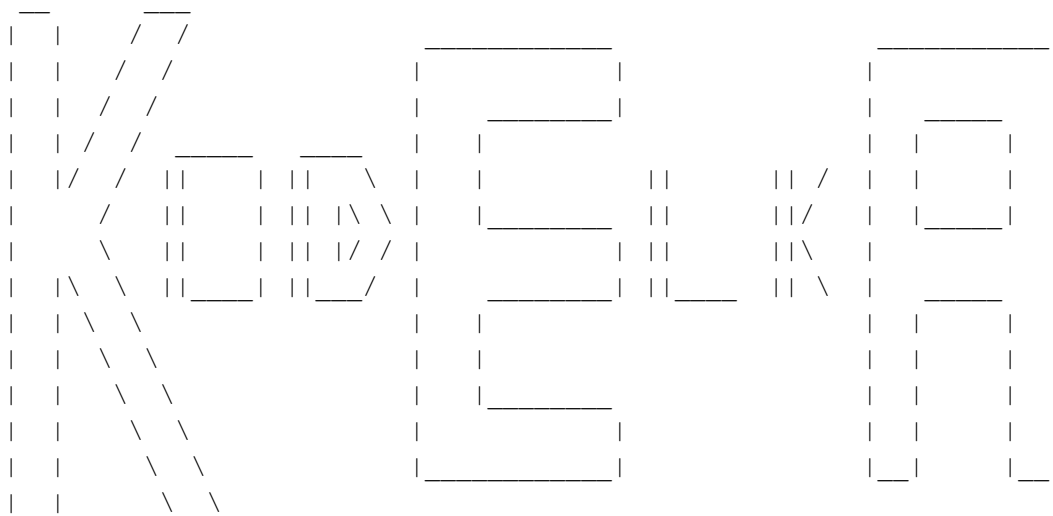


Koudelka FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAderna

Updated on Feb 17, 2008



```
*****
                        Koudelka
                        FAQ/Walkthrough
                Escrtito por DANado (Lucas Dantas)
                www.flogao.com.br/gamestory
                e-mail: lucasbaderna@gmail.com
                Iniciado em 4 de janeiro de 2008
                Finalizado em 17 de fevereiro de 2008
*****
```

DETONADO

- Disco 1
- Disco 2
- Disco 3
- Disco 4

MAGIAS

ITENS

- Itens de Restauração
- Itens de Invocação

/|
| |
| |
| |
| |

C O M E N T Á R I O S D O A U T O R

| |

| | _____ |
| _____ /

04/01/2008

Olá, pessoal.

Estou iniciando mais esse detonado de um game espetacular. Esse detonado especialmente não será feito por mim, Lucas. A responsável por ele é Carla Souza, uma detonadora iniciante, mas com um grande talento para a arte.

Será obrigação dela detonar o jogo, descobrir os segredos, fazer a estratégia para derrotar os chefes e descobrir os eventos secretos. Eu não irei por a mão na massa.

No entanto, Carla ainda é uma iniciante, por isso, estarei por perto para dar todo o tipo de suporte que ela precisar. Além disso, eu estarei acompanhando os seus passos de perto.

Espero que gostem do trabalho.

Até mais.

Lucas Dantas

Olá, galerinha.

Para quem não me conhece, sou Carla Souza. Sou eu a autora do detonado que vocês irão acompanhar daqui para frente.

Depois que eu fiz o detonado de Suikoden para o GameStory, há algum tempo, decidi dar uma pausa e rever o meu trabalho. Foi nesse momento que percebi os meus erros e os meus acertos. Os e-mails que algumas pessoas me enviaram também me ajudaram a entender quais os pontos que eu precisa melhorar e quais estavam "no ponto".

Nesse tempo, fiquei sabendo que Shadow Herts: Covenant seria detonado. Um grande sentimento se apossou do meu corpo e comecei a desejar detoná-lo. Eu sou uma grande fã da série e SH:C foi o primeiro que eu comecei a jogar. Ao zerar o segundo game, foi quando senti vontade de jogar o primeiro. E, pasmem, ao jogar o primeiro, vi que haviam passagens de um outro game da série SH. Foi, então, que descobri Koudelka.

Passei as férias jogando Koudelka e me apaixonei pelo game. Ele conta uma história muito legal e muito dura também. Nela, compreendi melhor o que seria Malice e quais os efeitos desse sentimento para os homens.

Durante esse mês de janeiro, eu os levarei ao mundo de Koudelka. Espero que vocês curtam o detonado e, claro, o game.

Abracinhos.

Carla Souza

18/01/2008

Fala, galera.

Finalmente estou dando continuidade ao detonado. Fazendo o trabalho, estive reparando que Koudelka é um jogo excelente, mas poderia ser um game ótimo, caso os produtores tivesse feito dele um game mais de RPG e menos de


```

| | personagens possuem os mesmo comandos:
| |
| | Move: Movimenta-se pelo cenário. Pode andar até 3 espaços.
| | Attack: Aparece apenas quando está próximo a um inimigo. Desfere um
| |         um ataque físico simples.
| | Magic: Usa um ataque mágico.
| | Item: Usa um item.
| | Wait: Finaliza a ação.
| |
| | É importante ressaltar que os personagens têm liberdade de locomo-
| | ção pelo cenário limitada. O máximo que ele pode avançar na área de
| | combate é a linha à frente do inimigo mais próximo. O mesmo pode ser
| | dito para os monstros. Esse é um fator estratégia muito importante,
| | podendo decidir batalhas.
| |
| | _____/

```

Após a batalha, o homem pede para a jovem cantar para ele. Ao invés disso, a jovem aproxima-se e lança uma magia, curando os ferimentos do estranho. Após isso, se o homem já achava que a mulher era um anjo, agora parece não ter mais dúvidas disso! De qualquer forma, o homem diz chamar-se Edward Plunkett e veio ao Monastério de Nemeton porque ficou sabendo que religiosos estavam difamando o lugar, trazendo para cá prostitutas e políticos. A mulher diz que esse lugar não é mais um monastério; foi comprado por uma rica família há alguns meses e está sendo reformada para virar uma casa. A mulher diz chamar-se Koudelka Iasant, mas ao ser perguntada sobre o motivo de estar aqui, ela simplesmente não fala mais nada...

Após a conversa, Edward irá entrar para o seu grupo. Algumas palavras sobre os personagens. Edward é um lutador, possui baixo poder mágico e resistência a magias, mas possui um bom poder de ataque e resistência a ataques físicos e agilidade mediana. Aconselho evoluir os dois pontos em que ele tem força e aumentar a agilidade dele para que possa atacar mais vezes. Koudelka possui agilidade alta, resistência a magias e poder de ataque mágico medianos e resistência a ataques físicos, bem como poder de ataque baixos. Evolua sua agilidade ainda mais e veja como ela poderá ser uma adversária formidável. Evoluir o ataque e a defesa também é uma boa opção, pois ela deverá ficar na linha de fundo, responsável por curar e lançar magias de suporte.

Retomando o controle, saia do quarto. Aconselho reequipar seus personagens. Deixe a arma de Edward em Koudelka e dê a ele a faca de Koudelka. Ele fará melhor uso dela.

Esse é o quarto do zelador. Pegue um POTION no chão e repare as duas portas no quarto; uma delas está trancada, então siga pela outra (ao sul). Suba a escada à esquerda e pegue 20x PISTOL ROUNDS, um cartucho de balas para a pistola que Edward deu a Koudelka, o que significa que teremos que pensar duas vezes antes de sairmos atirando com a arma. Suba a escada de madeira para chegar ao sótão. Aqui, pegue o MONASTERY MAP sobre o barril. Para visualizá-lo, basta selecionar a opção Map no menu principal. Seguindo mais para o fundo da sala, há uma mesa e 1x BREAD sobre ela. Sem mais o que fazer, volte à sala anterior e cruze a porta à direita. Examine o quadro para descobrir uma faca (1x DIRK) atrás dele; equipe-a em Edward e desça as escadas.

```

/|
| | HERB GARDEN |
| | _____|
|/|
| | ITENS: 20x Pistol Rounds, 1x Knife, 1x Cheese, 2x Panacea, 2x Listel, |

```

```

| | 1x Hammer. |
| | _____ |
|/| |
| | KEY-ITEM: Icon's Necklace |
| | _____ |
| | _____/

```

Entre na primeira porta do corredor para encontrar Odgen e Bessy, os caseiros da mansão. Eles oferecem um prato de sopa de tomate para os visitantes. Koudelka diz não ter fome, mas Edward está faminto e quase entorna o prato garganta abaixo. Odgen conta um pouco da história do lugar:

Há muitos anos, um bispo irlandês chamado Daniel Scotius construiu essa casa. Assim como a maioria dos religiosos, ele possuía um enorme poder mágico, mas tinha uma ambição desmedida. Daniel conheceu técnicas proibidas pela Igreja e logo se viu tentado a usá-las. Foi então que ele começou a mexer com a Necromancia, a técnica usada para controlar a morte. Esta técnica consistia em uma série de rituais, utilizando sacrifícios de pessoas humanas, juntando o que se pode chamar de rancor (ou Malice) para conseguir poder. Logo, o Vaticano percebeu o que ele estava fazendo e enviou seus mais poderosos bispos para dar conta de Daniel. Após sumir com o bispo herege, os enviados do Vaticano construíram um enorme monastério, para abafar o caso. Foi então que o Monastério Nemeton nasceu.

Edward diz que viu monstros pela casa. Odgen diz que o lugar ainda está repleto de Malice, por isso, os monstros são atraídos para cá. Koudelka questiona o por que disso, pois uma vez que é construído um monastério sobre um solo, toda a Malice deveria ser purificada. No entanto, os caseiros não explicam.

Odgen nos oferece munição para nos protegermos dos monstros e encerra a conversa.

Após a cena, receba 20x PISTOL ROUNDS de Odgen. De volta ao corredor, entre na porta no final da sala para chegar à cozinha, onde mais uma cena tem início entre Koudelka e Edward.

O jovem começa a procurar por comida, dizendo que ainda tem fome. Ele pergunta por que Koudelka não tocou no prato de sopa dela. A jovem responde apenas que a sopa estava envenenada. Repentinamente, ao saber disso, Edward começa a vomitar e a jogar para fora o que acabou de comer. Koudelka ainda faz um terrorismo, dizendo que ele vai ficar paralizado e que irá morrer em menos de meia hora (he he). Mas, por fim, ela acaba curando-o novamente.

Após a cena, pegue 1x KNIFE na mesa ensangüentada e 1x CHEESE na mesa à direita, então saia pela porta atrás do balcão ao norte para chegar ao quintal. Pegue 6x PANACEA sobre uma pedra no fundo da tela e examine o poço. Koudelka percebe um luz acesa acesa no fundo do poço e decide ir investigar. Volte à tela anterior e cruze a porta à direita. Pegue 2x LISTEL sobre a mesa da esquerda e 1x HAMMER sobre a mesa de ferramentas ao sul. Perto das caldeiras há 1x PIPE; pegue-o e siga para a próxima sala. Na estufa, examine o homem caído e siga adiante no pequeno jardim para ser atacado por uma planta gigante.

```

|/| _____ | |
| | EVIL PLANT |
| | _____ |
|/| |
| | HP: 1000 | EXP: 120 |
| | _____ |
|/| |
| | ITEMS: Icon's Necklace |
| | _____ |
|/| |
| | PONTOS: Vulnerável a ataques baseados no elemento Vento; |

```

	Resistente a ataques baseados no elemento Terra;
	Vulnerável a ataques baseados no elemento Fogo;
	Resistente a ataques baseados no elemento Água;
	Baixa resistência a ataques físicos;
	Alta resistência a ataques mágicos.

/	
	Evil Plant não é um chefe muito perigoso. Seu mais poderoso ataque
	não deve causar mais que 50 pontos de dano em Edward. Nessa altura do
	jogo, você já deve ter começado a definir as classes dos seus perso-
	nagens; se ouviu meu conselho, Edward deve ser sua maior fonte de a-
	taque físico e Koudelka sua maior fonte de magias de suporte.
	Edward deve estar equipado com sua melhor arma e ficar o mais pró-
	ximo possível de Evil Plant para não ter que gastar tempo movimentan-
	do-se. Koudelka deve ficar na linha de fundo, curando Edward, quando
	for necessário, e lançando a magia Fire. Edward deve usar a magia
	Fortifie STR para aumentar o poder de ataque.
	Evil Plant costuma atacar com a magia Poison, o que poderá deixar o
	personagem atingido com o status Venon. Se a pessoa atingida for Kou-
	delka, basta derrotar o monstro o mais depressa possível, mas se o a-
	tingido for Edward, aconselho usar um Panacea para curar.

Após a luta, veja que o corpo do homem está se mexendo; volte e examine-o novamente. Ele está vivo, mas foi atacado pela planta e está muito ferido. Ele é James O'Flaherty e é um bispo. Ele diz que foi enviado pelo Vatican em uma missão secreta. Ao ver o poder dos jovens, ele decide acompanhá-los para não desmaiar ao ser atacado.

