	Baixa	Curta	Fácil	1
Bamboo	Baixa	Média	Difícil	2
Deluxe	Média	Curta	Fácil	2
Spanner	Média	Média	Fácil	3
Angling	Médio	Média	Fácil	MAX
Master	Alta	Longa	Fácil	MAX

NOTA: A resistência é em releção com a linha.

NOTA 2: A distância é em relação à distância que lança a isca.

\*\*\*\*\* Lista de Fish Spots \*\*\*\*\*

Aqui você fica sabendo como encontrar os Fish Spots e o que encontrar neles.

```

-----
| Spots Tipo River(rio) |
-----

```

```

-----
| River Spot 1 |
-----
| LOCALIZAÇÃO: Em um ponto ? a leste de Sarai |
| | |
| PEIXES: Jellyfish,Sweetfish,Trout,RaibowTrout |
| | |
-----

```

```

-----
| River Spot 2 |
-----
| LOCALIZAÇÃO: Fale com o cara de peixe em Kasq |
| Woods e ele irá abrir. |
| PEIXES: Jellyfish,Browntail,Trout.RaibowTrout |
| Salmon. |
-----

```

```

-----
| River Spot 3 |
-----
| LOCALIZAÇÃO: Dentro da floresta onde Fu-Lu fugiu |
| de Yohn e saia pela saída a sul. |
| PEIXES: Sweetfish,Browntail,Trout,RaibowTrout, |
| Bullcat,Sturgeon,Salmon. |
-----

```

```

-----
| Spots Tipo Lake(lago) |
-----

```



-----,  
| Lake Spot 1 |  
-----,  
| LOCALIZAÇÃO: Fica localizado em um ponto ? entre |  
| Synesta e Wharf. |  
| PEIXES: Jellyfish,Piranha,Bass,Blue Gill,Martian, |  
Squid.

-----,  
| Lake Spot 2 |  
-----,  
| LOCALIZAÇÃO: Encontrado perto da vila de Lyp. |  
| |  
| PEIXES: Piranha,Bass,Blue Gill,Black Bass,Martian|  
Squid,Dorado

-----,  
| Lake Spot 3 |  
-----,  
| LOCALIZAÇÃO: Fale com um pescador em Chiqua e ele |  
| o informará a localização. |  
| PEIXES: Jellyfish,Black Bass,Angelfish,Martian |  
Squid,Dorado,Barandy.

-----,  
| Spots Tipo Ocean(Oceano||  
-----

-----,  
| Ocean Spot 1 |  
-----,  
| LOCALIZAÇÃO: Localizado em um ponto ? entre Shyde |  
| e um outro ponto ? a sul. |  
| PEIXES: Man-o'-War,Flyingfish,Blowfish,Sea Bream |  

-----,  
| Ocean Spot 2 |  
-----,  
| LOCALIZAÇÃO: Localizado em uma ilha a noroeste de |  
| Lyp,use o barco de Kyrik para chegar. |  
| PEIXES: Man-o'-War,Bonito,Sea Bass,Flatfish, |  
Octopus,Spearfish,Whale.

-----,  
| Ocean Spot 3 |  
-----,  
| LOCALIZAÇÃO: Entre em um ponto ? norte de Highway |  
| e dentro saia a oeste. |  
| PEIXES: Flyingfish,Sea Bass,Flatfish,Octopus, |  
Bonito,Angler.

-----,  
Outros Spots

```

-----,
| Chamba Spot 1 |
-----,
| LOCALIZAÇÃO: Volte a N.Chamba no cap III e der- |
| rote o chefe Angler,após,esse local vira um Spot |
| PEIXES: Jellyfish,Bullcat,Acheron. |
| |
-----,

```

```

-----,
| Saldine Spot |
-----,
| LOCALIZAÇÃO: É localizado automaticamente ao |
| progredir no jogo. |
| PEIXES: Blowfish,Moorfish,Sea Bream,Black Porgy |
| |
-----,

```

\*\*\*\*\* Lista de peixes \*\*\*\*\*

Quando se pesca um peixe de um determinado tamanho você ganha uma coroa que fica marcada ao lado dele na tela DATA,isso significa que você pegou um peixe de um tamanho acima da média

LEGENDA (para as iscas)

