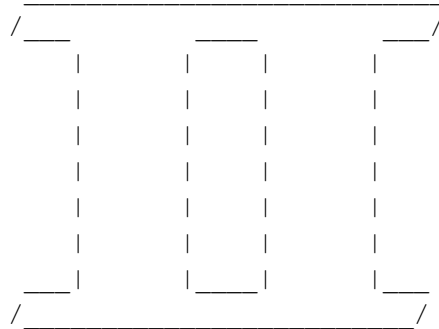
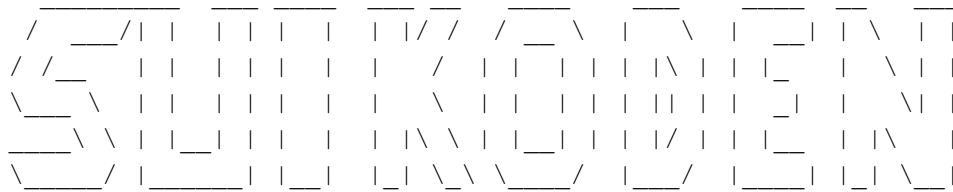


Suikoden II FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated on Mar 9, 2007



Suikoden II
FAQ/Walkthrough
Escrtito por DANado (Lucas Dantas)
Detonado encontrado em
www.flogao.com.br/gamestory
e-mail: lucasbaderna@gmail.com
Iniciado em 10 de março de 2005
Concluído em 9 de maio de 2006
Versão Completa

Índice

DETONADO

- Capítulo 1
 - Traidores de Highland
- Capítulo 2
 - O Príncipe Sanguinário
- Capítulo 3
 - O Escudo e a Espada
- Capítulo 4
 - O lado sombrio da Espada
- Capítulo 5
 - A Espada do Dragão Estelar
- Capítulo 6
 - O Escudo Brilhante
- Capítulo 7
 - As tribos rivais
- Capítulo 8
 - Uma prova de Amor

Capítulo 9
O Resgate
Capítulo 10
Honra Manchada
Capítulo 11
Amor vs Amizade
Capítulo 12
A República de Toran
Capítulo 13
A morte do Demônio
Capítulo 14
Uma dura Lição
Capítulo 15
A Volta dos Cavaleiros Negros
Capítulo Final
A Flor que Murchou

O FIM DA GUERRA

O que aconteceu depois?

CONCURSO DE CULINÁRIA

Todos os personagens

LISTA DE UNITES

Todos os personagens

FORÇA MILITAR

Lista de Habilidades
Grandes Gerais
Tropas de Combate

LISTA DE RUNES

Runas Mágicas
Runas de Comando
Runas de Efeito

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

10/03/2005

- Início do Detonado.
- Adicionado o Capítulo 1: Traidores de Highland
- Adicionado o Capítulo 2: O Príncipe de Sangue
- Adicionado o Capítulo 3: O Escudo e a Espada
- ESTRELAS DO DESTINO: 10

Obs: Nas tabelas de estratégia dos chefes, o quadro superior direito corresponde ao item deixado pelo chefe após ser derrotado.

20/04/2006

- Adicionado o Capítulo 4: O lado sombrio da Espada
- Adicionada as estratégias dos duelos.
- Reformulado o visual do detonado.
- Corrigidos os erros dos primeiros capítulos.
- ESTRELAS DO DESTINO: 11

24/04/2006

- Adicionado o Capítulo 5: A Espada do Dragão Estelar
- Corrigidos os erros de português do último capítulo.
- ESTRELAS DO DESTINO: 22

27/04/2006

- Adicionado o Capítulo 6: O Escudo Brilhante
- Adicionado o Capítulo 7: As tribos rivais
- ESTRELAS DO DESTINO: 42

02/05/2006

- Adicionado o Capítulo 8 : Uma prova de Amor
- Adicionado o Capítulo 9 : O Resgate
- Adicionado o Capítulo 10: Honra Manchada
- ESTRELAS DO DESTINO: 64

Obs: Recentemente recebi alguns e-mails perguntando porque eu coloquei os nomes das cidades traduzidos, já que não se traduz nomes próprios. Isso começou quando eu estava jogando Wild Arms e, enquanto jogava, alguns nomes de locais, em inglês, não acompanhavam no jogo. Por exemplo, quando diz-se: "Vá ao Dragon Cliff e pegue a White Gem" às vezes, no game, não havia o nome Dragon Cliff, ao se chegar na cidade, então, quem não sabia do que se tratava nunca encontrava a Dragon Cliff. Por isso, em alguns games eu coloco as cidades traduzidas.

04/05/2006

- Adicionado o Capítulo 11: Amor vs Amizade
- Adicionado o Capítulo 12: A República de Toran
- Adicionada a lista de jurados do Concurso de Culinária de Hai Yo.
- ESTRELAS DO DESTINO: 70

Obs: Alguns jurados do concurso de culinária têm gosto muito confuso. Por isso fica difícil saber qual é realmente o gosto de cada um. Por exemplo, eu experimentei cerca de 20 tipos diferentes de pratos com Viki, mas ela parecia que sempre mudava o gosto: uma hora dava notas altas para doces, outra dava (ao mesmo prato) uma nota inferior.

09/05/2006

- Adicionado o Capítulo 13: A morte do Demônio
- Adicionado o Capítulo 14: Uma dura Lição
- Adicionado o Capítulo 15: A Volta dos Cavaleiros Negros
- Adicionado o Capítulo Final: A Flor que Murchou
- Adicionado a lista do que aconteceu após a guerra.
- Adicionada a lista das Unidades de Força Militar
- Adicionada a lista de Runas
- Adicionada a lista de Unites
- ESTRELAS DO DESTINO: 108
- FIM DO DETONADO

Assim acaba o meu detonado de Genso Suikoden 2. Espero que tenham gostado e que esse detonado tenha permitido a vocês gostarem ainda mais desse jogo, que eu considero um dos melhores RPGs de todos os tempo.

Obrigado a todos que me ajudaram a fazer esse detonado.

Até o próximo!

Lucas Dantas

L E M B R E T E

Olá amigos. Talvez vocês não saibam, mas eu criei um site no qual eu coloco as atualizações dos meus detonados, faço votações para saber qual o próximo game a ser detonado, coisas desse tipo.

Gostaria que vocês dessem uma passada lá. Façam a sua votação e procurem os games que vocês querem ver detonados ou que vocês procuram. Lá tem um link direto para a lista de detonados do GameFaqs. Lá tem alguns reviews publicados também. Apareçam lá. Será interessante.

O endereço do site é www.flogao.com.br/gamestory

* * *
* D E T O N A D O *
* * *

* * *
* CAPÍTULO 1 *
* * *
* Traidores de Highland *
* * *
* * *

** TEZAN PASS **

Você controlará um jovem rapaz que acabou de ingressar na Brigada do Unicórnio do exército de Highland com o seu melhor amigo, Jowy. Recentemente, Highland declarou guerra às terras do leste (o Estado) e você foi ao campo de concentração. Há poucos dias foi assinado um tratado de paz entre as nações, por isso, a Brigada do Unicórnio será dispensada. Um dia antes de poderem ir embora, Jowy já se mostrará ansioso. Na conversa ficamos sabendo que o avô do herói morreu recentemente e que ele e sua irmã, Nanami, moram

sozinhos na cidade de Kyaro. Quando Jowy vier falar com você chame-o para dar uma volta no acampamento (1° opção).

Do lado de fora, siga para a direita, saindo do acampamento. Continue para a esquerda e você deverá ver uma sombra. Tente segui-lo e Jowy dirá para não segui-lo, pois o capitão pode não gostar que eles abandonem o acampamento. Volte para a área com barracas e procure por uma grande tenda ao norte. Essa é a cabana do general Rowd. Ele diz que não quer que seus soldados andem sem o uniforme dos Highlanders e os manda dormir. Depois dessa bronca só nos resta voltar à nossa tenda e irmos dormir (2° opção).

No outro dia somos acordados com a mensagem de ataque surpresa. Saia da tenda e você encontrará o capitão Rowd. Ele fala que o tratado de paz foi quebrado e manda que fujam pelas montanhas ao leste. Vamos para lá. No meio do caminho Jowy começa a pensar sobre o assunto. Já que essa é a única saída da montanha, o exército inimigo pode estar esperando por eles do outro lado, então ele decide voltar e avisar sobre essa hipótese ao general. Ao voltar, percebe que os corpos dos companheiros do herói e Jowy estão mutilados. Ao aproximar-se da tenda dos heróis, eles escutam uma conversa entre Rowd e Luca, o príncipe do reino de Highland. Na verdade o tratado de paz não foi quebrado, mas se ele realmente tivesse sido, as outras nações não apoiariam o Estado, pois, já que o ataque partiu deles, Highland teria o direito de revidar. Aparecerão duas opções: você pode pedir explicações para o general ou fugir. Se escolher a primeira, lutará contra alguns soldados, tendo uma batalha fácil; se escolher a segunda, evitará a batalha. De qualquer forma, você fugirá para as montanhas ao norte e será surpreendido por Rowd. Ele mandará mais soldados pegarem você. Jowy olhará ao redor, procurando uma forma de escapar, então ele sugere que vocês pulem do penhasco. Haverá duas opções: a primeira é procurar outra saída e a segunda é aceitar a saída de Jowy. Se colocar a primeira, Jowy insistirá até que você concorde com ele. Jowy, então, marcará um traço na pedra e pedirá para você prometer que irá se encontrar com ele nesse lugar mais tarde. Você poderá escolher a primeira alternativa e fazer o que o seu amigo pede ou não dar atenção a ele. Se escolher a primeira opção, o herói marcará a pedra, mas se colocar a segunda, ele irá pular e Jowy marcará a pedra por você, rezando para que os dois estejam a salvo.

Após o pulo, aparecerá uma seqüência, mostrando a infância dos dois ex-soldados. No outro dia, você será acordado por ninguém menos que Viktor (ele não tinha morrido no final do primeiro Suikoden???) e Flik. Os dois formam uma força de coalizão contra o Império de Highland. Eles percebem que o herói é um soldado de Highland e o leva como prisioneiro.

** MERCENARY FORT **

Item: 1x Boots.

Na manhã seguinte, Pohl, uma espécie de faz-tudo no forte, aparece. Ele fala que você é escravo da força de coalizão e deverá fazer alguns serviços. O primeiro deles é organizar algumas caixas na parede ao norte. Antes de começar o serviço, pegue Rope no chão. Para empurrar as caixas, basta aproximar-se delas e apertar o botão X. Assim, você poderá organizá-las como Pohl mandou. Ao terminar o serviço, tente sair do quarto e Pohl virá averiguar. Ele ficará impressionado com a rapidez que completou o trabalho. Responda o que quiser para ir dormir.

No dia seguinte, Pohl virá com outra tarefa. Agora, devemos conseguir 2 botas, 3 pedras de ferreiro e 2 sacos de açúcar. Vá ao ferreiro, na parte norte do subsolo e pegue 3 pedras. Depois, fale com Bárbara e pegue as botas, mas, ao invés de 2, peça 3. Assim, você ficará com uma, podendo equipar no personagem. Vá ao Item Shop e fale com o vendedor. Ele dirá que eles

não possuem açúcar agora no vilarejo. Então, volte e fale com Pohl. Ele mandará você ir ao Vilarejo de Kyaro para conseguir alguns sacos. Volte ao andar superior e fale com Leona, que pedirá que Gengen, um Kobold, o escolte até o vilarejo. Tuta, um pequeno aprendiz da arte da medicina, passa por lá na hora e escuta que Gengen está saindo para uma missão e pede para levá-lo. Agora, poderemos explorar o mapa mundo.

** MAPA MUNDO - REGIÃO LESTE **

Inimigos: Fur-Fur, Hollyboy, Cut Rabbit.

Se quiser, fique andando pelo mapa e enfrente algumas batalhas para evoluir. Gengen possui um bom poder de ataque e Tuta possui a runa Medicine. De qualquer forma, Kyaro está a nordeste do Forte dos Mercenários.

** KYARO **

Blacksmith: Lv 2 (300 Potch)

Assim que chegar, vá à Loja de Itens e pegue o açúcar. Gengen pagará pelo item, então não se preocupe em gastar o dinheiro. Se tiver conseguido algum, compre alguns equipamentos melhores, mas não serão muito úteis agora. Se quiser deixar para mais tarde, não fará diferença. Evoluir as armas no Blacksmith é importante, mas gasta muito dinheiro. Salve no Inn, mas não durma. Antes de sair do vilarejo, observe o show de mágica dos três irmãos na porção norte da cidade, então volte ao Forte.

** MERCENARY FORT **

Chegando ao Forte, fale com Pohl e lhe entregue o item. No outro dia, mais serviço. Eles receberam um carregamento de óleo e por isso a Fortaleza ficou toda manchada. Pohl pede que você limpe as instalações. Para isso ele lhe dará um pano. Procure pelas cinco manchas de óleo por toda a fortaleza. Lembre-se de procurar também na sala de Flik, no segundo andar. O herói já está começando a ganhar a confiança do pessoal da fortaleza, e isso está lhe rendendo melhores refeições. Responda o que quiser e vá dormir.

Durante a noite, Jowy aparecerá e tentará salvar o herói. Ele abre a jaula e liberta o herói. Logo, os dois estão fugindo da fortaleza. No andar seguinte, você encontrará Flik. Este diz que está decepcionado e pede para ele se render. Se escolher a primeira opção, Flik lhe acertará com a sua espada e o herói ficará desacordado. Se escolher a segunda, você se entregará e pedirá desculpas por ter tentado fugir. Viktor irá lhe perguntar o que realmente aconteceu no acampamento dos Highlanders. Escolha a primeira opção para lhe contar o ocorrido. Ele acha a história muito interessante, mas, mesmo assim, joga os dois na prisão.

No outro dia, todos estão decepcionados com a atitude do herói e a comida não é mais a mesma. Durante a noite, Jowy estará mexendo na fechadura. Responda o que quiser, pois de qualquer forma, Jowy o convencerá a fugir mais uma vez. Jowy usará as pedras e o panos conseguidos pelo herói nos serviços que ele fez para Pohl para colocar fogo em uma parte da fortaleza para poder chamar a atenção dos guardas. Como a porta está fechada, deveremos usar

uma corta no segundo andar para podermos escapar. Jowy dirá para irem para Kyaro. Escolha a primeira opção para concordar com ele e voltar ao vilarejo.

** RYUBE **

Ao chegar à cidade, veremos o grupo dos três irmãos fazendo os seus números. Conheceremos Rina, a cigana que lê cartas, Bolgan, o cuspidor de fogo, e Eillie, a atiradora de facas. Esta pagará o herói para usa-lo em um número. Ela colocará algumas frutas em cima da cabeça dele e começará a jogar as facas. Aparecerão três opções antes de ela lançar as facas: ficar parado (1°) ou mover-se (2° e 3°). Caso escolha as duas últimas, o herói será atingido pelas facas e perderá um pouco de Hp.

Após a performance, Jowy fala sobre a caminhada deles até a cidade de Ryube. Os viajantes falam que é muito perigoso cruzar as montanhas sozinhos e oferecem ajuda. Responda a primeira ou a segunda opção para aceitar a oferta (caso escolha essa segunda, o herói dará uma cantada em Rina, que não a corresponde...). De qualquer forma, agora o grupo será formado por cinco pessoas. Observe que as armas de Rina e Eille são do tipo L, por isso devem ficar na retaguarda. Observe também que os três irmãos possuem um ataque conjunto em um inimigo que causa uma grande quantidade de dano e que Rina possui a Fire Rune em sua mão. Feito isso, evolua as armas de Jowy e do herói e compre o que achar necessário. Se ainda não tiver dinheiro, fique rondando até conseguir algum, pois Jowy e Bolgan possuem uma resistência baixa. Feito isso, siga para as montanhas ao norte.

** NORTH SWALLOW PASS **

Inimigos: Cut Rabbit, Bom Bom, Bandit A, Bandit B, Bandit C, Wolf, Killer Bee.

Itens: Fire Wall, Escape Talisman, Brass Armor, Feather Hat.

A montanha é guardada por alguns guardas de Flik e de Viktor. No entanto, Rina resolve o problema com um pouco de sua sensualidade feminina. Com o caminho liberado, siga em frente até poder ir pela esquerda e pegar o FIRE WALL. Vê a fonte de água aqui? Esse é um ótimo lugar para evoluir, pois ela recupera o Hp e o Mp dos personagens. Volte e continue subindo a montanha até a próxima interseção. Vá para a direita e pegue o ESCAPE TALISMAN. Volte e continue subindo. Na próxima divisa também deve se tomar o caminho da direita para pegar a BRASS ARMOR. Essa é uma armadura muito boa. Equipe no herói, então volte e continue. Salve e siga em frente para enfrentarmos um chefe. Tenha certeza de estar no nível 6 e com o HP cheio.

* MYST SHADE *

* 800 HP * 2000 Potch * Kidness Drop *

* Esse é o nosso primeiro chefe, mas não o subestime. Mist Shade possui *
* duas formas: uma no qual ele toma a aparência de um monstros e outra na *
* qual ele parece com uma mulher. Na primeira forma ele tende a usar ata- *

* ques físicos, enquanto que na segunda ele prefere os ataques mágicos. O *
* herói e Jowy deverão atacar normalmente e usar Medicines quando for pre- *
* ciso. Apesar da unite dos dois ser bem forte, ela é inútil contra poucos *
* inimigos. No entanto, a unite de Bolgan, Rina e Eille (Circus Attack) *
* funciona bem contra chefes. Esse chefe pode atacar até três vezes segui- *
* das e usar um ataque especial. Esse último pode causar até 25 de dano ao *
* HP de todos. *

Continue em frente até a próxima tela e siga para a direita para pegar o
FEATHERED HAT. Agora volte e continue até o mapa mundo.

** MAPA MUNDO - REGIÃO NORDESTE **

Inimigos: Spider, Bom-Bom, Cut Rabbit.

A cidade de Kyaro está logo acima, entre.

** KYARO **

Itens: Old Book Vol. 1, Nanami's Handmase Vase ou Genkaku's Famous Vase ou
Normal Large Vase.

Logo na entrada de Kyaro, Bolgan, Rina e Eille irão seguir caminhos sepa-
rados e Jowy irá para a sua casa. Ao tomar o controle do personagem, siga
para o INN e salve, depois siga oeste até chegar a sua casa. No entanto,
antes de entrar, siga para o quintal da casa e examine a arvore umas três
vezes para encontrar MUKUMUKU. Agora entre na casa e examine a cômoda no
canto inferior esquerdo para encontrar o ?BOOK (dará origem ao Old Book
Vol. 1).

No quintal você encontrará NANAMI rezando em frente ao túmulo do seu avô
Genkaku. Ela pula em cima do herói e chacoalha a cabeça dele, dizendo que
estava muito preocupada com o seu irmão. Ela diz que o Capitão Rowd espa-
lhou que eles eram traidores e que eles precisam fugir. Ao tentar sair da
casa, Nanami dirá que é bom eles levarem alguma coisa, pois podem precisar
de dinheiro. Ela mostra três jarros e diz que deveremos escolher um deles
para levar. Se escolher o jarro pequeno (SMALL VASE), conseguirá o Nanami's
handmade vase (de médio valor), se escolher o vaso grande (BIG VASE), ga-
nhará o normal large vase (pouco valioso) e se escolher o MEDIUM VASE, con-
seguirá o Genkaku's famous vase (mais valioso dos três). Após colher os
vasos tente sair da casa.

Alguns soldados virão levar o herói e Nanami presos. Lute contra eles, en-
tão o próprio Capitão Rowd virá levar os dois. Você pode se entregar (1°
opção) e lutar (2°). Vale lembrar que é impossível ganhar essa luta. Uma
cena com Jowy é mostrada. Nela, ele chega à sua casa, mas o seu irmão o
entrega à polícia (Jowy foi adotado por uma rica família, o seu irmão é o
filho sanguíneo). Na cela, o herói e Jowy se encontram. Rowd vem explica
que o príncipe Luca planejou esse ataque fajuto para terem uma desculpa pa-
ra quebrarem o tratado de paz e atacarem a cidade de Muse, dominando um
grande território. Você ficará sabendo também que será executado por trai-
ção ao reino de Highland.

No outro dia os dois são levados ao campo de concentração para serem execu-

tados. No caminho os dois encontrarão Jillia, a irmã de Luca. (como um cara tão feio tem uma gata dessas como irmã???) Ela diz que os dois são muito jovens para serem espíões ou traidores. Responda o que quiser, pois não adiantará nada. Depois os dois jovens serão torturados até o pôr do sol. Rowd virá para ordenar a execução, mas algo acontece. Viktor e Flik ficaram sabendo da notícia da execução do herói e de Jowy e vieram salva-los. O Capitão fugirá com o rabo entre as pernas e chamará reforços, no entanto não podemos deixar Nanami presa aqui. Escolha a primeira opção para irem salvar a garota. No prédio ao lado, veremos Nanami e Mukumuku correndo atrás de alguns soldados (Mas que garota, hein?). Após isso, os dois tentarão sair da cidade e Jowy questionará se algum dia eles poderão voltar à sua cidade natal. Responda o que quiser e saia. Volte para Passagem Andorinha do Norte e atravesse-o, retornando para o Forte dos Mercenários.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*                               *** Mukumuku *
*** Herói *
*                               *** Nanami *
*****
* * * * *
*           CAPÍTULO 2           *
* * * * *
*           O Príncipe Sanguinário *
* * * * *
*****
```

```
*****
** MERCENARY FORT **
*****
```

Inn: Pohl

Warehouse: Barbara

Blacksmith: Level 3 (600 Potch)

Fale com Viktor. Ele diz que não tardará para que Highland invada essa região, por isso ele aconselha o herói a recrutar voluntários para a armada. Então, saia e vá para o vilarejo de Ryube, mas tenha certeza de ter 3000 Potch de reserva para uma missão. Logo na entrada perceba um homem deitado no chão. Fale com ele e algumas opções aparecerão. Responda sempre a primeira opção para recrutar-lo. O seu nome é RIKIMARU e ele está com fome. O herói resolve pagar um almoço para ele e ao final ele ficará tão agradecido que entrará no seu grupo. NÃO FALE COM ELE SE NÃO TIVER OS 3000 POTCHS OU NUNCA MAIS IRÁ RECRUTÁ-LO. Após recrutar Rikimaru, certifique-se de que ele está no seu grupo (caso não esteja, volte para a Fortaleza e fale com Leona; perceba que Gengen irá ajuda-lo, caso precise) e fale com uma garota que está na porção ao norte da cidade. Ela está com um chapéu branco e com uma roupa azul e branca. Ela fala que perdeu o seu bichinho de estimação chamado Bonaparte e pede a sua ajuda para encontra-lo. Responda a segunda opção e depois a primeira. Agora você poderá entrar na floresta ao fundo de Kyaro.

** RYUBE FOREST **

Inimigos: Wood Pecker, Wild Boar, Spider, Giant Snail.

Itens: Leather Cape, Gauntlet

Ao entrar na floresta, siga para a sua porção leste e você deverá ver um bichinho andando por lá. Siga-o e ele lhe atacará (Esse é a mascote da garota??)

* BONAPARTE *

* 600 HP * 0 Potch * - - - *

* Bonaparte não é um monstro tão difícil, principalmente se seus persona- *
* gens estão num nível alto. A maior parte dos ataques do chefe são fisi- *
* cos, o que facilita muito as coisas, pois Rikimaru e o herói têm uma boa *
* resistência física. Ataque-o com Family Attack para causar bastante dano *
* e use ataques físicos com os demais. Lembre-se sempre de curar quando *
* for necessário. Bonaparte pode fazer cerca de 30 de dano ao Hp dos per- *
* sonagens. Não é nem preciso dizer que Nanami e a novata devem ficar na *
* retaguarda... *

Ao final da luta, MILLIE irá acalmar o seu bichinho e se unirá ao grupo. Agora ela poderá usar a sua runa. Volte para a primeira divisa da floresta e vá para a esquerda. Você deverá ver um bebê passarinho no chão. Examine-o e o herói irá coloca-lo de volta no ninho. Siga norte e depois leste para pegar LEATHER CAPE e GAUNTLET. Agora volte para o local onde encontramos o passarinho e você verá um arqueiro acompanhado do seu lobo. Eles são SHIRO e KINNISON. Kinnison fala que protegeu essa floresta durante muito tempo e que deseja partir para outras florestas para proteger os animais em perigo. Responda a primeira opção para convidar os dois a entrarem no seu grupo. Remova dois personagens, menos Nanami ou Jowy, pois eles serão necessários mais à frente. Saia do vilarejo e siga para o vilarejo Toto, a noroeste.

** TOTO **

Logo ao entrar no vilarejo, uma garota vêm chamado por Jowy. O seu nome é Pilika e ela foi encontrada por Jowy, que a ajudou quando a sua família passou por dificuldades e seus pais ficaram muito doentes. A garota percebe a presença do herói e lhe pergunta se ele é amigo de Jowy. Você pode confirmar ou negar (3° opção). Pilika convidará os dois para irem à sua casa e falarem com os seus pais.

Vá ao Inn e procure por uma pessoa com um manto amarelo perto do Innkeper. Ele e Nanami discute e ela fica dizendo que ele n mas ele acaba entrando no seu grupo, mesmo contra a vontade da garota. O seu nome é ZANZA e ele domina a arte dos Punhos de Fogo. Após a conversa, siga para a casa de Pilika. Jowy apresentará o herói aos pais de Pilika, Marx e Joanna. A garotinha chamará os dois heróis para o seu quarto e pedirá algo para eles. Ela

diz que juntou dinheiro por algum tempo para poder comprar um amuleto de madeira de presente de aniversário para o seu pai. Acontece que ela não pode sair do vilarejo, então pede que nós sigamos para a cidade de Muse e compremos para ela. Escolha o que quiser, afinal seremos obrigados por Jowy a fazer isso. A garotinha nos dará todo o seu dinheiro (não estranhe se não for muito) e nos deseja boa sorte. Saia do vilarejo pela saída à esquerda, atravessando a pequena ponte e chegaremos ao mapa mundo.

** MAPA MUNDO - REGIÃO central **

Inimigos: Gold Boar, Spider, Sickle.

Os inimigos aqui são bem mais poderosos, mesmo assim, aqui não é um bom lugar para se ganhar dinheiro. Enfrente algumas batalhas se quiser e siga para a cidade de Muse. Ela está bem no meio do mapa, já que é lá que fica a Capital do Estado, um outro reino no mundo de Suikoden.

** MUSE **

Compre o que quiser no grande comércio de Muse, mas lembre-se de sempre deixar um pouco de dinheiro reservado. As runas são itens muito caros e pouco usuais por enquanto. Compre apenas se tiver alguém que possa usar bem as magias (até agora apenas o herói, Jowy e Millie), mas eu não aconselho. Quando acabar de fazer a visita, vá à Loja de Itens e compre o amuleto para Pilika. Chegando lá, você descobrirá que o amuleto que Pilika queria é mais caro do que pensávamos. Você pode querer pagar pelo amuleto (1° opção) ou fazer com que Jowy venda o seu anel e estimação (2° opção). Eu aconselho que escolha a segunda opção, pois o anel de Jowy vale 2000 Potch, assim você pagará pelo amuleto e ainda irá faturar mais 1500 Potch. No entanto, se seu orgulho for maior, pague assim mesmo. Feito isso, volte para Toto.

** TOTO **

Ao chegar, veremos que o local está em chamas. Veja Pilika chorando em frente à sua casa. Ela fala que seus pais foram mortos por alguém, que colocou fogo no vilarejo. Então, meio que do nada, surge uma garota chamada Apple (Quem é vivo sempre aparece...). Responda o que quiser e ela irá contar o que aconteceu com o vilarejo. Segundo a garota, os soldados de Highland, liderados pelo Príncipe Luca Blight, puseram fim no vilarejo. Ela conta ainda que isso não teve nenhuma inclinação política, mas foi apenas para diversão do príncipe. Ela diz que está andando por essas regiões em busca de um homem chamado Viktor. As duas garotas entram no seu grupo. Saia e reentre no vilarejo.

Você verá um homem perto de um cachorro. Fale com ele, o seu nome é HANNA. Ele está furioso com o que aconteceu com o vilarejo e culpa-se por não ter sido forte o suficiente para proteger o vilarejo. Responda a primeira opção e ele entrará para o seu grupo. Volte para o Forte dos Mercenários.

** MERCENARY FORT **

Vá ao segundo andar e fale com Viktor. Apple dirá o que aconteceu com o vilarejo. Flik diz que eles precisam se organizar o mais rápido possível, pois logo as espadas de Harmonia chegarão ao Forte dos Mercenários. Pilika está muito cansada e precisa ir dormir. Responda o que quiser. Logo, Leona entrará no quarto dizendo que Flik quer falar com o herói na sua sala. Ao chegar à sala dele, Viktor conta que eles decidiram ficar no forte e defender as pessoas. Mas, para que isso seja possível, eles precisam forjar uma espécie de arma especial, chamada Lança de Fogo (Fire Spear). O problema é que a única pessoa que sabe como produzi-la é um homem chamado Tsai. Ele pede que você procure por essa pessoa e lhe dará 2000 Potch para isso. Escolha a primeira opção para aceitar o pedido dele. Apple diz que Tsai vive na floresta de Ryube. Então vamos para lá.

** RYUBE FOREST **

Siga o caminho único, passando pelo lugar onde pegamos os itens, e você chegará a uma cabana de madeira. No momento não há ninguém por lá, mas os heróis decidem esperar, então depois de um tempo eis que o chinês aparece. Escolha a primeira opção para conversar com ele. TSAI fala que ouviu falar sobre o ataque ao vilarejo de Toto e decide ajudar o grupo. Volte para o vilarejo de Ryube e veja o ataque dos Highlanders. O príncipe Luca parece se divertir com o pânico das pessoas. Ele as humilha para depois mata-los sem piedade. Jowy e os heróis decidem correr e lutar contra o príncipe, mas são detidos por Tsai, que diz que eles não podem fazer nada. Se escolher a primeira opção, Tsai irá pará-lo à força. Caso escolha a segunda todos assistem ao massacre sem poderem fazer nada. Volte para o Forte.

** MERCENARY FORT **

Inimigos: Commander, Highlander.

Salve e vá à sala de Flik. Tsai sairá para fabricar a Lança de Fogo. Viktor diz para você ir se abrigar na cidade de Muse, mas escolha a segunda opção para ficar e ajudar na batalha. Então, Flik decide testar o herói antes de permitir que ele lute ou não. Assim, um duelo tem início. Os duelos são batalhas complexas. Consistem em batalhas no estilo joken-po, onde o Attack ganha do Defense, que, por sua vez, ganha do Desperate Attack, que ganha do Attack. Os ataques dos personagens são determinados pelas frases deles antes do ataque principal. Como esse tipo de batalha geralmente é bastante difícil, aqui vai uma mãozinha para você.

* DUELO *

* HERÓI vs FLIK *

* Here goes! Hope you can handle this. * *

* The next one's going to hurt. * DEFENDA-SE! *

* Here it comes. Better get out of the way. * *

* One of us is going to have to finish this. * *

```

*****
* Whoa, nice stroke. That's the way. * *
* This is just a waste of time. * USE *
* That's the spirit. * *
* Nice try i'll go next. * ATAQUE *
* Okay, let's see what you've got. * *
* That's how to attack. got it ? * DESESPERADO *
* Hey, be careful how you swing that thing. * *
* Oops, I might have put too much into that one. * *
*****
* Hey, That was a surprise. * *
* Want to try that again. * *
* In combat, caution is the best weapon. * USE *
* Hey, wanna try that again. * *
* C'mon take a swing at me. * *
* That's how to attack. try it yourself. * ATTACK! *
* Don't get too confident or you'll get yourself * *
* killed. * *
* Okey, it's your turn. Let's see what you've got.* *
*****

```

Após o duelo, Flik permite que você tenha o controle de um dos batalhões. À noite, Jowy sugere alguns nomes para a companhia. Escolha o que quiser e durma. No outro dia, Pohl vem avisar que as tropas de Highland estão nas redondezas. Saia e veremos Flik, Viktor e Apple. As Lanças de Fogo estão prontas e Apple organiza um plano de guerra. Escolha a segunda opção para começar a batalha.