Antes de sair, Edward purifica a água da pequena fonte. Agora, se bebê-la poderá recuperar o HP e MP, além de salvar o jogo. Agora, volte ao corredor do segundo andar.

/| |
| | CARETAKER'S ROOM |
| | _____ |
/| |
	ITENS: 2x Listel, 20x Pistol Rounds, Tabar, Rapier, Jade Ring.

Cruze a porta no final do corredor para chegar numa pequena sala repleta de coisas e nada interessante para fazer, a não ser pegar 2x LISTEL. Repare que a partir de agora você poderá enfrentar uma batalha contra o monstro Evil Balloon, que lança uma poderosa magia de vento, que tira mais de 100 pontos de HP de todos. Esse monstro é impossível de ser vencido agora, só ignore-o para dar o troco mais tarde. Cruze a porta no fim do corredor e continue até uma cena ter início.

Os dois estão passando em frente a um corredor com várias janelas, quando James aproxima-se da janela para apreciar a vista. Ele olha um pouco o lugar e comenta que apesar de esse lugar ter uma igreja, ele não consegue sentir a presença de Deus aqui. Então, balas começam a cruzar a janela. São os dois caseiros que, ao ver que o veneno não deu conta do recado, decidiram finalizar os visitantes com balas. James e Edward começam a discutir: o bispo diz que eles são almas que precisam de aconselhamento, Edward diz que eles são

almas que precisam de um túmulo. Koudelka entra no meio e aparta a briga...

Retomando o controle, tente entrar na sala seguinte e uma batalha terá início.

RED IDOL	BLUE IDOL	GREEN IDOL
HP (Red Idol): 1500		EXP (Red Idol): 100
HP (Blue Idol): 1200		EXP (Blue Idol): 100
HP (Green Idol): 800		EXP (Green Idol): 100

ITEMS: Tabar
Rapier
Jade Ring

PONTOS (Red Idol): Vulnerável a ataques baseados no elemento Água;
Resistente a ataques baseados no elemento Fogo;
Alto poder de ataque físico.

PONTOS (Blue Idol): Vulnerável a ataques baseados no elemento Fogo;
Resistente a ataques baseados no elemento Água;
Alto poder de ataque mágico.

PONTOS (Green Idol): Vulnerável a ataques baseados no elemento Terra;
Resistente a ataques baseados no elemento Vento;
Alta velocidade.

Essa batalha deverá ser um pouco mais difícil que a anterior, mas também não deve ser grande coisa. Serão três alvos para atacar dessa vez, então aconselho partir para um de cada vez, assim, você terá menos chances de sofrer um ataque combinado dos três chefes. Aconselho ter alguns levels a mais com James. Ele deverá ser sua fonte de cura, pois ainda deve ter um fraco poder de ataque (INT) e muito MP.

Red Idol é atacante físico, Blue Idol é usuário de magia e Green Idol é o rapidinho médio em tudo. Como todos insistem em usar ataques mágicos, aconselho derrotar Blue Idol primeiro e depois Green Idol, para só então partir para cima de Red Idol. Repare que Green Idol tem fraqueza contra magias de Terra, como ainda não a temos, aconselho usar ataques físicos nele. Contra Blue Idol use a magia Flare, pois apesar de usar magias, ele é fraco contra elas. Red Idol é o mais chato, pois ele possui a maior defesa contra ataques físicos e mágicos dos três inimigos. Então, qualquer coisa funcionará com ele. Se quiser, use a magia Geyser, mas essa é a pior magia de ataque do jogo.

DUNGEON


```

| | _____ |
|/|
| | ITENS: 2x Listel, 20x Pistol Rounds, 3x Dried Food, 1x Ring, 1x High |
| |          Potion, 7x Panacea. |
| | _____ |
|/|
| | KEY-ITEM: Rope Ladder, Icon's Earring, Red Glass Part, Guard Diary. |
| | _____ |
| | _____ /

```

Chegamos a um estranho lugar do monastério; um lugar onde estão depositados os restos mortais de várias pessoas. Continue em frente até que uma cena em computação gráfica tenha início.

Edward vê uma garotinha com sua boneca no meio dos vários mortos. Ao ver o homem, ela começa a correr e ele decide ir atrás dela. O aventureiro é salvo por Koudelka da morte certa. Ao voltar a si, Edward percebe que a garotinha é, na verdade, um fantasma sedento por morte.

Retomando o controle, examine o abismo para ver que há algo no andar inferior; provavelmente a sala iluminada que Koudelka viu no poço. Volte e entre na sala no começo da área para chegar a um depósito de corpos. Pegue 2x LIS-TEL no chão e siga para o quarto à esquerda. O baú precisa de um código para ser aberto, então deixe para depois. Entre no quarto ao lado para mais uma cena.

James está surpreso com a quantidade de almas repletas de rancor (Malice) no lugar e começa a rezar. Enquanto isso, Koudelka tem uma idéia: usar o seu poder para fazer com que um dos espíritos que habitam o quarto se incorpore nela para contar-lhes o que aconteceu. James acha um sacrilégio incomodar as almas do lugar, mas é a única opção. É o espírito de uma mulher quem responde ao chamado de Koudelka. Ela começa a contar que milhares de pessoas foram aprisionadas e torturadas aqui. As torturas eram horríveis: primeiro, a mulher teve os dedos das mãos cortados, então uma das pernas foi esmagada, fizeram um buraco em sua cabeça e, por fim, espalharam as entranhas por todo o lugar. Um terrível feitiço impedia a mulher de morrer, então eles arrancaram os seus olhos e jogaram brasas no lugar; ela sentia-os queimar. Ela nem mesmo pôde chegar ao altar; a arrastaram para cá antes disso. Segundo ela, esse lugar era uma prisão em que prisioneiros políticos e suas famílias eram aprisionados. Todos, inclusive, James começam a ter uma terrível visão desse lugar...

Retomando o controle, examine o armário para encontrar o que restou da mulher com a qual conversamos há pouco. Quando menos se esperaria, o corpo começa a se mexer e ataca o grupo.

```

| | _____ |
|/|
| | MUMMIFIED BRIDE |
| | _____ |
|/|
| | HP: 1500 | EXP: 280 |
| | _____ |
|/|
| | ITEMS: Ring |
| | _____ |
|/|
| | PONTOS: Vulnerável a ataques baseados no elemento Luz; |
| |          Resistente a ataques baseados no elemento Trevas; |
| |          Alta resistência a ataques físicos; |
| |          Alta resistência a ataques mágicos; |

```

Alto poder de ataque físico.

Essa não deve ser a sua primeira batalha contra mortos-vivos; cruzando o lugar, você deve ter lutado contra alguns zumbis. No entanto, essa jovem é bem mais poderosa do que eles. Ela não é muito rápida, no entanto, possui uma resistência bem apurada (talvez a magia que a mantinha viva, ainda esteja fazendo efeito). A melhor arma contra ela é a magia Heal, pois custa menos MP e causa um bom dano à zumbi. Os seus ataques consistem em uma sequência de ataques físicos poderosas e uma magia de Trevas que pode causar o status Silence. Tome um cuidado a mais com essa magia, pois pode limitar a sua capacidade de cura. Ah, não adianta tentar usar um Listel, não funcionará aqui.

Após a batalha, abra novamente o armário e veja que há uma corda estrategicamente posicionada aqui. Pegue a ROPE LADDER e volte ao abismo. Use a escada que acabamos de pegar para fazer um caminho até o andar de baixo. Pegue 20x PISTOL ROUNDS e 3x DRIED FOOD no corpo à direita no fim do corredor, então volte e cruze a porta à esquerda. Pegue o RED GLASS PART no chão e examine o vitral para entrar numa batalha bem difícil.

GHOST KOUDELKA	GHOST EDWARD	GHOST JAMES
HP (Koudelka): 800	EXP (Red Idol): 250	
HP (Edward): 1500	EXP (Blue Idol): 250	
HP (James): 1000	EXP (Green Idol): 250	

ITEMS: Icon's Earring
1x High Potion
7x Panacea

PONTOS (Koudelka): Alto poder de ataque mágico.
Alta resistência a ataques mágicos.
Alta velocidade.

PONTOS (Edward): Alto poder de ataque mágico.
Alta resistência a ataques mágicos.

PONTOS (James): Alto poder de ataque físico.
Alta resistência a ataques físicos.

Essa batalha deverá ser a mais difícil enfrentada até agora. Tenha os acessórios equipados em James e Koudelka para que eles possam turbinar as suas habilidades mágicas. G Edward deverá vir para cima, enquanto G Koudelka e G James ficam na linha de fundo lançando magias, o que lhe obriga a atacá-los com magias ou derrotar primeiro G Edward para só então partir para cima dos outros dois.

	Não caia na armadilha deles, faça com que James e Koudelka lancem
	suas melhores magias em G Koudelka para derrotá-la o mais depressa
	possível. Enquanto isso, deixe os Edwards se encarando na frente. A-
	penas tome cuidado, pois G James e G Koudelka gostam de lançar magias
	em Edward, então tenha sempre itens de cura ou personagens prontos
	para lançar magias de cura quando precisar.

	_____ /

Examine o vitral e use o Red Glass Part para ver uma combinação de números que você deverá anotar, pois muda de partida para partida. Tente sair da sala, então uma cena terá início.

James começa a se questionar quem terá matado as pessoas do lugar. Edward diz que só pode ter sido os bispos do monastério, pois alguns corpos não têm mais que poucas semanas. O bispo diz que religiosos são homens de Deus e jamais fariam isso. Logo, James e Edward estão numa briga ferrenha. Koudelka interrompe a briga, dizendo que se eles querem continuar vivos, é melhor serem mais discretos.

Retomando o controle, volte à sala com o baú e use a combinação encontrada para abri-lo. Dentro dele encontraremos o GUARD DIARY.

1 de junho de 1716

Já faz dois meses desde que deixei Canterbury, fechando a estadia no hotel St. Claire. Lord Webster me falou que o clima estava melhor nessa época do ano, mas as vilas pesqueiras pelas quais passamos não estavam nos seus melhores dias. Após vários dias na carruagem, finalmente cheguei a Nameton, um lugar sombrio construído na enconsta do oceano. Lord Webster me pediu para guardar segredo sobre a localização desse lugar. Eu já trabalhei de guarda em vários castelos antigos, mas nada me deu tanto calafrios quanto este. Lord Webster me contou que o lugar deveria ser um monastério, mas funciona como um presídio. Eu não estava muito à vontade com o lugar, mas a minha família depende do bom salário que eu receberei aqui.

2 de junho de 1716

Monastério Nemeton, um inferno na terra. Os prisioneiros são submetidos a extremas condições de confinamento. Viver aqui é pior mesmo do que viver em Newgate. Pessoas morrem todos os dias. Imagino quantos já morreram através dos anos. Há pessoas de todos os tipos aqui: de congressistas opositoristas a pessoas que simplesmente estavam no lugar errado na hora errada e escutaram o que não deviam. Eles eram aprisionadas e torturadas até a morte... Minhas conversas com os presos me mostraram que poucos sabiam por que estavam aqui. Isso não é uma simples prisão, é um calabouço onde são jogados os que ficam no caminho de pessoas poderosas. Que irônico é esse lugar; construído para ser uma casa de Deus, mas é uma casa dos pecados.

3 de junho de 1716

De acordo com os registros daqui, a prisão foi construída em 1632 pelo Vaticano para aprisionar as pessoas capturadas na Santa Inquisição, mas com o tempo ela passou a servir a interesses de políticos. Durante esses anos, cerca de 8000 pessoas foram assassinadas aqui. E esses são apenas os que foram contados, possivelmente os mais importantes. Quantos outros não foram torturados e esquecidos na contabilidade?

4 de junho de 1716

Hoje, descobri que trabalharei na ala oeste. Chegando no meu posto, vi que há crianças presas também! Que tipo de homem faria isso com pequenos e inocentes? Hoje também recebi uma carta de mamãe; ela me disse que minha irmã está se casando com o filho de Lord Gibbs, um rico fazendeiro local, e ainda está terminando o seu belo vestido de noiva. Eu acho que ela não terá problemas em se adaptar à nova vida, pois sabe bem como se comportar na frente de pessoas importantes. Eu me lembro que há alguns anos ela era só uma garotinha brincando com sua boneca nova. O tempo passa rápido... Eu a desejo toda a felicidade com sua nova família.

5 de junho de 1716

Nós começamos a interrogar o prisioneiro 27 hoje. Ele é um dos congressistas que não apóia uma certa decisão do nosso rei. Ele parecia ser bem intelectualizado e durão, mas chorou feito um bebê ao sentir o ferro quente no seu peito. Como ele nunca será libertado, não há por que pegarmos leve. Eu já participei de vários interrogatórios, mas sempre era aconselhado a usar água ou qualquer outro método que não deixasse marcas, pois o prisioneiro seria libertado após conseguida a informação desejada. Aqui, a tortura era feita com o único intuito de causar dor. "Um trabalho é um trabalho", dizia o meu superior. Mas era impossível não se comover com aquilo.