- W - Winder
- T - Topper
- M - Minnow
- S - Spinner
- F - Frog
- @ - Worm

```

-----,
| N°-1 J|E|L|L|Y|F|I|S|H |
-----,
| TAMANHO MÉDIO | 22 cm |
-----,
| TAMANHO P/COROA | 32 cm |
-----,
| LOCAL ENCONTRADO | Qualquer |
-----,
| ISCA USADAS | T,M,W,S,F,@ |
-----,
| PROFUNDIDADE | Média |
-----,
| EFEITO COMO ITEM | Rec. 50 HP |
-----,

```

```

-----,
| N°-2 P|I|R|A|N|H|A |
-----,

```

TAMANHO MÉDIO	30 cm
TAMANHO P/COROA	42 cm
LOCAL ENCONTRADO	Deserto
ISCA USADAS	T, M, W, S, F, @
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Rec.150 HP

| N°-3 B|A|S|S |

TAMANHO MÉDIO	45 cm
TAMANHO P/COROA	61 cm
LOCAL ENCONTRADO	Deserto
ISCA USADAS	T, M, F, @
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Rec. 500 HP

| N°-4 B|L|U|E G|I|L|L |

TAMANHO MÉDIO	37 cm
TAMANHO P/COROA	51 cm
LOCAL ENCONTRADO	Qualquer
ISCA USADAS	W, S, F, @
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Efeito mágico

| N°-5 S|W|E|E|T|F|I|S|H |

TAMANHO MÉDIO	18 cm
TAMANHO P/COROA	25 cm
LOCAL ENCONTRADO	Deserto
ISCA USADAS	T, M, W, S, F, @

PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Rec. 5 AP

N°-6 B|R|O|W|T|A|I|L

TAMANHO MÉDIO	52 cm
TAMANHO P/COROA	70 cm
LOCAL ENCONTRADO	Wyndia
ISCA USADAS	T,M,W,S
PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Aumenta defesa

N°-7 B|L|A|C|K|B|A|S|S

TAMANHO MÉDIO	52 cm
TAMANHO P/COROA	70 cm
LOCAL ENCONTRADO	North Islands
ISCA USADAS	T,M,W,F
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Rec. 1200 HP

N°-8 A|N|G|E|L|F|I|S|H

TAMANHO MÉDIO	22 cm
TAMANHO P/COROA	30 cm
LOCAL ENCONTRADO	Z.Mountains
ISCA USADAS	T,M,W,F,S,@
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Revive aliado

N°-9 T|R|O|U|T

TAMANHO MÉDIO	30 cm
TAMANHO P/COROA	42 cm
LOCAL ENCONTRADO	Deserto
ISCA USADAS	T, M, W, F, S, @
PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Rec. 10 AP

N°-10 R|A|I|B|O|W T|R|O|U|T

TAMANHO MÉDIO	52 cm
TAMANHO P/COROA	70 cm
LOCAL ENCONTRADO	Qualquer
ISCA USADAS	T, M, W, S
PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Aumenta a força

N°-11 B|U|L|L|C|A|T

TAMANHO MÉDIO	60 cm
TAMANHO P/COROA	77 cm
LOCAL ENCONTRADO	Z. Mountains
ISCA USADAS	T, M, W, F
PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Efeito mágico

N°-12 M|A|R|T|I|A|N S|Q|U|I|D

TAMANHO MÉDIO	52 cm
TAMANHO P/COROA	72 cm
LOCAL ENCONTRADO	Qualquer
ISCA USADAS	M, W, @

PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Efeito mágico

N°-13 D|O|R|A|D|O

TAMANHO MÉDIO	67 cm
TAMANHO P/COROA	92 cm
LOCAL ENCONTRADO	North Islands
ISCA USADAS	T,M,F,@
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Rec 800HP/todos

N°-14 S|A|L|M|O|N

TAMANHO MÉDIO	105 cm
TAMANHO P/COROA	141 cm
LOCAL ENCONTRADO	Wyndia
ISCA USADAS	T,M,F,@
PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Rec 30AP/todos

N°-15 B|A|R|A|N|D|Y

TAMANHO MÉDIO	150 cm
TAMANHO P/COROA	191 cm
LOCAL ENCONTRADO	Z.Mountains
ISCA USADAS	F,@
PROFUNDIDADE	Média
EFEITO COMO ITEM	Rec HP+status