```

*****
* BATALHA ESTRATÉGICA *
*****
* MERCENÁRIOS * Highland está com apenas uma pequena parte do seu *
* * * exército. Essa é mais um tutorial do que uma bata-*
* vs * lha realmente dita. Use e abuse da Lança de Fogo *
* * * para causar grande dano às tropas inimigas. Apple *
* HIGHLAND * ficará dando instruções durante toda a batalha, *
* * * basta escuta-las e vencerá fácil. *
*****

```

Ao final da batalha, Viktor recebe um aviso que as demais tropas estão vindo para ajudar à primeira.

```

*****
* BATALHA ESTRATÉGICA *
*****
* MERCENÁRIOS * *
* * * Essa batalha será impossível de se vencer. As tro-*
* vs * pas de Luca são bem mais fortes e a Lança de Fogo *
* * * perdeu o seu poder e precisa ser recarregada. Ao *
* HIGHLAND * da batalha, Luca entrará na fortaleza. *
* * *
*****

```

Jowy lembra que Pilika ainda está dentro do forte. Escolha a primeira opção para ir salva-la. Siga para a sala de Viktor e você verá Pohl sendo assas-

sinado por Luca. Depois de matar o primeiro, este ergue a sua espada contra a pobre Pilika. Escolha a primeira opção outra vez e Jowy e o herói impedirão que ele mate a garota. No entanto, Luca é mais forte e com apenas um golpe de sua espada derrota os dois. Quando tudo parece perdido, Viktor e Flik colocam fogo no forte, destruindo o restante das Lanças de Fogo que haviam. Os heróis escapam e Highland deixa o lugar.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Rikimaru                   *
*** Millie           *                   *
*           *** Shiro                       *
*** Kinnison         *                   *
*           ***Zanza                       *
*** Hannah           *                   *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 3                     *
*                                           *
*           O Escudo e a Espada           *
*                                           *
*                                           *
*****
```

```
*****
** TOTO **
*****
```

Ao chegar ao vilarejo, Pilika corre para a tumba perto da sua antiga casa. Note que a rocha desapareceu e que a passagem está aberta. Você verá Leknaat, a famosa bruxa do mundo de Suikoden. Ela faz com que Jowy e o herói tenham visões de quando eram crianças. É uma cena muito bonita; observe bem. Ela fala que é o destino dos dois receber True Runes e que o poder que eles receberão representará algo muito importante mais à frente. Ao final da conversa ela lembra aos dois que o Poder nem sempre trás consigo a paz. Leknaat avisa aos dois sobre o perigo de se ter uma True Rune. Caso não consigam controlar o seu poder, ela se voltará contra você e o destruirá. Responda a primeira opção para aceitar a True Rune. Jowy irá pegar o caminho da direita e o herói pegará o caminho da esquerda. Escolha a opção "Raise your hand." E os dois ganharão uma runa sagrada cada um. O herói ganhará a Bright Shield e Jowy ganhará a Black Sword. Após isso, os dois serão teletransportados à entrada do túmulo e devem voltar para a cidade de Muse.

O que os dois não sabem é que essas runas são mais poderosas do que eles imaginam e da importância que elas representam na relação dos dois. É desconhecido para eles também que, para lhes dar as runas, Leknaat, a Begging Rune, uma das mais poderosas que já existiu. Retomando o controle, volte para Muse.

Ao chegar à cidade, o grupo será barrado pelos guardas, que dizem que apenas pessoas autorizadas podem entrar na cidade. Nanami arma um barraco e tenta entrar à força, mais é inútil. O guarda ainda tira uma com a cara dela, chamando-a de nariz de porca e cara de sapo... Saia e siga para a direita, indo para um Inn no meio de uma pequena floresta.

** WHITE DEER INN **

Inimigos: Creeper, Megawatt, Nightmare, Salamander, Mr. Master.

Itens: Mega Medicine, Stone of Magic, Angry Blow, Gauntlet, Round Plate, Shoulder Pads, Triangle Plate, Chain Mail, Water Rune, Magic Drain Rune, Old Book Vol. 2, Fire Lizard Rune, Square Plate, Sparkle Rune.

Assim que Alex abrir o portão, siga para a esquerda na primeira divisa para pegar MEGA MEDICINE e STONE OF MAGIC nos baús. Na próxima divisa siga norte (ao sul há um caminho sem saída). Na próxima tela, siga para a direita, depois desça e pegue ANGRY BLOW no baú. Volte para a primeira divisa da tela e siga norte, cruzando a ponte. No canto superior direito há um baú com GAUNTLET. Pegue-a e desça, passando por debaixo da ponte que acabamos de cruzar. Na próxima tela, veja o buraco na parede e a porta. Ela ainda não pode ser aberta, então siga para a esquerda. Organize as estátuas e a porta à sua frente se abrirá. Pegue o escudo (ROUND PLATE) e SHOULDER PADS, então volte para a porta fechada e coloque o escudo no buraco que vimos anteriormente para poder prosseguir.

Na área a estátua da serpente, siga para a esquerda e pegue o TRIANGLE PLATE numa área mais aberta. Continue para a esquerda até a próxima área. O portão aqui já estará aberto, basta entrar. Pegue o FIRE LIZARD RUNE e volte para perto da estátua. Siga norte e depois para a esquerda, atravessando a ponte. Você chegará a uma sala com um save point e uma porta com um buraco com o formato de um quadrado, como o que temos é um triângulo não vai servir. Volte para a divisa anterior e siga para a direita, subindo uma estrutura de pedra. No alto da estrutura você poderá colocar o Triangle Plate e assim parar o sistema de água da ruína.

Volte para a última divisa e siga norte, atravessando a ponte quebrada. Pegue a CHAIN MAIL e siga para a esquerda pelo canal de água. Na quarta interseção entre para a esquerda e a WATER RUNE será sua. Volte e entre na divisa anterior, pegando o SQUARE PLATE. Volte para a estátua da serpente e siga o caminho da direita. Abra a porta e pegue MAGIC DRAIN RUNE e OLD BOOK VOL. 2 nos baús. Agora volte para o save point, salve e coloque o objeto no buraco. A porta se abrirá, mas a ruína ainda guarda um poderoso guardião.

* BONAPARTE *

* 2500 HP * 4000 Potch * Sparkle Rune *

* Esse chefe não será fácil. Os seus ataques são muito fortes e atingem *
* todos. As cabeças possuem dois tipos de ataque mágico: a da esquerda *
* lançará feitiços de Fogo, enquanto que a da direita usa ataques do ele- *
* mento Água. Por isso, evite usar ataques desses dois elementos. Use e *
* abuse da Sword Rune de Jowy e do Family Attack do herói e de Nanami. *
* Caso precise de cura, use a magia da White Shield. *

Após a luta, Alex irá abrir o tesouro, mas antes que ele faça isso, Nanami se questionará sobre o que há dentro daquele baú. Responda o que quiser. Para a surpresa de todos, o tesouro é uma planta. Saia das ruínas e, no lado de fora, Alex ficará chateado com a surpresa e jogará o tesouro fora. Ao chegar ao Inn, o grupo vê Hilda caída no chão. Eles levam a mulher para descansar e Jowy irá buscar um médico. Alex diz que será inútil, pois eles não possuem médicos na redondeza. Ao tomar o controle do herói, volte ao local onde Alex havia deixado a erva e pegue-a de volta. Dê a planta para

Nanami, que irá fazer um chá com ela. Após tomar o chá, Hilda retomará a consciência. Nanami dirá que, na verdade, aquela planta foi o maior tesouro que Alex já encontrou em sua vida como caçador de tesouros e ele confirma. Depois de tudo resolvido, Nanami, Jowy e o herói conseguem as credenciais para entrarem em Muse.

** MUSE **

Itens: Recipe #3, Old Book Vol. 4, Sound Set #1, Highland Uniform, Two Packages.

Blacksmith: Lv 4 (1500 Potch)

Antes de entrar na cidade, os três combinam quem vai ser quem. Nanami será Hilda, o herói será Alex e Jowy será Pete (há há há...). Jowy ficará com medo de não dar certo. Escolha qualquer uma das três opções para ajuda-lo e continue em frente. Nanami entregará as credenciais ao guarda e este irá perguntar quem é quem. Responda as primeiras opções para entrar na brincadeira ou a última, para levar um cutucão de Nanami e se tocar. Quando chegar a vez de Jowy, ele ficará muito nervoso e os três acabarão na prisão. Depois, Nanami irá perguntar quem foi o melhor ator. Responda o que quiser. No meio da noite, o herói acordará e verá que Jowy ainda não está dormindo. Ele começa a olhar a lua e se questionará se algum dia eles conseguirão voltar à Kyaro. Responda o que quiser.

Jowy diz que não deve pensar nisso agora e que ele deve se concentrar em proteger Pilika de Luca. Responda a primeira opção e Jowy contará que o seu sonho é criar um lugar em que as crianças, como Pilika, possam viver tranquilas e em harmonia. Depois do desabafo, os dois voltam à dormir. No outro dia, Viktor e Flik vêm tirar os três da prisão. Eles contam que tudo isso poderia ser evitado caso eles enviassem uma mensagem para um dos dois. Nanami fica irritada com Viktor, mas ele apenas diz que o grupo deve ir ao bar de Leona.

Ao tomar o controle do personagem, siga à direita do Inn e siga, passando pelo Rune Sage. Em determinada parte do beco, uma mulher de cabelos brancos chamada Elza lhe dá dois pacotes e pede que você a encontre na entrada da cidade. Aceite a oferta, então continue em frente. Um homem de capuz verde chamado Clive (lembra-se dele?) aparece e pergunta se você viu Elza. Responda o que quiser e continue. Vá ao bar de Leona e depois siga para a porção norte da cidade. Continue subindo as escadas e você deverá ver Viktor. Ele lhe apresenta Anabelle, a prefeita da cidade de Muse e a cabeça do Estado, inimiga de Highland.

Anabelle fala que sabe muito a respeito de Jowy, Nanami e o herói, mas que só falará no momento oportuno, pois está muito envolvida com o conflito com Highland. Jess, o braço direito de Anabelle, chama os três para um quarto isolado e lhes pede um favor: ele que Jowy e o herói entrem no acampamento de Highland e descubram quanto de comida eles possuem no momento. Escolha a primeira opção três vezes para negar o pedido, então examine a estante atrás de Jess para pegar o ? BOOK, que deverá ser examinado no Appraiser para se conseguir o Old Book Vol. 4. Fale com Jess, escolha a segunda opção para aceitar a missão e você ganhará o HIGHLAND UNIFORM. Então, saia da estrutura e volte à cidade.

Siga um pouco para o sul e você deverá ver TUTA, o jovem aprendiz do doutor Huan. Ele perguntará como foi a destruição do Forte dos Mercenários. Responda o que quiser e Tuta o levará à casa do doutor. Ele diz que Tuta já tem idade suficiente para ser de alguma ajuda ao herói, já que ele deve se concentrar no hospital das tropas do Estado. Saia da casa e volte. Fale ou-

tra vez com Huan e ele lhe dará o RECIPE #3. Após isso, fale com Leona e escolha o seu grupo para poder sair da cidade e cumprir o favor que prometemos a Jess. Ao tentar sair, Elza aparecerá e pedirá os pacotes, dando o SOUND SET #1 como presente ao favor. Clive aparece e tenta pegar Elza. No entanto, esta usa o herói como escudo e foge do policial. Após isso, deixe a cidade e vá à borda de Highland, ao norte. Fale com o guarda e ele abrirá o portão para você. Fale outra vez com o guarda perto da entrada da floresta

** HIGHLAND ARMY CAMP **

Inimigos: Armadillon, Kill Rabit, Armadilloid, Highlands.

Itens: Circuret, Fire Sealing Rune.

Siga o caminho único e quando puder vá todo o caminho para o leste até encontrar um baú com CIRCURET. Siga algumas telas para o norte e Jowy e o herói irão trocar de roupa, mudando para os uniformes de Highland. Eles devem entrar no acampamento enquanto os demais ficam tomando conta da retaguarda. Jowy mostrará qual é a tenda em que estão armazenados os mantimentos da tropa; siga para lá. Na entrada, um soldado irá perguntar o que eles estão fazendo ali. Responda o que quiser, pois Jowy irá dizer que eles vieram pegar um pouco de manteiga para o capitão. Outro guarda virá e estranhará os dois. Responda o que quiser, pois os dois irão entrar na tenda de qualquer forma. Depois de analisadas as provisões, eles constatam que Highland possui mantimentos para cerca de duas semanas. Do lado de fora, Rowd reconhece os dois e dá o alerta de intrusos. Pegue a FIRE SEALING RUNE no baú e siga para a tenda maior.

Essa é a tenda da família real e Jillia estará dentro dela. Ela ajuda aos dois, fazendo com que Rowd saia da sua tenda. Após isso, ela servirá um chá para os dois e lembrará que já os viu no vilarejo de Kyaro. Responda o que quiser para que Jowy pergunte a ela por que Highland forjou o ataque surpresa. Ela pergunta se eles conhecem o irmão dela, Luca Blight. Responda o que quiser. Jillia começa a contar a história de Highland, que sempre foi excluída das negociações do Estado, tornando-se uma nação pequena. E agora eles possuem um líder realmente forte que mostra ao mundo o poder das tropas de Highland. Luca Blight é essa pessoa que está trazendo um pouco de esperança aos cidadãos desse reino. Logo, ela fala que Jowy e o herói devem deixar a tenda dela. Responda o que quiser e saia.

Do lado de fora, Rowd estará esperando pelos dois com um batalhão de soldados. Após a batalha, mais soldados. Jowy diz para o herói correr com Nanami que ele cuidará dos inimigos e encontrará com eles mais tarde. Se responder a primeira opção, Jowy empurrará o amigo, fazendo-o fugir. Se escolher a primeira opção, o herói irá abandonar o lugar. Jowy usará o poder da sua Sword Rune para atacar os soldados. No entanto, o poder dele não é suficiente para evitar que alguns batalhões escapem do seu raio de ação e cheguem aos demais. Nanami irá perguntar o que está acontecendo. Se responder a segunda opção, mais soldados virão atacar os demais, mas se responder a primeira, o grupo irá fugir. Lute o quanto quiser e escolha a primeira para fugir. Após cruzar o portão, volte para Muse.

** MUSE **

Ao chegar à cidade, vá à loja de itens e compre um Sacrificial Jizo, depois

vá ao prédio central para comunicar o resultado da missão a Jess e Anabelle. Ao chegar à porta do quarto da chefe, um guarda fala que eles estão numa importante reunião e não devem ser incomodados. Nanami, então, sugere que eles voltem ao Inn e fale com Flik e Viktor. Faça isso. Ao chegar lá, Viktor fica preocupado com a situação e os dois entram no grupo. Volte à sala de Anabelle e o guarda mais uma vez diz que Anabelle e Jess não devem ser incomodados, no entanto, Viktor dá um jeito de entrar à força. Viktor pega Jess de jeito e o faz confessar que mandou os dois irem investigar as provisões no acampamento de Highland. Todos ficam perplexos com isso, inclusive Anabelle. Agora Jowy pode ter sido capturado e tudo o que eles planejaram pode ir por água a baixo (Jowy sabia de tanta coisa assim?). De qualquer forma, Jess irá perguntar quanto de mantimentos eles tinham. Responda o que quiser. Nanami pede que Jess mande um grupo de soldados resgatarem Jowy, mas este diz que não pode fazer isso, pois todas as atenções devem estar voltadas para proteger a cidade.

Volte ao Inn e Nanami ficará preocupada com o seu amigo. Console-a respondendo a primeira opção e Nanami irá ao portão da cidade esperar por Jowy. Siga-a e os dois ficarão esperando ele por mais algum tempo, até que ela pede para o herói voltar ao Inn e descansar. Escolha a primeira opção todas as vezes que ela mandar você voltar. Logo, Pilika aparecerá e irá esperar Jowy com vocês. Responda a segunda opção para continuar a esperar com as duas. Logo, Pilika irá adormecer. Depois, Nanami. Quando as duas adormecerem, Jowy aparecerá muito cansado e machucado. Responda o que quiser (não seja tão mal; escolha a primeira). Nanami e Pilika ficam muito aliviadas com a vinda de Jowy, que agradece por eles terem esperado.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*                *** Tuta                *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 4                   *
*                                           *
*                O lado sombrio da Espada *
*                                           *
*                                           *
*****
```

Uma semana se passou desde a volta de Jowy. Nanami virá áster-los para irem a Jowston Hill, uma reunião com todas as regiões do Estado. Siga para a porção noroeste da cidade e você deverá ver Viktor. Ele diz que é uma pessoa muito importante por aqui, pois é o líder dos Mercenários, coisa e tal. No entanto, ele não é reconhecido pelos guardas da entrada. É então que Flik aparece. O guarda fica honrado por estarem diante do "Trovão Azul" e os deixa passar. Viktor fica furioso... Na Conferência de Jowston Hill conhecemos as maiores autoridades do Estado. Observe bem o imperador Gorudo, líder do reino de Matilda, e seus dois soldados, Camus e Miklotov; Teresa, a prefeita da cidade de Greenhill, e seu guarda-costas árabe; Granmeyer e Houseer, líderes dos reinos do sul; e Gustav, líder de uma enorme tropa de mercenários. Os líderes decidem se devem revidar imediatamente o ataque, mas um soldado vem avisar sobre a o assassinato dos soldados do Estado que estavam vigiando a fronteira e sobre a aproximação de uma enorme tropa de soldados de Highland.

Ao tomar o controle, volte para o bar e você verá Apple e Anabelle pedindo

a ajuda de Viktor para lutar na batalha que está por vir. Jowy aproxima-se de Anabelle e pede para lutar também. Depois disso, Jowy pede para você lutar com ele. Responda a segunda opção e Anabelle irá dizer para os dois irem ao quarto dela quando acabar a batalha. Salve e fale com Viktor, escolhendo a primeira opção para começar a batalha.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

```
*
*           ESTADO           * Apple permitirá que você controle dois batalhões *
*                               * de suporte, fora o seu. No decorrer da batalha, *
*                               * Viktor fala sobre um espião, GILBERT. Ataque-o com *
*                               * qualquer coisa e ele entrará no seu grupo. Após *
*           vs               * alguns turnos, os cavaleiros de Matilda virão aju- *
*                               * dar a batalha, mas pouco depois, o comandante de- *
*                               * les ordena que eles não participem mais da batalha *
*           HIGHLAND         * deixando-nos só com o inimigo. Após alguns turnos, *
*                               * Sólon finalmente fugirá. *
*                               *
*****
```

Após a batalha, suba as escadas e você deverá ver Nanami. Ela irá perguntar alguma coisa a você, mas por estar muito cansado ela deixa para o outro dia. Na sala ao lado vemos Jowy conversando com um ninja chamado Kage. Logo depois Pilika entra no quarto e Jowy se pergunta se o que está fazendo é certo, então ele olha para a garotinha nos seus braços e diz que não pode ter dúvidas quanto aos seus objetivos.

No outro dia, vamos ver Anabelle. Lembra que ela nos disse que queria falar sobre Genkaku após a batalha? Pois agora é a hora. Vá à sala de Anabelle, mas ela estará ocupada naquele momento e pedirá aos dois para voltarem mais tarde. Antes de saírem, Jowy perguntará à prefeita de Muse o porquê ela estar lutando. Como resposta ela diz que luta porque não quer ver a cidade em que ela nasceu nas mãos de um monstro como Luca. De volta ao Inn, Jowy pedirá para Nanami cuidar de Pilika enquanto ele vai resolver algo. Mais tarde, fale com Nanami e ela dirá para você ir dormir. Responda a primeira opção para dizer que está preocupado com Jowy. Saia do Inn e siga para a prefeitura para ver o seu amigo outra vez conversando com Kage. Responda a segunda opção para perguntar quem era aquela pessoa. Jowy não irá responder, mas pede que você cuide de Pilika e Nanami por ele. Responda o que quiser. Mais tarde vemos uma conversa entre Viktor e Anabelle. Nela, sabemos que ela e o guerreiro são namorados e vemos o lado mais feminino da prefeita de Muse. Viktor a consola. De volta ao Inn, Nanami e o herói decidem ir ver Anabelle. Siga para a prefeitura e fale com o guarda. Ele diz que a prefeita está no seu quarto particular com um amigo deles. Quem pode ser?

A cena muda para o quarto de Anabelle e lá vemos que o amigo de quem o guarda falava era Jowy. Ele entra no quarto dela e saca uma faca (faca?!?! O que deu nele????) Anabelle no começo acha que é uma brincadeira, mas Jowy está diferente, e ela percebe isso. Então, ela fala que as pessoas têm sempre um motivo para fazer alguma coisa e pergunta qual é o motivo dele estar tentando mata-la. Jowy fica confuso, mas fala que ele precisa proteger alguém. Anabelle pede para terminar o copo da bebida, já que é de um grande amigo. Respeitando o último desejo dela, ele vira-se e abaixa a guarda. Então, Anabelle salta sobre Jowy e tenta roubar-lhe a faca, mas ele teve treinamento especial, enquanto que ela nunca lutou na sua vida. Assim, Anabelle é fatalmente ferida. Retomando o controle do herói e de Nanami, siga o corredor à esquerda e entre no quarto de Anabelle. Chegando lá, vemos Jowy e Anabelle caída no chão. Responda o que quiser e Jowy sairá correndo. Logo, Jess aparece dizendo que a tropa de Highland conseguiu invadir a cidade, mas ao ver que Anabelle está ferida corre para chamar um doutor.

Em suas últimas palavras, a líder do Estado pergunta se Genkaku lhes ensinou alguma coisa fora a arte de lutar. Responda a primeira opção, então Anabelle ficará feliz e mais tranqüila. Ela diz para os dois fugirem imediatamente para não morrerem com a tropa de Highland.

Do lado de fora, Nanami lembra-se de que deixou Pilika com Leona. Volte ao Inn e pegue-a. Leona diz que Viktor e Flik deixaram um recado: os dois devem pegar um barco em Coronet até a cidade de Janela do Sul. Feito isso, deixe a cidade.

Em algum lugar, à noite, Nanami fala que não acredita que Jowy mataria Anabelle. Depois de ver que não há outra explicação para tudo isso, ela diz que o que ela mais quer nesse momento é ir para um lugar bem longe e viver o resto de suas vidas como pessoas normais. Você pode concordar com ela (1º opção) ou não. Se responder a primeira, ela ficará contente, mas diz que o irmão é um grande mentiroso. Seja onde estiverem, essa guerra irá atrapalhar, por isso ela precisa acabar o mais rápido possível. No outro dia, os três seguem para Coronet.

```
*****
*                ESTRELAS DO DESTINO                *
*****
*                *** Gilbert                *
*****
*                *                *
*                CAPÍTULO 5                *
*                *                *
*                A Espada do Dragão Estelar        *
*                *                *
*                *                *
*****
```

```
*****
** CORONET **
*****
```

Blacksmith: Lv 5 (2700 Potch)

Coronet também está sob o comando de Highland, por isso há alguns soldados espalhados pela cidade. Não há muita coisa o que se fazer aqui. Apenas evolua o nível das armas dos personagens, reabasteça o seu estoque de itens e durma, se quiser. Depois de tudo feito, siga para o porto, ao sul, e fale com o guarda. Ele diz que o príncipe Luca ordenou que nenhum barco deverá deixar a cidade. Volte ao Inn e você deverá Eilie com Bolgan e Rina.

No meio da conversa, Eilie pensa que Nanami é namorada do herói e a trata como lixo. Já imagina como a garotinha encarou isso, não? Enfezada do jeito que é, Nanami não gostou nada, nada disso. Rina diz que os negócios estão indo mal em Highland. Com essa guerra, as pessoas estão gostando cada vez menos dos espetáculos que eles fazem, por isso estão querendo mudar de ares. Volte para as docas e siga para a direita, pegando um caminho um pouco escondido. Ali, veremos um garoto, Sheena (lembra-se dele?), deixando uma casa de madeira irritado porque não querem lhe emprestarem o barco. Entre na casa e saberemos que os donos do barco não são ninguém menos do que os irmãos Tai Ho e Yan Koo. Eles dizem que não emprestarão o barco de jeito nenhum. Responda a primeira opção para insistir. Então, ele diz que se ganhar uma partida de Chinchirorin deixará que você use o barco dele.

* CHINCHIRORIN *

* Chinchirorin é um jogo de dados. Jogam-se três dados; os dois nu- *
* meros iguais são anulados, e o menor deles será a sua pontuação. *
* Caso não consiga nenhuma combinação em que os dois números sejam *
* iguais terá duas chances de jogar. Ganha aquele que tiver mais pon-*
* tos. Caso consiga 1-1-1 ou 1-2-3 perderá o triplo do que apostou; *
* caso consiga 4-5-6 ou três números iguais, diferentes de 1, ganhará*
* o triplo do que apostou. Se o dado cair fora da cuia ou tirar 1 na *
* pontuação, perderá automaticamente. Use a seta vermelha par mirar o*
* lugar onde irá jogar os dados e conseguir aumentar a sua pontuação.*
* Esse o um jogo de sorte, mas se conseguir jogar os dados na parte *
* mais distante do centro da cuia aumentará a chance de se conseguir *
* altas pontuações. *

Após vencer Tai Ho, eles concordarão em levar o grupo até a cidade de Janela do Sul. Nanami diz para o herói chamar os artistas de circo para se juntarem a ele. Então, volte e fale com eles no Pub. Rina não gosta da idéia de viajar com piratas, mas acaba concordando. Volte à casa dos irmãos e fale com eles, assim todos embarcam em direção a Kuskus. Quando estão de saída Sheena aparece. Pelo visto, ele foi deixado para trás.

** KUSKUS **

Blacksmith: Lv 6 (3500 Potch)

Não há muita coisa a se fazer nessa cidade. Apenas evolua as armas e compre o Recipe #11 no Item Shop. Se ainda não tiver esse item à disposição, deixe-o para depois. Feito isso, saia da cidade e siga sul, em direção a Janela do Sul.

** JANELA DO SUL **

Ao entrar na cidade o grupo encontrará Viktor, que dará os parabéns ao herói por estar acompanhado por duas belas garotas. Eille não gosta muito da idéia de Rina estar acompanhando os migué (o rolo... he he he) dela, mas a sua irmã tira tudo como um elogio. Nanami se mete na conversa e pergunta se Viktor estava falando dela quando se referiu a mulheres bonitas. Ela fica no vácuo (he he he...). Viktor pergunta de Jowy. Responda a primeira opção para contar a ele o que aconteceu. Ele fica chocado com a notícia, mas encara melhor do que Pilika. Ele diz para irmos ao Inn para ele contar os próximos planos. Então, vamos para lá. O Inn está na porção inferior esquerda da cidade.

No Inn, Viktor conta-nos que eles alugaram um barco para virem, mas os soldados de Highland descobriram e eles tiveram problemas para entrar. Ele fala ainda que Leona e os demais integrantes do grupo devem chegar logo, pois eles desistiram da idéia de virem de barco e vão tomar o caminho mais demorado, por terra. Flik diz que eles decidiram aceitar os serviços de Granmayer, o prefeito de Janela do Sul, e têm uma audi-

ência com eles marcada para agora. Com isso, VICKTOR e FLIK entram no seu grupo.

Saia e siga para a direita até chegar à praça central, então siga norte, entrando na prefeitura. Lá uma conversa entre o grupo e o prefeito terá início. Este fala que algumas mulheres estão desaparecendo ao se aproximarem de Janela do Norte, a cidade natal de Viktor. Foram mandados alguns espiões para lá, mas nenhum conseguiu voltar com informações. O prefeito acha que há um monstro por lá e pede que Viktor se dirija àquela cidade. Já que ele a conhece melhor do que ninguém, será de grande ajuda. FREED Y, o fiel guarda-costas do prefeito irá acompanhá-lo na missão. Volte para o Inn para contar ao restante do grupo da nova missão. Eille pedirá para ir nela, enquanto que Bolgan ficará cuidando de Pilika. Quando todos estão de saída, Rina chama Flik para tomar um chá e canta o cara na frente de todo mundo. Bem... Flik sairá do grupo.

Vá à loja de armaduras para comprar equipamentos melhores para todos e volte para Kuskus para evoluir as armas de Viktor, Freed Y e Eille, se ainda não o fez. Depois de tudo pronto, siga para Janela do Sul, a oeste de Kuskus.

```
*****  
** JANELA DO NORTE **  
*****
```

Logo ao entrar, Viktor nos explica que esse lugar anteriormente foi atacado por um vampiro chamado Neclord. Ele matou todas as pessoas que viviam por aqui. Viktor conseguiu escapar e o derrotou há três anos. De repente, eis que o vampirão surge. Viktor fica branco com a aparição do seu maior inimigo. Ele usa os corpos das pessoas que morreram da última vez para atacar o grupo. Se escolher a primeira opção, você lutará contra ele numa batalha que não poderá vencer; se escolher a segunda o grupo começa a andar para trás. Neclord, percebe o plano de Viktor e desaparece, desafiando o guerreiro. Depois, Viktor fala que Neclord possui a Night Rune, uma runa muito poderosa que impede que o ataquem com armas comuns. Para poder anular os efeitos dessa runa, eles precisam encontrar a Star Dragon Sword, uma das 27 True Runes. Foi com ela que Viktor conseguiu destruir Neclord da última vez. Ele diz que, após a batalha contra Neclord, ele devolveu a espada para o seu lugar de origem a Caverna de Vento. Precisamos voltar lá para pegar-mos outra vez a famosa espada. Responda a primeira opção e saia. A Caverna do Vento está a oeste de Janela do Norte. Sigamos para lá.