6 de julho de 1716

Torturar pessoas tornou-se uma rotina. Há uma enorme variedade de ferramentas para tanto: cordas, correntes, damas de ferro, botas espanholas, gaiolas, aranhas... Muitas delas eu nem mesmo conhecia. Eu confesso que estou espantado com a genialidade humana e as formas de causar dor que os homens criaram. Não é raro ouvirmos suplícios de pessoas pedindo-nos para matá-las de uma vez, mas somos ordenados a mantê-los vivos apenas para que possam sentir mais dor.

14 de agosto de 1716

Recebi outra carta de mamãe hoje. Ela me falou que meu irmão foi aceito na universidade, mas precisa de dinheiro para pagá-la. Ela poderia pedir à minha irmã, mas ela não deu mais notícias desde o seu casamento. Fiquei tão feliz! Imagine só um graduado na família! Papai ficaria muito feliz se soubesse... Eu juntei todas as minhas economias e as mandei para ela.

31 de agosto de 1716

Ouvi falar sobre uma jovem da ala leste que morreu esses dias. Ela é filha de um comerciante e casou-se com o filho de um rico fazendeiro. A família de aristocratas não aprovava a relação, então a sequestrou no dia do seu casamento para impedir que os dois se casassem e a enviou para cá. Dizem que durante o tempo em que ficou aqui, nunca tirou o vestido de noiva. Me pergunto quem será mais maluco, ela ou nós.

26 de setembro de 1716

Vários prisioneiros dizem estar vendo sinais de Deus no oceano. É algo comum por aqui que os prisioneiros tenham visões ou falem algo completamente sem sentido, mas muitos estão falando a mesma coisa.

3 de outubro de 1716

Tortura, dor e morte. É isso o que espera os que vivem aqui. Tenho sido condolente com alguns e os deixado morrer. Que Deus tenha piedade da minha alma. Nunca desejei ser um assassino. Estou começando a entender isso tudo;

só há duas coisas com o que as pessoas se importam: poder e dinheiro. Elas os procuram para ter certeza de que não sofrerão nenhuma punição.

13 de outubro de 1716

Eu acho que estou ficando louco. Não consigo mais aguentar os gritos dos prisioneiros. Eu quero ajudá-los, mas meu supervisor está começando a desconfiar de mim. Se não tomar cuidado, serei eu no lugar deles. Meu chefe diz que gosta de mim e que logo eu irei melhorar de cargo, então não devo deixar trivialidades me atrapalharem. Trivialidades!?! Eles não ouvem os gritos? Começo a imaginar que a maldade é inata ao ser humano. Todos somos maus: eu e eles!

17 de outubro de 1716

Hoje é o nosso dia de folga. O guarda da ala leste me contou sobre o seu trabalho. Segundo ele, a mulher que morreu vestida de noiva sofreu as mais terríveis torturas. A família que a mandou para cá mandava um capataz todos os meses para averiguar que ela estava sendo torturada. Seus dedos das mãos foram cortados, suas pernas quebradas, sua cabeça amassada e seus olhos arrancados. Ela ficou num estado tão terrível que o bispo encarregado mandou o guarda a trancar num armário para que os revoltosos possam admirar e ver o exemplo dos mal criados. O guarda estava transtornado. Ele queria sair dali. No entanto, nós não podemos deixar o trabalho quando queremos. Eu o aconselhei a ter mais paciência, mas não acredito que tenha funcionado bem.

29 de outubro de 1716

Hoje é dia santo e Nemeton está em festas. O que parece para você? O dia santo deveria ser de esperança e fraternidade, mas não vejo minha vida com tanta felicidade quanto os religiosos daqui. Sinto como se estivesse fugindo de um leão para encontrar um urso e ao chegar em casa ser picado por um serpente ao descançar a mão na parede.

30 de outubro de 1716

Meus avisos foram em vão. Hoje fiquei sabendo que o guarda da ala leste acabou de virar um prisioneiro ao pedir licença do trabalho. Durante a conversa com ele, descobri algo terrível. Ele me contou mais sobre a prisioneira do vestido de noiva. Ela falava muito sobre a sua família e sobre o quanto sofreu ao perder o pai. Seu irmão havia se alistado no exército e o outro estudava para se tornar universitário. Temendo o pior, perguntei o nome da família que a trouxe para cá e tamanho foi o meu susto ao ouvir: a família Gibbs!

1 de novembro de 1716

Estou escrevendo ao ser acorado por tiros no meio da noite. Há gritos de fúria e ódio por todo o prédio. Estamos sendo atacados por um batalhão de homens armados. Ao que parece, os sinais que os prisioneiros estavam falando era de soldados preparando uma emboscada para atacar o monastério e libertar os prisioneiros. Dei uma olhada pela janela e vejo os prisioneiros enfurecidos atacando os guardas com tudo o que encontram: canos, ferros, pedaços de vidro, baldes de óleo fervente... Aquilo me deu um certo prazer. Os assassinos estão pagando pelos crimes que cometeram e logo chegará a vez do meu julgamento. Perdão, minha irmã. Eu não queria que a sua vida acabasse assim. Logo estarei com você. Os revoltosos já estão em minha porta. Devo abrir com peito aberto. Adeus...

	Essa é uma das batalhas contra chefes mais fáceis do jogo. Ele não
	possui fraquezas elementares e possui uma agilidade razoável, mas não
	é grande coisa. Seu maior trunfo, o elevado poder de ataque físico, é
	mal aproveitado, pois ele prefere usar magias a atacar fisicamente. A
	melhor forma de derrotá-lo é com magias.

Após a batalha, um pedaço da parede cai, abrindo o caminho. Na sala seguinte há uma mesa com um corpo sobre ela. Ainda está fresco, o que significa que as torturas não pararam há muito tempo. De qualquer forma, pegue 1x KNUCKLES no chão à direita e 1x MACE sobre a mesa de tortura. Sem mais o que fazer, cruze a porta à esquerda. Na próxima sala, a porta à esquerda estará trancada e a chave está com Velna e Vidna, dois zumbis. Eles são extremamente fortes! Não retire a chave dele ou entrará numa batalha impossível de ganhar. Ao invés disso, siga pela porta ao sul. Você chegará num pequeno corredor com vários corpos; continue em frente até chegar à próxima área.

/|
| | UNDERGROUND SHRINE |

|/|
| | ITENS: 20x Rifle Rounds. |

|/|
| | KEY-ITEM: Icon's Ring. |

Underground Shrine era o lugar onde os padres vinham se auto-flagelar para pedir perdão a Deus por estarem fazendo coisas terríveis em seu nome. Devido a isso, há uma enorme quantidade de Malice aqui, então espere batalhas difíceis contra monstros poderosos aqui.

Uma área bem pequena. Logo no começo, pegue 20x RIFLE ROUNDS no chão, perto da entrada, e entre na sala à esquerda. Suba os degraus para ser atacado por um terrível monstro.

/|
| | GUARDIAN PRIEST |

|/|
| | HP: 3000 | EXP: 1700 |

|/|
| | ITEMS: Icon's Ring |

|/|
| | PONTOS: Alta velocidade.
| | Alto poder de ataque físico. |

|/|
| | Guardian Priest foi criado a partir do espírito atormentado dos pa-

| | dres de Nemeton. A dificuldade dos chefes aumenta muito a partir da-
| | qui. Guardian Priest não é somente feio, mas muito poderoso. Ele pos-
| | sui um ataque mágico que pode tirar mais de 200 de dano em todos os
| | personagens e deixar com o status Silence. O seu ataque físico costu-
| | ma tirar mais de 400 de HP. Se o alvo for Koudelka, ou qualquer outro
| | com baixa VIT, o dano poderá passar de 600!

| | A batalha deverá se desenrolar da seguinte forma. Edward deve ata-
| | car o chefe com sua arma mais poderosa. James deverá ficar um pouco
| | atrás e usar magias Fortify VIT para aumentar a defesa de James con-
| | tra o ataque mais poderoso do chefe. James também deverá curar quando
| | for necessário. Enquanto isso, Koudelka ficará lançando magias de a-
| | taque no chefe para causar algum dano. Como a defesa elemental dele é
| | variável, lance uma magia e veja o resultado. Se não tirar miss pode
| | continuar usando-a que é essa mesma.

| | Enquanto Edward brinca com o chefe, não deixe James e Koudelka sem
| | poder usar magias ao mesmo tempo. Se um deles precisar de cura, cure.
| | Se um deles precisar curar Silence, cure. O chefe possui VIT e PIE um
| | pouco elevada, então é possível que essa batalha demore mais do que o
| | imaginado.

| | _____
| | _____/

Após a batalha, salve e cure-se, então volte e continue sul até a próxima tela.

/|
| | STORAGE ROOM |
| | _____
|/|
| | ITENS: 10x Bowgun Arrow, 1x Bowgun, 1x Evil Horn, 7x Panacea, 1x DS
| | Pistol, 40x Pistol Rounds.
| | _____
|/|
| | KEY-ITEM: Lion Statue, Old Letter, Stone Tablet, Daniel's Arm, Brown
| | Glass Part, Red Key, Music Box, Goat Statue.
| | _____
| | _____/

Logo ao entrar, uma cena terá início. O grupo chega ao local onde são armazenados os tesouros dos religiosos. James fica encantado por descobrir os mais procurados tesouros do Vaticano. Koudelka lembra-o que esse lugar era uma prisão; toda essa riqueza deve ter sido conseguida com a dor de muitos dos presos; está repleta de Malice e que os corpos mumificados estão sendo usados como guardiões. Tentar pegar algo deles liberaria uma enorme quantidade de Malice, o que atrairia os mais poderosos monstros. Reconhecendo que seria suicídio, James decide deixar os tesouros em paz, mas não gosta muito da idéia.

Retomando o controle, pegue 10x BOWGUN ARROW e 1x BOWGUN. Não equipe-a agora, será mais útil logo à frente. A porta ao norte está trancada, então pegue a porta à esquerda. Na sala seguinte, suba as escadas para voltar ao térreo. Observe os quatro símbolos no canto da parede e anote-os. Na sala seguinte, pegue o LION STATUE sobre a bancada abaixo e a OLD LETTER no urzinho ao lado dela. Examinando a carta, lemos a seguinte mensagem: "Ele está realizando experiências secretas para esquecer a dor do amor. A luz divina de Deus pode salvar a todos." Pegue o STONE TABLET ao norte e cruze a porta ao sul. Examine o pequeno altar e...


```

/|
| | WHITERED TREE
| |
|/|
| | HP: 3000 | EXP: 2400
| |
|/|
| | ITEMS: Evil Horn
| |
|/|
| | PONTOS: Vulnerável ao elemento Fogo;
| | Vulnerável ao elemento Vento;
| | Resistente ao elemento Água;
| | Resistente ao elemento Terra.
| |
|/|
| | Comparado ao último chefe, esse deverá ser moleza. Comece a batalha
| | Lançando todas as suas magias baseadas em Fogo e Vento. Torre mesmo o
| | MP, pois um dos ataques do chefe rouba o seu MP. O outro ataque dele
| | pode deixar com o status Silence, o que lhe obriga a usar outro méto-
| | do para vencer.
| | Edward deverá ser a sua principal fonte de danos, uma vez que ele
| | não precisa do MP para atacar. Fique esperto apenas com o status Si-
| | lence e com o seu HP; você poderá querer curar-se e não possui MP pa-
| | ra tanto...
| |
|/

```

Cure-se e salve na fonte, então cruze a porta à direita. O grupo chega a um grande salão. Enquanto discutem, alguém atira no enorme candelabro, quase matando a todos. Misteriosamente, uma mão de metal cai junto com ele. Ao retomar o controle, pegue o DANIEL'S ARMS no chão ao lado do lustre. Feito isso, suba as escadas e prepare-se para uma difícil batalha, mas antes, tenha certeza de que todos os seus personagens têm mais de 800 de HP.

```

/|
| | THIEF | CRATES | BARRELS |
| |
|/|
| | HP (Thief): 2000 | EXP (Thief): 4000
| |
| | HP (Crates): 1500 | EXP (Crates): 850
| |
| | HP (Barrels): 1200 | EXP (Barrels): 850
| |
|/|
| | ITEMS: Brown Glass Part
| | Red Key
| | 7x Panacea
| |
|/|
| | PONTOS: Será impossível atingir Thief antes de derrotar as caixas;
| | Thief poderá atacar duas ou mais vezes no mesmo turno;
| | As caixas são vulneráveis a todos os elementos;

```

| | As caixas não atacam. |

|/|

| | Se você guardou o Bowgun, essa é a hora de usá-lo. Entre Koudelka e James, qual é o que tem maior poder de ataque? Equipe a besta nele e deixe-o de longe. O outro que não estiver equipado com a besta, deverá atacar as caixas com magias.

| | Thief irá atacar mais de uma vez por turno e cada ataque poderá tirar cerca de 200 de HP (na média). Como ele ataca de 3 a 4 vezes, seu ataque deverá somar 600 ou 800 de dano (na média), o que poderá ser fatal se seu personagem tiver pouco HP. Como se não fosse o bastante, Thief possui uma grande AGL, o que lhe permite atacar mais do que os heróis.

| | A primeira coisa que você terá que fazer é destruir as caixas. Depois, passe para o ladrão, que não oferecerá muitas resistências, já que possui uma VIT muito baixa não tem nenhuma magia de cura.

|/|

Após a batalha, examine o homem caído para mais uma cena.