N°-16 S|T|U|R|G|E|O|N

TAMANHO MÉDIO	165 cm
TAMANHO P/COROA	227 cm
LOCAL ENCONTRADO	North Islands
ISCA USADAS	F, @
PROFUNDIDADE	Raza
EFEITO COMO ITEM	Revive todos

,-----,  
|N°-17 M|A|N|-O'-W|A|R |  
,-----,

TAMANHO MÉDIO	22 cm
TAMANHO P/COROA	30 cm
LOCAL ENCONTRADO	Qualquer
ISCA USADAS	T, M, F, @, W, S
PROFUNDIDADE	Funda
EFEITO COMO ITEM	Rec 50 HP

,-----,  
|N°-18 F|L|Y|I|N|G F|I|S|H |  
,-----,

TAMANHO MÉDIO	26 cm
TAMANHO P/COROA	36 cm
LOCAL ENCONTRADO	Ludia
ISCA USADAS	T, M, F, @, S, W
PROFUNDIDADE	Funda
EFEITO COMO ITEM	Rec 100HP+cure

,-----,  
|N°-19 B|L|O|W|F|I|S|H |  
,-----,

TAMANHO MÉDIO	37 cm
TAMANHO P/COROA	52 cm
LOCAL ENCONTRADO	Ludia
ISCA USADAS	T, M, F, @, S, W
PROFUNDIDADE	Funda

-----  
| EFEITO COMO ITEM | Cura Poison |  
-----

-----  
| N°-20 M|O|O|R|F|I|S|H |  
-----

-----  
| TAMANHO MÉDIO | 22 cm |  
-----  
| TAMANHO P/COROA | 24 cm |  
-----  
| LOCAL ENCONTRADO | Saldine |  
-----  
| ISCA USADAS | T,M,F,@,W,S |  
-----  
| PROFUNDIDADE | Funda |  
-----  
| EFEITO COMO ITEM | Revive com 1 HP |  
-----

-----  
| N°-21 S|E|A| B|A|S|S |  
-----

-----  
| TAMANHO MÉDIO | 52 cm |  
-----  
| TAMANHO P/COROA | 64 cm |  
-----  
| LOCAL ENCONTRADO | Salt Sea |  
-----  
| ISCA USADAS | T,M,F,@,W,S |  
-----  
| PROFUNDIDADE | Funda |  
-----  
| EFEITO COMO ITEM | Rec 400 HP |  
-----

-----  
| N°-22 F|L|A|T|F|I|S|H |  
-----

-----  
| TAMANHO MÉDIO | 37 cm |  
-----  
| TAMANHO P/COROA | 54 cm |  
-----  
| LOCAL ENCONTRADO | Salt Sea |  
-----  
| ISCA USADAS | T,M,W,S |  
-----  
| PROFUNDIDADE | Funda |  
-----  
| EFEITO COMO ITEM | Cura Status |  
-----

-----  
| N°-23 S|E|A| B|R|E|A|M |  
-----

-----  
| TAMANHO MÉDIO | 52 cm |  
-----



TAMANHO P/COROA	67 cm
LOCAL ENCONTRADO	Saldine
ISCA USADAS	T,M,F,@
PROFUNDIDADE	Funda
EFEITO COMO ITEM	Rec 30 AP

,-----,  
|N°-24 O|C|T|O|P|U|S |  
'-----'

TAMANHO MÉDIO	60 cm
TAMANHO P/COROA	81 cm
LOCAL ENCONTRADO	Salt Sea
ISCA USADAS	M,@,W
PROFUNDIDADE	Funda
EFEITO COMO ITEM	Causa Poison

,-----,  
|N°-25 B|O|N|I|T|O |  
'-----'

TAMANHO MÉDIO	90 cm
TAMANHO P/COROA	117 cm
LOCAL ENCONTRADO	S.Levant
ISCA USADAS	T,M,@
PROFUNDIDADE	Funda
EFEITO COMO ITEM	Rec todo HP

,-----,  
|N°-26 B|L|A|C|K| P|O|R|G|Y |  
'-----'

TAMANHO MÉDIO	52 cm
TAMANHO P/COROA	73 cm
LOCAL ENCONTRADO	Saldine
ISCA USADAS	T,M,F,@
PROFUNDIDADE	Funda

| EFEITO COMO ITEM | Rec 100 AP |  
'-----'