```
*****  
** CAVERNA DE VENTO **  
*****
```

Monstros: Minos, Griffin, Sorceror, Sunking.

Itens: 1x Fish Badge, 1x Fire Wall, 3000 Potch, 1x Blue Gate Rune, 6x Medicine, 1x Stone of Defense, 1x Half Helmet.

Logo ao entrar, Viktor e Freed Y dão um jeito nas pedras. Há um Save Point aqui se quiser salvar agora. De qualquer forma, entre na caverna. Siga o caminho único por cinco telas. Na sexta tela, quando o caminho se dividir entre esquerda e direita, pegue o da esquerda para chegar a um baú, contendo 1x Fish Badge. Volte e siga pelo caminho da direita. Na área seguinte, siga pelo caminho único até a próxima área, onde, na primeira divisa, deve pegar o caminho da esquerda para chegar

a um baú, contendo 1x Fire Wall. Volte e siga pelo caminho da direita. Siga até encontrar umas pedras bloqueando o caminho. Empurre a pedra mais ao norte para a esquerda continue em frente. Veja a corrente de ar na próxima tela. Ao passar pela frente dela, você será empurrado na direção da corrente. A primeira delas não apresenta problema, já que ela vai em direção à parede. Mas, a segunda lhe empurrará para um abismo, fazendo com que você reentre na área. Para evitar esse problema, empurre a pedra para a esquerda, bloqueando a corrente de ar. Na tela seguinte, há duas correntes. Faça o mesmo com as duas rochas que se encontram lá e não será empurrado pela corrente de ar. Na tela seguinte, faça a mesma coisa, mas lembre-se que no terceiro buraco, deve ser encaixada a pedra mais abaixo. Se fizer tudo certo, conseguirá chegar ao corredor a noroeste. E lá pegar 3000 Potch, 1x Blue Gate Rune e 6x Medicine. Se falar com o velhinho acima ele lhe ajudará a sair da caverna, caso precise de cura ou algo assim. De qualquer forma, o caminho que devemos seguir é o inferior esquerdo. Siga pelo caminho único e até chegar a uma área bem grande com dois níveis. Aí, pegue o caminho inferior esquerdo para encontrar um corredor que leva até um baú contendo 1x Stone of Defense. Volte e siga para a esquerda até encontrar um outro corredor que leva a outro baú com 1x Half Helmet. Agora, volte e siga norte, em direção à próxima área.

Aqui, devemos encontrar um misterioso monge chamado Kahn. Ele é um caçador de vampiros e diz que o vampiro que Viktor enfrentou há 3 anos não era Neclord, mas uma cópia dele. Segundo as suas investigações, Neclord está usando o Segredo de Doppelganger, uma antiga técnica usada para se fazer clones. De qualquer forma, Kahn diz que sabe como matá-lo, mas a Night Rune não permite que ele encoste no vampirão. Por isso é que Kahn precisa da Star Dragon Sword. Viktor pergunta por que ele mesmo não usa a espada, mas ele diz que nunca se atreveria tocá-la. Por que será? Mais tarde descobriremos. Escolha a segunda opção para chamar Kahn para entrar no seu grupo e continue em frente. Kahn possui uma poderosa runa chamada Resurrection. Com ela, é possível reviver aliados mortos e ainda causar um enorme dano em morto-vivos. Vai ser de muita utilidade daqui pra frente. Continue em frente até encontrar a Star Dragon Sword. Ela não está muito feliz por Viktor tê-la deixado ali por tanto tempo.

* STAR DRAGON *

* 2500 HP * 0 Potch * - - - *

* A Star Dragon Sword está muito furiosa, mas não quer matar o seu antigo *
* dono. O seus ataques ficam na faixa de 50 de dano. Lembre-se que a espa-*
* da é uma True Rune e que pode lançar magias poderosíssimas. Uma delas *
* chega a causar cerca de 60 de HP em todos os personagens. Use a magia *
* Charm Arrow de Kahn para causar um grande dano e a Family Attack do he- *
* rói e Nanami. Para curar use Great Oak e Shining Blessing, ambas do he- *
* rói. Se colocou a Magic Drain na arma do herói, terá um estoque quase *
* ilimitado de MP para curar. O chefe pode ainda desferir uma magia base- *
* ada em Trovão, mas não fará grandes danos. *

Após a batalha Viktor se desculpa com o seu velho amigo e explica que Neclord está de volta. Depois disso, a espada junta-se ao grupo e volta às mãos de Viktor. Retorne para Kuskus, salve e durma, então siga para Janela do Norte.

** JANELA DO NORTE **

Itens: 1x Fire Rune, 1x Stone of Mag-Def, 1x Necklace, 1x Chain Mail, 1x Blue Ribbon, 1x Darkness Rune.

Monstros: Sorceror, Shadow Man, Zombie.

Siga norte, entrando na casa e pegando o caminho à direita. Na sala seguinte, pegue 1x Fire Rune no baú, então volte. Continue pela esquerda até chegar ao grande hall. Ali, desça pela escada da esquerda e pegue 1x Stone of Mag-Def. Continue pelo caminho da esquerda e continue até chegar a uma sala com umas estátuas. Reorganize-as de forma a ficarem todas na mesma linha. Uma porta à esquerda se abrirá; entre por ela e prossiga até chegar a uma sala com umas velas. Acenda a quarta vela de cima (da esquerda para a direita) e uma outra porta se abrirá. Continue em frente até chegar a uma sala com 1x Necklace e 1x Chain Mail. Continue norte e você deverá encontrar Neclord tocando piano.

Ele fica surpreso com a vinda de Viktor, acompanhado pela Star Dragon Sword e de Kahn. Neclord faz com que Daisy apareça diante dos olhos de Viktor. O vampirão diz que dará a garota se Viktor lhe der a Star Dragon Sword. Escolha o que quiser, afinal não importando a escolha, Viktor se aproximará da garota e lhe cortará a cabeça. Ela não passava de um zumbi, que Neclord fez parecer com uma antiga namorada de Viktor. O mercenário levanta a sua espada e posiciona-se para atacar Neclord. Escolha a primeira opção para juntar-se a ele. Vendo que todos estão unidos, ele foge, mas deixa um poderoso monstro.

* ABOMINATION *

* 4500 HP * 10000 Potch * - - - *

* Os ataques desse chefe chegam perto de 70 de dano em todos os personagens; sem falar que ele pode atacar mais de uma vez por batalha. Use a runa de Kahn para causar grandes danos ao chefe e sempre que estiver com o MP dele baixo, tente um ataque físico para poder sugar algum MP do chefe.

Após a batalha, tente sair da casa e Kahn irá deixar o grupo. Logo depois veja os demais integrantes do grupo. Flik avisa que Janela do Sul foi invadida por Highland e Granmeyer foi morto por Solon Jhee. Na sala de reuniões do castelo, o grupo decide o que fazer. Escolha a segunda opção para decidir ficar e lutar contra o exército de Highland. Viktor e Flik acham besteira fazer o que o herói planeja, mas Eilie e Apple falam que é possível sim. A jovem de cabelos ruivos diz que conhece um homem chamado Shu. Ele e ela foram estudantes do grande estrategista Mathiu e com a inteligência de ambos, eles poderiam criar estratégias de combate invencíveis. Apple diz que ele vive na cidade de Radat, leste de Janela do Sul. Viktor, Flik e Freed Y saem para procurar por soldados.

* ESTRELAS DO DESTINO *

aceitar a oferta dele. Assim, volte ao Inn e durma (Richmond já deixou a estadia paga). No meio da noite, Richmond aparece e diz que Shu terá um grande carregamento no outro dia à noite e que nesse dia não poderá ignorá-la, pois estará com compradores. No outro dia, siga para a ponte, que está na porção mais à leste da cidade. Depois de esperar por um tempão, eis que Shu aparece com seus dois seguranças. Apple mais uma vez pede ajuda. Shu nega mais uma vez. Como a ruivinha não desiste, ele pega uma moeda da República de Toran e arremessa no rio, dizendo que se eles encontrarem a moeda, ele se juntará ao grupo. Responda o que quiser; não fará diferença mesmo. A primeira coisa a se fazer é impedir que a moeda escape. Para isso precisamos fechar a barragem. Fale com o homem perto da pedra no canto superior esquerdo e responda a segunda opção para pedir para ele fechar a barragem. Ele se recusará a fechá-la, então Apple insistirá. Logo, o capitão deles, Amada, virá para resolver o problema. Ele diz que a barragem só pode ser fechada em casos de emergência. Responda a segunda opção outra vez para que o herói fale pessoalmente com o capitão, dizendo que eles realmente precisam fechar, pois algo importante está em jogo. Amada reconhece isso, mas diz que só fechará se o herói o derrotar em um duelo.

```
*****
*      DUELO      *
*****
*      HERÓI      vs      AMADA      *
*****
* That won't get us anywhere! Try this one on fer *
* size!!!!! *
* Better get ready. Here I go again. *
* Argh! I'll get ya next time!!! *
* Way to go, kid!!! But I won't lose that easy! *
* If ya liked that, I'll give ya some more. * DEFENDA-SE! *
* Okay, boy, here I go! *
* He he, I'll show ya how to attack! *
* That was fun!!! Let's go again!! *
* Okay, it's my turn next. *
* I'm just about ready to take the kid gloves off.*
*****
* Hey, you're not gonna win that way y'know. *
* Ha ha ha ha! Too bad, boy!!! Now it's my turn ! *
* Ouch! Pretty good! Ok, it's my turn next! * USE *
* Ouch! I felt that one! *
* Thinking the same thing, eh. C'mon let's go. * ATAQUE *
* Ouch! That musta hurt! Sorry about that. *
* Okay, first a little test. * DESESPERADO *
* YOWCH!!!! Nice one! My hand's all numb! *
* ARGH!!!!..... Nice shot..... But it ain't over *
* yet!!!!! *
*****
* Dammit!!! I might lose this one!!! *
* Got to keep your head cool when you're in a *
* fight, y'know. *
* Damn! Dammit!!! Gotta think!!!!! * USE *
* C'mon. It's your turn now. *
* Ha ha! Wanna try that again? *
* He he, first show me what you've got, boy. * ATTACK! *
* Woa!!! That was scary!!!!! *
* I won't fall for that one again. *
* He he, I guess i'd better hold back a little. *
*****
```

Após a sua vitória, Amada fechará a barragem, dizendo que eles só têm uma noite. No outro dia pela manhã ela deverá ser aberta. O grupo esperará até anoitecer, pois nessa hora a água terá diminuído. Ao anoitecer, Apple começará a procurar pela moeda. Responda a primeira opção para ajuda-la a procurar. Nanami ficará irritada e diz que não quer procurar mais a moeda. Como ninguém lhe dá atenção, ela diz que o que Shu jogou não foi uma moeda, mas uma pedra. Como nem mesmo ela tem certeza do que está dizendo ninguém lhe dá atenção outra vez. Muito tempo depois, todos estão com frio, pois a água é muito gelada. No entanto, quando tudo parece perdido, o herói vê algo brilhando na sua frente. Ao pegar ele dá de cara com a moeda que Shu havia jogado. SHU, que assistia tudo ao longe, comove-se com a força de vontade de Apple e decide ajudar. Ele diz que ele pode ter herdado o cérebro de Mathiu, mas Apple tem o seu coração. Depois disso, ele nota a runa na mão do herói e pergunta se ele é o neto de Genkaku. Nanami responde que sim, então Shu diz que na última guerra entre Highland e o Estado, o nome Genkaku e a True Rune Bright Shield também foram lembrados. Ao final da conversa, descobrimos que a moeda que o herói encontrou não era de Shu, mas foi jogada por Richmond. Volte ao quartel-general.

** QUARTEL-GENERAL **

Chegando no quartel, vá à sala de reuniões para encontrar os demais. Viktor e Flik estão de volta. Eles conseguiram recrutar alguns soldados. Viktor pergunta a Apple sobre o estrategista que ela ficou de arranjar. Apple diz que ele deverá aparecer logo, pois saiu para recrutar alguns soldados. Viktor questiona se ele pode confiar em Shu, quando ele aparece e dá um sermão no mercenário, dizendo que se ele não cumprir as suas ordens será uma pedra no meio do caminho. Uma pedra que precisa ser removida... Logo depois ele pergunta ao "azuzinho" quantos soldados eles têm. Flik não gosta muito do apelido, mas responde que eles possuem cerca de 2000 homens, pois eles conseguiram recrutar alguns soldados que escaparam da invasão em Janela do Sul e Muse. Isso é ruim, pois Highland possui cerca de 10 vezes mais homens. Shu começa a fazer uma conta maluca: Se nosso quartel-general estiver bem fortalecido, o poder de ataque deles será reduzido pela metade; um terço do exército deles é formado por guerreiros de Janela do Sul, que podem facilmente serem corrompidos e virem para o nosso lado. Assim, ficam 5000 homens para nós contra 7000 deles.

Para fazer com que os soldados de Janela do Sul mudem de lado Freed Y irá se infiltrar em Janela do Sul e espalhar o rumor de que os soldados serão executados após o fim da guerra. Se isso não adiantar, pelo menos deixará dúvida na cabeça deles. Alguns podem não acreditar que podemos vencer, por isso não mudariam de lado, mas se atacarmos o capitão deles, as chances de vencer-mos serão maiores e os soldados mudarão de lado. Shu planeja ainda um ataque surpresa. Ele quer atacar Sólon Jhee pelas costas. Para isso, eles devem conseguir alguns barcos, pois o exército de Highland não tem experiência em batalhas aquáticas, pois o território deles não possui nenhum lago maior. A questão agora é pensar quem atacaria o comandante. Flik e Viktor se propõem, mas Shu prefere deixar essa missão para o herói. Escolha a segunda opção para aceitar a ir para a batalha. Shu lhe dará 300 homens para lhe acompanharem.

No outro dia, Nanami vem acordar o herói. Ela pergunta a ele o porquê dele ter que fazer tudo. Ela não gosta da idéia dele sempre ter que lutar. De qualquer forma, siga para a sala de reuniões. Fale com Shu e responda a segunda opção para começar a batalha.

sua técnica para se tornarem grandes pessoas. Nanami adormece no meio da história e o herói acha melhor leva-la para o quarto. No outro dia, vá à sala de reuniões e fale com Shu. Ele perguntará mais uma vez se o herói deseja ser o líder da armada deles. Responda a primeira opção para aceitar e todos ficam muito contentes com a sua decisão, inclusive Shu. Logo depois, O dr. HUAN aparecerá. Pelo visto ele também conseguiu escapar de Muse e entrará para o seu grupo. Quando todos estão se retirando da sala, eis que Leknaat aparece e ordena que LUC, o seu pupilo, ajude o herói em sua missão. Ela também dará a Tábua do Destino, uma grande rocha que guardará os nomes dos principais seguidores. No dia seguinte, Nanami vem acordar o herói de um jeito nada comum: "BOOOOOOM DIAAAAA!!! Acorda! Acordaaa! ACORDAAAAAAA!!!" De qualquer forma, vamos explorar um pouco o castelo e conhecer cada parte dessa enorme fortaleza.

```
*****
*   CASTELO   *
*****
*
* O castelo criado em Janela do Norte é enorme, com várias áreas de fun- *
* ções diferentes. Conhecer cada um deles é fundamental agora.          *
*
* SALA DE REUNIÕES: Localizada no segundo andar. Local onde são decididas *
* as principais estratégias de batalha. Nesse local costuma estar Apple.  *
* Ao falar com ela, poderá organizar os batalhões de combate e customizar *
* o seu exército. Aqui também são discutidos os próximos passos que a ar- *
* mada dará.                                                                *
*
* TÁBUA DO DESTINO: Localizada no hall de entrada, no primeiro andar. Fa- *
* le com Luc e ele lhe mostrará as Estrelas do Destino que já apareceram  *
* até o presente momento.                                                 *
*
* DEPÓSITO: Localizado no sótão, no primeiro andar. Fale com Barbara para *
* poder armazenar os itens que não forem mais necessários no momento.    *
*
* Bar: Localizado do lado de fora do castelo. Fale com Leona para poder  *
* trocar os membros do seu grupo.                                         *
*
* Por enquanto é o que temos. À medida que o castelo for crescendo, outras*
* localidades aparecerão.                                                 *
*****
```

Tente sair do castelo e você deverá ver um homem (homem??? Tem certeza?) Chamado Fitcher. Ele pergunta se ali é Janela do Norte. Responda a segunda opção para confirmar. Depois ele perguntará sobre o herói. Você terá três opções: "Ele é incredivelmente legal!" (1º opção), "Ele não é lá essas coisas..." (2º opção) e "O herói sou eu" (3º opção). Se escolher a terceira opção ele não acreditará e sairá. Feito isso, vá à sala de reuniões. Fitcher ficará surpreso por você ser mesmo o herói e pedirá desculpas pelo que falou anteriormente. Desculpas aceitas, ele explica o que veio fazer na cidade. Ele conta que a cidade de Dois Rios está sob ameaça de ataque do exército de Highland e que precisa de alguém que ajude-o a lutar. Escolha a segunda opção para ajudar. Fitcher fica muito agradecido, mas pede outro favor. A ponte que liga as cidades de Dois Rios e Janela do Sul foi destruída por Highland, assim o único jeito de se chegar até lá é de barco. Quando estava vindo, Fitcher foi atacado pelo exército inimigo e o bote no qual ele veio foi destruído. Shu diz que possui um barco, mas não tem ninguém que saiba pilota-lo, pois o rio nessa época do ano é raso e o caminho é cheio de pedras. Ao tomar o controle do personagem devemos sair para procurar alguém com ex-

periência de pilotagem de barcos, mas antes há outras coisas a se fazer. Primeiro fale com Leona e coloque Freed Y em seu grupo, depois siga para Kuskus.

** KUSKUS **

Ao chegar em Kuskus, vá para o cais e procure pelos irmãos TAI HO e YAN KOO. Escolha a primeira opção duas vezes para chama-los para entrar no seu grupo. O pirata fala que se o herói ganhar 5000 Potch dele no Chinchirorin, ele e o irmão entrarão para o grupo do herói. Agora, volte para Janela do Sul.

** JANELA DO SUL **

Vá o Inn e fale com Alex no segundo andar. Ele pergunta se o herói é mesmo o líder da armada que conseguiu livrar Janela do Sul do domínio de Highland. Depois de tudo esclarecido ele pedirá para ajudar também na guerra. Responda a primeira opção e ALEX e HILDA entrarão para o seu grupo. Numa casa acima da loja de equipamentos vive um homem chamado ADLAI. Esse homem é um especialista em elevadores e pede um Sacrificial Jizo, um Wooden Shield e Wind Crystal. Ao entregar o último item para ele, escolha a opção "Throw wind crystal". O herói fará ele perceber que gasta mais tempo com suas invenções do que com as pessoas. Assim, ele virá ao castelo e construirá um elevador.

** RADAT **

Procure outra vez por Richmond e escolha a primeira opção para pedir para ele se unir ao seu grupo. Ele dirá que aceita a sua oferta, caso acerte o lado da moeda que ele lançar. Aceite e ele jogará a moeda, depois perguntará qual lado deu. Responda o que quiser, afinal, você perderá de qualquer jeito. Escolha a segunda opção para desistir de jogar com ele. Volte ao bar e fale com o homem que está na primeira mesa que encontrar. Ele irá rir e dirá que todos caem no truque de Richmond e lhe dará uma moeda especial. Volte e fale com RICHMOND. Fale com ele e escolha a primeira opção para pedir para ele usar essa moeda especial. O detetive dirá que você tem espírito esportivo e que merece a sua cooperação. Agora, vá para a direita, entrando nos fundos de uma casa. Lá você deverá encontrar YOSHINO, a esposa de Freed Y. Ela estava muito preocupada com o marido, pois ele não dava notícias há muito tempo. Ele diz que passou aqui apenas para dizer que precisará se ausentar por mais um tempo. Assim, para ficar perto do seu marido, ela decide ir com o herói. Ao contrário do que se imagina, Yoshino é filha de um grande samurai, por isso domina bem a arte de espadas. Vá ao local onde falamos com Amada para que ele fechasse a barreira para que o herói procu-rasse pela moeda lançada por Shu e fale com Amada. Escolha a primeira opção todas as vezes para pedir que Amada pilote com Tai Ho o barco até a cidade de Lago Oriental. Ele diz que aceita a proposta do herói, mas apenas se ele vence-lo num duelo. Você já deve saber como se faz isso. Depois da vitória, AMADA se unirá ao seu grupo. Feito isso, volte ao castelo.

** QUARTEL-GENERAL **

Siga para onde está Leona e coloque Tai Ho e Amada no seu grupo. Feito isso, vá à sala de reuniões para apresentar os capitães do navio. Viktor ficará surpreso por encontrar-se mais uma vez com o seu velho companheiro. Shu diz para eles irem ao subsolo do castelo, pois lá há um barco esperando pelo herói e seus capitães. A entrada do subsolo está à direita da escada que leva ao segundo andar. Desça pelos corredores e entre na porta com o símbolo de uma âncora ao lado. Logo, você deverá chegar ao cais do castelo. Ali, examine o navio e escolha a primeira opção para embarcar. A cidade de Lago Oriental está à noroeste.

** LAGO ORIENTAL **

Item: Reference.

Logo ao entrar, Fichter sairá do seu grupo para resolver uns problemas. Ele diz que a cidade de Dois Rios está na direção do rio, basta segui-lo que deverá chegar lá. Pra não se confundido com espiões de Highland, ele lhe dará uma carta de recomendação (Reference). Procure por uma casa mais à noroeste e fale com uma velhinha que está dentro dela. Há muito tempo, ela foi conselheira de um grande imperador. Fale com ela três vezes e, quando ela perguntar, escolha a primeira opção para pedir que ela seja a sua conselheira. O seu nome é TAKI. Como você tem o detonado em mãos, ela não será de muita ajuda, mas para aqueles que gostam de descobrir tudo sozinhos, ela dá uma força desgraçada... Se ainda não o fez, compre na loja de itens daqui o Sacrificial Jizo para poder recrutar Adlai. Teremos que voltar para o castelo de qualquer forma...

Chegando lá, fale com Leona e troque todos os personagens do seu grupo, colocando, respectivamente: O herói, Nanami, Yoshino, Milie, Rina e Eille. Todas mulheres. Agora, siga para Kuskus.

** KUSKUS **

Assim que chegar na cidade, procure por uma velhinha que está perto da ponte. Fale com ela duas vezes para saber que ultimamente, alguns bandidos estão atacando garotas. Feito isso, atravesse a ponte e você encontrará tais bandidos. Se nada acontecer, tente reentrar na cidade, atravessando a ponte novamente. O grupo será barrado pelos bandidos e uma possibilidade de escolha aparecerá. Rapidamente, escolha a primeira opção para enfrentar os bandidos. O herói terá problemas ao enfrentar sozinho os bandidos, então, uma mulher chamada OULAN virá ajuda-lo. Depois de enfrentados os bandidos, escolha a segunda opção. Ela fará mais algumas perguntas, responda o que quiser na primeira, então escolha a segunda para pedir para ela entrar no seu grupo. A garota aceitará a oferta. Feito isso, vá à Janela do Sul.

** JANELA DO SUL **

Lembra-se daquele homem encapuzado que estava perseguindo uma mulher na cidade de Muse? Ele está aqui. Se você falou com ele outras vezes, sempre tinha a resposta de que ele estava perseguindo uma criminosa e que não podia perder tempo com uma guerra sem sentido. Fale com ele outra vez e ele dirá que acredita que Elza fugiu para a cidade de Lago Oriental. Escolha a primeira opção duas vezes para dar carona a ele. CLIVE diz que, enquanto estiver procurando Elza com o herói, servirá e o ajudará no que ele quiser.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Shu                       *
*** Huan           *                       *
*           *** Luc                       *
*** Tai Ho        *                       *
*           *** Yan Koo                   *
*** Alex          *                       *
*           *** Hilda                     *
*** Adlai         *                       *
*           *** Richmound                 *
*** Yoshino      *                       *
*           *** Amada                     *
*** Taki         *                       *
*           *** Oulan                     *
*** Clive        *                       *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 7                   *
*                                           *
*           As tribos rivais             *
*                                           *
*                                           *
*****
```

```
*****
** DOIS RIOS **
*****
```

Dois Rios é uma cidade peculiar. Aqui vivem três raças diferentes: humanos, koboldos, wingers. Logo ao entrar, você será assaltado por um garoto winger, portanto, ficará sem dinheiro algum. Tente entrar no prédio principal da cidade. Os guardas pedirão a permissão que nos foi dada por Fitcher, mas aquele garoto nos roubou o documento, por isso não poderemos entrar. Saia e corra atrás do moleque, entrando no subúrbio, que é habitado pelos wingers. Siga-o até que o herói encurrele-o. Aparecerão duas opções: "Essa é a última chance de me devolver a sua carta de recomendação." (1º opção) e "Sua criança idiota! Devolve a minha carteira!!" (2º opção). Não importa o que você escolha, Chaco irá voar e escapará do herói.

Volte para a área dos humanos e você deverá Fitcher sendo punido por Ridley por não trazer para Dois Rios o herói que derrotou a armada de Highland. Fitcher foi condenado a 100 chibatadas, mas você pode resolver esse problema respondendo a primeira opção. Quando Ridley pedir uma prova de que você é o famoso herói, responda a segunda opção para lhe mostrar a Bright Shield Rune. Reconhecendo o erro que estaria para cometer, o grande general koboldo convida o herói para entrar. Você será levado à presença de Mayer, o prefeito de Dois Rios. Ele apresenta-se e conta a situ-

ação da cidade. Dois Rios antigamente era habitada apenas por humanos e koboldos. Os wingers viviam nas montanhas atrás da cidade e foi o avô de Mayer que os trouxe para morar lá e os proclamou cidadãos. O prefeito pergunta-rá se o herói teve problemas ao chegar na cidade. "Aqueles moleques me levaram a carteira." (1° opção) e "Não é nada de importante." (2° opção). Mayer pede desculpas pelo transtorno e diz que reservou um quarto para o herói no Inn. Saia e siga para lá. Fale com a mulher e suba para o segundo andar. Chegando lá, fale com o homem de amarelo no primeiro quarto. Ele chama-se HANZ e diz que veio de Zexen para abrir uma loja de equipamentos em Dois Rios. No entanto, eles já têm uma loja de equipamentos aqui e não precisam dele. Responda a primeira opção duas vezes para recrutar-lo e ele abrirá uma loja de equipamentos no seu castelo. Não adianta tentar fazer com que ele lhe pague; ele não o fará. No outro quarto, você verá Chaco, o garotinho que roubou a sua carteira da outra vez. Ele diz que a avó dele leu para ele a carta de recomendação e perguntará se o herói é o líder da armada que derrotou Highland da última vez. Você pode confirmar (1° opção) ou enxotar o moleque dali (2°). Não importa o que escolha, o garoto não acreditará e irá embora.

No outro dia, Fitcher vem avisar que há um espião de Highland entre eles e por isso, os koboldos e humanos estão numa briga só, pois cada tribo acredita que foi a outra quem os entregou. Chegando na prefeitura, veja Ridley furioso. Ele reclama sem parar com Mayer e diz que a partir de agora lutará sozinho contra o exército de Highland. Mayer pede que o herói converse com Ridley para fazê-lo acreditar que o espião não está do lado deles. Vá para a área dos wingers e siga norte, entrando na aldeia dos koboldos. Ridley deu uma ordem de que não deixasse nenhum humano cruzar a fronteira entre as cidades, assim eles não podem entrar para conversar com ele. Volte para a aldeia dos wingers e Fitcher será assaltado por Chaco. Mais uma vez siga o moleque e ele acabará fugindo para os esgotos. Siga-o para lá, descendo a escada.

** ESGOTOS **

Monstros: Landshark, Devil Eye, Shadow, Siren

Item: 1x Headgear, 1x Resurrection Rune, 1x Healing Wind, 1x Fire Emblem, 1x Stone of Defense, 1x Poison Rune.

Siga o caminho único até encontrar uma ponte, que você deverá cruzar e depois seguir o caminho norte para pegar 1x Headgear. Volte e continue até encontrar outra ponte, mas dessa vez siga em frente. Pegue 1x Resurrection Rune e volte, cruzando a ponte e seguindo em frente até a área seguinte. Veja a cachoeira aqui. Por detrás dela há um caminho secreto. Siga por ele e você deverá chegar a um quarto, onde se encontra um winger chamado Sid. Ele não fala nada, apenas expulsa o herói do seu quarto. Lembre-se desse lugar; iremos voltar aqui em outra oportunidade. Volte e siga em frente até encontrar, uma ou duas telas depois, um baú contendo 1x Healing Wind. Na próxima divisa da área seguinte, pegue o caminho norte e pegue 1x Fire Emblem e 1x Stone of Defense. Volte e continue pelo caminho da esquerda. Siga o caminho único e você deverá chegar a um Save Point. Salve, mas só continue se estiver no nível 28 com todos, ou poderá se dar mal. Se tiver algum feiticeiro, é bom que tenha armazenado o MP maior, pois o chefe não será fácil. Quando estiver pronto, entre na sala à esquerda.

```

*****
*   PEST RAT   *
*****
*   3500 HP   *   20000 Potch   *   1x Poison Rune   *
*****
* Se você não tiver num nível bom o suficiente, esse chefe será um pé no *
* saco. Além de ter um Hp enorme, Pest Rat possui dois poderosos ataques *
* mágicos: um ataque de gás em todos que pode deixar com o status Poison *
* e um poderoso ataque de Fogo que causa cerca de 150 de Hp em todos!! *
* Tome cuidado e ataque sempre, pois a defesa contra ataques físicos é *
* mais fraca do que a de magias. Cure-se sempre que o Hp dos personagens *
* chegar a menos de 100 de use a Unite do herói e de Nanami para causar *
* um dano maior. Os ataques físicos de Pest Rat são fortes e ele chega a *
* dar-los duas ou três vezes, dependendo da velocidade do seu grupo, no *
* entanto, quase nunca seus ataques lhe acertarão. *
*****

```

Depois da luta siga em frente e suba as escadas no final do corredor. Assim você sairá dos esgotos e deverá chegar ao centro de treinamento dos koboldos.

```

*****
** DOIS RIOS **
*****

```

Ridley pergunta o que eles estariam fazendo ali. Responda o que quiser, afinal, Ridley diz que o motivo dele duvidar de Makai é que um espião de Highland apareceu na aldeia dos koboldos e deixou cair um papel, onde confirmava um acordo de paz entre Dois Rios e Highland. Isso seria bom, caso uma das cláusulas não fosse que o território dos koboldos seria dado a Highland como parte do acordo. Fitcher diz que o prefeito de Dois Rios já-mais faria isso. Você pode dizer que entende os sentimentos de Ridley (1º opção) ou dizer que "é isso o que o inimigo quer." (2º opção). De qualquer forma, volte para a área dos humanos e você deverá ver uma cena entre Makai e Kiba. Ao que parece, o acordo de paz descrito por Ridley é mesmo verdade... Antes de saírem, Klaus, o filho de Kiba, desafia o herói para um confronto mais tarde. Fitcher vem pedir explicações ao prefeito da sua cidade. Makai convida todos para irem à prefeitura. Lá, ele explica que Dois Rios não têm condições de enfrentar Highland em uma guerra como a que está por vir, por isso, ele decidiu aceitar o acordo. Fitcher diz que isso seria traição com os koboldos e com os wingers, mas não há mais nada que o grupo possa fazer. Fitcher é demitido e o herói é praticamente expulso da cidade. No entanto, o prefeito garantiu um quarto para eles passarem a noite. Ao sair, escolha a segunda opção para saber que Fitcher enviou uma carta a Shu pedindo reforços para proteger a cidade de Dois Rios. Chaco aparece e diz que a sua avó deseja ver o herói. Vá para a aldeia dos wingers e Chaco lhe mostrará a sua casa. Entre nela e Susu, a avó do moleque irá ler a sua mão. Ela diz que é a segunda vez que vê pessoalmente a Bright Shield Rune. Na última vez, ela estava na mão de um homem chamado Genkaku. Ela fala que os wingers viviam na floresta ao redor de Tinto, mas a guerra acabou com a aldeia deles. Para retribuir os danos causados pela guerra, Genkaku os trouxe para Dois Rios. No começo, eles foram tratados com respeito, afinal, foram trazidos pelo grande herói do Estado. Mas, quando o nome de Genkaku caiu na lama, os wingers foram tratados com preconceito e passaram a viver nos subúrbios da cidade. Volte ao Inn e durma. No outro dia, tente sair da cidade e você verá o exército de Highland atacando Dois Rios. Kiba quebrou o tratado de paz e decidiu atacar. "Você achava mesmo que eu abriria mão da parte mais importante da cidade?" Assim,

Dois Rios, finalmente decide lutar. Os humanos não teriam chances de vencer normalmente, então o nosso herói dará uma for-cinha. Escolha sempre a primeira opção para continuar lutando. Em determinado momento, os wingers virão ajudar os humanos. Logo depois, os koboldos também virão dar uma força na batalha. Logo, todos os guerreiros das três raças de Dois Rios estarão unidas num só objetivo: derrotar o exército de Highland. Quando tudo parecia perdido, mesmo com a união das três raças, o exército do herói chega à cidade, trazendo uma nova esperança para aqueles que lutaram com toda a força de vontade.

Depois da vitória, uma cena no acampamento principal do exército de Highland é mostrada. Nela, Solon é demitido do seu cargo e condenado à morte por ter falhado em sua missão de conquistar a cidade de Janela do Sul. Luca diz que o próximo objetivo é conquistar a cidade de Greenhill. Nesse momento, um jovem general vestido de branco se oferece para cumprir tal missão. Para o nosso espanto ele é Jowy! O que ele estaria fazendo ao lado de Luca Blight? E por que ele está ajudando Highland? São perguntas que só serão respondidas mais tarde.