Koudelka pressiona o ladrão para saber se foi ele o assassino das pessoas do lugar. Ele diz que não foi ele, que os verdadeiros assassinos são umas pessoas que moram aqui; um homem e uma mulher. Ele disse que quase levou um machado nas costas, mas conseguiu escapar por pouco. Os sortudos morrem com o primeiro ataque. Durante o pouco tempo que passou aqui, escutou gemidos e gritos de dor; Bessy e Odgen torturam os que ousam entrar no monastério para roubar seus tesouros, assim como os bispos, há tempos atrás. Ele diz que algumas pessoas parecem bondosas, mas seus corações são frios e gélidos, então aponta para James, usando-o como exemplo. Koudelka e Edward riem com o exemplo. Edward diz que acredita no ladrão, mas como ele tentou matá-los há pouco atira em sua cabeça.

Após a cena, examine o corpo do ladrão duas vezes para pegar 1x DS PISTOL e 20x PISTOL ROUNDS. Feito isso, volte à sala onde pegamos o Bowgun e use a Red Key para abrir a porta ao norte. Na nova sala, examine a caixa para ver uma sequência e anote o caminho em vermelho. Pegue 20x PISTOL ROUNDS na caixa ao norte e o MUSIC BOX no armário. Agora, volte duas salas. Você deverá estar na sala da escada; examine o mural na parede e pegue a GOAT STATUE, então volte à sala do lustre. Subindo nas caixas, destranque a porta para voltar a Caretaker's Room, uma área no começo do jogo. Desça as escadas para chegar ao Herb Garden.

|/|

| | HERB GARDEN |

|/|

| | ITENS: 20x Pistol Rounds,

|/|

| | KEY-ITEM: Dragon Statue, Badge, Valna's Doll, Mask

|/|

Entre no quarto de Bessy e Odgen. Pegue a DRAGON STATUE na mesa e a BADGE na gaveta da cômoda ao norte. Mais ao sul, pegue 20x PISTOL ROUNDS e, na sala seguinte, a VELNA'S DOLL e MASK. Examine o quadro na parede para mais

uma cena.

Koudelka olha os quadros e lembra-se do que a trouxe aqui: próximo de Wales, um barco chamado Princesa Alice, repleto de mulheres e crianças, será atacado e todos dentro dele irão morrer. O mar de Wales, nessa noite, estará pintado de vermelho...

Agora, volte à sala do candelabro e entre na sala ao lado do ladrão.

```
| | _____ |
| | STORAGE ROOM |
| | _____ |
|/|
| | ITENS: 10x Shotgun Rounds. |
| | _____ |
| | _____ |
```

Você verá 16 símbolos no chão. Primeiro, pise nos símbolos da linha vermelha que anotamos tempos atrás, então volte um quadrado e pise nos símbolos que vimos na parede. Em resumo, uma passo para a esquerda, dois passos para o norte, um passo para o sul, dois para a esquerda e dois para o sul. Fazendo corretamente, a porta se abrirá. Antes de prosseguir, pegue 10x SHOTGUN ROUNDS sobre a caixa.

```
| | _____ |
| | LIBRARY |
| | _____ |
|/|
| | ITENS: 40x Rifle Rounds, 10x Bowgun Arrow. |
| | _____ |
|/|
| | KEY-ITEM: Ochre Glass Part, Stone Map Castle, Disc, Blue Glass Part, |
| | Icon's Crown. |
| | _____ |
| | _____ |
```

Entre na sala à esquerda para pegar o OCHRE GLASS PART. Nessa sala há um cofre, mas ainda não achamos a combinação dele. Volte e desça as escadas. Pegue 20x RIFLE ROUNDS perto do relógio e entre na sala à direita.

Ao entrar na sala, Koudelka começa a ter uma visão. Ela escuta o lamento de um homem que acaba de perder a sua esposa. Ele parece inconformado com a sua morte. Então, várias lembranças surgem ao mesmo tempo, deixando a jovem cada vez mais confusa e tonta. Quando Koudelka finalmente se recompoe, uma parte da parede cai, revelando uma sala secreta. Koudelka diz que o fantasma de uma mulher chamada Elaine a faz ver essas imagens. Foi por causa dela que a jovem veio ao monastério.

Retomando o controle, examine a impressora e ponha o Stone Tablet nela para ganhar o STONE MAP CASTLE. Agora, o mapa do castelo está completo. Siga pelo buraco feito por Elaine e entre na pequena sala secreta. Pegue 10x BOWGUN ARROW e DISC, então volte e entre na porta ao lado. Pegue 20x RIFLE ROUNDS e BLUE GLASS PART. Ponha o Lion, Goat e Dragon Statues na porta para destrancá-la e poder prosseguir. Na sala seguinte, examine o altar para outra batalha contra um chefe.

```

/|
| | CHIMERA |
| | _____ |
|/|
| | HP: 5200 | EXP: 6200 |
| | _____ |
|/|
| | ITEMS: Icon's Crown |
| | _____ |
|/|
| | PONTOS: Elevada agilidade |
| | Vulnerabilidade elementar variável |
| | _____ |
|/|
| | Se comparada à última batalha, essa deverá ser bem mais fácil. Chi-
| | mera é um monstro bem grande e rápido. Ela possui três cabeças, mas
| | não irá atacar mais de uma vez por turno. Isso quer dizer que ela po-
| | derá variar a resistência elementar de acordo com o turno, mudando de
| | Fogo, Água ou Vento. Para resolver esse problema, basta atacar com a
| | magia Megalith, pois o mínimo que poderá tirar é o dano normal da ma-
| | gia, já que ela não mudará seu status para Terra.
| | Dependendo do ataque, Chimera poderá causar os status Silence (Ven-
| | to), Poison (água) e Burn (Fogo). Caso seu usuário de magia (Koudelka
| | no meu caso) seja silenciado, use um Panacea para curar, pois magias
| | são importantes para curar e atacar.
| | _____ |
| | _____ |
|/|

```

Após a batalha, examine as estantes à direita. James parece muito empolgado com os livros. Enquanto remexe as estantes, ele vê vários livros sobre alquimia, a técnica proibida pela Igreja. James diz que a alquimia foi proibida pelo Vaticano, pois os homens não saberiam lidar com os conhecimentos dessa ciência. Haveria muita morte, destruição e ganância. Além disso, muitos dos experimentos da alquimia vão contra a vontade de Deus, pois procuram algo que apenas Ele pode possuir: a vida eterna. O bispo está procurando um livro, mas não o encontra entre os livros da estante. O que ele estará procurando?

Volte ao corredor onde pegamos o Disc e siga para a próxima tela, então entre na igreja.

```

/|
| | CHURCH |
| | _____ |
|/|
| | KEY-ITEM: Relief Piece. |
| | _____ |
| | _____ |
|/|

```

Todas as portas estão trancadas, então pegue a RELIEF PIECE e volte à sala do relógio.

```
| | _____ |
| | LIBRARY |
| | _____ |
|/|
| | KEY-ITEM: Green Glass Part. |
| | _____ |
| | _____ |
```

Suba em cima do relógio e ponha o item que acabamos de pegar na estrutura da parede para abrir uma passagem para uma sala secreta, acima do relógio. Ao entrar, a caixa de músicas começará a tocar; isso é uma pista. Para continuar, devemos tocar a mesma música com os botões no chão; pise-os na seguinte ordem: direita, esquerda, norte e sul. Fazendo corretamente, a porta ao norte se abrirá.

O grupo chega numa sala com um caixão. Edward aproxima-se do mesmo e vê a figura de um homem muito muito velho. Ele acredita que seja uma múmia, mas senta ao seu lado. Tamanho é o susto quando a múmia ganha vida e começa a gritar: "O segredo do lord do fundo do mar... Emigré..." Ele não consegue completar a frase, pois volta a dormir no caixão. James corre para tentar acordar o homem, pedindo mais informações sobre o paradeiro do Emigre Document, mas é inútil. Edward o encara e diz que se James quiser falar alguma coisa, esse é o momento.

É então que James começa a falar. Ele não é bispo, mas sim um cardeal enviado pelo Vaticano para recuperar um dos artefatos do sagrado Papa: o Emigré Document, um manuscrito que guarda uma importante descoberta da alquimia. Segundo James, esse documento foi roubado do Vaticano há alguns anos e durante todo esse tempo, ele foi enviado para recuperá-lo. Durante a suas investigações, ele descobriu que Patrick Heyworth, seu amigo, havia subornado um dos membros do alto escalão do Vaticano para que ele roubasse o Emigré Document. Ao ser questionado sobre a importância desse manuscrito, o cardeal fala que nesse documento, está a receita de como ressucitar os mortos. Ao que parece, Patrick sonha em trazer a sua esposa, Elaine, de volta à vida e pretende usar o Emigré Document para tanto.

Retomando o controle, pegue o GREEN GLASS PART e volte à igreja.

```
| | _____ |
| | CHURCH |
| | _____ |
| | _____ |
```

Entre na sala da esquerda e ponha as Glass Parts no vitral. Agora, descobrimos a combinação secreta do baú na biblioteca e abrimos a porta para o salão principal da igreja. Antes de prosseguir, vamos voltar à biblioteca e abrir o cofre, caso queira ver o final A (o bom). Caso queira ver o final ruim, pule essa parte.

```
| | _____ |
| | Cena exclusiva para o final A |
| | _____ |
| | _____ |
```

```
/|
| | LIBRARY |
| | _____|
|/|
| | KEY-ITEM: Sophia's Letter. |
| | _____|
| _____/
```

Examine o cofre para pegar a SOPHIA'S LETTER. São várias cartas guardadas a sete códigos (piada sem graça...). Vamos lê-la.

CARTA #1

Minha querida Charlotte. Enquanto escrevo, no mais árduo silêncio essa carta para você, sinto o terrível inverno chegar em Arden Castle. Eu me sinto como uma péssima mãe, pois não te dei carinho. O meu egoísmo fez com que muitas pessoas que eu amo sofressem, inclusive você, minha querida, que foi mandada ao Monastério de Nemeton e deve estar passando por horríveis experiências. Eu provavelmente nunca mais verei você, ou seu irmão, ou sua irmã novamente, mas nunca esqueça de que você é minha amada filhinha.

Você é filha do homem que eu mais amei: Phillip Christopher. Tenho certeza de que você ainda se lembra dele. Queria batizá-la assim que nasceu, por isso, talvez, você ainda esteja viva agora.

Eu ainda me lembro da cor dos seus olhos e do que eu sentia ao passar as mãos em seus cabelos. Eu ainda sonho o dia em que vamos nos reencontrar, ainda que saiba que esse dia jamais chegará. Nós podemos estar muito distante uma da outra, mas estaremos unidas em coração.

Por favor, cuide-se.
Sua mãe,
Sophia D'Lota

CARTA #2

Minha querida Charlotte. Já se passaram cinco anos desde que você nasceu. Mesmo com a minha horrível caligrafia, me sinto feliz ao saber que você sabe dos meus sentimentos por você. Já devo ter escrito mais de vinte cartas até agora.

Me perguntei o que eu escreveria para você hoje. Acho que falarei sobre o seu pai. Seu nome era Phillip Christopher e ele era filho de um general alemão. Eu, era filha de um duque. Por causa disso, nós ficamos muito amigos desde pequenos. Infelizmente, eu e Phillip nos separamos. As circunstâncias do destino me fizeram casar com o conde Hannover. A vida com o conde não era agradável. Foi então que seu pai apareceu.

Mesmo casada com Hannover, eu amava Phillip. Nós nos encontrávamos às escondidas e nos amávamos. Durante anos vivemos assim. Diferente do seu pai, o conde gostava mais de política e de poder do que de mim.

Por favor, perdoe a sua mãe tola.

Sua mãe,
Sophia D'Lota

CARTA #3

Minha querida Charlotte. Hoje é o seu 12º aniversário. Que Deus a abençoe mais e mais. O que você quer de aniversário? Você gosta de bolo? Eu es-

tou procurando um belo vestido com um broche de ouro para você. Assim, quando você sair daí, poderá dançar pelos salões do palácio e ser a donzela mais bela de toda a Inglaterra.