,-----,  
|N°-27 A|N|G|L|E|R |  
'-----'

,-----,  
| TAMANHO MÉDIO | 105 cm |  
|-----|  
| TAMANHO P/COROA | 134 cm |  
|-----|  
| LOCAL ENCONTRADO | S.Levant |  
|-----|  
| ISCA USADAS | T,M,F,@ |  
|-----|  
| PROFUNDIDADE | Funda |  
|-----|  
| EFEITO COMO ITEM | Efeito mágico |  
'-----'

,-----,  
|N°-28 S|P|E|A|R|F|I|S|H |  
'-----'

,-----,  
| TAMANHO MÉDIO | 142 cm |  
|-----|  
| TAMANHO P/COROA | 150 cm |  
|-----|  
| LOCAL ENCONTRADO | Salt Sea |  
|-----|  
| ISCA USADAS | T,M,W,S |  
|-----|  
| PROFUNDIDADE | Funda |  
|-----|  
| EFEITO COMO ITEM | 1500HP p/todos |  
'-----'

,-----,  
|N°-29 W|H||L|E |  
'-----'

,-----,  
| TAMANHO MÉDIO | 187 cm |  
|-----|  
| TAMANHO P/COROA | 261 cm |  
|-----|  
| LOCAL ENCONTRADO | Salt Sea |  
|-----|  
| ISCA USADAS | T,M,W,S |  
|-----|  
| PROFUNDIDADE | Funda |  
|-----|  
| EFEITO COMO ITEM | Rec HP+status |  
'-----'

,-----,  
|N°-30 A|C|H|E|R|O|N |  
'-----'

,-----,  
| TAMANHO MÉDIO | 37 cm |  
|-----|

```
| TAMANHO P/COROAO | 45 cm |
|-----|-----|
| LOCAL ENCONTRADO | Chamba |
|-----|-----|
| ISCA USADAS | T,M,F,@,W,S |
|-----|-----|
| PROFUNDIDADE | ?????? |
|-----|-----|
| EFEITO COMO ITEM | Causa Poison |
|-----|-----|
```

#####  
& Sessão 3 - Extras do jogo &  
#####

### ##### 3.1 - Manillo Shop #####

O Manillo Shop é uma coisa que vai te ajudar bastante durante o progresso do jogo,pois eles podem vender a você ótimos itens,que você nem sempre encontrará em outros lugares,mas o comércio do Manillo Shop é diferente dos demais shoppings,pois nele você não pagará dinheiro pelos itens,mas sim peixes.Os Manillos podem ser encontrados em diversas cidades espalhadas pelo jogo.

Outra diferença desse shop para os outros é que você pode ter um rebolso de tudo que você gastou,pois cada vez que você compra algum item você ganha alguns "STAMPS",que a cada 20 Stamps você ganha um Stamp Card, que é o que pode ser trocado pelos itens especiais(esse podem ser trocados em qualquer dos manillos)

Veja a lista dos itens raros e quantos Stamp Cards são necessários:

Magic Shard	- 3 Cards
Power Food	- 3 Cards
Swallow Eye	- 3 Cards
Fish-Head	- 3 Cards
Coupons	- 25 Cards
Dragon Tear	- 50 Cards
Linked Pole	- 75 Cards
Render	- 99 Cards

Você pode achar difícil conseguir os Stamp Cards,mas tendo paciência e pescando bastante você conseguirá.

### ##### 3.2 - Trocas da Lead Ball #####

A Lead Ball é um tesouro que pode ser comprado no início do jogo,e com o passar do jogo você poderá trocá-la por versões mais evoluídas até que você ganhe a versão mais evoluída dela.

Mas o verdadeiro motivo que se pode ter para se ganhar todas as versões da Lead Ball é pois Marlok, um dos 12 mestres do jogo ensina suas habilidades dependendo de qual versão da Lead Ball, sendo necessário para aprender todas suas habilidades ter a versão mais evoluída.

Veja a listagem com a localização de onde se pode trocar a Lead Ball.