O herói acordará no Inn de Dois Rios. Fitcher vem chama-lo para uma audiência, que acontecerá na prefeitura. Vá para lá e receba os agradecimentos de Ridley e Makai. O prefeito pedirá para que FITCHER ajude o exército de Shu e Viktor, assim ele entrará no seu grupo. RIDLEY deixará o acampamento dos koboldos para seguir o herói. Agora, devemos voltar para a cidade de Lago Oriental, mas temos algo a fazer antes disso. Tente sair da cidade e CHACO virá falar com o herói. Ele pedirá para entrar no seu grupo. Responda a primeira opção para aceitar e ele lhe devolverá o seu dinheiro. Ele também devolverá a carteira de Fitcher, mas ele gastou o dinheiro que estava dentro da dele. Não é preciso nem dizer que ele ficará uma fera e correrá atrás do garoto winger. Depois, vá à aldeia dos koboldos e compre um Fired Tacos na loja de itens, depois, se tiver dinheiro, compre um Silver Hat no Rare Finds da loja de equipamentos e armaduras para o herói. Esse é o melhor elmo que existe até agora, pois além de ter um grande poder defensivo, também recupera uma certa quantidade de Hp a cada turno. Feito isso, volte para Lago Oriental.

** LAGO ORIENTAL **

Use o Fried Taco no herói e entre na casa ao lado da de Taki. Você deverá ver um homem chamado TETSU. Ele é um fabricante de banheiros e diz que ultimamente, as pessoas estão se cansando mais rápido. Responda a primeira opção em todas as questões, assim, ele entrará para o seu grupo e construirá um banheiro no seu castelo. Feito isso, volte ao castelo.

** QUARTEL GENERAL **

Ao chegar, vá à sala de reuniões para falar com Shu e os demais. Assim que vê o herói, Pilika corre para junto dele. Eilie também comenta alguma coisa a respeito. Shu diz que ter Dois Rios como aliado foi um passo muito grande e que eles precisam pensar no próximo. No entanto, todos estão cansados da última batalha. Viktor diz que, enquanto o herói estava fora, algumas mudanças no castelo foram feitas. No outro dia, podemos explorar o castelo, no entanto, deixarei para mais tarde. Por enquanto, apenas siga os meus passos. Há muita coisa nova para se ver, mas vá com calma. Ao tomar o controle do personagem, faça o seguinte: saia da sala de reuniões e siga por várias telas para a esquerda. Entre numa porta ao sul assim

que puder e vá para a varanda, ao sul. Ali você deverá avistar HAI YO, um famoso cozinheiro. Ele pedirá para abrir um res-taurante no castelo do famoso herói que derrotou o exército de Highland. Escolha a primeira opção para aceitar e ele entrará para o seu grupo, abrindo um restaurante. Dê todos os itens Recipe para ele, assim ele preparará pratos cada vez mais finos. Coloque Gengen e Chaco no seu grupo e siga para Radat.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Hanz                       *
*** Ridley *                               *
*           *** Fitcher                   *
*** Chaco  *                               *
*           *** Tetsu                     *
*** Hai Yo *                               *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 8                   *
*                                           *
*           Uma prova de Amor             *
*                                           *
*                                           *
*****
```

```
*****
** RADAT **
*****
```

Ao chegar na cidade, procure por um homem de longos cabelos azuis chamado STALLION. Ele é uma dos elfos mais rápidas que existe. Escolha a primeira opção para pedir para ele entrar no seu grupo. O elfo no começo aceita, mas depois pede para você apostar uma corrida contra ele. O resultado dela vai depender de quantas batalhas você fugiu. Para recrutá-lo, você deverá fugir de mais de 50 batalhas. Assim, estará veloz o suficiente. Quando conseguir ganhar a corrida, ele entrará no seu grupo. Saia de Radat pela direita, assim, você estará na pri-meira área do game. Siga para o Forte dos Mercenários.

```
*****
** FORTE DOS MERCENÁRIOS **
*****
```

Ao entrar, você deverá ver um garoto discutindo com um guarda, o seu nome é TEMPLETON e ele é cartógrafo. Há 3 anos, ele construiu um mapa da região, mas com a guerra, esse mapa acabou defasado, por isso ele está reconstruindo-o. Escolha o que quiser. Agora vá para Toto, ou o que restou dele.

```
*****
** TOTO **
*****
```

Item: World Map

Ao entrar, você deverá ver o garoto outra vez. Responda a primeira opção duas vezes e ele entrará no seu grupo. Você ganhará o World Map. Agora, volte para o castelo e siga para Lago Oriental.

** LAGO ORIENTAL **

Siga para o Inn e fale com um homem chamado SHILO. Ele é campeão de Chichirorin e te desafiará para uma partida. Escolha a primeira opção e os dois jogarão. Ganhe 5000 Potch dele e ele será seu. Veja também a conversa entre Hix e Tangaar. Ela está furiosa com ele por que ela quer que ele prove para ela que ele é um guerreiro realmente corajoso e valente, mas ele tem medo de por a sua garota em perigo. Feito isso, saia do vilarejo e siga para Dois Rios.

** DOIS RIOS **

Siga para a área dos wingers e entre no esgoto. Vá para a sala secreta de SID e ele começará a assustar Chaco com uma voz assustadora... Chaco ficará com medo, mas acaba dizendo o que está fazendo agora. Assim, o winger pedirá ao herói para entrar no seu grupo. Responda a primeira opção ele será seu. Volte e siga para a área dos koboldos.

Entre na primeira casa que vir. Esta é a casa de Gengen e o seu irmãozinho estará lá. Fale com ele e Gengen contará o que aconteceu com o Forte dos Mercenários e que agora está com o herói. GABOCHA pedirá para lutar com o irmão, mas este diz que ele é muito novo para isso. Assim, o menino aceita, dizendo que ficará lá, mas quando o grupo deixa a casa, ele simplesmente os segue e entra no grupo. Saia de Dois Rios pela saída à esquerda do vilarejo dos koboldos. Siga todo o caminho noroeste e você deverá chegar ao Vilarejo da Floresta.

** VILAREJO DA FLORESTA **

Logo ao entrar, fale com uma garota que está na frente da Loja de Equipamentos. Ela diz estar esperando o seu mestre, que partiu para Matilda. Escolha a primeira opção para mostrar a suas habilidades, então ela pedirá para o herói acompanhá-la até a cidade de Crom, onde ela deverá encontrar o seu mestre. O seu nome é WAKABA.

Agora, entre na casa ao lado do Trader e fale com TONY. Ele é um grande fazendeiro, mas a sua plantação foi destruída por causa da guerra. Ele diz que o chefe dessa aldeia permitiu que ele plantasse lá. Fale com ele outra vez e escolha a primeira opção para chamá-lo ao seu castelo. Ele ficará feliz, mas diz que não poderá ir porque ele tem uma dívida com o chefe desse vilarejo. Então, eis que ele aparece e diz que Tody não possui mais nenhuma dívida e que pode ir se quiser. Assim, ele entrará no seu grupo. Saia e siga para a borda à leste de Greenhill. Ali, você deverá encontrar uma garotinha com o seu robô GADGET Z. Eles estão tentando atravessar para o outro lado da região. O vilarejo dos Koboldos (não aquele de Dois Rios, mas outro mais ao sul da cidade).

** VILAREJO DOS KOBOLDOS **

Logo ao entrar, você verá Hix e Tegaar discutindo. Siga norte, em direção a última casa, e você verá Tegaar falando sobre o Teste do Unicórnio. Siga-os entrando na casa. Lá, sabere-mos mais a respeito desse teste. O chefe do vilarejo diz que o guerreiro deve entrar na floresta e conseguir encontrar-se com o unicórnio para se tornar um guerreiro completo. Hix acha o teste muito perigoso, mas a sua namorada quer que ele vá a todo custo. O chefe deixa que eles passem a noite no vilarejo para pensarem um pouco mais a respeito do teste. Durante à noite, fale com Hix e escolha a primeira opção para os dois falarem a respeito de Tegaar. Ele conta que os dois vieram do Vilarejo dos Guerreiros e que para ela, como filha do maior guerreiro do vilarejo, é muito importante que o homem que ela ama faça o teste e seja um guerreiro completo.

No outro dia, Hix estará em pânico e Tengaar estará deitada na cama. Responda a primeira opção outra vez para perguntar o que aconteceu. O chefe explica que Tengaar está com a doença do unicórnio, que, se não tratada, fará com que Tengaar jamais abra outra vez os olhos. O chefe diz que a cura só pode ser feita, caso um bravo guerreiro coloque três artefatos como oferta para o Grande Unicórnio na grande árvore no meio da floresta. O primeiro dos artefatos é a Pedra Azul (Blue Stone), que se encontra à venda na loja de itens de Janela do Sul. Então, siga para lá.

** JANELA DO SUL **

Siga para a loja de itens e você deverá ver um pequeno koboldo, que correrá ao ver os dois. Entre na loja de itens e fale com o vendedor. Ele vende o item por 30 Potch. Agora, volte para o Vilarejo dos Koboldos e fale outra vez com o chefe. Ele diz que o outro artefato, a Flor Vermelha (Red Flower) está na Caverna de Vento, ao sul do quartel-general do herói.

** CAVERNA DO VENTO **

Ao entrar, você deverá ver aquele koboldo da cidade anterior saindo da caverna. Os dois acham estranho, mas entram assim mesmo. Entre na caverna e você deverá ver a tal flor. Você pode dizer que ela não estava aí da última vez que esteve aqui, mas não vamos estragar a brincadeira, então escolha a primeira opção (o quê? Não me diga que não imaginava). Pegue-a e volte para o Vilarejo dos Koboldos. O herói verá Tengaar fora da cama, ao ver que os dois chegaram, ela corre e deita-se outra vez. Você pode estragar a brincadeira ou se fazer de louco. Escolha a primeira opção para continuar. O Sino Verde (Green Bell) está nos esgotos de Dois Rios. Vamos para lá.

** DOIS RIOS **

Siga para os esgotos, entrando pelo lado dos Wingers. Siga todo o caminho até chegar ao Distrito dos Koboldos e você deverá ver um pequeno koboldo deixando cair um pequeno sino verde. Escolha a primeira opção para ir em frente e você pegará o último artefato. Agora, volte para o Vilarejo dos Koboldos e fale com o chefe.

** VILAREJO DOS KOBOLDOS **

Hix chega com o último artefato, mas não encontra a sua amada na cama. O chefe do vilarejo diz que ela decidiu entrar na floresta e encontrar o Unicórnio para tornar-se uma guerreira completa. Hix fica desesperado e decide ir atrás dela.

** FLORESTA DO UNICÓRNIO **

Item: 3x Necklace, Recipe #13

Inimigos: Mirage, Eagle Man.

Essa não é uma dungeon muito difícil, até mesmo porque no nível que você está não terá muitos problemas. O monstro Eagle Man deixa a runa Double-Strike quando é derrotado. É uma boa runa. Se quiser, faça algumas lutas para consegui-la. Esse mesmo monstro também deixa o item Recipe #12. Pegue a primeira divisa à direita para encontrar um baú com um Necklace. Volte e pegue o caminho à esquerda para chegar a outra divisa. Siga o caminho inferior esquerdo para pegar outro desses. Volte e siga sempre para o norte para pegar mais um Necklace. Continue pela direita e na próxima divisa, pegue o caminho superior direito para outro baú. No caminho inferior você chegará à árvore falada pelo chefe.

Tengaar está acompanhada pelo chefe e por alguns guerreiros koboldos, que a ajudaram a chegar até ali. Ela fica muito feliz por ele ter passado no teste. O chefe fala que foram os ko-boldos quem colocaram os itens e o fizeram achar que Tengaar estava doente. Ele diz ainda que muitos vêm aqui em busca do unicórnio, mas ele nunca foi visto. Tudo isso é apenas uma história fantástica para que os guerreiros sintam vontade de cruzar uma floresta tão perigosa como essa. No entanto, enquanto falavam, eles notam um grande clarão. O unicórnio da lenda dos koboldos aparece. Todos os aldeões ficam com medo e fogem. O unicórnio pergunta a Tengaar se ela é virgem. Ela corre para detrás do namorado e confirma. O unicórnio diz que a levará, mas Hix não permite que isso acontecesse. O unicórnio levanta-se e mostra todo o seu poder, mesmo assim, Hix não tem medo e diz que o enfrentará se ele quiser levar a sua namorada. Então, o unicórnio desaparece e ouve-se uma voz que diz: "Nobre guerreiro, virgem do coração puro, eu desejo a vocês dois grande felicidade." O chefe fica espantado com o que aconteceu. Hix só pensa em voltar para o seu vilarejo, mas Tengaar diz que eles precisam pagar a dívida que eles têm com o herói. Assim, os dois pedem para entrar no seu grupo. Escolha a primeira opção e HIX e TENGAAR estarão no seu exército. De volta ao vilarejo, fale com o koboldo à direita para ganhar o Recipe #13. Volte para o quartel-general.

* ESTRELAS DO DESTINO *

* *** Stallion *
*** Ridley *

```
*                *** Fitcher                *
*** Chaco        *                            *
*                *** Tetsu                    *
*** Hai Yo      *                            *
*****
*                *                            *
*                *                            *
*                *                            *
*                *                            *
*                *                            *
*                *                            *
*                *                            *
*                *                            *
*****
```

```
*****
** QUARTLE-GENERAL **
*****
```

Chegando no castelo, vá à sala de reuniões e fale com Shu. Viktor aparecerá com más notícias a respeito da guerra: Greenhill foi tomada pelo exército de Highland. Como se isso não fosse o bastante, apenas 5000 homens foram necessários para tomar toda a cidade, que contava com um exército de mais de 10000 homens! Shu fica perplexo com tudo e diz que algo deve ter acontecido para que isso fosse possível. Fitcher diz que, segundo as suas investigações, a prefeita da cidade, Teresa, ainda não foi capturada pelos oficiais. Assim, Flik sugere que eles entrem na cidade e resgatem-na. Mas como isso seria possível? É então que Shu tem uma idéia: Greenhill é uma cidade, mas também é uma escola. Highland pode impedir que militares entrem na cidade, mas não pode impedir que os estudantes se matriculem na escola, até porque eles podem ser usados no seu exército. Assim, devermos formar um grupo de jovens para entrar na cidade e resgatar Teresa. Fitcher diz que eles vão precisar de um adulto responsável por eles, uma espécie de professor. Então, Nanami e Pilika ficam rodeando Flik, chamando-o de professor. Escolha os outros membros e siga para Greenhill. Se você esqueceu, Greenhill fica a norte de Dois Rios, saindo pelo Distrito dos Koboldos.

```
*****
** GREENHILL **
*****
```

Na entrada, Flik lhe dará uns certificados de que estão matriculados na escola. Se os guardas perguntarem, eles saíram para uma atividade de campo antes de a cidade ser invadida. Numa última tentativa de escapar dessa situação, Flik pede para Fitcher ir em seu lugar, mas este diz que não é uma figura muito comum entre as pessoas de Greenhill e facilmente chamaria a atenção. Antes de entrar, devemos escolher nomes falsos para o pessoal do grupo. Escolha o do herói, Nanami escolherá Beth. Flik fica em dúvida sobre qual nome deve escolher. Ajude-o escolhendo uma das três opções que aparecem. Flik entrega os papéis ao guarda. Como ele é melhor ator do que Nanami, o guarda cai e eles entram.

Logo na entrada, Flik verá um guarda discutindo com uma garotinha chamada Nina. Como não podia deixar de ser, lá vamos nós entrar em confusão. Escolha a primeira opção para ajudar a garotinha. Flik e Nanami dão um jeito de assustar o guarda. Eles apenas avisam calmamente e gentilmente para pararem de incomodar a garota: "Você quer mesmo perder a sua cabeça por uma estupidéz dessas?" Carinhoso, não? Retomando o controle do personagem, siga

norte e entre na academia. Lá, fale com a mulher de cabelo dourado para matricular-se na academia. Emilia estranha, pois não lembra-se deles terem se matriculado ali antes. Mesmo assim, ela permite que eles sejam alunos. Ela pede às crianças (há há) para se comportarem. Responda a primeira ou a segunda opção e ela lhe mostrará os quartos de dormir. Responda o que quiser, então um homem aparecerá. Lembra-se dele em Jowston Hill? Ele estava com a prefeita naquela ocasião. Emilia conta que ele é um dos maiores alunos que a academia tem, e que ultimamente ele tem faltado muito às aulas. Flik acha tudo muito estranho.

Retomando o controle do personagem, fale com Emilia outra vez na academia e pergunte quem é Shin "Who is Shin?". Ela perguntará quais são as suas intenções em Greenhill. Responda "You are searching for Teresa". O herói lhe conta toda a verdade a respeito do seu plano, então EMILIA entra no seu grupo. Tente sair da academia e Você verá Nina falando com uma colega de classe sobre como Flik é legal e bonito. Ele pergunta a ela como a garota sabe o seu verdadeiro nome. Ela conta que ouviu quando eles conversavam, por isso sabe o nome verdadeiro de Flik. Volte ao Inn e fale com o atendente e escolha a segunda opção para ir dormir. No outro dia, Nina aparece e diz: "Eu sou mais bonita que você, por isso não tenho medo de você roubar Flik de mim." Tente sair do dormitório e Você verá Flik. Ele diz que acha que Shin sabe onde Teresa está, mas não dirá a qualquer um. Ele falaria mais se Nina não aparecesse e pusesse-o para correr. Fale com Emilia e Você ficará sabendo que nesse dia não haverá aula porque alguns soldados de Highland estão fazendo um mutirão à procura de Teresa. Vá para a cidade e você deverá ver um tumulto em frente ao Inn.

Não importa o que você escolha, antes que você pudesse fazer qualquer coisa, Rowd aparece e diz para queimar a casa. Logo depois Shin aparece e lembra que o comandante das tropas de Highland prometeu que nenhum cidadão de Greenhill seria machucado com a invasão. Shin vai em direção à academia. Siga-o, mas ao chegar lá você perderá o seu rastro, então Nanami pede para voltarem ao Inn. Escolha a segunda opção para ir dormir. Mais tarde, Nina aparece e pergunta o que fazer para que Flik goste mais dela. Nanami diz que ela pode comprar algum presente para ele. Ela acha a idéia ótima e corre para pôr o seu plano em prática, mas antes de sair, avisa a Nanami que ultimamente as pessoas têm escutado alguns ruídos durante a noite. Nanami fica nervosa com o que escuta e durante a noite vem acordar o herói, dizendo que escutou um barulho. No dia seguinte, entre na academia e fale com Nina à esquerda de Emilia. Escolha a primeira ou a terceira opção e Nanami perguntará se existem fantasmas assombrando o dormitório. Nina fala que devem ser umas crianças do primeiro ano. De qualquer forma, a garota fala que Flik não quer nada com ela porque ele está interessado em Nanami. A garota fica muito confusa com tudo isso e não consegue dar uma explicação plausível para o que a garota acha.

Tente sair da academia e você verá Flik. Ele diz que há mais suspeitas sobre Shin, mas a conversa é interrompida por um tumulto. Vá para próximo do Inn e você verá Fitcher sendo chamado de traidor pelos cidadãos de Greenhill. Flik se mete na conversa e diz que se Fitcher é um traidor, ele deve ser punido. Então diz para que um dos moradores mate o espião. Fitcher fica em pânico e os moradores olham torto para o homem de azul. Como ninguém fez nada, Flik saca a sua espada e coloca a disposição dos cidadãos. Novamente ninguém toma a iniciativa, então ele mesmo levanta a espada no intuito de cortar a cabeça de Fitcher. Ao ver a cena, os moradores fogem. Depois da encenação, Fitcher diz que conseguiu encontrar pistas a respeito do paradeiro de Teresa. Antes que Fitcher pudesse contar qualquer coisa, Nina aparece e corre atrás de Flik, por isso ele pede para Fitcher encontra-lo mais tarde na academia. Siga para a academia e veja que Nina continua lá. Vendo que seria impossível continuar, vá ao Inn e escolha a segunda opção para ir dormir. Depois do jantar, Nina aparece e diz que Nanami pode ter vencido a batalha, mas ainda não venceu a guerra. Responda o que quiser e você deixará Nina falando sozinha. No meio da noite Nanami virá ao encontro do ir-

mão, dizendo que escutou um ruído. Saia do quarto e tente descer para o nadar inferior. Você deverá ver uma sombra. Siga-a pelos andares até que ele desapareça, então examine a lanterna apagada para abrir uma passagem secreta para a academia. Mais à frente descobrimos que a sombra não é de ninguém mais ninguém menos que Flik. Ele estava seguindo Shin, mas ele desapareceu misteriosamente ao se aproximar de uma estátua. Examine tal estátua e aperte o botão X para abrir uma passagem secreta.

** FLORESTA DE GREENHILL **

Item: 1x Protecti Mist, 1x Silver Hat.

Monstros: HollyElf, Monwer, HollyBoy.

Siga o caminho único até chegar numa divisa, onde Você deverá pegar o caminho da direita se quiser encontrar um Protect Mist. Volte e continue pelo outro caminho até que encontre uma casa. Shin aparecerá e perguntará o que eles estão fazendo aqui. Responda a primeira opção para dizer que está do lado deles. Shin não acreditará, então Flik e ele começarão a lutar. Pilika começará a chorar e Teresa aparecerá para ver que confusão é essa que está acontecendo. Flik se apresentará e Teresa os chamará para entrar em sua pequena cabana. Lá dentro, a prefeita pergunta ao herói porque ele passou por todos esses problemas apenas para vê-la. Responda a primeira opção e Teresa perguntará por que eles vieram salva-la. Flik fala que a vida dela não pode ser desperdiçada, pois, segundo ele, logo o exército de Highland estará na cabana. Assim, eles querem que Teresa use as suas habilidades de estrategista para ajudar a armada do herói a acabar com a guerra. Mesmo depois de ouvir tudo o que eles tinham para falar, ela recusa a oferta. Teresa fala que quando Muse foi capturada por Highland estava óbvio que o próximo ataque seria contra Greenhill. Os moradores da cidade estavam se preparando para lutar quando perceberam que o poder do exército de Highland era enorme. Muse era, de longe, o maior exército que o Estado possuía e como o ataque foi surpresa, muitos dos soldados de Muse perderam suas vidas, mas muitos mais foram capturados. "Lutar contra os soldados de Highland poderia ser fácil, mas contra os nossos irmãos de Muse é algo que os cidadãos de Greenhill não conseguiriam jamais." Além disso, Greenhill não possui terras férteis e por isso comprava comida e armas de Muse. Quando Muse foi tomada, Greenhill ficou sem comida e os soldados da cidade começaram a ficar cada dia mais fracos. Depois que Greenhill foi tomada, Highland começou a trazer comida de Muse, mas a vendia por preços muito altos. Pouco antes dos heróis chegarem, um tumulto em volta da despensa de comida se formou e o caos começou a tomar conta da cidade. O que ainda dá ânimo aos moradores da cidade de Greenhill é saber que a líder deles ainda não se entregou e que espera o momento certo para agir. Caso ela deixe a cidade, os moradores a verão como traidora, por ter deixado os moradores da cidade enclausurados no caos enquanto ela lutava do lado de fora. Assim, Teresa pede que o grupo deixe a cidade e que não volte mais a vê-la.

No outro dia, Flik perguntará se você está pronto para deixar a cidade. Escolha a primeira opção e continue, saindo da cidade. Em frente ao Inn veremos uma cena em que Rowd oferece 20.000 Potch para quem capturar Teresa. Jowy aparece e fala que: "Se Teresa não for encontrada até o final da tarde, todas as pessoas da cidade serão punidas. E eu juro pela minha vida que mantereí essa promessa. Ah, eu ia esquecendo. Teresa deve ser entregue com vida". Pilika, que estava sendo segurada por Nanami corre e vai ao encontro de Jowy. Escolha a primeira opção e siga-a junto com Nanami. Rowd pergunta-

rá quem é essa garotinha e porque ela foi ao encontro de Jowy. Escolha novamente a primeira opção para tentar conversar com Jowy, mas este dará as costas. Rowd e os demais soldados avançam sobre o grupo. Fuja para a academia. Há vários soldados indo em direção à passagem secreta. Flik fala que Teresa deve ter sido descoberta e que precisa ir ajuda-la a escapar da cidade. Siga todo o caminho de volta para a cabana da prefeita. Durante ele, você deverá encontrar vários soldados de Highland.

Ao chegar na cabana de Teresa, você deverá ver Nina. Flik pergunta o que ela está fazendo ali. Shin responde que Nina é de uma família muito rica e que não foi muito afetada com o aumento do preço das comidas. Assim, era ela quem trazia comida para eles todos os dias. Todos falam para Teresa deixar a cidade, mas esta prefere negociar com o comandante do exército inimigo ao invés de apenas deixar a cidade. Volte todo o caminho e você deverá ver Teresa falando com Rowd. Como já era de se esperar, ele manda os seus soldados captura-rem a prefeita. Shin tenta defende-la, mas sozinho não é muito eficiente. Escolha a primeira opção para ajuda-lo. Teresa fica brava por terem lutado e diz para pararem, mas Rowd aparece com um novo grupo de soldados. Nina aparecerá com os cidadãos de Greenhill e começam a gritar, dizendo que eles devem proteger Teresa a qualquer custo. A prefeita fica comovida com a ação do seu povo e deixa a cidade dizendo que um dia voltará e os libertará da tirania dos soldados de Highland. Shin começa a confiar no grupo e coloca-se na frente, dizendo que irá lutar com os soldados para dar tempo para Teresa fugir. Flik dá um soco no abdome de Teresa, fazendo-a desmaiar. Volte para a cabana e siga norte.

Na primeira divisa, pegue o caminho sul para conseguir um Toy Shoes, então volte e conti-nue. Na divisa seguinte, pegue o caminho superior para um Silver Hat. Volte e continue pela direita, ignorando a primeira divisa e pegando o caminho superior direito na próxima. Você deverá encontrar um Chimera. Continue pelo caminho ao sul até que Flik diga que eles devem voltar ao castelo, pois esse território agora é controlado por Highland e eles não estão mais seguros ali. Você encontrará Jowy mais uma vez. Responda o que quiser, então Jowy irá partir para você abandonar a liderança da armada contra Highland e fugir. Responda o que quiser, então Nanami perguntará ao amigo por que ele está obedecendo às ordens de Luca Blight. Escolha a primeira opção para levar Nanami dali e fugir pelo caminho ao sul. Rowd aparecerá e perguntará a Jowy se ele viu o herói e seus amigos. Ele responde que ninguém passou por ali. Agora que conseguimos sair da cidade, volte para Dois Rios.

** DOIS RIOS **

Fale com JEANE no Rune Máster e ela falará que está, há muito tempo, entediada com o movimento de Dois Rios, que não tem sido nada bom. Responda a primeira opção para recrutá-la para o seu castelo e ela abrirá um Rune Master lá.

** VILAREJO DOS KOBOLDOS **

No centro do vilarejo, fale com uma garotinha de vestido vermelho, chamada Yuzu. Ela diz que as ovelhas da sua avó fugiram para dentro da floresta. Escolha a primeira opção duas vezes para ajuda-la a encontrar as suas ovelhinhas. Siga o caminho único em direção à grande árvore e você deverá encontrar as ovelhinhas. Preste atenção, pois uma delas está escondida atrás da grande árvore. Depois de encontrar as três ovelhas, fale com YUZU e es-

colha a primeira opção para chama-la para o seu castelo. Agora, volte ao quartel-general.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Emilia                    *
*** Jeane           *                    *
*           *** Yuzu                      *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 10                   *
*                                           *
*           Honra Manchada                 *
*                                           *
*                                           *
*****
```

```
*****
** QUARTEL-GENERAL **
*****
```

Chegando no castelo, vá à sala de reuniões. Shu falará que você fez um bom trabalho recrutando TERESA. Logo depois SHIN e NINA aparecem dizendo que também conseguiram escapar da cidade. Uma cena no território de Highland tem início. Nela, Luca fala que gostou muito da atuação de Jowy em Greenhill e pergunta o que ele deseja como prêmio. Para a surpresa de todos, Jowy pede para se casar com a irmã de Luca, a princesa Jillia. Luca fica enfiado e tenta cortar a cabeça de Jowy. Mas, este diz ter um plano, então os dois ficam sozinhos no quarto. No outro dia, Nanami vem acordar o herói, dizendo que estão esperando por ele na sala de reuniões. Antes de ir para lá temos uma missão secreta para fazer. Lembra-se de quando recrutamos Makumaku nas proximidades de Dois Rios e Greenhill? Vamos fazer o mesmo, só que agora com os outros três irmãos de Mukumuku. Vale lembrar que essa é uma missão totalmente opcional, não mudando o final da história caso você não a cumpra.

Tendo apenas o herói e Mukumuku em seu grupo, enfrente algumas batalhas na opção acima de Greenhill. Depois de algumas batalhas, Mekumeku entrará automaticamente no seu grupo. Agora enfrente algumas batalhas à esquerda de Greenhill (com apenas o herói e Mukumuku, deixe o novo amiguinho com Leona) e você deverá encontrar Mikumiku. Deixe o esquilo com Leona e volte para a borda para recrutar mais um dos bichinhos. Enfrente algumas batalhas nas proximidades do Vilejeiro da Floresta, onde recrutamos Wakaba, e o bichinho deverá apa-recer em uma das batalhas para ajudar o herói e Mukumuku. Depois de recrutados todos os bichinhos, volte para o castelo e vá à sala de reuniões.

Shu diz que não poderá vencer o exército de Highland sozinho, por isso, ele precisa da ajuda das outras cidades do Estado. Antes da guerra, elas eram 5: Janela do Sul e Dois Rios estão do nosso lado, Muse e Greenhill foram conquistadas pelo inimigo, então só resta Matilda. Escolha a primeira opção e forme o grupo que irá com você até o castelo Machado de Pedra para tentar convencer o rei Gorudo a nos ajudar. Depois de tudo pronto, siga para as proximidades de Greenhill e entre na floresta acima.

** FLORESTA DE MATILDA **

Item: Guard Ring, Mega Medicine, Dragon Armor.

Montros: DoReMi Elf, HollyBoy, Papa Holly, Zombie Slug.

Logo que entrar, Nanami pergunta se todos os soldados de Matilda são tão bonitos quanto os que ela viu em Muse. Responda o que quiser (se escolher a segunda, Nanami dirá que você está com ciúmes) e siga em frente. O monstro Zombie Slug deixa o item Recipe #29, não deixe de pega-lo. Você deverá encontrar um homem chamado Badeaux. Passe por detrás das árvores mais à frente e pegue um Guard Ring. Volte e continue norte em direção à próxima tela. À esquerda de uns barrancos há um caminho que, passando por detrás das árvores é possível pegar um Mega Medicine. Volte e passe por detrás das árvores à direita para pegar a Dragon Armor. Agora desça dos barrancos e siga o caminho à leste, mas antes de continuar, volte para o começo da floresta e tente sair dela. Você deverá ver uma garotinha, que se teletransportou para o lugar errado e acabou caindo na frente do herói. Ela está perdida e pedirá para ficar na sua casa por algum tempo. Escolha a primeira opção e VIKI entrará no seu grupo. Agora, volte para a área anterior e continue pela direita. Miklotov, o comandante dos Cavaleiros Azuis virá receber o grupo com uma comissão de soldados.