Minha querida Charlotte, você está bem? Espero que não esteja doente. Meu único desejo é que você esteja feliz, mesmo que para isso eu tenha que me sacrificar. Será que eu poderia ver você? Mesmo que de longe? Gostaria de ver o quanto você cresceu. Não há um só dia em que eu não lamento por não estar ao seu lado.

Eu te amo, do fundo do meu coração.

Sua mãe,
Sophia D'Lota

Nesse momento, você deve estar se perguntando quem é Sophia Lota e qual a importância dela na história? Bem, o que eu posso dizer é que ela foi uma das mulheres que morreu no acidente com Elaine ao tentar ver a sua filha. O seu esposo descobriu que Sophia tinha uma filha fora do casamento, por isso enviou Charlotte ainda bebê para Nementon e prendeu Sophia em Arden Castle. É imprescindível que você leia as cartas, selecionando a opção File -> Sophia's Letter para que uma cena mais à frente possa ser vista.

Retomando o controle, volte e entre na igreja.

```
_____  
/|  
| | Fim da cena exclusiva para o final A  
| |  
| _____  
| _____/
```

```
_____  
/|  
| | CHURCH  
| |  
| _____  
| _____/
```

Siga norte, pela porta aberta, e você chegará à nave central da igreja. Examine o altar para ver que uma planta enorme bloqueia o caminho até o altar. Como o caminho está bloqueado, teremos que procurar outro. Feito isso, tente sair pela porta ao sul.

Durante o caminho, o sino começa a tocar, avisando que já é meia-noite. É então que James diz que no dia de Todos os Santos, foi é também considerado o Dia do Julgamento. Então, uma grande energia começa a se formar e uma grande explosão é ouvida. É então que Amon, o deus da Destruição aparece. James e Edward começam a fugir do monstro e ficam presos do lado de fora da igreja. Enquanto isso, Koudelka é atacada por ele.

Não tente lutar contra Amon, vai ser impossível vencer! Ao invés disso, fuja para sair da igreja e chegar ao jardim. Agora, Amon, um dos deuses mais poderosos que já apareceu no mundo, está atrás de nós. Koudelka está separada dos seus companheiros e torna-se cada vez uma isca fácil...

```
_____  
/|  
| |  
| | DISCO III  
| |
```

```
| | |
| | _____ |
| | _____ /
```

```
/| |
| | INNER GARDEN |
| | _____ |
|/|
| | ITENS: 1x Pendant, 1x Rifle DS, 10x Rifle Rounds, 1x Shotgun RD, 20x
| | Pistol Rounds.
| | _____ |
|/|
| | KEY-ITEM: Blue Key, Bottle of Blood.
| | _____ |
| | _____ /
```

Nós estamos no jardim da mansão. Retomando o controle, vá à direita para encontrar uma estátua de uma mulher; ponha o Icon's Ring nela. Mais ao fundo, há outra estátua; ponha o Icon's Necklace nela. Agora, volte à entrada da igreja e vá à esquerda. Você verá a estátua de duas jovens; ponha nelas o Icon's Earrings. Agora, volte à entrada da igreja e siga sul. Sob o jato de água há uma porta, então se quisermos acessá-la, temos que fazê-lo parar. Suba pela escada à direita, chegando ao outro lado da fonte, onde poderá salvar e curar-se. Continue sul e vá à esquerda para encontrar a última estátua, a qual deverá receber o Icon's Crown. Com isso, a água cessará e poderemos prosseguir. Antes de continuar, no entanto, examine a fonte, agora vazia, para pegar 1x PENDANT, o pingente que Koudelka perdeu no começo do jogo, lembra-se? Feito isso, volte e cruze a porta para chegar numa terrível sala. Desça a escada atrás da guilhotina para dar início a uma interessante cena.

Koudelka está examinando o lugar, quando sente uma forte pancada na cabeça. Pouco depois, ela acorda na sala anterior, deitada sobre a cama de tortura com Odgen ao seu lado amolando um machado. Desesperada, a mulher tenta soltar-se, mas é inútil. Quando tudo parecia perdido para ela, um outro tiro é ouvido. É Bessie, que atirou no próprio marido. Ela conta um pouco da história deles. Odgen era o comandante de um grande e luxuoso navio. Certo dia, aconteceu um acidente no mar e várias pessoas morreram. Todos culpavam Odgen pelo ocorrido. O velho capitão, então passou a beber muito, no entanto, é impossível esquecer um passado tão cruel. Pouco depois, ele conheceu Elaine, que acreditava na inocência de Odgen e o ajudou a superar pelo que ele estava passando. Durante uma das viagens de negócios que Patrick, o seu marido, um ladrão entrou na casa deles. Por algum motivo, essa parte da história é dolorosa demais para Bessie contar, então ela pega a sua arma e puxa o gatilho suicidando.

Retomando o controle, pegue a BLUE KEY e 1x RIFLE RD sobre o corpo de Bessie e desça novamente a escada atrás da guilhotina. No andar inferior, pegue 10x RIFLE ROUNDS no chão e examine a porta quebrada.

Koudelka tenta abrir a porta, mas é inútil. Quando vira-se, ela vê Edward e James passando pelo outro lado. Ele diz que o monstro tentou atacá-los e acabou ficando preso na igreja. James diz que há uma passagem subterrânea que liga o monastério. Provavelmente, ela dará na livraria. Assim, o grupo decide se encontrar lá.

Retomando o controle, examine o altar nos fundos da mesa de tortura (eu fico pasma como eles conseguem misturar a religião com um lugar tão sombrio quando Nemeton...uh! Isso me dá calafrios) para encontrar um pote de ouro, onde normalmente é depositada água benta. Agora, ela está repleta de sangue!

De qualquer forma, você conseguirá o BOTTLE OF BLOOD. Siga pela outra porta até chegar numa sala circular, onde mais um chefe espera por você.

```
|/|
| | OGRE |
| |_____|
|/|
| |          HP:    5000          |          EXP:    3750          |
| |_____|
|/|
| | ITEMS:  Shotgun RD
| |_____|
|/|
| | PONTOS: Alto poder de ataque mágico
| |          Alta resistência a ataques físicos
| |          Vulnerável a ataques mágicos
| |          Vulnerável ao elemento Vento
| |          Resistente ao elemento Terra
| |_____|
|/|
| | A dificuldade desse chefe irá depender de como você evoluiu Koudel-
| | ka; se ela é usuária de magias, a batalha será bem rápida, mas se ela
| | é guerreira, terá algumas dificuldades.
| | Repare nos pontos do chefe: ele é resistente a ataques físicos e ao
| | elemento Terra, então será uma batalha fácil se você se valer da ma-
| | gia Tornado. O poder de ataque físico do chefe não é baixo, mas tam-
| | bém não é alto, então não precisa se preocupar tanto. Ogre possui um
| | poder de ataque mágico alto, então espere danos maiores que 200, mes-
| | mo possuindo uma boa resistência a magias. Os ataques do chefe podem
| | deixar com o status Poison.
| |_____|
|/|
```

Após a batalha, salve e cure-se, então pegue a porta da esquerda. Pegue 1x ROMAN NUTS no chão e examine a estátua à esquerda. Derrame sobre ela o sangue que acabamos de pegar e ela abrirá o caminho. Na pequena sala, iremos encontrar um sábio criatura. Ela tem uma relação muito estreita com Patrick, mas não direi nada agora para não estragar a surpresa. Por hora, apenas saiba que ela é de grande utilidade para Patrick. Falando com a criatura, ela mostra não gostar do seu dono e nos dá alguns conselhos para conseguirmos prosseguir na aventura. Os principais conselhos da criatura são:

- 1 - Vidna e Velna são espíritos de crianças. Espíritos de crianças são os mais poderosos, mas procuram sempre algo que não conseguiram na vida. No caso de Vidna e Velna, são duas bonecas que lhes foram tiradas. Isso será bastante útil mais à frente.
- 2 - O braço de St. Daniel é um dos mais valiosos artefatos do Vaticano. Segundo o monstro, ele possui um grande poder, capaz de liberar forças sagradas e proibidas.
- 3 - Os corredores da passagem secreta que leva à livraria são muito escuros. Ótimo conselho para passar pelo puzzle mais à frente.

Volte ao corredor anterior e continue em frente. Cruze a ponte e pegue 20x PISTOL ROUNDS antes de seguir para o cemitério.

```
| | GRAVEYARD |
| | KEY-ITEM: Vidna's Doll. |
```

Siga para a esquerda até encontrar uma boneca; é VIDNA'S DOLL. Lembre-se do que a criatura falou? Pegue-a e examine o túmulo, construído em homenagem a Daniel Scotius, o bispo que construiu o monastério, para uma nova cena ter início.

Koudelka está rezando quando a criatura que acordou no caixão quando estávamos na livraria aparece falando sozinho. Ele balbucia alguma coisa sobre a morte ser uma dádiva de Deus. Ao ver a jovem rezando para Daniel, ele comenta que o fundador de Nemeton era um homem demoníaco e sem coração. Logo após seu monólogo, a criatura apresenta-se como Roger Bacon, um monge da ordem dos Franciscanos. Koudelka pensava que ele era uma múmia, mas Bacon diz que abdicou de sua humanidade há muito tempo, quando ele descobriu o sentido de sua existência. Bacon conhece o monastério como a palma de sua mão e diz que estamos fazendo muito barulho, por isso ele não consegue dormir. Assim, ele ajudará Koudelka a sair dali.

Volte. Ao norte, encontraremos o túmulo de Charlotte, mas não há nada de interessante para fazer lá. Volte ao início do cemitério e siga pelas escadas ao norte para chegar ao hall de intersecção entre a igreja e a biblioteca.

```
| | LIBRARY |
```

Volte à sala das impressoras e uma cena terá início.

Ao se reencontrar com os demais, Koudelka acerta as contas com James. Ao saber que Bessy e Odgen estão mortos, o bispo começa a falar. As atividades de chacina do monastério foram encerradas há muito tempo, quando um grupo de revoltosos invadiram o lugar e mataram Daniel Scotius. Os corpos frescos que vimos aqui são de ladrões que invadem o monastério para roubar os tesouros dos religiosos que viviam aqui e de Patrick, atual dono do lugar. Os caseiros matavam as pessoas para vingar a morte de uma tal de Elaine, esposa de Patrick, que foi morta por bandidos.

Um pouco do passado de James também é revelado aqui. Ele nasceu numa rica família de empresários irlandeses e conheceu Patrick na universidade de química. Durante a sua vida acadêmica, James conheceu Elaine, uma bela estudante local, e apaixonou-se. O romance aconteceria normalmente, se seu amigo Patrick não estivesse apaixonado por ela também. Elaine escolheu Patrick e, para escapar da dor da paixão, James decidiu seguir carreira religiosa, tornando-se padre. Logo, o Vaticano o condecorou com a Cruz de São João e o enviou para uma missão secreta: recuperar o Emigré Document de seu amigo Patrick.

Depois de ouvir a história de James, Koudelka se convence que há algo bem maior por detrás de tantas mortes. Ela mostra a chave que pegou de Bessy e

diz que seu próximo passo é adentrar no quarto de Patrick para descobrir.

Retomando o controle, faça todo o caminho de volta a Dungeon, passando por Storage Room e pelo Underground Sanctuary.

```
| | _____ |
| | DUNGEON |
| | _____ |
|/|
| | ITENS: 2x Potion, 4x Listel, 1x Flare Brooch ou 1x Star Brooch, 20x
| | Pistol Rounds.
| | _____ |
|/|
| | KEY-ITEM: Green Key.
| | _____ |
| | _____ |
```

Volte ao local onde encontramos Valna e Vidna e examine-as. Tente puxar a chave e elas pedirão suas bonecas; dê-lhes. Assim, conseguiremos a GREEN KEY e poderemos prosseguir pela porta ao lado. Pegue 1x POTION no chão e suba as escadas. No andar seguinte, pegue mais 1x POTION, então cruze a porta para chegar à cela de Charlotte. Continue até que as mesas e cadeiras o ataquem.

```
| | _____ | |
| | BOOKSHELF | DINING ROOM SET |
| | _____ |
|/|
| | HP (Bookshelf): 5000 | HP (Bookshelf): 1100 |
| | HP (Dining Room Set): 5000 | HP (Dining Room Set): 1100 |
| | _____ |
|/|
| | ITEMS: 1x Listel
| | _____ |
|/|
| | PONTOS (Dining Room Set): Vulnerável a ataques mágicos
| | Resistente a ataques físicos
| | Vulnerável a todos os elementos
| |
| | PONTOS (Bookshelf): Vulnerável a ataques físicos
| | Resistente a ataques mágicos
| | Resistente a todos os elementos
| | _____ |
|/|
| | Olhe para os pontos do chefe. Leu? Pronto, agora não preciso dizer
| | mais nada, pois eles são exatamente iguais a uns monstros que enfren-
| | tamos no começo do jogo. As mobílias não usarão magias, apenas ata-
| | ques físicos, então uma boa estratégia é deixar Edward na linha de
| | frente, James curando-o e Koudelka lançando magias de ataque.
| | _____ |
| | _____ |
```

```
/|
| | Cena exclusiva para o final A
| | _____
| | _____
| | _____
```

Koudelka aproxima-se de Charlotte com várias cartas nas mãos. Ela diz que essas são cartas que Sophia, a rainha de Hanover, escreveu à sua filha. Ela estava longe de Charlotte, mas nunca deixou de amá-la. As cartas continuavam a chegar, mesmo depois da sua morte. A fantasma fica confusa e com medo do novo sentimento que experimenta. Logo, uma luz começa a envolver a jovem. Depois que os espíritos encontram o que estavam procurando, eles desaparecem da terra. Charlotte deixa o nosso mundo e Koudelka observa a cena com um misto de pênã e inveja.