- Lead Ball - Compre em Sarai por 158 Zenny
- Bronze Ball - Pode ser trocada com um homem em Shyde
- Iron Ball - Pode ser trocada com um homem em Shrine
- Brass Ball - Pode ser trocada com um prisioneiro no calabouço de Wyndia
- Tin Ball - Siga para Crash no capítulo 3 e troque com um garoto
- Copper Ball - Troque com uma criança do orfanato de Synesta (Cap 3)
- Silver Ball - Troque com um homem em uma casa em Shikk
- Electrum Ball - Pode ser trocada com um cabaça de peixe em Chiqua
- Gold Ball - Pode ser trocada com uma mulher em Sonne (apenas com Ryu)
- Platinnum Ball - Após ter um Clear Game volte em Abandoned Village e troque com um garoto.

### 3.3 - Fazendo armaduras para Ershin

Em um certo momento do jogo, quando você for para Mt. Glom, você encontrará um homem que fará uma réplica da espada King's Sword, para ajudar a salvar Cray, Após esse episódio esse mesmo homem poderá te ajudar mais, não fazendo espadas, mas fazendo armaduras para Ershin, para isso você deve ter os elementos necessários para que ele faça a armadura, você deve escolher 3 elementos para serem combinados e assim fazer a armadura.

Existem um total de 7 elementos que podem ser combinados para fazer armaduras, eles são:

- Iron Scraps
- Glass Shard
- Bent Screw
- Old Tire
- Dirty Filter
- Burnt Plug
- Rusty Pipe

Abaixo você tem a listagem de quais armaduras podem ser feitas com cada elemento:

Bent Screw	+ Bent Screw	+ Iron Scraps	= Light Armor	
Bent Screw	+ Iron Scraps	+ Iron Scraps	= Heavy Armor	
Bent Screw	+ Bent Screw	+ Bent Screw	= Lightning	
Bent Screw	+ Iron Scraps	+ Glass Shard	= Stout Mail	
Bent Screw	+ Dirty Filter	+ Glass Shard	= Quicksilver	
Dirty Filter	+ Iron Scraps	+ Burnt Plug	= Booster	
Glass Shard	+ Glass Shard	+ Glass Shard	= Psychometer	
Dirty Filte	+ Rusty Pipe	+ Glass Shard	= Panzer	
Rusty Pipe	+ Old Tire	+ Glass Shard	= Maelstrom	
Burnt Plug	+ Rusty Pipe	+ Glass Shard	= Gravedigger	
Old Tire	+ Iron Scraps	+ Bent Screw	= Orihalcyon	

```

| Iron Scraps + Iron Scraps + Iron Scraps = Mithril Rig |
| Burnt Plug + Burnt Plug + Burnt Plug = Fire Rig |
| Dirty Filter + Dirty Filter + Dirty Filter = Whirlwind |
| Rusty Pipe + Rusty Pipe + Rusty Pipe = Water Rig |
| Old Tire + Old Tire + Old Tire = Earth Rig |
| Glass Shard + Glass Shard + Bent Screw = Spirit Armor |
| Burnt Plug + Burnt Plug + Glass Shard = Flame Armor |
| Dirty Filter + Dirty Filter + Glass Shard = Wind Armor |
| Rusty Pipe + Rusty Pipe + Glass Shard = Hydro Armor |
| Old Tire + Old Tire + Glass Shard = Earth Armor |
| Old Tire + Glass Shard + Iron Scraps = Defender |
'-----'

```

Obrigado a Boy 123 por essa listagem.

3.4 - Melhores equipamentos

Abaixo você verá a listagem dos melhores equipamentos de cada um dos 6 personagens de Breath of Fire 4.

```

,-- Ryu -----,      ,-- Cray -----,
|               |      |               |
| Arma          |      | Arma          |
|               |      |               |
| Goo King Sword - Pwr 152 | | Nunchaku - Pwr 145 |
| Royal Sword - Pwr 96 | | Linked Pole - Pwr 133 |
|               |      |               |
| Armadura     |      | Armadura     |
|               |      |               |
| Royal Armor - Def 102 | | Gideon's Garb - Def 93+10 Atq |
'-----'          '-----'

```

NOTA: A espada Royal Sword de Ryu pode ser considerada mais poderosa que a Goo King Sword por ser uma espada de 2 Hits.

```

,-- Nina -----,      ,-- Ershin -----,
|               |      |               |
| Arma          |      | Arma          |
|               |      |               |
| Ouroburos - Pwr 96 | | Mass Driver - Pwr 104 |
|               |      |               |
| Armadura     |      | Armadura     |
|               |      |               |
| Angel's Vest - Def 94 | | Chopam Plate - Def 50 |
'-----'          '-----'