** CASTELO MACHADO DE PEDRA **

Não há nada de importante na cidade em si, então apenas siga o caminho norte, entrando no castelo. Ali, entre na sala do trono, ao norte e fale com Gorudo. Ele vai insultar o herói, dizendo que ele não passar de uma criança. Responda a primeira opção para não sair por baixo e ele vai dizer que os soldados de Muse são ridículos, pois não conseguiram conter um ataque de uma nação em pedaços. Ele fala ainda que recusa-se a se unir ao herói. Ele ordena que Camus leve o herói ao seu quarto e que no outro dia o escolte de volta aos limites de Matilda. Durante a noite, Leknaat acorda o herói e diz que é o seu destino passar por diversas prova-ções, mas que as Estrelas do Destino serão leais a ele e o ajudarão no que for preciso. No outro dia, desça as escadas e você verá Miklotov indo avisar ao seu imperador que um grupo de civis de Matilda está sendo perseguido pelo exército de Highland, pois adentrou nos limites de Muse. Logo depois, Camus vem pedir a sua ajuda para resgatar os civis. Responda a primeira opção para ajuda-lo na batalha.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

* HERÓI e MATILDA * Escolha a primeira opção e você verá os civis fu- *
* * gindo de Muse. Miklotov sai para tentar ajudar, *
* VS * mas é impedido por Gorudo, que diz que o cavalei- *
* * ro deve voltar para a cidade e proteger o caste- *
* HIGHLAND * lo. Assim, os civis são brutalmente massacrados *
* * pelo exército de Luca. *

Ao chegar no vilarejo, siga para o Inn e você deverá ver um garoto chamado Futch deixando o lugar após discutir com um grande homem de aparência rude. Tente falar com ele, mas ele não dará atenção a você. Saia do Inn e vá um pouco para a esquerda. Você verá uma conversa entre Futch e seu amigo Kent. Este não acredita que Futch seja um Cavaleiro Dragão, pois não possui um dragão de verdade. Futch conta que o seu morreu há 3 anos, mas ele não acredita. Futch, então, mostra a escama do seu dragão ao amigo, assim ele acredita, mas diz: "Um Cavaleiro Dragão sem dragão não é nada..." Volte ao Inn e fale outra vez com Humphrey. Escolha a segunda opção para tentar uma conversa com ele. No entanto, as poucas palavras que o herói consegue tirar são "Um hun". Escolha a primeira opção duas vezes para perguntar para onde ele e o garoto estão indo. Ele fala que estão indo para Harmonia à procura de dragões. Lucy aproxima-se dos dois, interrompendo aquela emocionante conversa, então Humphrey paga a sua estadia no Inn e sai sem dizer nenhuma palavra.

No outro dia, saia do Inn e você deverá ver uma conversa entre Kent e outro garoto, onde este diz que no Monte Rakutei há um dragão. Na intenção de ajudar o amigo, Kent se dirige ao monte. Volte para o Inn e fale com Humphrey para contar o que acabou de ouvir. O grande homem decide fazer uma busca pelo garoto. Fale com Lucy e ela lhe dará mais uma estadia grátis. No outro dia, saia do Inn e você ficará sabendo que Humphrey e os demais caçadores do vilarejo não conseguiram encontrar o garoto perdido. Eles procuraram em todos os lugares mais não o encontraram. Fale com Humphrey e escolha duas vezes a primeira opção para contar que acha que ele está no Monte Rakutei e dizer que irá com eles ajudar na busca. Saia de Highway e siga para a montanha ao norte do Castelo Machado de Pedra.

** MONTE RAKUTEI **

Item: Fur Cape, Thunder Runner, Stone of Power, Unicorn Plan #2, Medicine Rune, Dragon Plan #2, 2000 Potch, Skill Ring, Thunder Amulet.

Monstros: Assaassin, Hawkman, Pixie, Spiker.

Logo ao entrar, uma grande neblina fará com que os heróis se percam. Para resolver esse problema, o herói usa o poder da sua True Rune, limpando o caminho. Continue em frente por algumas telas e na primeira divisa, pegue o caminho à esquerda para encontrar um baú, contendo uma Fur Cape. Volte e pegue o caminho da direita até chegar à outra divisa, onde deverá pegar mais uma vez o caminho da direita até um baú com um Thunder Runner. Pegue o caminho superior e na tela seguinte, siga pela direita, passando para a próxima tela, onde você verá um baú, contendo uma Stone of Power. Volte para a última divisa e pegue o caminho da esquerda, indo em direção à próxima tela. Pegue o caminho à esquerda para seguir um Unicorn Plan #2, então volte e pegue o caminho da direita. Na próxima tela, pegue o caminho da direita na primeira divisa e sempre vá pegando os caminhos inferiores à direita. Você deverá ver um baú, pegue o item. Volte para a primeira divisa da área, mas dessa vez siga pelo caminho ao norte. Na divisa seguinte, pegue o caminho da direita para mais um item, então volte e siga norte. Ande um pouco para a esquerda para mais um item, então, volte e siga todo o caminho para a direita, assim encontrará mais um item. Desça para a o sul, ignorando a primeira divisa, e entre à direita na próxima. Na tela seguinte pegue um item no final do corredor e volte para aquela divisa que ignoramos antes, seguindo agora para a direita. Siga norte até encontrar um Save Point, onde você deverá salvar. Certifique-se de estar pelo menos no nível

42, então prossiga. Você encontrará Kent sendo atacado por um monstro.

* HARPY *

* 7500 HP * 40000 Potch * - - - *

* Além do HP muito alto, Harpy pode atacar duas vezes por turno. Existem *
* 4 tipos de ataques que você poderá sofrer: um ataque mágico baseado *
* vento que atinge todos, e 3 tipos diferentes de ataques físicos. O *
* chefe poderá causar o status unbalanced facilmente, então tome cuidado *
* A primeira cura que precisar fazer, aconselho usar a Battle Oak, dei- *
* xando alguns dos seus personagens com o status Berserker. Humphrey pos- *
* sui uma grande resistência a ataques físicos, mas é facilmente derro- *
* tado por magias, lembre-se de cura-lo sempre que o chefe usar a magia *
* baseada em vento. Se for usar magias, prefira alguma de Trovão. *

Após a luta, Kent acordará. O grupo escuta um rugido de dragão. Escolha a primeira opção para conversar com o garoto. Ele diz que veio nesse lugar em busca de um dragão para o amigo, mas acabou se metendo em confusão. Quando a conversa acabar, siga norte para ver um ovo de dragão. Assim como Kent havia falado, aqui havia um dragão chocando um ovo. Mesmo assim, Futch diz que não quer outro dragão, que Black era o único que ele gostava. Assim, Humphrey levanta a sua espada e diz que irá destruir o ovo, pois sem mãe ou Cavaleiro para cuidar dele, facilmente seria devorado pelos monstros dessa montanha. Escolha a primeira opção e Futch impedirá que destruam o ovo. Logo depois, o ovo choca e um pequeno dragão branco sai de dentro dele. Futch fica muito comovido com o que vê e decide cuidar de Bright, o nome do seu novo dragão.

Na entrada do Monte Rakutei pergunta o que o herói está fazendo nesse momento. Depois de contada a história, Humphrey pergunta se o herói precisa de mais alguns soldados fiéis. Escolha a primeira opção e FUTCH e HUMPHREY entrarão para o seu grupo. Depois disso, siga para a fronteira entre Matilda e Muse.

Chegando lá, o cavaleiro pedirá ao herói que o acompanhe até a cidade de Muse. Escolha a segunda opção para concordar em ajudar. Alguns soldados estarão fazendo a proteção do lugar. Eles reconhecem Miklotov, mas perguntam porque ele deseja passar. É então que o outro soldado lembra-o da mensagem que eles receberam de Camus para não interferirem na missão secreta de Miklotov. Assim, nos deixarão seguir em frente. Siga para a cidade de Muse.

** MUSE **

Logo ao entrar, veremos o enorme poder da Beast Rune, em poder de Highland. Uma cena entre Luca e Jowy será mostrada. Nela os dois comentam que com o sacrifício das pessoas de Muse, o poder da runa será aumentado em várias vezes. Miklotov perceberá que não há ninguém na cidade. Siga para Jowston Hill e você deverá ver um sobrevivente. Logo depois, um soldado de Highland aparece e luta contra o grupo. Depois da luta, Miklotov pergunta o que aconteceu. O homem diz que todos foram comidos vivos por uma espécie de lobo prateado. Miklotov fala para o herói voltar para o Castelo Machado de Pedra, então façamos isso.

** CASTELO MARTELO DE PEDRA **

Siga para a sala de Gorudo. No meio do caminho, encontraremos Camus, que diz estar aliviado por seu amigo estar salvo. Miklotov está muito assustado e corre em direção à sala do seu chefe. Ele pede que Matilda invada a cidade de Muse imediatamente, mas Gorudo não dá importância. Miklotov conta o que aconteceu na cidade de Muse e diz que o seu exército particular irá invadir a cidade quer ele queira ou não. E joga o seu distintivo no chão, dizendo que se demite do cargo de cavaleiro de Matilda. Assim, Gorudo ordena que Camus jogue o amigo na prisão. No entanto, Camus faz a mesma coisa que Miklotov e pede ao herói para entrar no exército dele. Gorudo fica enfurecido e ordena aos demais guardas que prendam os três, mas todos os cavaleiros azuis e vermelhos da sala fazem a mesma coisa que os seus capitães e se demitem do cargo de cavaleiros. Logo, a notícia de que CAMUS e MIKLOTOV, os mais respeitados cavaleiros de toda Matilda, se voltaram contra o imperador se espalha e o herói acaba conseguindo o apoio deles. Assim, agora possuímos quase metade dos cavaleiros de Matilda a mais para nos ajudar na guerra. Volte para o quartel-general

* ESTRELAS DO DESTINO *

* *** Teresa *

*** Shin * *

* *** Nina *

*** Futch * *

* *** Humphrey *

*** Camus * *

* *** Miklotov *

*** Viki * *

* *

* CAPÍTULO 11 *

* *

* Honra Manchada *

* *

* *

** QUARTEL-GENERAL **

* CASTELO *

* *

* Já era hora de mais funções no castelo. Ele está bem maior do que na *

* última vez, tendo uma variedade muito maior de coisas a se fazer. *

* *

* ENFERMARIA: Lugar onde Huan e Tuta cuidam dos feridos em batalha. Por *

* enquanto, esse lugar ainda é pouco conhecido, mas mais tarde ele terá *

* mais importância no decorrer da história. Ela fica à esquerda do grande *
* salão. *
* *
* BLINKING MIRROR: Espelho mágico que permite ao herói teletransportar-se *
* de qualquer lugar do mapa de volta para o castelo. Ele é vigiado por *
* Viki e se falar com ela, a feiticeira poderá leva-lo a diferentes luga- *
* res do mapa. É uma das funções mais úteis em todo o game, principalmen- *
* te na hora de recrutar novos membros para a sua armada. Ele fica no *
* grande salão, um pouco no canto à direita. Por enquanto, Viki o perdeu. *
* Mais tarde o encontraremos. *
* *
* INN: Dormitório dos soldados da armada. Aqui é possível dormir e salvar. *
* Para chegar até lá, pegue a saída norte do Bar e suba as escadas. Ele *
* está sendo mantido por Hilda. *
* *
* LOJA DE ITENS: Logo ao lado do Inn, há uma pequena loja de itens. Aqui *
* é possível comprar a maioria dos itens encontrados nas lojas de itens *
* de todo o mundo de Suikoden. *
* *
* LOJA DE EQUIPAMENTOS: Do lado de fora do castelo, perto do Banheiro, há *
* uma pequena vila. Aqui, podemos encontrar várias lojas diversas. Uma de- *
* las é a loja de equipamentos e ela é controlada por Hanz. *
* *
* RUNE MASTER: Do lado de fora do castelo, perto do Banheiro, há uma pe- *
* quena vila. Aqui, podemos encontrar várias lojas diversas. Uma delas é *
* o Rune áster, controlada por Jeane. *
* *
* BANHEIRO: Tem certas horas onde não há nada melhor do que um bom banho *
* quente para relaxar. Para manter os soldados confortáveis, o herói cons- *
* truiu um banheiro no castelo. Caso venha para ele e resolva tomar um ba- *
* nho, conversas secretas, mostrando um pouco mais da história do game se- *
* rão contadas. Além disso, é possível mudar o estilo do banheiro, assim *
* como colocar itens de enfeite, como vasos e quadros. Para chegar até lá, *
* siga norte na rua onde pode ser encontrada a loja de equipamentos. *
* *
* RESTAURANTE: Como não podia deixar de ser, o mini-game mais interessan- *
* te de todo o game de Suikoden está de volta. Subindo as escadas ao lado *
* do banheiro chegaremos ao local onde recrutamos Hai Yo. Nesse lugar foi *
* aberto um restaurante. Aqui é possível participar de competições de cu- *
* linária e faturar receitas secretas de outros mestres-cuca de todo o *
* mundo. Para ganhar as competições é preciso se ligar no tipo de comida *
* que cada jurado gosta mais. Por exemplo, Nanami gosta de comida apimen- *
* tada, enquanto de Yan Koo adora peixe. Se conseguir fazer um peixe api- *
* mentado, por exemplo, conseguirá nota máxima nos dois jurados. *
* *

Vá à sala de reuniões e fale com Shu para saber que nossos informantes des-
cobriram que o exército de Highland planeja uma invasão ao nosso territó-
rio. Após a conversa, vá ao seu quarto e durma. Uma cena entra Jowy e Luca
terá início. Luca está cada dia confiando mais e mais em Jowy. No entanto,
Jowy acredita que há pessoas que não demonstram a mesma lealdade com ele,
então ele olha para Klaus e Kiba. Veremos também que Leon Silverberg, o
mais famoso estrategista de todos os tempos (lembra-se dele no Suikoden
passado?), está ajudando Highland em seus objetivos. Mas, por quê? No ou-
tro dia, Nanami estará nos esperando. Vá para a sala de reuniões e Shu diz
que as tropas de Highland chegaram mais cedo do que eles imaginavam e aca-
baram de tomar a cidade de Radat. Assim, o herói decide ir investigar. Saia
e siga para lá.

** RADAT **

Ao entrar, veremos que a cidade está repleta de soldados de Highland. Escolha a segunda opção para tentar entrar na cidade e você verá Kiba e Klaus falando para os moradores da cidade. Klaus verá o herói e chama-o. Responda a segunda opção para saber o que ele quer, então você ficará sabendo que Jowy e Jillia Blight devem estar se casando nesse exato momento. Antes que o herói perguntasse qualquer coisa a mais, Klaus sai dizendo que precisa se preparar para a batalha. Volte para o quartel general, mas antes passe em Kuskus e evolua a arma dos seus principais personagens até o nível 11.

** QUARTEL-GENERAL **

Vá ao grande salão (onde está Viki) e você deverá ver Pilika e Eille. Elas dizem que Shu está procurando pelo herói, então vá para a sala de reuniões e fale com ele. Shu pede permissão para mandar as tropas para o campo de batalha. Escolha a segunda opção para começar a batalha.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

* HERÓI	* Logo no primeiro turno, Ridley questiona por que	*
*	* os koboldos sempre ficam na linha de frente dos	*
* VS	* dos ataques. Após alguns turnos, ele desacredita	*
*	* nos humanos e ordena que o seu batalhão abandone a	*
* HIGHLAND	* armada do herói. Sem o apoio dos koboldos é impos-	*
*	* sível vencer essa batalha, então Shu ordena que os	*
*	* soldados deixem o campo.	*

Na sala de reuniões, Shu fala que sem o apoio dos koboldos, será impossível vencer essa guerra. No entanto, não há nada que se possa fazer por enquanto, então volte para o seu quarto e durma. No seu quarto você encontrará Eilie, que diz estar preocupada com o herói. Depois que ela sair, uma cena no reino de Highland terá início. Nela, vemos o casamento entre Jowy e Jillia. Após a cerimônia, Luca pega uma taça de vinho e a dá para Jowy, depois Jowy corta o próprio punho, derramando o seu sangue na taça e a dá para o rei Agares, pai de Jillia e Luca. Após provar do sangue de Jowy, o rei começa a passar mal e cai morto diante de todos. Como se já esperasse, Luca e Jowy não dão muita importância ao que aconteceu. No outro dia, Richmond vem acordá-lo. Vá para a sala de reuniões e Shu contará o seu plano: eles devem dividir o exército em quatro batalhões, comandados por Flik, Camus, Viktor e Tsai. Shu pergunta ao herói se ele concorda com o plano. Responda a segunda opção para confirmar e começar a batalha.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

```

*           * O exército de Highland chegou mais cedo do que , *
*           * esperado, por isso, devemos ficar parados, espe- *
*           * rando que o ataque surpresa funcione. Klaus não *
*           * ficará esperando que o inimigo chegue até eles e *
* HERÓI     * tentarão atacar o herói. Tente manter-se o mais *
*           * longe possível e evitar os ataques inimigos até *
*           * que Shu dê o sinal e o ataque surpresa comece. A- *
* VS        * pesar de bem bolado, o plano de Shu não dará certo*
*           * e o sua armada começará a perder a batalha. Quan- *
*           * do tudo parece perdido, eis que Ridley surge com *
*           * os demais koboldos. Concentre os seus ataques em *
*           * Kiba. Pouco depois, Leon aparecerá e ordenará que *
*           * Rowd deixe o campo de batalha. Lembra-se que esta *
*           * esta é a última oportunidade de Kiba, então este *
*           * continua no campo de batalha, mas sem o restante *
*           * do seu exército, não será grande coisa. Após der- *
*           * rota-lo, Kiba e Klaus são capturados. *
*****

```

O herói e os demais soldados voltam para o castelo como verdadeiros heróis. Viktor e Flik aparecem com os prisioneiros, perguntando o que fazer com eles. Escolha a segunda opção para pedir para eles entrarem no seu exercito. Eles vão ficar negando por várias vezes, mas não desista, continue insistindo e colocando a segunda opção até que um dos seus soldados aparece com uma carta do reino de Highland. Shu a lê em voz alta e assim Kiba fica sabendo que o rei Agares foi assassinado pelo seu filho, Luca e agora o comando do império passará às suas mãos. Kiba continuava a servir Highland em lealdade a Agares e não em lealdade a Luca. Assim, KIBA e KLAUS entram no seu grupo.

```

*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Klaus                     *
*** Kiba           *
*****
*           *
*           CAPÍTULO 12                   *
*           *
*           A República de Toran         *
*           *
*           *
*****

```

No outro dia, tente sair do castelo e você deverá ver um jovem procurando por alguém. Depois disso, ela vai em direção à sala de reuniões, o seu nome é Sheena (lembra-se dele em Suikoden 1 e naquela parte quando ele tentou alugar o barco de Tai Ho?) e ele está procurando o herói para formar uma aliança. Ridley não gosta nada da idéia de fazer uma aliança com mais humanos, mas Sheena faz o herói perceber que sem a ajuda do seu pai será impossível vencer a guerra. Para quem não se lembra, ele é Lepant, o presidente da atual República de Toran, com capital em Gregminster. Shu diz que será uma boa oportunidade de aumentar as nossas forças militares, no entanto Ridley começa a falar que eles não precisam da ajuda de uma república que, por muito tempo ficou à parte de toda a guerra. Assim, cabe ao herói deci-

dir o futuro da armada. Responda a segunda opção para aceitar ir conversar com Lepant. Shu ordena que Freed Y escolte o herói até a cidade de Gregminster. Freed Y pede ao herói para passar em Janela do Sul antes de ir para o reino de Toran.

** JANELA DO SUL **

Em Janela do Sul, vá para a praça em frente à prefeitura e Freed Y falará sobre o antigo prefeito da sua cidade-natal, Lord Granmeyer. Ele fala sobre a sua memória de um jeito que o faz sentir cada vez mais vontade de lutar contra aqueles que tiraram a vida de um homem não só audaz e fugaz, mas também um carinhoso líder. Depois disso, ele fala para o herói ir à cidade de Radat para conseguirem um barco até o vilarejo Banner. Em Radat, siga para o porto e fale com um homem próximo a um barco e Freed Y pedirá a ele que nos leve até o vilarejo de Banner.

** BANNER **

Chegando em Banner, vá à loja de itens e compre o Rabbit Plan #3 e o Rose Brooch. Caso não tenha esses itens por enquanto, deixe quieto e volte mais tarde aqui para consegui-los. Quando acabar, siga pelo caminho ao norte, indo em direção a uma floresta.

** PASSAGEM DE BANNER **

Item: Mega Medicine, Full Helmet, Stone of Luck, Magic Ring, Wing Ornament, Poison Rune, Silver Shield, Silverlet.

Monstros: Tiger Samurai, Rin Rin, Ran Ran, Ten Ten.

Vamos falar dos itens: o monstro Tiger deixa o item Window Set #1, mas pode ser difícil consegui-lo; Samurai costuma deixar o item Chinese Dish, que é extremamente valioso, podendo ser vendido por até 150.000 em lugares corretos; por fim, Rin Rin costuma deixar o a Barrier Rune, que é uma das melhores runas, principalmente para guerreiros com alta resistência e alto Hp. Ao entrar na floresta, siga o caminho único até ele se dividir. Pegue o caminho da esquerda e pegue um Mega Medicine no baú, então volte e continue pelo caminho da direita até chegar à próxima tela. Quando o caminho se dividir outra vez, pegue o caminho da direita para encontrar um baú, com um Full Helmet, então volte e continue pelo caminho único até a próxima tela. Quando chegar numa área com várias escadas, suba na da esquerda e pegue uma Stone of Luck, então volte e pegue a da direita. Agora, pegue a escada da esquerda e suba na escada logo à frente para chegar a um baú com um Wing Ornamet, então volte e pegue a escada da esquerda. Continue pelo caminho único de escadas até chegar a um baú com um Magic Ring. Volte tudo e pegue a escada da direita, seguindo pelo caminho único até chegar em outra tela

(há um baú com um Poison Rune no caminho).

Na área seguinte há uma passagem secreta ao sul, levando ao vilarejo de Rokaku, mas não precisamos ir lá agora, então apenas siga leste para a próxima tela. Siga o caminho único até encontrar um save point. Há três caminhos para se seguir aqui: o caminho superior direito, o caminho inferior direito e o caminho leste. Siga pelo caminho superior e pegue um Silver Shield no baú, então volte e pegue o caminho inferior para encontrar um Silverlet. Depois, siga pelo caminho à direita até uma área mais aberta, onde você encontrará um grande monstro bloqueando a passagem.

```

*****
*      WORM      *
*****
*  4200 HP      *  35000 Potch      *  - - -      *
*****
* Esse chefe poderá ser um problema, caso os seus personagens não estejam *
* evoluídos o suficiente. Se estiver com os seus personagens mais rápidos,*
* o chefe só atacará uma vez por turno. O que mais pode preocupar aqui é o*
* ataque de raios que ele solta pela calda. Quando vir que está com menos *
* de 150 de HP cure-se. Além do ataque com raios, o chefe possui um ataque*
* físico em 1 personagem e outro em uma fileira. Não há nada com o que se *
* preocupar.                                          *
*****

```

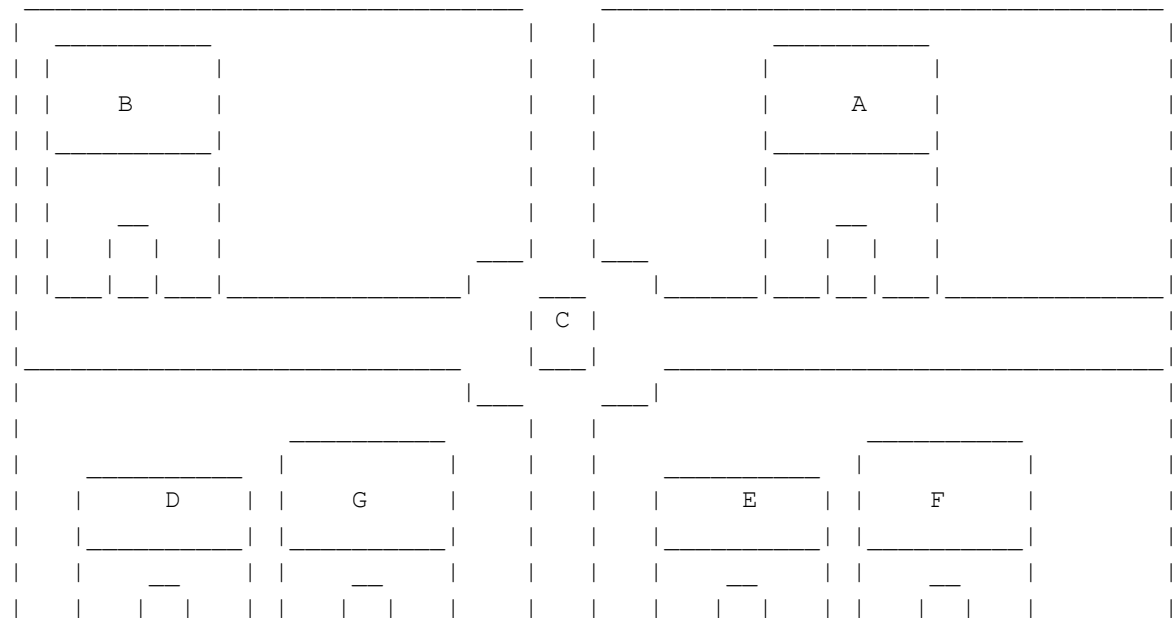
Chegando em Gregminster, Varkas estará na entrada esperando o grupo. Sheena falará com ele e diz que eles vieram para conversar com o seu pai. Escolha a primeira opção para entrar.

```

*****
** GREGMINISTER **
*****

```

Gregminster é uma cidade relativamente grande e nostálgica para aqueles que jogaram Suikoden 1, por isso tentarei descreve-la o mais detalhado possível. Utilize o mapa abaixo para se situar na cidade.



- | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
- A - Essa é a mansão de McDohl, onde agora estão Pahl, Cleo e Grêmio. O chefe deles saiu e ainda não voltou. Atualmente ele não gosta muito de aparições públicas.
- B - Mansão de Milich. Ela está fechada para visitas, mas mesmo assim é um ponto turístico da cidade, visto que o número de rosas é maior do que em qualquer outro lugar do mundo.
- C - A fonte de água, símbolo da cidade. Muitos guerreiros valiosos costumam passear por perto dela. Quem sabe encontraremos alguém a mais para o nosso grupo.
- D - Grande centro de comércio de todo o mundo. Aqui fica o maior comerciante que o mundo já viu, GORDON. Se falar com ele e responder a segunda opção ele dirá que a-ceita se juntar ao grupo, mas o herói deve mostrar tino para o comércio e pede que você tenha 50.000 Potch de lucro. Então, vamos às compras. Para facilitar a sua vida, aqui vai uma listinha de onde conseguir os melhores itens. Vá no Vilarejo do Koboldos e compre vários Wonder Amulet e Ancient Text. Depois, siga para Janela do Sul e compre quanto puder de Wonden Amulet, Native Costume, Flower Painting e Persian Lamp. Feito isso, vá para o Vilarejo da Floresta e compre Wine e Native Costume. Se ainda tiver dinheiro, vá pra Rokaku e compre Soy Sauce. Você vai ter que desembolsar uma grande quantia se quiser recrutar-lo. Quando tiver tudo isso no inventário, vá para Gregminster e venda tudo para ele. Gordon ficará espantado com os seus lucros e entrará no seu grupo.
- E - Loja de itens e equipamentos.
- F - A maior loja de runas de todo o mundo de Suikoden.
- G - Famoso Inn. Marie atualmente é quem toma conta dele. Hoje em dia, ela é a dona do maior Inn que já existiu.

Como você pode ver, Gregminster possui os melhores compradores, vendedores e rune mas-ters (em questão de loja, pois a maior rune máster é Jeane, que está no nosso grupo) de todo o mundo. O caminho ao norte leva ao castelo do rei, Lepant. Examine as estantes e fale com todos para conseguir o Old Book Vol. 9 e o Cooper Hammer. Depois disso, vá ao segundo andar e fale com Lepant. Ele perguntará qual é o objetivo de querer fazer uma aliança com o reino de Toran. Responda a primeira opção para dizer que pretende formar um Estado unificado, assim como ele o fez. Lepant contará a sua história, de que há três anos, o Império da Lua Escarlata tentou tomar o controle de toda a região, ajudado por uma poderosa bruxa. Então, ele e o famoso herói McDohl conseguiram pôr um fim à tirania do imperador. Freed Y diz que Highland já começou a expandir muito o seu território. A cidade mais importante do Estado, Muse, foi facilmente tomada pelas tropas de Luca Blight. Se continuar nesse ritmo de expansão, logo Toran será o próximo alvo de Highland. Lepant vira-se para o herói e pergunta por que ele deseja continuar essa guerra. Responda a segunda opção para dizer que pretende por um fim nela, e não continuá-la. Lepant diz que o herói lembra-o muito outra pessoa. Então, ele vira-se para Tesla e lhe pergunta quantos homens eles podem fornecer como ajuda. Tesla aconselha mandar uma das duas grandes generalas da República de Toran, bem como alguns de seus melhores homens. Então eis que a-

parecem VALERIA e KASUMI. Lepant diz para você escolher entre as duas. Se quiser Valeria, escolha a primeira opção. Se quiser Kasumi, escolha a segunda opção. Se quiser mais informações, escolha a terceira. As duas mulheres são muito boas guerreiras, mas Valeria é mais ao estilo de Viktor, enquanto que Kasumi é uma ninja e apesar de não ter uma força muito grande, é quase sempre a primeira a atacar. Os seus status são parecidos com os de Nanami, força e inteligência medianas, mas velozes. Depois de feitas as escolhas, Lepant lhe dará o Blinking Mirror, que havia sido perdido por Viki, e ordenará ao seu filho, SHEENA, que o acompanhe nas batalhas. Você será mandado de volta para fora da cidade. Fale com Varkas outra vez para entrar na cidade. Se ainda não explorou a cidade, faça-o agora. Procure por uma mulher chamada LORELAI e ela irá perguntar se você é o herói que estava conversando com presidente da República de Toran. Responda a primeira opção para confirmar, então ela perguntará se você também tem a ver com os rumores de que alguns jovens entraram nas Ruínas de Sindar. Responda a primeira opção para confirmar e chama-la para entrar no seu grupo. Antes de sair da cidade, vá ao trader e compre uma Celadon Urn. Deixe-a no seu inventário e não a venda.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Gordon                    *
*** Valeria *                             *
*           *** Kasumi                    *
*** Sheena *                               *
*           *** Lorelai                   *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 13                   *
*                                           *
*           A morte do Demônio           *
*                                           *
*                                           *
*****
```

```
*****
** BANNER **
*****
```

Se recrutou Valeria, vá ai Inn e fale com ANITA. As duas são amigas de muito tempo e, por isso ela irá lhe ajudar. Caso, não tenha recrutado Valeria, fale com ela várias vezes até que apareça a opção "You are beautiful", ou algo semelhante. Depois fale com ela até que ela peça um Antitoxin. Dê-o, então ela deverá entrar no seu grupo. Se isso não acontecer, tente sair para o mapa mundo e enfrentar algumas batalhas, então volte e tente outra vez. Se ela não estiver por lá, significa que você a recrutou.