Após a cena, pegue o FLARE BROOCH que Charlotte deixa.

```
/|
| | Fim da cena exclusiva para o final A
| | _____
| | _____
| | _____
```

```
/|
| | Cena exclusiva para o final B
| | _____
| | _____
| | _____
```

Charlotte aparece diante de Koudelka e as duas começam a conversar. A pequena fantasma libera todo o seu poder; ela não está para brincadeiras. Koudelka tenta alcançá-la, mas a dor de ter sido rejeitada e o sofrimento pelo qual passou lhe encheu de Malice. Charlotte sabia que iria passar pelas mais cruéis torturas. Alguns bispos sentiam pênã dela e tentavam lhe aliviar a dor com orações, mas eles sabiam o destino da jovem criança. Koudelka diz que a entende, pois sua mãe morreu quando ela era criança e ela teve que viver sozinha por muito tempo. No entanto, a dor da jovem nem se compara a da garotinha, que lança um poderoso feitiço em todos, obrigando-os a lutar.

```
/|
| | CHARLOTTE
| | _____
```

```
/|
| | HP: 3000 EXP: 4100
| | _____
```

```
/|
| | ITEMS: Star Brooch
| | _____
```

```
/|
| | PONTOS: Alto poder de ataque mágico
| | Resistente a ataques mágicos
| | Agilidade muito alta
| | Vulnerável a ataques físicos
| | Vulnerável ao elemento Água
| | Resistente ao elemento Fogo
```

| | _____ |
|/|
	Mais uma batalha complicada. O pior daqui, é a velocidade da jovem
	garotinha, que poderá atacar até mesmo duas vezes seguidas. Tenha um
	personagem exclusivo para curar, especialmente James, que deve sofrer
	a maior parte do dano das magias.
	Koudelka é resistente a ataques mágicos, mas não deixe de usá-los
	apenas por isso; mande bala com a magia Splash e veja o estrago, que
	não deverá ser muito. Sua maior fonte de ataque será Edward, por is-
	so, não o deixe morrer.

_____/	

/|
| | Fim da cena exclusiva para o final B |
| | _____ |
| _____/

Retomando o controle, cruze a porta ao lado do banquinho pelo qual desce-
mos ao entrar no quarto. Você chegará numa sala com vários corpos amontoa-
dos; sobre eles há 20x PISTOL ROUNDS e 3x LISTEL. Use a Blue Key na fecha-
dura para prosseguir.

/|
| | PATRICK'S QUARTERS |
| | _____ |
|/|
	ITENS: 10x Bowgun Arrow, 1x Automatic Pistol, 1x Roman Nuts, 2x Rifle
	Rounds, 10x Shotgun Shells.

/	
	KEY-ITEM: Research Notes, Empty Bottle.

_____/	

Na luxuosa sala, suba nas pedras de mármore à direita da escada e cruze a
porta. Pegue 10x BOWGUN ARROW no pote logo na entrada. Mova a estátua na
estante ao lado e uma luz se acenderá, mostrando a entrada da biblioteca
particular de Patrick, onde novamente encontraremos Roger Bacon.

Edward diz que durante os trinta anos de sua vida, nunca encontrou nin-
guém tão estranho quanto Bacon. O velhote responde que durante os seus
seiscentos anos, nunca encontrou alguém tão comum quanto ele. (he he he) O
jovem cardeal diz que Bacon foi um grande estudioso na arte da alquimia no
século XV, tendo formulado a teoria do Anel do Julgamento e escrito o Emi-
gre Document, um livro que fala sobre o maior segredo dos alquimistas: como
ressucitar os mortos. O livro original foi perdido, No entanto, Bacon havia
feito uma cópia para si. Durante a época das inquisições, os alquimistas
foram caçados pela Igreja. O Papa prometeu proteção ao alquimista, caso ele
lhe entregasse o Emigre Manuscript, mas Bacon foi enganado. O Papa enviou
seus mais poderosos cardeais para matar Bacon, que, graças ao seu grande
poder mágico e conhecimento sobre alquimia, conseguiu escapar. Desde então,
ele dorme em Nemeton.

James diz que o Emigre Manuscript foi roubado do Vaticano e pergunta se
não foi Bacon quem o fez. Este, no entanto, diz que não tem mais interesse

no manuscrito e que passou todo o esse tempo dormindo em Nemeton. Ao que parece, James terá muito trabalho à frente.

Volte à tela da escada e cruze a porta à esquerda, mas não esqueça de pegar 10x SHOTGUN ROUNDS. Examine o gramofone e ponha o Disc para abrir a gaveta e pegar o RESEARCH NOTES.

10 de setembro de 1895

Chuva. Com a reforma do monastério finalizada, eu finalmente posso me mudar com Bessy e Odgen. Foi um longo caminho desde que eu decidi encontrar o Emigre Manuscript. Apesar de ser uma literatura antiga, eu acreditava que seria fácil decifrá-la, mas há vários enigmas dentro dele que me quebraram a cabeça por muito tempo.

No livro, encontrei a verdadeira fonte da vida, descoberta por Alexandre, o Grande, e compilada por um sábio escritor do século XIV. Eu soube que o Emigre Manuscript estava sendo mantido no Vaticano, mas agora ele está aqui em minhas mãos. O que uma generosa quantia de dinheiro não resolve? Segundo o livro, Wales é um dos mais poderosos pólos de energia da vida, por isso, é aqui que a experiência deverá ser realizada. É aqui que ressuscitarei a minha amada esposa Elaine. Eu sei que isso pode não ser de total aprovação de Deus, por isso, Deus, eu peço que feche os olhos por um breve momento.

16 de novembro de 1985

Quando mais descubro sobre esse monastério, mais o acho interessante. Ao que parece, ele era um hospício, onde os pacientes eram submetidos a dolorosos métodos de cura. Por todos os lugares eu posso sentir a fúria dos espíritos das pessoas mortas aqui, mas o Emigre Manuscript diz que é imprescindível que haja uma grande quantidade de Malice para que a experiência dê certo. Se tais espíritos são tão fundamentais, continuarei a encher esse lugar com a ira dos mortos. Será o lugar com a maior Malice de toda o mundo.

5 de dezembro de 1985

Eu descobri que o caldeirão escondido no porão do monastério tem um enorme poder. Provavelmente, ele já foi usado outrora e ainda está impregnado com o poder da vida. Ele é feito de ouro maciço. Os maiores estudiosos não saberiam informar quando ele foi fabricado, mas uma coisa é certa; ele é um artefato mais velho que o próprio Cristo. O usarei para completar a experiência.

16 de dezembro de 1985

No documento diz que é necessário o sangue de seres vivos, então eu mandei Odgen ir ao vilarejo mais próximo para comprar 320 galinhas e 43 porcos. O caminhão com o carregamento deve estar chegando logo. Espero que a névoa densa que está nas redondezas não atrapalhe a viagem; preciso encher o caldeirão com sangue o mais depressa possível.

24 de fevereiro de 1986

A experiência deu errado. Fico me imaginando o que aconteceu. Mesmo fazendo exatamente como o livro falava, o espírito não ganhou força e reviveu como eu esperava. Retornarei ao livro para saber o que de fato aconteceu.

Ao que parece, a oferenda não foi forte o suficiente. Acho que preciso de mais Malice para poder completar o meu objetivo. Espero que Odgen compreenda e me ajude no que estou querendo fazer.

19 de março de 1986

Hoje, estou retornando de Londres. Fiz algo terrível. Há três mulheres atrás na carruagem. Eu as coloquei para cheirar um produto químico, dizendo-lhes que era perfume. Elas estão desacordadas, mas essa foi a única forma que encontrei de fazê-las vir. Sei que o que estou fazendo é terrível, mas já fui muito longe para desistir por medo. Tenho que agradecer a Odgen por ter me ajudado. Sem a ajuda dele, nada seria possível.

25 de março de 1986

Não posso voltar atrás agora. Mesmo que seja para uma boa causa, reviver a minha amada Elaine, meus atos serão perdoados algum dia? Pedi a Bessy que cuidasse delas enquanto a hora de elas me ajudarem na minha experiência não chegasse. Espero que esse pequeno ato de caridade ajude-me a conseguir o perdão divino.

31 de março de 1986

Eu não posso voltar atrás.

03 de abril de 1986

Querido Deus, eu não tenho dúvidas de que acabei de cometer um terrível e monstruoso crime. Não posso mais ser chamado de homem. Hoje, sacrifiquei o sangue de três pobres mulheres para oferecer em sacrifício para a experiência de ressurreição da minha amada Elaine. Após o sacrifício, pude sentir o nível de Malice subir incrivelmente. Os registros do manuscrito dizem que o sacrifício humano deve ser acompanhado de elevados níveis de tortura antes da morte para elevar o nível de Malice a níveis desejados. O grito de dor e pânico das mulheres ao serem sacrificadas ainda não sai da minha cabeça, mas não posso voltar atrás.

12 de abril de 1986

Hoje eu trouxe de Londres mais quatro mulheres. Elas já estavam velhas e tinham pouco tempo de vida. Ao sacrificá-las, senti o nível de Malice subir apenas um pouco. Foi então que senti um aperto no estômago; o caldeirão não fica satisfeito com o sacrifício de pessoas mais velhas; tenho que conseguir jovens e, de preferência, virgens.

15 de junho de 1986

Já sacrifiquei mais de 35 pessoas desde então, mas o caldeirão precisa de mais vítimas. Fico me imaginando quantas pessoas ainda terei que sacrificar até que ele se dê por satisfeito...

15 de julho de 1986

Odgen deu uma fantástica idéia: comprar um grande carregamento de escravos de um senhor de escravos. Hoje, o barco abarcou, trazendo várias pessoas. Eles pensavam que estavam sendo liberados da escravidão e que receberiam pelo trabalho. Ao olhar para o rosto de Odgen não encontrei um semblante de culpa; ele não tinha um pingote de compaixão para com os outros.

09 de setembro de 1986

O nível de Malice do caldeirão subiu consideravelmente. Fiquei muito feliz com a notícia, pois está cada vez mais perto de concretizar o meu objetivo: reviver minha amada Elaine. No entanto, Odgen e eu não estamos dando

mais conta de tantos sacrifícios. Torturar e depois sacrificar pessoas não é tão simples quanto eu pensava; leva tempo. Por causa disso, decidi montar outro laboratório de sacrifício em Manchester. Irá demorar cerca de um mês para ele ficar pronto, mas poderemos liderar vários sacrifícios em menos tempo.

03 de outubro de 1986

O novo laboratório está fazendo ralmente efeito. Pela manhã, sacrifiquei três pessoas, após o almoço tivemos que fazer reparos na torre do relógio da igreja, mas após o jantar retomamos a atividades e sacrificamos mais três pessoas. O novo laboratório possui uma mesa de tortura automática, que facilitou o nosso trabalho e poupou-nos muito tempo. Ainda bem, pois precisamos completar o ritual antes do dia de Todos os Santos.

14 de outubro de 1986

Seis sacrifícios pela manhã, cinco após o almoço e um após o jantar.

01 de novembro de 1986

O dia de reviver Elaine finalmente está chegando. O caldeirão pulsa com a grande quantidade de Malice depositada nele. Agora, nem mesmo o Papa conseguiria purificar o solo de Nemeton. Eu peguei o corpo de Elaine, que estava mergulhado em formol durante todo esse tempo, e o coloquei sobre o altar. Elaine, você está mais bonita do que nunca. Espero que me perdoe por chama-la do mundo dos mortos.

07 de novembro de 1986

O que está acontecendo? Todas as minhas esperanças se foram. O pouco de vida que restava no corpo de Elaine desapareceu, dando lugar a uma criatura horrível. Essa não é minha esposa! Onde está seu belo rosto? O que eu ganhei ao final de todo esse trabalho? Apenas um caldeirão antigo repleto de sangue e um monstro sem alma dentro dele. Será que Deus não tem piedade de mim? Como eu conseguirei me desculpar diante de Odgen, que tanta força me deu durante toda a experiência? Não teria nada de pior para acontecer comigo do que isso...