```

```

,-- Scias -----,      ,-- Ursula -----,
|               |      |               |
| Arma          |      | Arma          |
|               |      |               |
| Cleaver - Pwr 119 | | Culverin - Pwr 110 |
| Render - ??????? | |               |
'-----'          '-----'

```

Armadura		Armadura
King's Armor- Def 100		Angel's Vest - Def 94
-----		-----

NOTA: A espada Render pode se transformar na mais poderosa do jogo, pois sua força aumenta conforma o seu número de batalhas.

NOTA @: A arma Culverin atinge todos os inimigos.

3.5 - Inimigos especiais

Aqui você vê alguns inimigos que por alguma razão são especiais, ele pode ser difícil de ser derrotado, dar uma alta quantidade de EXP, ter itens importantes, ou até mesmo ser apenas difícil de ser encontrado, você vê também um guia de como derrotá-los.

```

,--- C H O P A N -----,
|
| HP:    10.000      Importância: Tem ótimos equipamentos
| EXP:    4.000      para Ershin.
| Zenny:  5.000
| Itens:  Mass Driver
|         Chopam Plate
|
| Esse inimigo aparece raramente no caminho para Fou Lu's Tomb.
| Ele pode parecer invencível a primeira vista, pois seus dois
| primeiros turnos ele usa um sistema de defesa que o deixa sim
| invencível, mas que no terceiro turno é desativado, então você
| terá apenas dois turnos para o abater, use magias do tipo Pwr
| up para aumentar o ataque de seu grupo durante os turnos em
| que ele estiver invencível, e quando ele baixar a guarda use
| a sequência SHINNING BLADE>HADOWWALK>SUPERCOMBO, caso isso não
| seja suficiente para o derrotar use isso novamente no turno
| seguinte para o fazer.
|-----|

```

```

,--- T R U N K E D -----,
|
| HP:    30.000      Importância: nenhuma
| EXP:    5.000
| Zenny:  1.000
| Itens:  Ivory Dice
|         Berries
|
| Esse é um inimigo bastante difícil de ser derrotado, e precisa
| de uma estratégia mais elaborada para o derrotar, ele aparece
| em Abandoned Village, e sempre em grupo de 6, tem um alto HP
| e ainda recupera 15.000 HP por turno, tendo ainda que ser
| derrotado com certa velocidade para que ele não escape.
|
| O que você precisa para o derrotar:
|
| MEGAPHONE - Dê essa habilidade para Nina.
| FAERIE CHARGE - também para Nina, tenha 20 fadas em Barracks.
|-----|

```

| LAST RESORT - Dê isso para Ursula,tenha arma Culverin com ela |  
| TRIPLE BLOW - Dê para Ursula. |  
| TIGER FIST - Dê para Scias,tenha arma Slicer com Scias. |  
| tenha também alguns itens Ginseng(por volta de 30) |  
| |  
| Estratégia: |  
| |  
| Com Nina use MEGAPHONE nos dois primeiros turnos,com Scias |  
| use Ginseng nele próprio e no próximo turno em Nina,com |  
| Ursula usa LAST RESORT e Ginseng nela própria no próximo |  
| turno. Próximo turno Nina usa ginseng em Ursula enquanto |  
| Ursula e Scias usam Ginseng neles próprios. O próximo turno |  
| que a ação começa,Use FAERIE CHARGE>TIGER FIST>TRIPLE BLOW. |  
| Repita essa sequência ate matar todos. |