```
*****
** ROKAKU **
*****
```

Procure por um ninja chamado MONDO e fale com ele. Ele fica sabendo que a Re-

pública de Toran está ajudando o herói. Após isso, ele diz que Toran os protegeu durante muitos anos, por isso, vê-se na obrigação de ajudar o herói. Ele e seu irmão, SASUKE entrarão no seu grupo. Caso ainda não consiga recrutá-los agora, principalmente se tiver escolhido Valeria, tente mais tarde, depois que tiver mais integrantes no seu exército.

** FLORESTA DE MATILDA **

Item: 2x Listening Crystal

É hora de recrutarmos mais alguns companheiros para a nossa aventura. Coloque Shiro em seu grupo e vá para onde o encontramos da última vez. BADEAUX aproxima-se de Shiro e tenta conversar com ele. Após isso, ele vira-se para o herói e diz que ele deve ser um bom dono, pois o animal parece estar feliz. Escolha a primeira opção e ele entrará no seu grupo, além de lhe dar dois cristais especiais que permitem a quem o tiver conversar com os animais.

** VILAREJO DA FLORESTA **

Certifique-se de ter um Sound Set com você, então vá para o Vilarejo da Floresta e fale com CONNEL, que está numa casa perto do Inn. Ele é um garoto especial e ao mostrar a ele um sound Set o garoto ficará encantado com tudo aquilo. Escolha a primeira opção para levá-lo para o seu castelo. Na porção norte do vilarejo há uma garota com uns probleminhas com uns bandidos. AYDA está tentando proteger FEATHER, a sua ave de estimação. Escolha a primeira opção para tentar ajuda-la e você verá alguns grifos espantando os homens e atacando Ayda. Ela tenta se proteger dos monstros, mas acaba se machucando. Escolha a primeira opção para salva-la. Depois da luta, o cristal que Badeaux lhe deu começa a brilhar. Escolha a primeira opção para jogar o cristal para cima e poder conversar com Feather. O pássaro agradece pela ajuda e diz que ajudará ao herói no que precisar. Claro, Ayda vai com ele.

** VILAREJO DOS KOBOLDOS **

Coloque apenas garotas mais novas no seu grupo no seu grupo, depois siga para o lugar onde encontramos o unicórnio enquanto recrutávamos Hix e Tengaar. O cristal de Badeaux irá brilhar. Escolha a primeira opção para levantá-lo e o unicórnio aparecerá. O seu nome é SIGFRIED e ele diz que o herói está muito bem acompanhado por várias mulheres de coração puro e pedirá para acompanhá-lo em sua missão. Escolha a primeira opção mais uma vez para recrutá-lo.

** DOIS RIOS - Distrito dos Koboldos **

Retire todos os personagens do seu grupo e vá para o distrito dos koboldos. Chegando lá, fale com BOB. Escolha a primeira opção para chamá-lo para entrar no seu exército. Ele verá que você é um grande líder e entrará no seu grupo. Escolha a primeira opção novamente e ele o ajudará nas batalhas. Caso não consiga recrutar-lo agora, tente mais tarde. Após conseguir mais algumas estrelas do destino.

** FLORESTA DE RYUBE **

Coloque Tsai no seu grupo e vá à casa dele. Chegando lá, vemos que a filha de Tsai, TOMO, veio em busca do seu pai, mas não o encontrou. O forjador das Lanças de Fogo fala à filha que agora ele trabalha para o herói, então ela pede para ir. Antes que Tsai pudesse dizer qualquer coisa, ela diz que estará esperando o pai no castelo.

** QUARTEL-GENERAL **

A partir de agora, iremos entrar numa batalha extremamente difícil. Escolha um grupo de seus 12 maiores lutadores. Tenha as melhores armas e armaduras neles e certifique-se que todos estão, no mínimo, no level 50. Vá ao salão principal e Shu o elogia por ter conseguido fazer uma aliança com a República de Toran. Apple aparece e diz que o batalhão de Luca está se dirigindo em direção ao castelo. Highland conseguiu fazer com que o exército de Greenhill, Muse e o que sobrou do de Matilda lutem ao seu lado, assim eles contam com cerca de 50.000 homens, enquanto nós só possuímos 20.000! Mesmo assim, Shu não parece preocupado e diz para o herói descansar por essa noite. À noite, você verá Pilika e Nanami fora do quarto. Fale com a sua irmã e ela conversará sobre a vida deles, desde quando conheceram Genkaku e Jowy até os dias de hoje. Não entra na cabeça dela como uma pessoa em que ela confiava cegamente, que uma dia poderia ser o grande amor de sua vida, estaria agindo dessa forma. Depois da conversa, volte ao seu quarto e durma. Veremos uma cena em que Leon fala para conquistarmos primeiramente Radat, depois Janela do Sul e por último o castelo. Nessa mesma cena, Leon consegue recrutar um dos mais poderosos magos que já apareceu na face da Terra, Sarasai, o primeiro bispo de Harmonia. No outro dia, Ridley sai para conferir o número correto de soldados que Highland possui e ver se consegue recrutar mais alguns soldados para o nosso exército. No entanto, o batalhão dele é encurralado.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

*	HERÓI	*	O batalhão de Ridley está encurralado pelas tro-	*
*		*	pas de Highland. Logo os reforços de Harmonia a-	*
*	VS	*	parecem. Luc diz reconhecer Sarasai. Resista até	*
*		*	as tropas de Luca apareçam e capturem Ridley. Sem	*

* HIGHLAND, JANELA DO * mais o que fazer, Shu ordena que as tropas batam *
 * SUL, GREENHILL, * em retirada e se escondam no castelo. Caso Ridley *
 * MATILDA, HARMONIA, * morra antes de Luca aparecer, a história mudará *
 * RADAT * pouco, mas nada de importante será mudado, mesmo *
 * * assim, tente resistir. Será melhor. *

No salão principal, todos ficam pensando em como resgatar Ridley. Luc interrompe a conversa dizendo que ele irá cuidar de Sarasai e que o exército de Harmonia irá retirar o seu apoio ao exército de Highland. Klaus aparecerá e conta que, durante a patrulha de reconhecimento, que fez com o seu pai eles descobriram que o exército de Highland, com suas alianças e incorporações, somam mais de 60.000 homens. E, com a captura de Ridley, o batalhão que ele comandava foi absorvido por Highland. A situação definitivamente está feia, mas eles devem ter uma boa noite de sono e resolverem as coisas apenas no próximo dia. Veremos uma cena em que Leon Silverberg diz que convidará alguém muito importante para ajudá-lo na próxima batalha.

No outro dia, Shu diz o plano: "Nós não podemos derrotar mais de 60.000 homens com apenas 20.000, então a única coisa que podemos fazer é derrotar o líder deles, Luca Blight."

* BATALHA ESTRATÉGICA *

*	*	Shu ordena que Kiba não se mova sem necessidade.	*
* HERÓI	* O exército de Luca aparecerá e tentará atacar Ki-		*
	* ba. Após alguns turnos, Shu dá o sinal e os de-		*
* VS	* mais exércitos aparecem. Luca está sozinho e en-		*
	* curralado. O herói ordena que todas as unidades		*
* HIGHLAND	* ataquem Luca. Após alguns turnos, Luca fugirá e		*
	* Shu ordena que as nossas tropas deixem a batalha		*
	* para poupar energias.		*

No hall principal veremos Ridley sendo carregado por Mondo e Sasuke. Ridley desculpa-se por todo o transtorno causado e diz para todos irem à sala de reuniões, pois ele tem uma mensagem para Shu. Viktor pergunta a Ridley como ele conseguiu escapar, então ele conta que foi resgatado por Mondo e Sasuke enquanto os demais estavam envolvidos na batalha de pouco. Ridley fala que teve a ajuda de outra pessoa na batalha, então diz que tem uma mensagem de Leon para Shu. Nela, ficamos sabendo que durante todas as noites, Luca costuma passear a cavalo para arejar a cabeça. Shu logo percebe a intenção do inimigo e pergunta ao herói o que fazer. Escolha a segunda opção para fazer com que o seu exército ataque Luca essa noite. Shu, então diz que fará imediatamente o que lhe foi ordenado e diz que o ataque a Luca será feito em três batalhões: um liderado por Flik, outro por Viktor e o terceiro pelo herói. Escolha os seus melhores lutadores e continue.

Luca está passeando a cavalo com o seu batalhão pessoal, quando é atacado por várias flechas desferidas pelos arqueiros do herói. Após isso, Luca sai do cavalo e um novo ataque tem início. Luca está ferido, mas ainda tem forças para levantar a sua espada. O primeiro batalhão começa a batalha.

* LUCA *

```

*****
*   6500 HP       *   50000 Potch       *   - - - - *
*****
* Luca é um dos chefes mais difíceis de todo o jogo. O seu poder de ata- *
* que é extremamente alto e a sua força é de um monstro. Ele possui três *
* ataques básicos: um ataque físico em 1 personagem, que causa uma grande *
* quantidade de dano; um ataque baseado em Fogo em uma fileira, que causa *
* dano alto no primeiro e moderado no de trás; e um ataque de Fogo na fi- *
* leira da frente, que causa dano moderado nos três. Luca é muito rápido, *
* podendo atacar até três vezes por turno. Se colocou algum personagem *
* com a Thunder Rune, essa é a hora de usa-la. Não tenha pena de gastar o *
* seu MP, lembre-se de que, ao tirar cerca de 2.000 de Hp dele, Luca fu- *
* girá. É imprescindível colocar alguém com a Flowing Rune para poder cu- *
* rar sem-pre que precisar. O segundo grupo deve usar a mesma estratégia *
* do primeiro. No terceiro grupo, teremos que ter um cuidado especial. A- *
* pesar de Luca estar no fim de suas forças, ele está furioso, por isso *
* entrará na batalha com o status Beserker. Quase sempre ele atacará três *
* vezes e poderá contra-atacar sempre que quiser. Lembre-se de curar sem- *
* pre que o HP estiver menor que 200. Use as melhores magias de Luc e use *
* a magia da Bright Shield para curar seus personagens fracos. Luca é re- *
* sistente ao elemento Fogo, então evite usar a Rage Rune. *
*****

```

Após a luta, Luca recebe reforços, mas já é tarde. O imperador está ferido, mas ainda encontra forças para um último duelo.

```

*****
*   DUELO       *
*****
*   HERÓI       vs       LUCA       *
*****
* Hah..... Are we still doing this.... *
* You Pig!!!! You dare wound me!!!! *           DEFENDA-SE! *
*****
* Idiot!!!! Is that the best you can do!!!! *           USE *
* Hah..... A draw..... *           ATAQUE *
* That's Nothing *           DESESPERADO *
*****
* Hah...hah hah hah... Fighting is my life.... *
* Fool!!!! That can't stop me!!!! *           USE *
* Pathetic!!!! That's what you call power !!!! *
* You think a punk like you can stop me !!!! *           ATTACK! *
* You fool!!!! *
*****

```

Após perder o duelo, Luca perguntará por que o herói está lutando. Responda o que quiser, então Shu irá morrer. Shu aparecerá dizendo que Viktor e os demais já cuidaram dos soldados de Highland que restaram. Ao chegar no castelo, o herói é ovacionado por todos, que acreditam mesmo que ele seja o grande herói. Uma cena mostra Jowy sendo coroado o novo imperador de Highland. No outro dia, Nanami vem avisar ao herói que o exército de Luca foi totalmente dizimado, restando apenas os exércitos de Jowy, Reed e Culgan. Agora, o exército de Highland está reduzido em mais de 5.000 homens.

```

*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Anita                      *
*** Mondo           *                      *
*           *** Sasuke                    *
*** Badeaux        *                      *
*           *** Connel                    *
*** Ayda           *                      *
*           *** Feather                    *
*** Sigfried       *                      *
*           *** Tomo                      *
*** Bob            *                      *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 14                   *
*                                           *
*           Uma dura Lição                 *
*                                           *
*                                           *
*****

```

Nanami diz que Shu nos pediu para ver como estão as cidades de Janela do Sul e Kuskus com a saída do exército de Highland, então vamos para Kuskus.

```

*****
** KUSKUS **
*****

```

Ao chegar na cidade, dois homens vêm falar que um barco de Highland continua ancorado no porto e insiste em não sair. Siga para lá Culgan diz que Jowy agora é o novo imperador de Highland e que veio para oficializar um tratado de paz. Assim, Culgan entra no nosso grupo. Vá ao Inn e procure por uma mulher chamada KAREN. Escolha a primeira opção para chamá-la para o seu grupo. Karen falará que não tem muita utilidade durante a guerra, então escolha a primeira opção para dizer que isso não é verdade. Ela ficará surpresa e pedirá para você fazer uma coisa. Escolha a primeira opção para perguntar o que seria, então ela lhe pedirá para dançar com ela no seu último show. Escolha a primeira opção para aceitar o desafio. Escolha a terceira opção para se familiarizar com o sistema de dança, então escolha a primeira opção para dançar. A seqüência muda de acordo com a partida, mas o esquema é fácil. Basta apertar os botões que ela mandar no tempo certo.

```

*****
** RADAT **
*****

```

Vá ao appraisal e fale com LEBRANTE, escolhendo a primeira opção. Ele diz que aceita unir-se ao herói, mas para isso ele precisará trazer até ele o item Celadon Urn. Lembra-se que eu havia falado para você compra-lo em Gregminister? Era para isso. Dê o vaso a Lebrante e ele entrará no seu grupo. Vá

para as docas e você deverá ver um homem chamado Simone. Ele fala que perdeu o seu Rose Branch. Lembra-se que já o compramos antes em Banner? Pois é. Mostre o item para ele, respondendo a segunda opção. SIMONE pergunta o que terá que fazer para que você dê o Rose Branch para ele. Responda a terceira opção e ele entrará para o seu grupo. Feito isso, vá para o bar e você verá uma confusão no lugar. Um garoto, especialista na arte de luta com tonfas diz ser o herói que conseguiu pôr um fim ao exército de High-land. Converse com ele e responda o que quiser, até que os garotos que estão ao redor de HOI peçam para ver a Bright Shield Rune. Como o garoto não é o grande campeão, não possui a True Rune e por isso não pode mostra-la aos demais. Assim, todos caem em cima do impostor. Escolha a primeira opção para acalmar os cidadãos e chamar o garotinho para o seu grupo.

** JANELA DO SUL **

Ao chegar na cidade, um homem chamado MAX aparecerá e perguntará se foi você o herói que derrotou o demônio Luca Blight. Ele diz que está muito honrado em conhecer o grande herói e pede para entrar no seu exército. Responda a primeira opção para aceitar o convite do senhor ele entrará no seu grupo. Perto do Inn há uma garota chamada ANNALLEE. Vá à praça principal da cidade e procure por ela outra vez. Escolha a primeira opção e você ficará sabendo que ela é uma grande cantora e que foi expulsa da cidade de Muse depois que ela foi tomada pelo exército de Highland. Ela fala ainda que dois companheiros de banda seus estão desaparecidos. Escolha a primeira opção para pedir para ela cantar um pouco, então Annallee cantará uma música. Escolha a primeira opção outra vez quando ela acabar de cantar para recrutá-la. À frente do Trader há um homem misterioso. Ele pergunta se você foi o jovem que cruzou as ruínas de Sindar junto com Alex. Responda que sim com a primeira opção, então ele agradecerá e irá ao castelo à procura de Alex para saber um pouco mais a respeito das ruínas. Volte para o castelo e vá para a frente da Loja de Itens para ver Alex e KILLEY conversando. Ele pergunta várias coisas a respeito das ruínas, mas Alex não conhece tão bem o lugar quanto ele gostaria. Com raiva, o homem soca o vendedor de itens. Pete e Hilda correm ao encontro dele. Killey pergunta o que Alex encontrou nas ruínas, então Hilda fala: "Ele encontrou a minha vida!". Killey não acredita e pergunta mais uma vez a Alex o que ele encontrou. Esse cara está passando dos limites, mas vamos ficar observando por enquanto. Alex diz que o tesouro que ele encontrou está diante dos seus olhos. Assim, Killey se convence que pode ser mesmo verdade e decide ir embora. Volte para Janela do Sul e fale com Killey mais uma vez. Sempre que ele perguntar, responda a primeira opção para chama-lo para o seu exército. Ele vai negar no começo, mas continue insistindo, assim, logo ele aceitará a oferta do herói.

** QUARTEL-GENERAL **

Culgan ficará espantado com o tamanho do seu castelo. Vá à sala de reuniões e Culgan dará a Shu a sua mensagem. Ele diz que Jowy quer negociar um tratado de paz e ele pede que o herói e Teresa vão à cidade de Muse para acertar o acordo. Culgan dá uma carta escrita por Jowy e deixa o castelo. Depois que o cavaleiro deixar o local, Teresa pergunta ao herói o que fazer. Responda a

segunda opção para dizer que irá à cidade de Muse com Teresa. Então, ela, o herói, Chaco e Nanami preparam-se para partir. Escolha os demais integrantes do grupo, então siga para o porto, onde você deverá pegar um barco até a cidade de Coronet. De lá, siga até a cidade de Muse. Logo depois que deixar a sala de reuniões, Shu pede que Viktor e Flik façam uma coisa para ele.

** MUSE **

Ao chegar na entrada da cidade, os guardas ficam espantados por ver que Teresa decidiu vir. Eles dizem que Jowy está em Jowston Hill. Quando retomar o controle do personagem, siga pra lá e você verá o novo imperador de Highland acompanhado por seu fiel estrategista, Leon Silverberg. Ao ver o herói ele pergunta como ele está. Responda o que quiser, então Teresa irá perguntar qual o motivo de se fazer um tratado de paz. Como resposta Leon fala para Teresa render-se incondicionalmente. Foi uma armadilha! O maldito quer nos pegar com trapaceiras. Responda a segunda opção para não perder tempo com sentimentalismos, esse Jowy não é o mesmo que conhecemos tempos atrás. Quando os soldados preparam-se para atacar, Viktor aparece e salva o herói. No meio da confusão, Pilika corre para junto de Jowy. Leon ordena aos arqueiros que ataquem, mas Jowy o impede, dizendo que poderia machucar Pilika. Viktor manda o herói correr, então Nanami lembra-se de Pilika. Escolha a primeira opção para tentar voltar e pega-la, mas Viktor o impede, dizendo que isso seria morte certa. Dentro da cidade, o grupo será atacado pelos soldados de Highland. Ao chegar no portão, Chaco e Flik dão um jeito para que os soldados não o incomodem mais. Nanami está confuso, mas Viktor diz que explicará tudo quando voltar ao quartel general.

** QUARTEL-GENERAL **

Vá ao encontro de Shu. Ele e Apple estão felizes por vê-lo a salvo. Nanami pergunta por que ele levou Pilika com Flik e Viktor à Muse, então ficamos sabendo que essa era uma parte do plano de Shu. Ele sabia que ao ver a pequena Pilika, Jowy não permitiria que os soldados tentassem algo a mais, pois poderia machucá-la. Tente sair do castelo e você verá um jovem garoto chamado Koyu. Ele pergunta se você é o herói que derrotou Luca Blight. Responda "That's right" para confirmar, então leve-o à sala de reuniões. Ele diz que ele e seus irmãos foram atacados por zumbis. Viktor diz que só pode ser coisa de Neclord e que eles devem averiguar. Responda a segunda opção para ir com Viktor. Koyu fala que ele foi atacado no vilarejo de Drakemouth, então siga para lá. No hall, Nanami pedirá para ir com você. Escolha a segunda opção para aceitá-la no seu grupo, então saia e siga para Lago Oriental. Mas, antes de ir certifique-se de que Wakaba está em seu grupo. De lá, siga sudoeste, em direção ao Drakemouth.

** DRAKENMOUTH **

Chegando na divisa entre Dois Rios e Tinto, os guardas não deixarão você passar. Koyu fala com eles e os convence a passar. Ao entrar nas montanhas, siga o caminho único até encontrar uma escada escondida atrás de uma montanha. Suba nela e você deverá chegar a uma outra área. Aqui, pegue o caminho da direita para conseguir uma Master Robe. Então, volte e pegue o caminho da esquerda. Siga o caminho único até encontrar-se com Gimuju, o irmão mais velho de Koyu. Eles dizem que a irmã deles foi seqüestrada pelos zumbis. Volte para onde encontramos a escada escondida e continue seguindo pela esquerda. À direita não há nada que nos interesse por enquanto, então siga para a esquerda, indo em direção a Tigermouth.

** TIGERMOUTH **

Não há absolutamente nada o que se fazer aqui, então apenas continue e saia do vilarejo e siga para o vilarejo de Crom, que está bem perto.

** CROM **

Vá ao Inn e você deverá ver um homem armando confusão. Ele é LC Chan, o mestre de Wakaba. Ele não quer pagar a conta do restaurante. Ele fugirá para perto da loja de itens. Vá até lá e fale outra vez com ele. Wakaba mostra ao seu chefe como tem treinado duro todo esse tempo. O seu mestre fica espantado como ela conseguiu ficar tão forte. Wakaba explica que agora ela está ajudando ao herói em sua jornada. LC CHAN diz estar surpreso com isso e que não poderá deixar sua mais promissora pupila sozinha nessa perigosa missão. Assim, ele entrará para o seu grupo. Saia e siga para a cidade de Tinto.

** TINTO **

Primeiro, procure por uma mulher chamada Raura. Ela costuma ficar perto da casa de Gustv, o grande imperador de Tinto. Ela diz que está a procura da casa de uma grande amiga sua, Jeane. No entanto, ela não a encontra e pergunta se essa é a cidade de Dois Rios. Responda a primeira opção e RAURA entrará no seu grupo. Entre na casa de Gustav, que está sendo protegida por alguns guardas. Assim você falará com ele e pedirá a sua ajuda. Escolha a primeira opção para pedir a ajuda de Tinto na luta contra Highland. Por incrível que pareça, Gustav aceita a proposta do herói. Ele chamará Marlowe, o seu fiel faz tudo. Marlowe levará o herói para o quarto de hóspedes e falará que gostaria de ser como ele. As pessoas sempre riem dele porque ele é fraco. Responda a primeira opção e Marlowe falrará que o herói é parecido com um grande herói de um livro que contava a história de uma grande guerra que aconteceu há 3 anos. Ele estaria falando de McDohl? De qualquer forma, após Marlowe deixar o quarto, Nanami dirá que está com sono e pedirá para dormir um pouco. Escolha a primeira opção para e durma. No outro dia, Viktor vem acordar o herói dizendo que Ridley e Klaus estão no quarto de Gustav. Siga para lá e você

deverá vê-los. Após uma pequena conversa, Lilly, a filha de Gustav aparece e diz que há monstros por toda a cidade. Siga para a porção inferior de tinto e você deverá ver Neclord. Ele diz que fará de Tinto a sua cidade de zumbis e desaparecerá. Pouco depois, Jess e Hauser aparecem e dizem que conseguiram recrutar mais 5.000 homens. O jovem estrategista vê o herói e pergunta a Gustav o que o herói está fazendo aqui. Jess diz que o herói é um espião de Highland e que foi ele quem matou Annabelle. Escolha a segunda opção para tentar explicar o que realmente aconteceu, mas Jess não acreditará no herói e começará a gritar, chamando-o de traidor. É então que Ridley aparece e diz que ele não deve mais insultar o herói. Assim, ele irá embora. Agora, vamos voltar para Crom.

** CROM **

Tenha um Window Set com você, então entre na casa à direita da loja de itens e fale com TENKOU. Ele é um colecionador de windows sets e tentará comprar o do herói. Não adianta tentar vender, pois ele acha o preço muito caro e não irá comprar de qualquer jeito, então escolha a primeira opção para dizer que dará o Window Set se ele entrar para o seu grupo.

** TINTO **

Fale com Gustav e escolha a primeira opção para começar a luta contra Neclord. O grupo decide começar o ataque apenas no dia seguinte, então volte para o seu quarto e durma. Nanami perguntará por que o herói sempre tem que lutar. Ela diz não entender como essa guerra nunca tem fim. Escolha qualquer coisa, então Nanami diz que odeia ter que lutar. Escolha a primeira opção para tentar convence-la de que isso tudo é realmente necessário. Desça as escadas e fale com Gustav. Ele diz que Jess e Hauser estão enviando os soldados que eles conseguiram recrutar para atacar Neclord. Klaus fala para você ir ajudar Jess, então desça e entre nas minas de Tinto, à nordeste. Siga o caminho único até se encontrar com Neclord. Será uma batalha que não poderá ganhar. Ao final, ele usará a sua Moon Rune para tentar atacar o herói, mas a sua Bright Shield Rune o protegerá. A cidade está repleta de zumbis. O herói tenta proteger a sua irmã e fica exausto. Nanami leva-o para fora da cidade em uma exaustiva viagem. A pequena garota mostra-se mais valente do que se imaginava. A cena é muito bonita e mostra o verdadeiro amor que ela sentia a respeito do seu irmão. Uma cena com Jowy e Pilika tem início. Ao que parece, Jowy leva essa guerra adiante apenas por causa da pequena garota. O herói acorda na cidade de Crom com Nanami ao seu lado. Responda o que quiser, afinal, você deverá sair da cidade. Caso Ridley tenha morrido, ou você tenha decidido fugir da cidade da última vez que Nanami pediu, Shu estará esperando o herói do lado de fora. Assim que ver o seu estrategista, o herói leva um tapa no rosto. Shu chama-o de insano e diz para o herói não fazê-lo pensar que fez uma decisão errada quando decidiu ajuda-lo. Shu pedirá ao herói que volte para a cidade de Tinto e liberte-a. Nanami mostra-se contra, mas não é a palavra dela que está valendo agora e sim a sua. Se negar o pedido de Shu por três vezes, dará game-over e o jogo terminará. Caso escolha voltar para a cidade e salva-la, um outro final aparecerá e algo de muito ruim acontecerá com o herói. Há quem ache isso mais interessante, mas como

procuramos o final verdadeiro e mais difícil de se fazer, disse para escolher não fugir com Nanami na última vez. Caso tenha feito isso, Você verá Kahn. Ele diz que aprendeu uma forma de prender Neclord, no entanto a barreira pode prendê-lo, mas não o matará. O único que pode fazer isso é Viktor com a Star Dragon Sword. Ele diz ainda que precisa lhe apresentar uma pessoa, então siga para Tigermouth.

** TIGERMOUTH **

Ao chegar no vilarejo, você deverá ver Sierra sendo atacada por alguns homens que falam que ela é um dos zumbis de Neclord. Então, ela usa a sua Lightning Rune para afastar os homens. Kahn vem falar com ela, pedindo para ela unir-se ao nosso grupo para poderem derrotar Neclord. Sierra diz que aceitará a proposta do herói, mas ele precisa provar que é realmente forte. Escolha a primeira opção para enfrentar a bela mulher numa batalha.

* SUERRA *

* 2800 HP * 60000 Potch * - - - *

* De alguma forma, Sierra está mais poderosa do que de costume. Ela sem- *
* pre atacará duas vezes por turno e possui cerca de três tipos diferen- *
* tes de ataques: um ataque físico simples em 1 personagem, causando dano *
* médio; um ataque especial em 1 personagem, no qual ela transforma-se em *
* morcego e um outro ataque especial em 1 fileira, no qual ela duplica-se, *
* causando dano médio. Sierra é resistente a ataques mágicos, mas é fraca *
* quando atacada fisicamente. Tenha Viktor e Nanami no seu grupo, bem co- *
* mo os personagens que possui bom ataque físico para causar um bom dano *
* nela. Mesmo assim, ela não deverá ser grande coisa. *

Após perder a luta, Sierra fala que você não é nada mal e que a partir de agora será o seu braço direito na luta contra Neclord. Você pode ficar feliz e agradecer ou encarar como uma brincadeira. De qualquer forma, ela entrará no seu grupo. Feito isso, volte para Crom.

** CROM **

Chegando lá, Klaus ficará contente por terem voltado são e salvos. No outro dia, ficamos sabendo que Lilly e Lo Wen foram capturadas por Neclord. Assim Kahn e Sierra decidem ir a Tinto para um confronto final com Neclord. Gustav fala que a mina mais ao sul está conectada com a cidade de Tinto de alguma forma. Assim, saia e siga para lá.

** MINAS DE TINTO **

Monstros: Zombie, Unicombie, Skeleton, Neclordia.

Itens: Dancing Flames, Full Helmet, Stone of Mag-Def, Master Grab, Window Set #5, Old Book Vol. 9, Silver Necklace, Mega Medicine, Double Strike Rune, Wind Hat, Star Earrings, Cape of Darkness.

O monstro Unicombie às vezes deixa o a Fire Sealing Rune quando derrotado. Essa é uma runa fundamental para Zanza. Assim, toda vez que ele usar a sua runa, não sofrerá mais dano. Siga o caminho único e na primeira divisa, pegue o caminho da direita. Continue pelo caminho superior até encontrar uma outra divisa, mais ao norte, onde poderá ir para a esquerda ou para a direita. Pegue o da direita para conseguir um Dancing Flames no baú, então volte e siga pela esquerda. Continue pelo caminho único até chegar a uma divisa na qual é possível ver dois baús à direita. Siga por esse caminho para encontrar um Full Helmet e uma Stone of Mag-Def. Volte e pegue o caminho superior esquerdo. Continue pelo caminho único até a próxima área. Siga em frente até encontrar uma divisa, onde deverá seguir pelo caminho ao norte e pegar um Master Grab. Desça pelo escorrego de areia e siga leste em direção à próxima área. Siga pelo caminho único até chegar à próxima divisa. Continue em frente para pegar o Window Set #5 e o Old Book Vol 9, então volte e pegue o caminho ignorado. Na próxima divisa, pegue o caminho da direita. O caminho na tela seguinte é único, então, não há muito o que se dizer a respeito dele. Na área seguinte, pegue o caminho inferior e entre na pequena área à esquerda. Aqui, pegue o Silver Necklace e continue pelo caminho inferior direito até encontrar mais um baú, contendo um Mega Medicine. Volte para a primeira divisa da área e siga leste, descendo pelo segundo escorrego de areia. Desça pelo escorrego da direita e na divisa pegue o caminho inferior esquerdo, descendo no próximo escorrego de areia. Pegue a áster Strike Rune e siga o caminho único até encontrar um homem chamado Mazus. Ele é um personagem extremamente poderoso, mas não poderemos recrutá-lo agora. De qualquer forma, lembre-se da localização para voltarmos mais tarde.

Desça pelo escorrego de areia perto dele e volte para a divisa anterior. Pegue o caminho inferior direito e siga pelo caminho superior direito. Você deverá ver o Save Point. Salve e continue pelo caminho ao norte. Desça no escorrego de areia que encontrar e pegue o Star Earrings. Desça por dois escorregos de areia e estaremos num lugar conhecido. Pegue o caminho inferior direito e depois o caminho norte. Você estará de volta ao save point. Logo abaixo dele há um caminho que leva a uma caverna. Entre nele, mas antes siga para a direita, pois no final dele há um escorrego de areia e um baú com o Wind Hat. Feito isso, entre na caverna. Continue pelo caminho único até chegar numa área onde um chefe o espera.

* STONE GOLEM *

* 7500 HP * 50000 Potch * - - - *

* Esse chefe poderá ser um pé no saco caso esteja no nível menor que 53. *

* Ele possui uma grande quantidade de HP e uma resistência a ataques físicos enorme. Em contrapartida, possui uma resistência a ataques mágicos muito pequena, sendo essa a sua fraqueza. O chefe poderá atacar apenas 1 vez por turno, então não precisa se preocupar com ataques inesperados. Tome cuidado com o super laser que ele dispara, atacando todo o grupo, e com um ataque baseado no elemento Terra atingindo a todos. O seu ataque físico, além de extremamente forte, ataca uma fileira de uma

* só vez. Aproveite-se da sua fraqueza ao elemento Trovão e da Lightning *
* Rune de Sierra e ataque o golem sem piedade. *

Continue em frente até chegar a uma área diferente. Agora estamos nas minas de Tinto. Continue através das construções de madeira até chegar a um elevador. Continue pelo caminho único até chegar à próxima área. Pegue à direita na primeira divisa que encontrar para conseguir uma Cape of Darkeness. Volte e continue pelo caminho ao sul, entrando em mais um elevador no fim do caminho para chegar à cidade de Tinto.

** TINTO **

Ao chegar seremos recebidos por um bando de zumbis. Derrote-os e siga para a casa de Gustav. Procure Viktor dentro da casa e ele perguntará se você está pronto para enfrentar Neclord. Responda a primeira opção para entrar na sala. Neclord estará com Lilly e com Lo Wen. Ao ver Viktor e o herói, ele tenta usar o seu poder para mata-los, mas é impedido por Kahn, que usará um poder antigo. Sierra diz que com a barreira Neclord não poderá mais fugir.

* NECLORD *

* 4500 HP * 70000 Potch * - - - *

* Neclord está muito mais forte do que na última vez que o encontramos. *
* Agora ele pode desferir ataques bem mais fortes. Seus ataques são: um *
* ataque mágico baseado no elemento Trevas em todos; um ataque mágico ba- *
* seado no elemento Trovão também em todos; assim como Sierra, ele também *
* possui um ataque no qual ele se transforma em morcego; ele também pos- *
* sui um ataque extremamente forte, no qual ele desfere um poderoso laser, *
* matando instantaneamente um único personagem. Assim como da última vez, *
* defenda no primeiro turno com todos e faça com que Viktor ataque-o pri- *
* meiro. Assim, a Night Rune de Neclord será anulada pela Star Dragon *
* Sword. Ataque com todas as suas melhores magias, mas lembre-se de que *
* ele é resistente ao status Trovão. Ao invés disso, prefira ataques ba- *
* seados no elemento Fogo. Neclord não possui muito HP, mas os seus ata- *
* ques quase sempre pegam todos, então tome cuidado. É bom que tenha al- *
* guém com a Flowing Rune. O herói deve ficar responsável por curar o gru- *
* po sempre que necessário. *

Após a luta, Sierra aproxima-se de Neclord e pede de volta a sua Moon Rune. Depois de receber a sua runa de volta, Sierra diz que Viktor pode fazer o que quiser com o vampirão. Assim, o mercenário corta a cabeça dele acabando de uma vez por todas com Neclord. Será mesmo? Após isso, Lilly volta para o seu pai e Lo Wen para junto dos seus irmãos. Mais tarde, Jess vem perguntar por que o herói libertou a cidade de Tinto. Escolha a primeira opção para dizer que não quer fugir mais. Então, Jess dirá que desiste do cargo de prefeito de Tinto e dá o cargo para Fitcher. Escolha a primeira opção novamente, então JESS, LO WEN, HAUSER, MARLOWE, KOYU, GIJIMU, SIERRA e KAHN entrarão no seu grupo.