Retomando o controle, prossiga pela porta ao fundo. Examine o altar para enfrentar um chefe.

```
|/|
| | _____ |
| | GUARDIAN OF THE MEMORY |
| | _____ |
|/|
| | HP: 10.000 | EXP: 7350 |
| | _____ |
|/|
| | ITEMS: Automatic Pistol |
| | _____ |
|/|
| | PONTOS: Alto poder de ataque físico |
| | Resistente a ataques físicos |
| | Agilidade alta |
| | Vulnerável a ataques mágicos |
| | Vulnerável ao elemento Fogo |
```


Uma das batalhas mais difíceis do jogo. O chefe possui um poder de ataque físico bem alto e um poder de ataque mágico mediano. Suas magias são baseadas no elemento Água e chegam a causar entre 100 e 400 de dano, dependendo de quem for atacado. Já seu ataque físico causa em torno de 500 a 800 de HP, dependendo de quem for atacado. Aconselho pôr Edward na frente e deixá-lo atacando o chefe. OS demais devem ficar na linha de fundo usando a magia Splash, que deve estar no nível 2 ou 3. Aconselho deixar um de seus personagens responsáveis por curar, já que Edward deverá sofrer um dano relativamente alto a cada turno. Torça para que ele não use magias, pois elas atingem a mais de um de seus personagens, obrigando-o a parar o ataque para curar.

Tenha uma atenção especial com esse chefe, pois ele possui uma agilidade extremamente alta, muitas vezes atacando duas vezes seguidas. Repare também que ataques físicos serão praticamente inúteis contra o chefe, obrigando-o a se basear em magias para atacar, a não ser que a sua arma seja elementar, o que causará dano dobrado ao chefe. Os dez mil pontos de HP serão um pé no saco, mas não desista. A paciência é uma virtude...

Salve e cure-se, então tente sair da sala.

Ao passar pela frente do retrato de Elaine, Koudelka levanta os braços e faz com que a bela mulher a possua. Elaine conta que há 18 anos um ladrão invadiu a sua casa e a matou. Patrick ficou inconformado com a sua morte e ficou decidido a trazê-la de volta à vida. Foi então que ele ficou sabendo da existência do Emigre Manuscript. No entanto, o resultado da experiência foi a separação da sua alma do seu corpo. Assim, ao dar vida ao corpo, ele trouxe à vida um terrível monstro sem alma. James diz que o feitiço provavelmente foi feito de forma errada e que eles ainda podem consertar isso, mas Elaine diz que não quer voltar à vida, pois foi chamada por Deus para ficar ao seu lado e é isso o que ela quer. James ajoelha-se inconformado.

Elaine diz que a morte tem a sua razão e que muitas vezes os homens não percebem isso. Se a alma e o seu corpo permanecerem nesse mundo, a sua morte terá sido em vão. Por isso, ela pede que James destrua o seu corpo, assim, ela poderá finalmente descansar em paz ao lado de Deus.

Retomando o controle, volte à biblioteca secreta de Patrick e fale novamente com Bacon.

Koudelka mostra-lhe as anotações de Patrick e pergunta-lhe se é realmente possível reviver os mortos. Bacon diz que sim, mas é preciso um enorme poder mágico e um trabalho realmente terrível para que isso aconteça. Ele diz que as primeiras experiências para reviver os mortos datam de antes de Cristo. Os antigos usavam rituais de magia negra para trazer os mortos de volta à vida para colocá-los no campo de batalha mais uma vez. Por isso, eles não se interessavam em fazer com que a alma retornasse ao corpo, pois ela sofreria a dor da morte mais uma vez.

James lhe questiona como ele conseguiu enganar a morte e continuar vivendo. Bacon muda de assunto e diz que para restaurar o nível de Malice em Nemeton eles precisam liberar uma grande quantidade de Will, energia contrária a Malice. Malice é formada pela fúria das almas que sofreram em vida. Para anulá-las, eles precisam dar às almas o que eles mais anseiam, assim como Koudelka fez com Charlotte (cena exclusiva do final A). O problema é que há milhares de alma fazendo o nível de Malice crescer, seria impossível realizar os desejos de cada uma em particular. Bacon diz que não é preciso, pois o que muitas almas querem é apenas vingança. Vingança contra o homem que começou tudo isso. Ou seja, as almas querem Daniel Scotius!

James diz que seria impossível, já que ele está morto, então Bacon diz que Daniel passou por um antigo ritual para prender a sua alma em uma estátua, assim a Malice não o atingiria. Essa estátua está em algum lugar do monastério e Bacon não sabe onde. Se jogarmos uma parte da estátua no caldeirão, as almas o atacarão e conseguirão a vingança, gerando uma grande quantidade de Will. Nesse momento, as energias entrarão em choque, por isso será necessário realizar um ritual para acalmar as forças do Fogo e da Água. James parece lembrar-se de algo. É então que Roger volta à sua leitura.

Retomando o controle, volte à tela da escada e suba-a, cruzando a porta à esquerda. Examine a estante para ver uns livros com o nome "Hestia" (que significa "Coração" em grego). Pegue 10x SHOTGUN SHELLS e cruze a porta. No escritório, pegue o EMPTY BOTTLE no armário e o PATRICK'S MEMO, 1x ROMAN NUTS e 10x RIFLE ROUNDS sobre a mesa.

```
_____|
/|   |
| |   UNDERGROUND SHRINE |
| |   _____|
|/|   |
| |   KEY-ITEM: Bottle of Acid. |
| |   _____|
| |   _____|
| |   _____|
```

Agora, volte a área circular de e examine o tanque de ácido à direita para encher o frasco que acabamos de pegar no escritório de Patrick e conseguir o BOTTLE OF ACID. Agora, volte a Patrick's Quarters.

```
_____|
/|   |
| |   PATRICK'S QUARTERS |
| |   _____|
|/|   |
| |   KEY-ITEM: Tinderbox. |
| |   _____|
| |   _____|
| |   _____|
```

Volte ao escritório e examine a lareira. Koudelka notará que ela tem o formato de um coração e decide investigá-la, descobrindo um alçapão; desça porele. Suba na balança e ponha 25 kg (esse valor pode variar, mas costuma ser entre 20 e 30), então a porta será desrtavada. Na sala seguinte, examine os guardas mortos e pegue o TINDERBOX. Continue para a esquerda, cruzando a ponte, e entre na sala seguinte.

```
_____|
/|   |
| |   CHURCH |
| |   _____|
|/|   |
| |   ITENS: 10x Shotgun Shells, 1x Lifedrinker, 1x Crossbow. |
| |   _____|
|/|   |
| |   KEY-ITEM: Relief Piece. |
| |   _____|
| |   _____|
| |   _____|
```

Examine o altar e repare que quatro dos seis bonecos pdoem ser movidos; mexa no primeiro e no quarto para abrir o caminho. Cruze a porta à esquerda e pegue 10x SHOTGUN SHELLS, então siga norte e entre na porta à direita. Siga norte e suba no altar, então examine as velas para acendê-las com o Tinderbox e poder pegar a 1x LIFEDRINKER, uma das melhores armas do jogo. Volte e cruze a porta ao norte. Suba no altar e enfrente um dos chefes mais complicados do jogo.

```
|/|
| | FALLEN ANGEL |
| | _____ |
|/|
| | HP: 9.000 | EXP: 32.000 |
| | _____ |
|/|
| | ITEMS: Crossbow |
| | _____ |
|/|
| | PONTOS: Alto poder de ataque físico |
| | Alto poder de ataque mágico |
| | Agilidade alta |
| | _____ |
|/|
| | Uma das batalhas mais complexas do jogo. Para vencer, você terá que |
| | prestar atenção nos movimentos do chefe. Ele possui três posturas di- |
| | ferentes: a sua postura normal (a que ele começa a batalha), uma dan- |
| | ça esquisita e uma dança enfraquecida. Na segunda postura, ele fica |
| | imune a ataques físicos e absorve todas as magias, na terceira postu- |
| | ra, ele poderá absorver magias ou ser imune a ataques físicos. Esta |
| | última obriga-o a depender da sorte, pois ele não sá nenhuma indica- |
| | ção de a qual tipo de ataque está imune. Normalmente, ele utiliza a |
| | dança enfraquecida quando está com pouco HP. |
| | Fallen Angel possui três ataques: uma magia de raio, que causa dano |
| | mágico em todos os que estiverem próximo a ele; uma magia simples em |
| | um personagem, causando dano médio; e um ataque físico simples em um |
| | personagem, causando o status Paralysis. Cure imediatamente o perso- |
| | nagem que for atingido pelo status Paralysis. Você só poderá atacar o |
| | chefe quando ele estiver em sua postura normal ou enfraquecida, então |
| | terá que ser bem rápido para aproveitar o máximo possível dos poucos |
| | momentos de fragilidade do chefe. Repare que muitas vezes você não i- |
| | rá ser capaz de atacar, pois o chefe muda rapidamente a sua postura, |
| | obrigando-o a esperar o próximo momento de ataque. |
| | _____ |
|/|
```

Volte à tela anterior e examine a porta à esquerda para uma nova cena ter início.

O grupo tenta abrir a porta, mas não obtem sucesso. James, então aproxima-se dos dois e pede para que eles deixem o monastério, pois é ele quem deve matar Patrick e a sua besta. Koudelka, no entanto, diz que tem uma motivação particular para completar essa missão. Edward, sentindo-se à parte, diz que também tem uma motivação especial em acompanhá-los: garantir que a jovem mulher não se machuque. Koudelka, no entanto, responde apenas que ele é ridículo. Vendo que é inútil convencer os dois a ir embora, James preocupa-se em como irá abrir a porta. Ele diz que se encontrar os produtos qui-

suas próprias mãos. Aos nove anos, os padres do vilarejo decidiram excomungá-la e ela foi expulsa da cidade. No começo, ela passeava de porta em porta das cidades vizinhas implorando por um prato de comida. Logo, ela se viu obrigada a se prostituir para poder sobreviver. Koudelka diz que ela sensibilizou-se tanto com a história de Charlotte, pois passou pelo mesmo que a garotinha em sua infância. Segunda ela, o único momento em que sente-se feliz por ter os poderes é quando vê uma pessoa machucada e pode usá-los para curá-la.

A conversa é interrompida por James, que já acabou de fazer a nitroglicerina. Você ganhará a NITROGLICERIN. Agora, nos podemos ir à parte final do jogo, mas como sempre, há um chefe secreto para enfrentarmos. Volte ao Graveyard.

```
_____  
/| _____ |  
| | GRAVEYARD |  
| | _____ |  
| _____/
```

Volte ao local onde Koudelka encontrou Roger Bacon sozinha pela primeira vez e procure por um caminho novo no canto superior esquerdo da tela. Continuando por aí encontraremos Amon, dessa vez não fugiremos.

```
_____  
/| _____ |  
| | AMON | |
| | _____ |  
|/| _____ |  
| | HP: 33.000 | EXP: 285.000 |  
| | _____ |  
|/| _____ |  
| | ITEMS: - - - - |  
| | _____ |  
|/| _____ |  
| | PONTOS: Alto poder de ataque físico |  
| | Alto poder de ataque mágico |  
| | Agilidade muito alta |  
| | Absorve ataques baseados em Vento |  
| | _____ |
```

Como todo chefe secreto de jogos de RPG, Amon é o chefe mais difícil do game. Repare no HP exageradamente alto do monstro e nos pontos dele. Isso quer dizer que: Amon normalmente será três vezes mais rápido que seus personagens, então se planeje bem para não dançar. Amon tem vários tipos de ataque: uma magia de Vento que atinge a todos, um ataque físico que tira cerca de 2.000 de HP; uma magia de cura e uma poderosa magia que causa o status Fallen em um dos personagens.

A melhor forma de atacá-lo é usando os itens do tipo Scroll (menos o Air Scroll, claro), pois tira bastante HP dele e é usada imediatamente. Magias são a melhor arma contra ele, mas tome cuidado, pois os personagens precisam de um tempo para carregá-la. O que pode significar a morte do usuário. Tente deixar um personagem na linha de frente sofrendo os ataques de Gargoyle (aconselho Edward, mas depende muito de como você evoluiu seus personagens), um mais ao fundo curando-o e revivendo-o quando for necessário (se não precisar de cura ou de re- ver escolha a opção Wait, pois você não pode gastar turnos com movimentos desnecessários; aconselho escolher James), e mais atrás ainda,

```
| | um terceiro personagem usando as magias Megalith Lv3, Flare Lv3 ou |
| | Geysler Lv3 (aconselho pôr Koudelka). O curador poderá usar a magia |
| | Reflect, mas tome cuidado, pois Amon possui uma agilidade muito alta, |
| | o que faz com que cada turno seja precioso. |
| | _____ |
| |_____ /
```

Vencendo Gargoyle, volte a Inner Garden.

```
/|
| | INNER GARDEN |
| |_____ |
|/|
| | ITENS: 1x Sachnot. |
| |_____ |
| |_____ /
```

Volte à primeira área do CD 3 e procure por uma estátua segurando uma espada perto do portão. Se você a examinou anteriormente percebeu que um enorme poder impedia que outros se aproximassem dela. No entanto, agora que Amon foi derrotado, a arma está liberada. Pegue a SACHNOT sem medo, pois é a arma mais poderosa de todo o game. Equipe-a imediatamente!