,--- T R E A N -----,

| HP : 60.000                   Importância: Tem a melhor arma de |  
| EXP: 8.000                     Cray,a Nunchaku. |  
| Zenny: 1.000 |  
| Itens: Berries |  
|       Nunchaku |

| Essa é a versão mais poderosa do poderoso Trunked,tem os seus |  
| valores dobrados(HP e HP restaurado por turno)aparecem no |  
| mesmo local que o Trunked. |

| Você vai precisar de: |

| SUPERCOMBO - Dê para Ryu |  
| MEGAPHONE - Dê para Nina |  
| Dragão Myrmydon |  
| TRIPLE BLOW - Dê isso para Scias,tenha a espada Slicer |  
| SHADOWWALK - Dê isso para Ursula,tenha uma forte arma de 2 |  
|                   hits. |  
| FOCUS - Tenha isso com Ryu. |  
| Levels altos,pelo menos acima de 50. |

| Estratégia: |

|Use MEGAPHONE até todos estarem com Pwr Max,então transforme |  
| Ryu em Myrmydon e use FOCUS,no próximo turno use SHADOWWALK> |  
| TRIPLE BLOW>SUPERCOMBO,isso fará um dano considerável,então |  
| repita isso no próximo turno e ele morrerá. |

|NOTA: Essa estratégia permite que você derrote apenas 1 dos 6 |  
|       Trean,caso conheça uma estratégia melhor por favor me |  
|       envie. |

,--- R I D E R -----,

| HP       : 40.000               Importância: Tem a melhor armadura de |  
| EXP     : 10.000               Scias,a King's Armor |  
| Zenny  : 10.000 |  
| Itens  : Cursed Sword |  
|        King's Armor |

|  
| Esse é sem dúvida o mais poderoso inimigo do jogo,ele pode |  
| ser encontrado dentro de um templo em Mukto,seus ataques são |  
| super poderosos e podem matar seu personagens com apenas um |  
| ataque,também pode recuperar HP algumas vezes |

| Para derrotá-lo você precisará de: |

|  
| Todos os personagens com level acima de 50. |  
| SUPERCOMBO - Para Ryu |  
| FOCUS - Para Ryu |  
| MEGAPHONE - Para Ursula |  
| SHADOWWALK - Para Ursula |  
| TRIPLE BLOW - Para Scias |  
| Royal Sword para Ryu e Slicer para Scias |  
| Dragão Myrmydon. |  
| Soul Gem - Equipe uma em cada personagem em Front Row(tenha |  
| reservas) |

| Estratégia: |

| Com Ursula siga usando MEGAPHONE até todos estarem com Prw |  
| MAX,então transforme Ryu em Myrmydon,e use FOCUS,caso alguém |  
| tenha morrido equipe mais Soul Gem.No próximo turno use essa |  
| Sequência: SHADOWWALK>TRIPLE BLOW e SUPERCOMBO.no próximo |  
| turno equipe soul gem se nessesário e repita a sequência. |

,--- B O T -----,

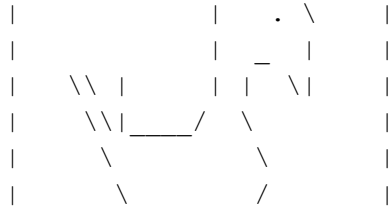
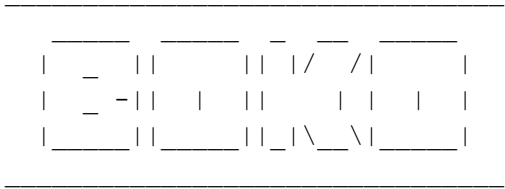
|  
| HP : 1.000 Importância: É o inimigo que lhe dá a |  
| EXP : 330 ~ 65.535 maior e mais fácil quantia |  
| Zenny : 0 de EXP de todo o jogo. |  
| Itens : Multi Gun(Bent Screw) |  
| Aurum |

| É o inimigo que pode lhe proporcionar altíssimos levels para |  
| todos os personagens de seu grupo, ele aparece em Sinchon e |  
| costuma aparecer em grupos de 2 ou 3,como cada um pode ter |  
| sua EXP aumentada até uma quantidade de 65.535 você receberá |  
| 131.070 EXP por derrotar 2 deles e 196.605 EXP caso você der- |  
| rote 3 desses inimigos. Para aumentar a EXP desses inimigos |  
| você deve o acertar com a combinação mágica EDDY + FROST,que |  
| resultará em JOLT,e com isso ele mudará de forma e aumentará |  
| a EXP final ganha,cure ele (isso mesmo, cure o inimigo)e ele |  
| depois de alguns turnos voltará a sua forma inicial,siga essa |  
| sequência até que ele fique com 65.535 EXP(não adianta tentar |  
| aumentar mais do que isso, pois não funciona.) |

-----

Este FAQ é propriedade legal de...





This document is copyright Boko and hosted by VGM with permission.