```

*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** Karen                       *
*** Lebrante *                             *
*           *** Simone                     *
*** Hoi      *                             *
*           *** Max                         *
*** Killey   *                             *
*           *** Raura                      *
*** Annallee *                             *
*           *** Jess                       *
*** Lo Wen   *                             *
*           *** Hauser                    *
*** Koyu     *                             *
*           *** Gijimu                    *
*** Sierra   *                             *
*           *** Kahn                      *
*** Marlowe  *                             *
*           *** LC Chan                   *
*** Tenkou   *                             *
*****
*                                           *
*           CAPÍTULO 15                   *
*                                           *
*           A Volta do Cavaleiro Negro   *
*                                           *
*                                           *
*****

```

Vá à montanha da divisa de Drakenmouth. Lembra-se de quando eu havia falado sobre uma área que na hora não nos interessava? Pois agora nos interessa. Vá para lá e procure por um homem chamado GEORG. Ele é um grande cavaleiro, mas há muito tempo não luta. Ele falará que quer ficar sozinho e diz que você está incomodando-o. Escolha a primeira opção para tentar conversar um pouco mais com ele. O herói diz ser o líder da armada que luta contra Highland. Ele ficará surpreso e dirá que o herói deve ser muito forte. Responda a primeira opção. Ele dirá que a sua espada sempre estará ao seu lado, desde que o herói nunca pare de lutar pelo que acredita.

```

*****
** JANELA DO SUL **
*****

```

Tenha em seu grupo os personagens que possuem maior força física, então vá para a praça. Aqui, procure por um homem chamado Gentetsu. Responda a primeira opção para chama-lo para fazer parte do seu exército, então ele desafiará o herói para um duelo de forças. Se a força do herói e de seus ajudantes superarem a dele, GENTETSU aceitará unir-se ao herói.

** QUARTEL-GENERAL **

Próximo ao elevador, você deverá ver Sheena. Ele fala que Shu estará esperando o herói na sala de reuniões. Chegando lá, Shu fala que é hora de fazer o contra-ataque e libertar a cidade de Greenhill. Ele diz que é melhor você ir dormir antes de partirmos para a nossa missão. À noite, dê uma passeada pelo castelo e devemos ver cenas com os personagens. Depois de ver cenas entre Chaco, Gabocha e Gengen; Freed Y e Yoshino, Eilie, Rina e Bolgan; e Tsai e Tomo, volte para o seu quarto e você se encontrará com uma assassina, enviada pessoalmente por Leon para matar o herói.

* LUCIA *

* 1500 HP * 40000 Potch * - - - *

* Você estará sozinho, mas ela também não é lá essas coisas. Você não pre-
* cisa mata-la, mas apenas deixa-la com pouco de HP. Caso precise de cura,
* use a magia de cura da Bright Shield Rune. Além de ser muito eficiente,
* pode deixar com o status Berserker. *

Viktor, Flik e Tsai vêm e capturam a assassina. Eles perguntam o que fazer com ela. Não importa a sua resposta, afinal, não a recrutaremos de qualquer forma. No outro dia, vá à sala de reuniões e Shu falará sobre o seu plano. Vamos dividir o nosso exército em dois: Viktor deverá atacar o exército de Highland e Kiba deverá tomar conta do exército criado por Leon, que conta com os mais poderosos guerreiros já recrutados: Yuber, o misterioso Cavaleiro Negro, e Lucia, a líder dos guerreiros Karayans.

***** Escolhendo VIKTOR *****

* BATALHA ESTRATÉGICA *

* * Você deverá lutar contra Jowy e sua tropa. No co- *
* HERÓI * meço haverá apenas Jowy. Não chegue muito perto *
* * dele. Ataque-o apenas com a Lança de Fogo e com *
* VS * arqueiros. Jowy possui uma boa defesa, mas não de- *
* * sista. Logo, Culgan e Seed aparecerão. Depois de *
* * mais alguns turnos, Jowy deixará a batalha. Mais *
* * alguns turnos, então Seed sairá. Culgan agora está *
* * sozinho, mas você não deverá possui mais muitos *
* * soldados. Se seu poder de ataque for melhor, parta *
* * para cima dele com tudo, mas se a sua resistência *
* * for maior, espere que ele venha até você. Depois *
* * de alguns turnos, Culgan deverá deixar a batalha *
* * também *

***** Escolhendo KIBA *****

* BATALHA ESTRATÉGICA *

*
* HERÓI * Essa batalha deverá ser mais difícil que a ante- *
* VS * rior. Os batalhões inimigos tentarão proteger a *
* KARAYANS * cidade sobretudo. Assim, não deixarão a área dos *
* CAVALEIROS NEGROS * muros a não ser que tenham uma boa razão para is- *
* * so. Lembre-se que os muros dão cerca de 20% a 30% *
* * de defesa a mais. Assim, veja que entrará em des- *
* * Yuber possui um exército extremamente forte, por- *
* * tanto, comece atacando o exército de Lucia. Os ka- *
* * rayans são fracos contra ataques de flechas e os *
* * cavaleiros negros são vulneráveis a ataques mági- *
* * cos. Lembre-se disso, mas lembre-se também que Luc *
* * possui uma defesa extremamente baixa, então qual- *
* * quer ataque seria fatal para ele. *

** FLORESTA DE GREENHILL **

Monstros: Commander, DoReMi Elf, Grand Holly, Holly Fairy, Holly Boy, Tar-
get Girl, High-lands, Karayans.

Itens: Stone of Skill, Dream Robe, Winged Boots.

Leve alguém que possua a Resurrection Rune para usá-la num chefe mais à fren-
te, mas deixe por aí magos que possuem runas elementares de Fogo ou de Tro-
vão. Siga todo o caminho de volta para Greenhill. Não vou explicá-lo outra
vez. É muito grande e eu estou com preguiça de copiar (olhe lá atrás). Em de-
terminada parte do caminho, você deverá encontrar-se com Lucia outra vez.

* LUCIA *

* 4700 HP * 20000 Potch * - - - *

* Agora sim é uma luta interessante... Lucia vem acompanhada de alguns *
* soldados karayans, mas não se assuste, eles não são grande coisa. Pre- *
* ocupe-se mais com o sua líder. Lucia agora poderá atacar duas ou até *
* três vezes por turno. Os seus ataques mais poderosos são baseados no e- *
* lemento Fogo, já que ela possui a Rage Rune. O seu ataque com chicote *
* não fará muito dano, mas ele atinge mais de uma vez, assim como a arma *
* do herói e de Nanami. Os karayans podem desferir um ataque conjunto (pa- *
* ra isso os três precisam estar vivos) e atacar uma fileira, causando da- *
* no médio. Apesar de ser uma batalha difícil, não gaste o seu MP com ma- *
* gias poderosas por enquanto. Haverá uma batalha mais à frente que toma- *
* rá mais o seu tempo. *

Após derrotá-la, Lucia diz acreditar que Gorudo e Alec assassinaram o seu pai durante a organização de um tratado de paz. Teresa, comovida com o que aconteceu, diz que irá investigar o que aconteceu e fará justiça. Lucia não acredita muito nas palavras de Teresa, mas mesmo assim fica com a pulga atrás da orelha. Continue em frente até chegar em Greenhill.

```
*****
** GREENHILL **
*****
```

Ao chegar na cidade, vá para a frente do Inn, então você deverá ver Yuber, o cavaleiro negro mais terrível que já apareceu na face da Terra. Ele invoca um lendário dragão para atacar o grupo.

```
*****
* DRAGON BONE *
*****
* 8900 HP * 100000 Potch * - - - - *
*****
* Bone Dragon costuma atacar apenas uma vez por turno, mas os seus ataques*
* são fatais, podendo levar à morte qualquer personagem muito facilmente. *
* Os seus principais ataques são: um ataque físico em 1 personagem, cau- *
* sando dano alto; um ataque de chamas em todos os personagens, causando *
* dano médio; o seu ataque mais devastador é, com certeza, um golpe de fo- *
* go e trovão, no qual ele invoca vários meteoros, causando dano alto em *
* todos os personagens. Evite usar magias baseadas no elemento Fogo e no e- *
* lemento Trovão, pois o chefe é resistente a esses elementos. Gaste todas *
* as suas magias mais poderosas. Não será fácil de vencer essa batalha, *
* mas não desista. Sempre que precisar, cure-se. A Resurrection Rune cau- *
* sará um grande dano ao chefe e, por incrível que pareça, as magias de *
* ataque da Bright shield Rune também. *
*****
```

Após a derrota de Yuber, Greenhill será finalmente libertada do domínio do exército de Highland. De volta ao castelo, siga para a sala de reuniões e Shu dirá que é hora de libertar a cidade de Muse. Escolha a primeira opção para recrutar-mos mais alguns homens antes de partirmos. Lembre-se que, dependendo de quem você escolher quando estava em Gregminster, alguns personagens só poderão ser recrutados um pouco mais tarde. Assim, caso não consiga recrutar determinado personagem agora, parta para o próximo e volte quando tiver mais personagens no seu grupo. Isso é mais comum quando se escolhe Valeria ao invés de Kasumi, mas não afetará muita coisa. Não se preocupe. Ao chegar no castelo, volte outra vez a Greenhill.

Chegando na cidade, siga para a sala de treinos de ferreiros na academia. Ali, fale com Jude para saber que ele precisa de um martelo novo. Vá ao Vila-rejo da Floresta e fale com um garoto perto da floresta (ele está do lado de fora, então fale com todos que encontrar). Ele não tem nome, então fica difícil dizer quem ele é, mas procure bem, ele está no lado direito da cidade. Ele lhe dará um martelo, então volte para Greenhill e dê o martelo para JUDE. Ele perguntará o que pode fazer para retribuir o favor, então escolha a primeira opção e ele entrará para o seu grupo. Jude abrirá um ferreiro no seu castelo. Agora, vá ao Inn e fale com um homem chamado PICO. Ele é um dos parceiros de Annallee. Responda a primeira opção para contar sobre a jovem cantora, então ele entrará para o seu grupo.

** TINTO **

Vá à loja de equipamentos e fale com um homem chamado ALBERTO. Ele também é um dos integrantes da banda de Annallee e Pico. Responda a primeira opção para contar a ele sobre os seus amigos, então ele entrará para o seu grupo. Lembra-se de onde vimos um homem na caverna de Tinto? Na época eu havia falado que ele era um dos personagens mais fortes de todo o game. Agora podemos recrutar-lo, então vá até lá e fale com ele. O seu nome é MAZUS. Ele diz que deve cumprir o seu destino de Estrela e ir com o herói.

** CAVERNA DO VENTO **

Vá até o lugar onde enfrentamos a Star Dragon Sword e você deverá ver Pesmerga. Ele é um cavaleiro negro que tem que a missão de encontrar e capturar Yuber. Escolha a primeira opção para dizer que você encontrou e lutou contra Yuber, assim ele dirá que pode ser útil ir com você. PESMERGA, o velho e mais poderoso caçador que já apareceu, unir-se-á a você.

** RADAT **

Coloque Simone no seu grupo e siga para o lugar onde você o recrutou. Você deverá ver um homem chamado VINCENT no lugar onde ele estava. Após uma dança e uma conversa muito estranha, ele entrará no seu grupo.

** CORONET **

Evolua a arma de todos do seu grupo até o nível 13, então fale com GENSHU no porto. Escolha a primeira opção e depois escolha a segunda opção para mostrar a arma das pessoas do seu grupo. Ele fala que a sua arma é digna de um verdadeiro herói e diz que irá acompanhá-lo em suas missões.

** KUSKUS **

Coloque Viktor em seu grupo e fale com um homem chamado TESSAI. Viktor fará

ele entrar no seu grupo. Agora, já possuímos todos as Estrelas do Destino. Podemos fazer algo mais no game.

```
*****
*           ESTRELAS DO DESTINO           *
*****
*           *** George                    *
*** Gentetsu *                           *
*           ***Jude                      *
*** Pico     *                           *
*           *** Alberto                   *
*** Mazus    *                           *
*           *** Pesmerga                  *
*** Vincent  *                           *
*           *** Genshu                    *
*** Tessai   *                           *
*****
*           CAPÍTULO FINAL                *
*
*           A Flor que Murchou           *
*
*
*****
```

Se você tiver dado load do último save point em Suikoden 1, você poderá conseguir um personagem extra. Ao tomar o controle do personagem, vá para o vilarejo de Banner e procure por um homem chamado Ko. Ele fala que dois homens, há muito tempo, vêm ao vilarejo de Banner para pescar, mas acabam causando confusão. Ele diz que os dois estão no lago no canto inferior direito do vilarejo, então siga para lá. Você deverá encontrar Mc Dohl e seu fiel amigo Gremio. Este não quer ninguém incomodando o seu chefe, pedindo informações sobre o que aconteceu durante a última guerra. Assim, ele pedirá ao herói que saia. Volte e fale mais uma vez com Ko. Escolha a primeira opção e ele fará Gremio sair de perto do seu chefe, assim você poderá conversar com ele volte e fale com Gremio mais uma vez, então ele escutará um barulho e irá ver o que aconteceu. Agora, fale com Mc Dohl e escolha a primeira opção para explicar a ele o que aconteceu e dizer que você está sendo ajudado por Toran. Após isso, vá ao Inn e você saberá que Ko foi seqüestrado por bandidos. Agora, você estará outra vez na floresta. Siga o caminho como se estivesse indo para a cidade de Tinto e no final você deverá encontrar os bandidos, que mostram-se monstros?? (essa eu não entendi). De qualquer forma, agora devemos lutar contra um poderoso monstro.

```
*****
* POISON MOTH *
*****
* 9000 HP * 200000 Potch * - - - *
*****
* Esse chefe possui duas formas: a primeira, que é a fase de verme e a se- *
* gunda, fase borboleta Tome cuidado com a segunda forma, pois, além de *
* ter um HP muito alto, possui ataques extremamente fortes. Na primeira *
* fase, jamais use magias muito fortes. Prefira reservar o seu MP para *
* mais tarde. Na fase borboleta, use a magia Judgment da Soul Eater Rune *
* e as magias de cura da Bright Shield Rune. Jamais deixe o seu HP menor *
```

* que 250 ou verá as conseqüências. Cure-se sempre que precisar e ataque *
* com suas melhores magias. Ao final da batalha, Mc Dohl e o herói irão *
* usar as magias combinadas da Soul Eater Rune e da Bright Shield Rune. *
* Animal!! *

Após a luta, entre em Gregminster e você ficará sabendo que Ko foi salvo por Liukan. Vá à casa do herói e cleo fará um jantar para o herói. Após isso, vá ao castelo e você ficará sabendo que Ko foi curado por um antídoto criado por Liukan. Depois, fale com Varkas e ele levará o grupo de volta para o vilarejo de Banner. Chegando lá, você terá completado a missão. A partir de agora, Mc Dohl irá ajuda-lo sempre que você precisar, mas para isso, você precisará voltar à Gregminster e falar com ele. Toda vez que retira-lo do seu grupo, ele voltará para a sua casa e terá que falar com ele em Gregminster outra vez para recrutá-lo.

** QUARTEL-GENERAL **

Siga para a sala de reuniões, onde você deverá falar com Apple. Ela fala que se quisermos liberar a cidade de Muse, vai ser melhor que eles levem as tropas até a cidade. Coloque Luc no seu grupo e escolha a segunda opção para partir.

** GREGMINISTER **

Ao chegar em Greenhill vá para perto dos dormitórios, então você deverá ver Lucia. Ao invés de segui-la, entre na academia. Entre na primeira sala de lições de magia e fale com a professora para receber uma Rage Rune. Vá à sala onde recrutamos Jude e fale com um dos estudantes para receber o Silver Hammer. Agora, siga para a casa de Teresa. Continue como se fosse entrar na floresta e sair de Greenhil e você deverá ver Jowy, acompanhado por Lucia. Ele pede mais uma vez que o herói desista do posto de líder da armada de resistência. Escolha a primeira opção para não desistir de lutar, então Jowy fala que a partir de agora verá o herói como um verdadeiro inimigo e não mais como um amigo. Agora, volte para os dormitórios, então Apple fala que as preparações já estão completas. Escolha a primeira opção, então siga para o campo de batalha.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

*
* HERÓI * Essa batalha não deverá ser nada fácil. Primeiro, *
* Jowy usará o seu exército principal para atacar o *
* herói. Após alguns turnos, Culgan vem avisar a *
* VS * Jowy que as preparações já estão completas, então *
* ele sairá da batalha. Lucia ficará no campo de ba-*
* KARAYANS * talha, então ataque-a com todos os seus exércitos.*
* Logo, quando ela começar a morrer, Jowy diz para *
* ela se retirar, mas Culgan diz que ela servirá bem*
* HIGHLAND * pois ganhará tempo até o fim da cerimônia. Assim, *

* Culgan e os demais deixam a batalha apenas com Lú-
* cia. Quando ela for derrotada, o caminho até a ci-
* dade de Muse estará limpo. *

** MUSE **

Ao chegar na cidade, vá para a prefeitura. Logo, você deverá ver alguns soldados dizendo que há um monstro na cidade. Assim, misteriosamente, aparecem alguns lobos e atacam o herói e até mesmo os soldados de Highland.

* GOLDEN WOLF *

* 3500 HP * 10000 Potch * - - - - *

* Esse chefe ataca cerca de 2 vezes por turno e possui três tipos diferen-
* tes de ataques: um ataque físico em um aliado, causando dano médio; um *
* ataque mágico, baseado no elemento Resurrection em todos, causando dano*
* médio; um ataque mágico em 1 inimigo, causando dano alto. Não gaste to- *
* das as suas magias nele, mas tome cuidado. Esse monstro não é fácil, en- *
* tão não deixe de curar-se. *

Após derrotar o lobo, veremos que a cidade está infestada desses lobos. Então, devemos fugir de Muse. Durante a fuga, você poderá enfrentar mais lobos em batalhas aleatórias ou mesmo encostando-se neles. Por isso eu falei para não gastar o seu MP todo com ele. Na entrada da cidade, Luc fala que os lobos são servos da Beast Rune. Fitcher vem e fala que exércitos de Highland estão atacando Muse pela fronteira ao norte e leste. Apple diz que pode ser uma armadilha. Eles querem que nós escapemos pelo sul ou pelo oeste, assim um dos batalhões de Highland estaria nos esperando por lá. Assim, devemos atacar o exército ao norte e dar a volta, passando pela floresta de Matilda e chegando em Greenhill, onde poderemos pedir a ajuda de Dois Rios e escapar. Logo, você estará de volta ao seu castelo.

** QUARTEL-GENERAL **

Ao chegar no castelo, Shu fica aliviado por saber que está tudo bem com o herói. Após retomar o controle do personagem, siga para o quarto andar do castelo e você deverá ver uma cena entre Shu e Kiba. O estrategista fala que devemos atacar o antigo forte de Viktor para fazer com que o exército de Highland divida o seu exército e ataquem com menos força. Escolha a primeira opção e vá para a sala de reuniões. Se você já tiver recrutado todas as Estrelas do Destino, Leknaat aparecerá e dirá que o herói conseguiu recrutar valerosas pessoas para lhe ajudar em sua missão e que agora é o momento da Bright Shield Rune liberar todo o seu poder. Assim, a sua True Rune ganhará a Forgi-ver Sign, a mais poderosa magia do herói de todo o game. Shu diz para o herói dormir bem, pois na noite seguinte, tentaremos libertar o Castelo Martelo de

Pedra do domínio de Highland.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

* Até que enfim uma batalha realmente interessante. *

* HERÓI * Highland e Matilda possuem um grande número de *

* * soldados, mas os capitães não estão nessa luta *

* VS * (provavelmente foram ver o que estava acontecendo *

* * nas proximidades do Forte dos Mercenários). Come- *

* MATILDA * ce atacando os batalhões secundários para depois *

* * atacar seus líderes. Depois de alguns turnos, Cul- *

* * gan aparecerá e atacam herói pelas costas. Pas- *

* HIGHLAND * sados alguns turnos, os nossos reforços chegam e *

* * a luta fica mais legal. Depois de perdidos vários *

* * batalhões e homens, Jowy decide retirar-se, então *

* * nós ganhamos a batalha. *

Estamos na Floresta de Matilda. Barbara e mais alguns personagens aparecem dizendo que querem ajudar de alguma forma, então, siga para Greenhill e vá para os dormitórios. Shu explicará o seu plano: Ridley, Haouser, Teresa e mais alguns dos nossos principais estrategistas devem aparecer e atrair a atenção do exército inimigo. Highland começará a mover-se pelo mapa e afastar-se do reino de Matilda. O herói, que no começo estará com eles, deverá queimar tudo o que encontrar para impedir que o exército de Highland consiga dormir ou mesmo um lugar mais calmo para descansar e comer. Depois disso, o grupo do herói deverá se dirigir para o castelo de Matilda e capturar Gorudo. Nanami pedirá para ir com o herói. Responda a primeira opção para trazê-la com você, então deveremos chegar ao Castelo do Machado de Pedra.

** CASTELO MARTELO DE PEDRA **

Inimigos: Highlands, Commander, M-Knight, Cockatrice, Hippogriff.

Itens: Stone of Speed, Escape Talisman, Crimson Cape, Stone of Defense, Earth Shield, Power Glove, Mega Medicine, Gold Necklace, Flame Helmet, Dragon Plan #4, Unicorn Plan #4.

Ao chegar no castelo, você deverá ver Seed e Culgan saindo de Machado de Pedra. Entre e logo receberá uma mensagem de Kiba: ele e Leon foram mortalmente feridos em batalha. De volta ao castelo, você deverá entrar em uma passagem secreta e poderá prosseguir. Siga o caminho oeste e pegue uma Stone of Speed, então suba as escadas e siga para a direita para pegar um Escape Talisman. Volte e continue pela esquerda até encontrar umas escadas, por onde você deverá prosseguir. Continue pela esquerda e ignore a primeira escada, seguindo norte. Pegue o Crimson Cape e a Stone of Defense, então volte e siga pela escada. Continue norte e pegue mais um caminho de escadas no fim. Você deverá estar no outro lado da área onde pegamos os últimos itens. Continue pelo caminho a direita e ignore a próxima escada (o caminho leva a uma sala que não tem nada). Continue norte e ignore a próxima escada, pegando o Earth Shield no final do corredor. Agora, volte e pegue o caminho de escadas. Siga sul e pegue o Earth Glove, então volte e siga leste. Continue até chegar ao jardim,

onde você poderá ver uma porta.

Na área seguinte, entre no primeiro caminho de escada que vir, então entre nas duas salas para pegar o Mega Medicine e o Gold Necklace. Do outro lado da sala há um Flame Helmet, não esqueça de pega-lo. Tome cuidado com os soldados dessa sala, eles são bem mais fortes que os soldados de Highland. Os poucos soldados de Matilda que ainda continuam vivos são os seguidores fiéis de Gorudo. Agora, volte para a área anterior e continue para a direita. Ignore a primeira escada e entre na sala no final para pegar o Dragon Plan #4 e o Unicorn Plan #4. Agora, volte e suba as escadas à direita. Salve no save point e continue pelo castelo através do caminho único. Assim, no andar seguinte, você deverá se encontrar com Jowy. Ele diz que não deixará você passar, então duas opções aparecerão: "Estou vendo que precisaremos mesmo lutar..." (1°) e "Eu não quero lutar contra você..." (2°). Não importa o que escolher, Jowy e o herói começarão a conversar sobre o real sentido deles dois continuarem lutando. Enquanto conversam, Gorudo e os cavaleiros de Matilda tentam matar o herói. Nanami é a única que vê os soldados aparecerem e tentará proteger o herói. Ela consegue desviar de três flechas, mas uma inevitavelmente atinge a pobre garota. Nanami cai sob os pés do herói, que deixa uma lágrima de ódio escorrer pelo seu rosto. Sem entender muito o porque disso tudo estar acontecendo, ele simplesmente saca a sua arma e corre em direção a Gorudo, como se mata-lo fosse acabar com todo o seu ódio. No rosto de Jowy, uma expressão de tristeza e culpa mescla-se com o desejo inevitável de desferir naquele mal-dito gordo um último ataque. Um golpe que causaria tanta dor que, mesmo no inferno, ele ainda continuaria sentido essa dor. Assim, os dois líderes dos maiores exércitos lutam outra vez por um objetivo comum.

* GORUDO *

* 4500 HP * 90000 Potch * - - - *

* Essa batalha poderia ser mais difícil, mas inevitavelmente não será. Use*
* a magia Hungry Fiend da Black Sword Rune e a Forgiver Sign da Brigh Shi-*
* eld Rune, assim você vencerá sem ter que fazer muito esforço. Se o mal-*
* dito continuar vivo, faça jowy usar a Piercing One algumas vezes e Goru-*
* do será só história. Eu, particularmente, achei que essa batalha foi fá-*
* cil demais, mas isso não importa mais. Temos que salvar Nanami. *

Após a luta, Gorudo está morto e Jowy mais confuso do que antes. Antes que qualquer um dos dois pudesse dizer qualquer coisa, Shu aparece e diz que eles devem sair de lá imediatamente, pois o castelo está em chamas. Seed e Culgan aparecerem, mas Jowy diz que o que eles quer que tivessem que fazer aqui, estava terminado. Assim, eles deixam o castelo. O herói manda chamar um doutor, mas Huan não poderá cuidar dela agora. Eles precisam levá-la de volta ao castelo.

** QUARTEL-GENERAL **

Todos estão apreensivos sob o resultado do que aconteceu com Nanami, então Huan aparece e fala que ela não foi forte o suficiente e infelizmente não conseguiu se salvar. Nããããã000... Após isso, se você tiver conseguido recrutar todos os 108 personagens, o doutor chamará Shu para uma conversa parti-

cular. Então, a única coisa que nos resta é uma noite de sono, onde o herói poderá lembrar os bons momentos que teve ao lado daquela pequena garota. Jovem, esperta e cheia de graça. Apesar de não saber, todos a amavam e agora velam a sua morte...

No outro dia, Shu fala ao herói que a morte de Nanami foi a gota d'água e que devemos invadir o reino de Highland e acabar de uma vez por todas com essa guerra. Escolha a primeira opção para se informar de onde eles irão atacar. A cidade principal de Highland é L'Rennouille. Se eles conseguirem domina-la, o exército de Highland irá, com certeza, render-se. Shu pergunta se você está pronto. Responda a segunda opção e saia para fazermos as preparações necessárias.

Primeiro, vamos organizar o nosso grupo. Aconselho que tenha as seguintes formações: o herói é imprescindível para o nosso grupo; Mc Dohl será uma boa pedida, já que possui, assim como o herói, uma True Rune; O resto no nosso grupo deverá ser formado por dois magos e dois guerreiros. Caso não tenha o primeiro Suikoden e não tenha conseguido recrutar Mc Dohl, coloque um outro personagem forte para lutar (prefira escolher o meio-termo, não precisa ser bom e magias e nem bom em ataque e defesa, mas que seja mediano e possua boas habilidades)

Não preciso dizer que TODOS devem estar com a arma no nível mais alto até agora. Você não possui habilidades suficientes para evoluir a arma do seu personagem até o nível 15, então não se preocupe com isso.

* MAGOS *

* Devem ter dois deles. Eu aconselho pôr feiticeiros ao invés de simples *
* gos. Há algumas opções muito boas: *

* *

* LUC: Caso escolha pôr o jovem discípulo de Leknaat, faça da seguinte for- *
* ma: coloque Cyclone Rune, a Mother Earth Rune e a Blue Gate Rune. *
* Para conseguir a Cyclone Rune, fale com Sarah, no Inn de Gregminis- *
* ter; para conseguir a Mother Earth Rune, fale com Gustav após der- *
* rotar Neclord ou compre-a no Rare Finds de Gregminister; para con- *
* seguir a Blue Gate fale com todos na loja de itens de Radat, no se- *
* gundo andar. *

* *

* MAZUS: Ao lado de Luc, é a melhor opção de feiticeiros. A única coisa *
* ruim é que ele já vem equipado com duas runas: a Blue Gate Rune *
* a Thunder Rune. A única coisa que podemos fazer agora é equipar *
* nele a Resurrection Rune, que pode ser comprada na academia de *
* Greenhill. *

* *

* GENTETSU: Gentesu é um monge com incríveis poderes mentais, no entanto, *
* seus poderes são mais fracos do que os de um feiticeiro. O *
* ponto positivo de te-lo no seu grupo é que ele possui um poder *
* de ataque e resistência muito altos. Gentetsu só poderá equi- *
* par runas se estiver num nível alto, mas se for escolhe-las, *
* coloque a Water Rune (isso mesmo, deixe a Flowing Rune para *
* outros), que pode ser comprada em qualquer Rune Shop. *

* *

* VIKI: Como qualquer feiticeira, Viki ainad é uma boa pedida. No entanto, *
* seus poderes mágicos não são competíveis com nenhuma runa, além da *
* Blinking Rune. Então, fica difícil escolher uma entre várias. No *
* entanto, ela possui um bom MP e conseguirá desferir vários ataques *
* mágicos. Se for coloca-la, lembre-se de que não poderá retirar a *
* Blinking Rune, então o máximo que você poderá fazer é por nela a *
* Flowing Rune, e assim poder desferir um ataque em conjunto com *
* Luc. *

* *
* NINA: Um personagem pouco forte. Apesar de ter bom aproveitamento com *
* magias, ela não é uma feiticeira e não possui qualidades muito *
* boas. Se for coloca-la, prefira pôr a Rage Rune, que pode ser con-*
* seguida ao se falar com a runemaster da academia em Greenhill. *

* GUERREIROS *

* Tenha dois deles. Há muitas opções para isso, então colocarei apenas as *
* melhores. *
* *
* PESMERGA: Com certeza um dos melhores personagens de todo o jogo. Lem- *
* bre-se de que ele está perseguindo Yuber, então pode esperar *
* que ele não é pouco fraco não. Seus melhores atributos são a *
* força com espadas e a utilização de runas. Prefira por nele *
* uma runa de comando e mande brasa com os seus melhores ata- *
* ques. Deixe nele a Counter Rune, é a melhor escolha que se po-*
* de fazer. *
* *
* GEORGE: Outro muito forte. Junto com Pesmerga, ele é a melhor opção do *
* game. Se for colocar uma runa nele, prefira por a Titan Rune ou *
* a Fury Rune. *
* *
* HUMPHREY: A mais poderosa defesa de todo o Suikoden!! Humphrey não pos- *
* sui uma boa velocidade, mas é uma verdadeira muralha. Além de *
* possui um HP realmente alto, ele tem um poder de ataque muito *
* bom e uma resistência a ataques físicos monstruosa. Se quiser *
* por ele, aconselho colocar a Warrior Rune para aumentar um *
* pouco mais o poder de ataque dele. Ficará invencível!! *
* *
* VIKTOR: Ele não possui um poder de ataque realmente forte e nem uma de- *
* fesa boa, mas é rápido e possui a Star Dragon Sword, simples- *
* mente a melhor arma de todo a história de Suikoden. É a melhor *
* opção, caso não tenha pego Mc Dohl. *
* *
* GENSHU: Um dos mais poderosos guerreiros do mundo de Suikoden. Esse an- *
* tigo Samurai possui uma habilidade enorme de luta, além de uma *
* poderosa arma. Ainda assim, ele possui boa velocidade e é melhor *
* lutador do que os demais aqui abaixo. *
* *
* LC CHAN: Apesar de ser o mestre de Wakaba, não é lá essas coisas. Apesar *
* de possuir uma boa agilidade e um poder de ataque mediano, não *
* possui nada de especial. Coloque-o apenas se realmente gostar *
* dele. *
* *
* GADGET: Nada de especial com ele, mas se quer colocar alguém um pouco *
* mais rápido e com uma runa realmente poderosa, esta é a opção. *
* *
* SIGFIRED: Essa história de que um animal vale por dois é mentira! É ver- *
* dade que Sigfried é muito poderoso, mas dispensar um guerreiro *
* só por causa dele não vai ser bom. No entanto, se não tiver *
* pego Mc Dohl ele é uma opção. Melhor colocar um muito bom do *
* que um muito ruim. *
* *
* VALERIA: Ela é como se fosse Viktor, só que mulher. Possui as mesmas ha- *
* bilidades, só que ao invés de uma arma poderosa, ela possui uma *
* runa poderosa. A Falcon Rune é uma das melhores runas de todo *

* o game. *

* ANITA: O mesmo dito sobre Valeria. Ela possui a mesma runa e os mesmos *

* status que a amiga. *

Depois de organizado o grupo, organize bem os batalhões com Apple, então volte e fale com Shu, escolhendo a terceira opção. Vá para o hall principal e o herói desmaiará, sendo ajudado por Freed Y. Agora, veremos uma cena na qual, Jowy sacrifica a sua própria esposa para alimentar o poder da Beast Rune: mas no final era apenas uma boneca. Quando acordar, siga para o quarto andar e você deverá ver Apple indo ao quarto de Shu. Ela pergunta a Shu quais são as possibilidades da estratégia que eles fizeram de falhar. Então ele pede para que Apple escolha uma carta. A jovem estrategista pega a carta de fogo, então vai embora. Após isso, vá ao seu quarto e durma. No outro dia, Eillie virá acordar o herói, dizendo que todos estão esperando por ele na sala de reuniões. Escolha a segunda opção, então todos irão se preparar para a batalha final contra Highland. Um mensageiro virá dizer que o exército de Highland está se aproximando de Muse. Os capitães são Seed, Culgan e Leon, que milagrosamente conseguiu sair vivo da luta contra Kiba. Shu diz que previa que isso iria acontecer e por isso preparou algo especial para eles.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

*		* Viktor e Shu aparecerão, atraindo o exército de	*
*	HERÓI	* Highland para uma armadilha. No começo não podere-	*
*		* mos controlar as ações dos nosso exércitos. High-	*
*	VS	* land entrará na floresta, então, pouco depois, Shu	*
*		* dará o sinal e Viktor começará a queimar a mata.	*
*	HIGHLAND	* Após isso, Shu dá outro sinal, e Hauser aparecerá	*
*		* com mais um exército, pronto para atacar os bata-	*
*		* lhões de Highland que continuaram vivos e que ten-	*
*		* tam escapar da floresta.	*

Após a batalha, Shu e Leon ficarão cara a cara. Eles dois conversam um pouco, então Apple aparecerá preocupada com Shu, que será salvo por Viktor. A floresta está em chamas e todos precisam sair dali. Depois que o fogo diminui, Shu diz para eles avançarem sobre o castelo de L'Renouille. Vá para o Inn e salve com Apple, para depois falar com Apple e escolher a segunda opção para começar a última batalha.

* BATALHA ESTRATÉGICA *

*		* O nosso objetivo aqui não é derrotar as tropas i-	*
*	HERÓI	* nimigas, mas apenas chegar à cidade, então ao in-	*
*		* vés de enfrentar tudo e todos, apenas enfrente os	*
*	VS	* batalhões que estão em frente à cidade. Se você	*
*		* tem Jeane, Luc e Mazus isso não deverá ser tão	*
*	KARAYANS	* difícil, visto que eles só atacarão o seu grupo	*
*		* caso você chegue perto demais. Depois de alguns	*
*		* turnos, os Cavaleiros Negros se retirarão da bata-	*
*	CAVALEIROS NEGROS	* lha. Deixe o seu principal batalhão responsável	*
*		* defender aqueles que estão atacando os guardas da	*