Agora, podemos prosseguir com a história.

```
/|
| | CHURCH |
| |_____ |
| |_____ /
```

Volte à porta lacrada e examine-a.

James colocará o frasco no chão, na frente da porta, e Edward atira nela, criando uma enorme explosão. Retomando o controle, cruze a porta para chegar à nave central da capela. Uma outra cena tem início; ao entrar na capela, o grupo se depara com uma enorme planta. Ao que parece, ela está crescendo com a Malice acumulada durante todos esses anos.

Retomando o controle, siga norte e suba as escadas até chegar a um órgão no fundo da sala. Leia a Old Letter e ponha a seguinte sequência: SECRET, PAIN, PEOPLE e LIGHT. a sequênia pode mdrar, mas costuma ser essa. Feito isso, volte e siga sul para descobrir uma passagem secreta; desça.

Ao entrar na passagem secreta, James vê uma cena que não gostaria: Patrick jaz morto ao lado do caldeirão de onde o ritual de ressurreição de Elaine aconteceu. Sem explicar aos demais, Ele pega um pote de um produto químico e despeja-o por todo o quarto.

Retomando o controle, examine o caldeirão e jogue o Daniel's Arm lá dentro. Ao receber o braço de Daniel Scotius, uma terrível energia emerge do lugar, fazendo a planta contorcer-se de dor. Ela acaba quebrando a janela e o grupo pôde fugir por lá. Edward arremessa a lamparina sobre o produto que James derramou, fazendo toda a capela arder em chamas.

Retomando o controle, suba a escada à esquerda e siga pelos destroços da capela até chegar ao topo. Durante o caminho, você poderá enfrentar partes da enorme planta que tomava conta da capela. Eles são extremamente poderosos, mas não chegam perto dos chefes. Tome cuidado apenas com a que carre-

ga o corpo de Patrick. Essas são bem mais poderosas e imunes a ataques mágicos, então Deixe Edward cuidando dela. Chegando ao topo, entre na capela e você chegará a uma sala com parte da enorme planta. Aqui, encontraremos a "cabeça" da planta. Uma enorme e bela rosa encontra-se na frente deles. Ao tentar se mover, a rosa começa a pulsar, emitindo um brilho, então desabrocha. De dentro dela surge uma figura quase humana. Ao se abrir, uma enorme energia se espalha, atingindo os heróis. É então que o pingente que Koudelka possui emite um brilho e os protege da energia (se não tiver o pingente, será Game Over). De dentro da rosa Elaine salta e começa a rondar o grupo, como uma aranha quando está caçando. Edward tenta acertá-la com sua arma, mas o monstro é bem rápido. Quando um dos tiros finalmente a acerta, os heróis têm tempo para fugir.

Retomando o controle, suba as escadas e fuja do monstro. Em determinado momento, Elaine deverá encontrá-lo. Você só poderá deixar isso acontecer 2 vezes, ou será Game Over. Como ela tem estratégias diferentes para cada encontro, colocarei farei duas tabelas.

/			
	ELAINE (1° encontro)		
/			
	HP: 15.000		EXP: - - - -
/			
	ITEMS: - - - -		
/			
	PONTOS: Alto poder de ataque mágico		
	Resistente a ataques de Terra		
	Vulnerável a ataques de Vento		
	Imune a ataques físicos		
/			
	O primeiro encontro com Elaine não deverá ser tão difícil, especi-		
	almente se seus personagens tiverem a magia Tornado Lv3. Aproveite-se		
	da fraqueza elementar de Elaine e parta para cima dela com tudo. Re-		
	pare que ele é imune a ataques físicos, então use apenas magia. Colo-		
	car um personagem como alvo aqui não funcionará, pois Elaine costuma		
	usar uma magia especial que atinge a todos os personagens, causando		
	cerca de 1000 pontos de dano. Se usar a magia Tornado não demorará		
	muito para Elaine fugir.		
	/		

Após a batalha, Elaine irá cair para descansar, dando chance para o grupo continuar a fuga. Mais à frente, o grupo será atacado novamente.

/			
	ELAINE (2° encontro)		
/			
	HP: 15.000		EXP: - - - -
/			
	ITEMS: - - - -		

```
| | _____|
|/|
| | PONTOS: Alto poder de ataque mágico
| |           Resistente a ataques de Terra
| |           Vulnerável a ataques de Vento
| |           Imune a ataques mágicos
| | _____|
|/|
| |   A estratégia estará muito parecida com a da batalha anterior, ainda
| | mais porque ela possui os mesmos ataques. A maior diferença aqui é a
| | resistência dela que mudou; agora ela é imune a ataques mágicos e po-
| | de ser atacada por armas comuns. Se está com a Lifedrinker, use-a pa-
| | ra roubar HP de Elaine e não precisar curar.
| | _____|
| | _____/
```

Após a batalha, continue subindo a escada até chegar ao topo da torre. Elaine aparecerá e se fundirá com a planta, tornando-se uma espécie de aranha mutante. Com um único golpe, ela destrói toda a torre do relógio, dando início à batalha final.

```
| | _____|
|/|
| | ELAINE (3° encontro)
| | _____|
|/|
| |           HP:    15.000
| |           EXP:    - - - -
| | _____|
|/|
| | ITEMS:    - - - -
| | _____|
|/|
| | PONTOS: Poder de ataque mágico muito alto
| |           Alto poder de ataque físico
| |           Alta resistência a ataque físicos
| | _____|
|/|
| |   Essa batalha deverá ser muito parecida com a batalha contra Amon. A
| | única diferença aqui é que Amon possui uma fraqueza elementar e Elai-
| | não. Qualquer magia que usar contra ela causará dano médio, o que é
| | ruim, pois limita muito suas opções de ataque.
| |   Os principais ataques do chefe são uma magia extremamente poderosa
| | que causa dano não elementar muito alto em todos os personagens. Essa
| | magia deverá ser o divisor de águas, pois você DEVERÁ ter que resis-
| | tir a pelo menos dois ataques desses se quiser vencer. Provavelmente,
| | você terá que curar a cada dois turnos, mas esse é o preço. O ataque
| | mais fraco dela tira 1.500 de dano em apenas um personagem (torça pa-
| | ra que ela use-o o maior número de vezes possível). Para melhorar um
| | pouco, ela está mais devagar (não ao ponto de fazer você atacar duas
| | vezes seguidas).
| |   Aconselho estar com a Sachnot equipada em Edward para causar o má-
| | ximo de dano possível. No entanto, se estiver com o poder de ataque
| | alto, aconselho equipar a Lifedrinker para curar-se sempre que atacar.
| | Agora, não adianta deixar um personagem exclusivo para curar; você
| | terá que deixar dois curadores (James e Koudelka) que deverão se cu-
| | rar num turno; no segundo, um deles cura Edward e o outro ataca; no
| | terceiro, a coisa se repete. Por isso, eu falei que você deveria po-
| | der resistir a dois ataques do chefe.
```


| | _____ |
| | _____ /

Se quiser ver o final A, você deverá que vencer essa batalha e ter ajudado Charlotte. Caso perca essa batalha, mesmo ajudando Charlotte, verá o final B.

/|
| | Cena exclusiva para o final A |
| | _____ |
| | _____ /

Após a batalha, Elaine começa a se desintegrar. É então que os seus olhos mudam de cor, revelando que a sua sanidade começava a voltar. Ao ver James, ela tenta falar alguma coisa, mas não consegue pronunciar nenhuma palavra. Ainda em processo de destruição, ela joga-se no fogo abaixo, sendo completamente destruída.

O dia começa a nascer. Edward e Koudelka sentam-se para descansar. James, por sua vez, fica mudo olhando o Céu, bastante pensativo. Edward comenta com Koudelka que Elaine tentou dizer algo. A mulher, por sua vez, diz que os mortos não falam. Ela completa dizendo que um grande sábio lhe falou uma vez que todo aquele que morre nos deixa uma herança: sua memória. Isso é o maior tesouro deles, pois nos dá forças para sermos ainda mais fortes...

/|
| | Fim da cena exclusiva para o final A |
| | _____ |
| | _____ /

Perdendo a batalha...

/|
| | Cena exclusiva para o final B |
| | _____ |
| | _____ /

O grupo cai no chão derrotado. Vendo a morte na sua frente, James segura um crucifixo em seu peito e aponta-o em direção a Elaine, iniciando um dos rituais de exorcização mais poderosos. De repente, a mulher retoma a consciência e conversa com o cardeal. James confessa o seu amor a Elaine, que aceita o destino. O ritual tem fim, mas, então uma luz atravessa o lugar atingindo os dois. James é envolto por uma poderosa energia e desaparece junto com sua amada. Koudelka tenta salvá-lo, mas Edwarda impede, pois a catedral está desmoronando.

No outro dia sabemos que o ritual que foi realizado por James é um ritual de sacrifício, onde os dois, exorcizado e exorcizador, são sacrificados, por isso, é tão poderoso. Koudelka e Edward se despedem, acreditando que esse não foi o último encontro dos dois.

```
/|
| | Fim da cena exclusiva para o final B
| |
|_|
```

PARABÉNS! VOCÊ TERMINOU O JOGO!

```
/|
| |
| | M A G I A S
| |
|_|
```

À medida em que se vai avançando no jogo e derrotando os chefes, novas magias vão sendo conseguidas. Observe que isso acontece geralmente após batalhas contra chefes. Não são todos, mas a maioria deixará uma magia nova.

Repare, ainda, que as magias podem aumentar o level, assim como o seu poder de ataque e a quantidade de MP gasta para usá-la. A contabilidade da experiência acontece da seguinte forma: a cada 15 usos, a magia irá subir de level. No entanto, esse valor pode variar para mais ou para menos de acordo com o status do personagem que está usando a magia.

Abaixo vai a lista de magias do jogo.

```

|_|
| | M A G I A S   D E   A T A Q U E
|_|
```

NOME	ELEM	EFEITO	MP
Heal	Luz	Cura um pouco do HP do alvo	6
Flare	Fogo	Magia de ataque de lv 1 em um inimigo baseada em Fogo	8
Geyser	Água	Magia de ataque de lv 1 em um inimigo baseada em Água	8
Tornado	Vento	Magia de ataque de lv 1 em um inimigo baseada em Vento	8
Megalith	Terra	Magia de ataque de lv 1 em um inimigo baseada em Terra	8

```

|_|
```

/|
| | M A G I A S D E S U P O R T E |
|_|

NOME	ELEM	EFEITO	MP
Heal	Luz	Cura um pouco do HP do alvo	6
Revive	Luz	Revive um personagem morto	16
Reflect	Luz	Reflete magias simples	18

/|
| | M A G I A S D E S T A T U S |
|_|

NOME	ELEM	EFEITO	MP
Fortify STR	- - - -	Aumenta o ataque físico	8
Fortify VIT	- - - -	Aumenta a defesa contra ataques fis	8
Fortify DEX	- - - -	Aumenta a chance de acertar ataques físicos	8
Fortify AGL	- - - -	Aumenta a quantidade de ações	8
Fortify INT	- - - -	Aumenta o ataque mágico	8
Fortify PIE	- - - -	Aumenta a defesa contra ataques mag	8
Fortify MND	- - - -	Aumenta a chance de acertar ataques mágicos	8
Fortify LUC	- - - -	Aumenta a chance de desferir ataque crítico	8

I T E N S

Bem, agora, vamos à lista de itens. Vou colocar em categorias: itens de restauração são aqueles responsáveis por curar HP, MP e status negativos; e itens de invocação são feitiços secretos usados para invocar deuses antigos e causar grande dano.

ITENS DE RESTAURAÇÃO	
ITEM	EFEITO
Bread	Cura 150 de HP.
Cheese	Cura 250 de HP.
Dried Food	Cura 350 de HP.
Potion	Cura 500 de HP.
High Potion	Cura 1500 de HP.
Liestel	Regenera 40 de MP.
High Liestel	Regenera 100 de MP.
Elixir	Cura todo o HP e MP.
Whiskey	Revive um personagem morto.
Roman Nuts	Revive e recupera o HP e MP de um personagem morto.
Antidote	Cura o status Poison.
Panacea	Cura todos os status negativos.

ITENS DE INVOCAÇÃO	
ITEM	EFEITO
Fire Scroll	Permite invocar Ifrit, o deus da fúria.
Water Scroll	Permite invocar Merid, a deusa da sabedoria.
Wind Scroll	Permite invocar Djinn, o deus da esperteza.
Earth Scroll	Permite invocar Dao, o deus da coragem.

2008 - GameStory
 Todos os direitos reservados