```
*
*          HIGHLAND
*
*
*
*
*
*
* cidade. Se você tentar enfrentar todos os guerreiros de coalisção contra o herói, também vencerá, será mais difícil e correrá o risco de alguma estrela do destino morrer em batalha, o que não seria nada bom.
```

Após chegar à cidade, escolha o seu grupo, mas, ao invés de entrar no castelo, deixe a cidade e vá para o vilarejo de Sajah, à esquerda de L'Renouille.

```
*****
** SAJAH **
*****
```

Ao chegar no vilarejo, vá à loja de itens e compre o Golden Hammer. Agora, use o Blinking Mirror para voltar para o castelo e o dê para o seu ferreiro. Agora poderá evoluir a arma do seu personagem até o nível 16. Se quiser jogar Suikoden com os seus extras é fundamental que a arma do personagem esteja nesse mesmo nível. Também aconselho que evolua a arma de Viki também até o nível 16, mesmo que não a use agora. Evolua a arma também de todos os seus guerreiros (lembre-se que eles se baseiam em ataques físicos, então na melhor do que ter uma arma bem evoluída). Depois de tudo pronto, volte para L'Renouille e prossiga.

```
*****
* L'RENOUILLE *
*****
```

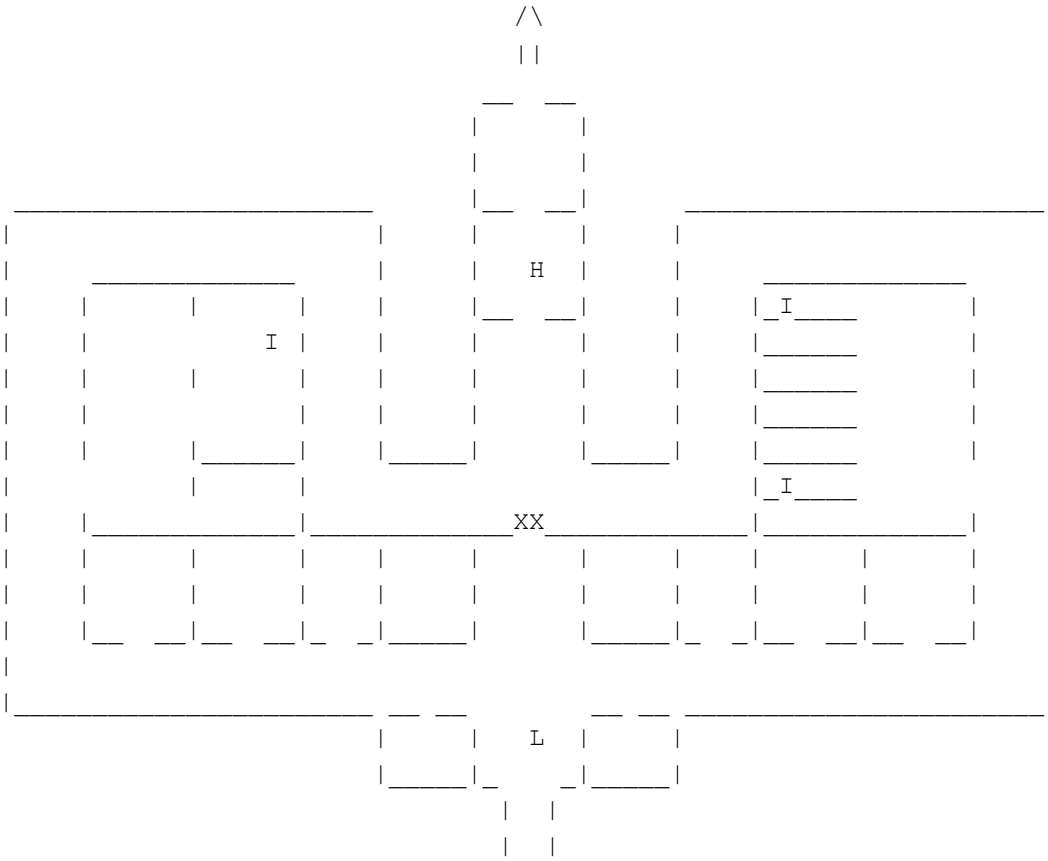
Monstros: Chimera, Brozem, Magus, Highland, Commander.

Itens: Robe of Mist, Bolt of Wrath, Stone of Power, Stone of Defense, Wind Amulet, Fury Rune, Champion's Rune, escape Talisman, Window Set #7, Goldlet.

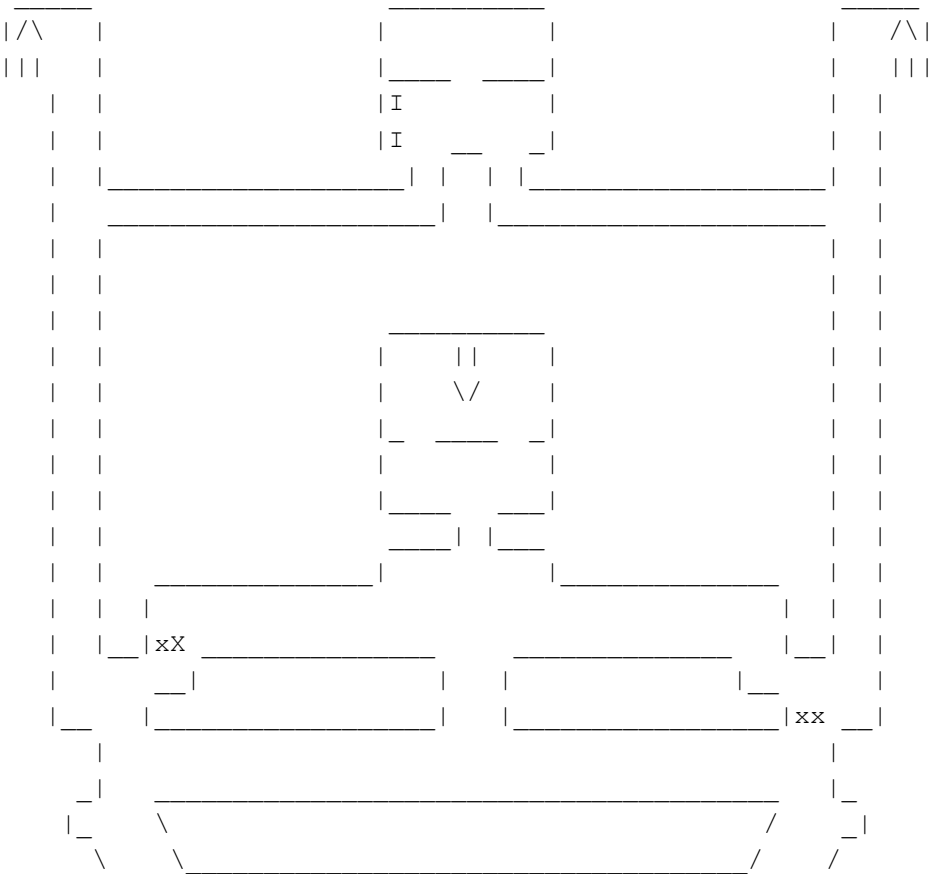
Para facilitar a sua andança pela cidade, eu desenhei uns mapas. Acredito que isso facilite e me poupe o tempo de explicar por onde ir. A estratégia dos chefes vêm a seguir.

```
*****
* LEGENDA *
*****
* L: Lúcia          /\ : Ir para o andar      *
* I: Item           ||      superior          *
* || : Ir para o andar      x : Caminho bloqueado *
* \/      inferior      s : save Point        *
* E : Emblema          C : Seed & Culgan      *
*****
```

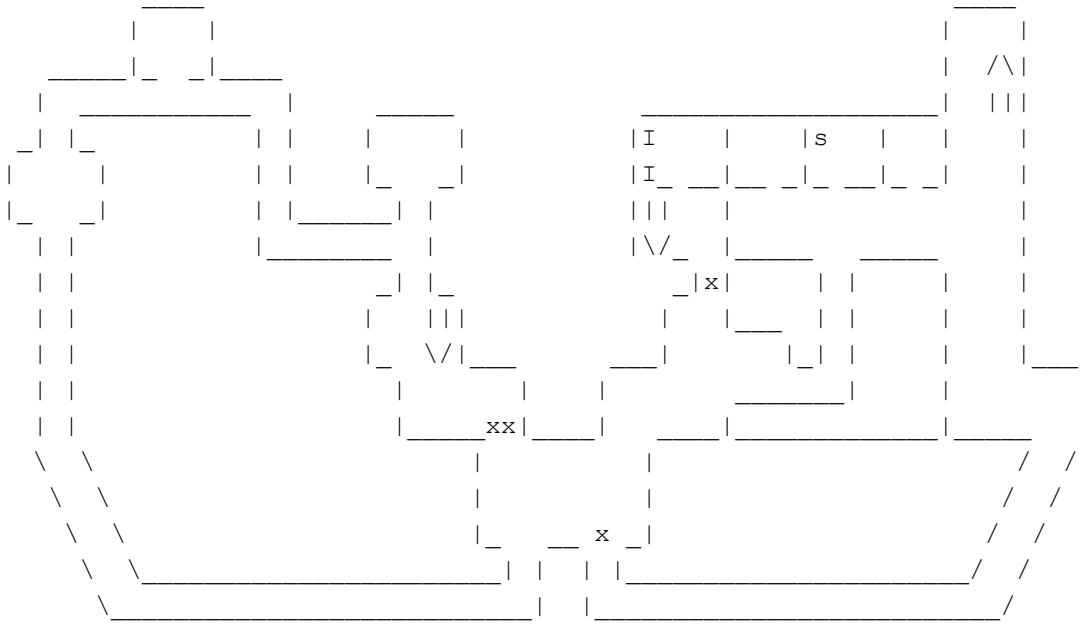
* T rreo *



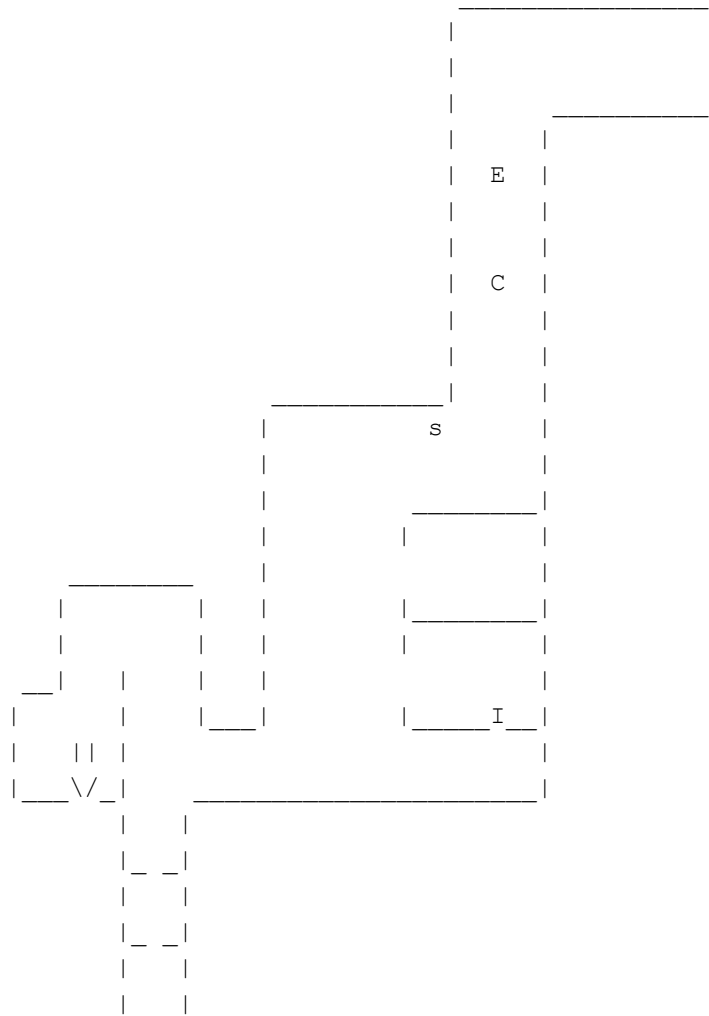
 * 1  ANDAR *



* 2° ANDAR *



* 3° ANDAR *



* Lucia *

Logo ao entrar, Lucia estará esperando pelo grupo.

* LUCIA *

* 6500 HP * 30000 Potch * - - - - *

* Essa batalha será igual à nossa última que tivemos com ela. A única di- *
* ferença entre elas é que agora Lucia possui mais HP e os seus ataques *
* estão muito mais poderosos. Gaste o seu MP, mas deixe as mais poderosas *
* magias para mais tarde. *

Após a batalha, Shin e Teresa vêm e falam com Lucia. Teresa diz que investi-
gou o que aconteceu com o pai de Lucia e diz que o que aconteceu foi real-
mente verdade. O pai da bela karayan foi realmente assassinado por Gorudo.
Ela fica furiosa por ter ajudado o inimigo por todo esse tempo e deixará o
grupo passar.

* Han *

Quando encontrar Han, o antigo amigo de Genkaku. Ele diz que, apesar de Gen-
kaku ter morrido, o duelo entre os dois continue sem conclusão. Assim, ele
pedirá para que você faça o papel de Genkaku e lute contra ele. Escolha o que
quiser, afinal, o deulo será inevitável.

* DUELO *

* HERÓI vs HAN *

* Now feel my deadly sword * *
* Can you take this? * *
* Yes, but can you defend against my sword!! * *
* You'll have to do better than that * *
* Let's bury our past here, boy!!! * DEFENDA-SE! *
* Watch closely, boy!! * *
* Here's how to wield a sword!!! * *
* You've got spirit... * *
* You think my sword has lost it's bite!!! * *

* I can't let you past here, son * *
* Foolish boy!!! * *
* You can't defend yourself forever * USE *
* Your father would have been proud to see you * *
* Very good, boy * ATAQUE *
* I may be old, but I haven't lost my sword arm * *
* You can't win like that, boy * DESESPERADO *
* You taught him well, Genkaku my friend.... * *
* You're a tough one.... * *
* And now it's my turn * *

```

*****
* I should have avoided that cheap little shot... *
* You think you can beat me, boy ? * USE *
* Try that again, boy *
* Let me see your power, Genkaku's son *
* What will you do now, boy? * ATTACK! *
* It seems I should be more careful.... *
*****

```

Após a batalha, ele perguntará o seu nome. Responda a primeira opção para dizer, então Han dirá que você realmente lembra o antigo amigo dele.

```

*****
* Seed & Culgan *
*****

```

Mais à frente, você deverá ver Seed e Culgan. Eles dizem que o herói acabou sendo um adversário realmente forte e que obrigou os dois a tomarem uma medida que não tomavam há muito tempo. Escolha o que quiser, afinal, terá que lutar com eles de qualquer forma.

```

*****
* SEED * * CULGAN *
*****
* 4200 HP * 80000 Potch * 6800 HP *
*****
* Esses caras vão fazer a sua vida mais difícil! Primeiro, os dois atacam *
* praticamente ao mesmo tempo, além de atacarem cerca de duas vezes por *
* batalha. Seed possui a Rage Rune enquanto Culgan possui a Water Rune. *
* Seed possui um MP quase que ilimitado, podendo usar duas ou até três ve- *
* zes a magia Explosion. Se tiver alguém com a Mother Earth, use a magia *
* Guardian Earth para proteger-se contra os ataques mágicos de Seed e ata- *
* que-o com tudo. Se tem um personagem com a Thunder Rune, use a magia *
* Thunder Storm em Seed para causar muito dano. Os dois cavaleiros ainda *
* podem usar uma unite, causando dano alto em todos, fique esperto. Não se *
* preocupe com a magia de cura de Culgan, pois o máximo que ela poderá fa- *
* zer será curar um dos seus vários ataques. Caso ele decida usar a magia *
* Silent Lake, ataque com todos e defenda-se com os magos. Ela dura apenas *
* 3 turnos, então não se preocupe. Depois que Seed morrer, Culgan ficará *
* com o status Berserker, aumentando o seu poder de ataque, então prepare- *
* se para golpes surpreendentemente fortes. A magia Black Shadow de Mc *
* Dohl e The Shedding de Luc causam um dano incrível aos dois. Cure-se *
* sempre que o HP ficar menor que 230. *
*****

```

Após a luta, os dois caem derrotados. Escolha a primeira opção para continuar. Aconselho que volte para o castelo e durma antes de continuar. Outra coisa, o save point perto de Culgan e Seed é o último do game e por isso guarda as informações necessárias para quem quer jogar Suikoden 3 dando load do Suikoden 2.

```

*****
* Emblema da Silver Wolf True Rune *
*****

```

Veremos uma cena em que Jowy fala para Jillia levar Pilika e viver uma vida

feliz ao lado dela em algum lugar muito longe. Essas palavras lembram alguém? Nanami havia falado a mesma coisa logo após eles fugirem de Muse. Veremos uma cena na qual Leon aparecerá sob um grande emblema. Ele pega uma faca e corta a sua mão, liberando assim o poder da Beast Rune. Agora veremos todo o poder de uma True Rune sem um portador. Antigos diziam que esse poder era tão grande que conseguia, com simples olhar, destruir montanhas e rasgar o céu. Vejamos o seu poder por nós mesmos. A runa libera-se e depois de um grande clarão, um enorme lobo prateado aparece.

```
*****
*           CABEÇAS           *   SILVER WOLF TRUE RUNE   *           PATAS           *
*****
*   4800 HP           *           3330 HP           *   4200 (esq)/5700 (dir) HP*
*****
* O lobo criado com o poder da True Rune tem o mesmo poder que a runa pos-
* suída por Barbarrosa durante o primeiro game, então não descanse. Lem-
* bre-se que ela já absorveu o poder de vários inocentes. Silver Wolf pos-
* sui várias partes, mas é apenas 1 monstro, então não se preocupe, pois
* ele não irá atacar cinco vezes, mas apenas 3 (apenas? He he he...). Os
* seus principais ataques são um ataque mágico não-elementar em todos; um
* ataque com espinho, que causa dano alto em 1 personagem; um ataque mági-
* co em 1 personagem, causando um status negativo aleatório (ou mais de
* um, dependendo da resistência a magias de quem recebeu o ataque); um má-
* gico com espíritos em todos os personagens; um ataque semelhante a uma
* das magias da Black Sword Rune em todos os personagens; um ataque de cu-
* ra. A perna esquerda é a parte que possui magias de cura, então é ela
* que deve ser eliminada primeiro. Faça com que os guerreiros do seu grupo
* concentrem os seus ataques na perna esquerda, visto que ela possui uma
* baixa resistência a ataques físicos. Após isso, ataque a perna da direi-
* ta, pois ela pode usar vários ataques devastadores. Quando derrotar as
* duas pernas, parta para cima da cabeça da esquerda e depois para a cabe-
* ça da direita. Depois de eliminada as cabeças, a runa será moleza. Ela
* também possui uma magia de cura, mas prefere atacar a curar. Quanto às
* magias, use a magia Judgement e Forgiver Sign (lembre-se que essa magia
* também é de cura) para matar o mais rápido possível as pernas. Caso a
* runa cause um dano muito alto, matando alguns de seus personagens (pro-
* vavelmente os guerreiros, mais fracos a magias) use um ataque conjunto
* da Cyclone (provavelmente os guerreiros, mais fracos a magias) use um a-
* taque conjunto da Cyclone Rune com a Flowing Rune (use as magias Shin-
* ning Wind e Mother Ocean), assim, você causará um dano de cerca de 1.500
* a 2.000 de dano, além de reviver, recuperar todo o HP e curar quaisquer
* status negativos dos seus personagens. Se quiser, use a magia Guardian
* Earth combinada com a Final Flame para causar cerca de 2.250 de dano a
* todos os inimigos. Eu sei que usar duas magias de nível 4 não é nada fá-
* cil, mas causam um bom dano.
*****
```

Após derrotar a Beast Rune, Leon cai morto e o herói pode chegar à sala do trono para encontrar-se com o seu amigo Jowy. No entanto, chegando lá ele não encontra ninguém. O castelo está desmoronando, então os personagens do seu grupo dizem para você abandonar o castelo. Escolha a primeira opção para sair. Suikoden 2 possui quatro tipos de finais diferentes. A seguir, serão mostrados os quatro tipos de finais e a forma como consegui-los.

```
*****
* FINAL A - Liderando um novo país *
*****
```

Vá ao grande hall e você deverá ver os vários personagens reunidos. Shu, Apple, Teresa e os demais pedem para o herói ajuda-los a criar um novo país, onde todos as cidades-estados estariam reunidas e seriam governadas por um grande imperador. Escolha a primeira opção para concordar com o que eles estão pensando. Assim, um novo Estado, com o nome da companhia que você havia escolhido antes. Após isso, uma cena mostra o que aconteceu com os principais integrantes do exército.

Caso não pegue todas as Estrelas do Destino, esse será o final que aparecerá, independentemente da sua escolha.

* Final B - Não podem haver dois líderes e um país *

Vá ao grande hall e você deverá ver os vários personagens reunidos. Shu, Apple, Teresa e os demais pedem para o herói ajuda-los a criar um novo país, onde todos as cidades-estados estariam reunidas e seriam governadas por um grande imperador. Escolha a terceira opção para dizer que seria impossível, então fale com Viki e peça para ela teletransportá-lo ao vilarejo de Kyaro. Então, saia e siga oeste, em direção à Passagem de Tezan. Esse é o lugar onde estivemos no começo do jogo, lembra-se? Siga todo o caminho até chegar ao lugar onde prometemos a Jowy que voltariamos um dia. Em frente á rocha marcada com um X, veremos o jovem guerreiro com a sua arma. Ele diz que não pode voltar mais para a cidade, pois seria considerado um criminoso por ter assassinado Annabelle e por ter apoiado o exército de Highland na guerra. Ele diz que, no dia em que ficou no acampamento de Highland foi capturado por Luca Blight. Desde o começo, Jowy o odiava, mas com o tempo certa admiração foi dando lugar ao ódio. Jowy achava fantástico como aquele homem conseguia o apoio do povo de Highland. Eles precisavam de um líder; de alguém de os fizesse lutar com toda a sua força. Ele diz que os líderes da cidade-estado e de Highland estão fadados à eterna luta e assim o desafiará para um duelo. Escolha a primeira opção para lutar. Vença (o que não será difícil caso esteja com o a arma evoluída ao máximo, com os melhores equipamentos e com o Hp cheio) Jowy jamais usará ataques desesperados, então não perca o seu tempo defendendo, ataque sempre. Após a luta, Jowy diz que esperou por esse dia por muito tempo, então ele pede que o herói levante o seu braço. Jowy passa para o herói a sua Black Sword Rune e, como qualquer um que passa adiante uma True rune, acaba morrendo. A Rune of Begginig, uma das mais poderosas True Runes, agora está reunida outra vez. Jowy morre pedindo desculpas ao herói por tudo e diz que ninguém sentiu mais dor com essa guerra do que ele, mas a guerra era algo necessário, pois somente com ela o povo de Highland percebeu como a paz é importante. Assim, ele se despede do herói com as seguintes palavras: "Adeus... Meu amigo... Seja um grande líder..."

* Final C - O sonho realizado *

Vá ao grande hall e você deverá ver os vários personagens reunidos. Shu, Apple, Teresa e os demais pedem para o herói ajuda-los a criar um novo país, onde todos as cidades-estados estariam reunidas e seriam governadas por um grande imperador. Escolha a terceira opção para dizer que seria impossível, então fale com Viki e peça para ela teletransportá-lo ao vilarejo de Kyaro. Então, saia e siga oeste, em direção à Passagem de Tezan. Esse é o lugar onde estivemos no começo do jogo, lembra-se? Siga todo o caminho até chegar ao lugar onde prometemos a Jowy que voltariamos um dia. Em frente á rocha marcada com um X, veremos o jovem guerreiro com a sua arma. Ele diz que não pode voltar mais para a cidade, pois seria considerado um criminoso por ter assassinado

Annabelle e por ter apoiado o exército de Highland na guerra. Ele diz que, no dia em que ficou no acampamento de Highland foi capturado por Luca Blight. Desde o começo, Jowy o odiava, mas com o tempo certa admiração foi dando lugar ao ódio. Jowy achava fantástico como aquele homem conseguia o apoio do povo de Highland. Eles precisavam de um líder; de alguém de os fizesse lutar com toda a sua força. Ele diz que os líderes da cidade-estado e de Highland estão fadados à eterna luta e assim o desafiará para um duelo. Escolha a segunda opção para falar que não quer.

A batalha é inevitável, mas ao invés de atacá-lo como se quisesse ganhar o duelo, apenas defenda-se. Jowy pedirá para você lutar com ele, mas responda a primeira opção para dizer que não há motivos para os dois começarem um duelo. Jowy começa a falar que ele é o único da família Blight que sobreviveu e que o herói precisa eliminá-lo da face da Terra. Assim, mais um duelo terá início. Faça o mesmo que fez no anterior, apenas defenda-se. Jowy começará a ficar fraco e cairá aos pés do herói. Ele diz que usou o poder da sua True Rune para matar as bestas que Luca Blight e Leon tentaram liberar. Por usar muito a sua runa, ele acabou ficando muito fraco e está prestes de morrer. Num dos seus últimos suspiros, ele pede que o herói levante a sua mão direita. Escolha a primeira opção para não levantar a mão. Jowy tentará convencer o herói, dizendo que ele deve pagar pelos seus atos e que a melhor forma de fazer isso é dando ao seu melhor amigo a mais poderosa True Rune: a Rune of Beggining. Lembra-se de que ela foi separada por Leknaat para que humanos pudessem controlar o seu poder no começo do game? Juntas, elas adquirem um poder tão grandioso que nenhum ser humano poderia usa-la com precisão (eu acredito que o fato do herói ter todas as estrelas do destino faz com que ele seja capaz de usar todo o poder da True Rune. Há algum tempo, Leknaat quebrou o lacre que reduzia o poder da Bright Shield Rune, permitindo ao herói usar a Forgive Sign, então pode ser que tenha a ver). Vá escolhendo a primeira opção para não levantar a mão até que o corpo de Jowy comece a brilhar.

Leknaat aparecerá e diz que esse é o verdadeiro poder da Rune of Beggining. Assim como a Espada e o Escudo, os possuidores da Black Sword e da Bright Shield devem brigar para que todo o seu poder se sobressaia. Foi com o poder dessas duas runas que o mundo foi criado. Leknaat avisa aos dois sobre o enorme poder que eles possuem e que eles devem confiar nas 108 estrelas do destino para que esse poder possa estar sob controle. Leknaat convida os dois para um mundo diferente, pois o poder que eles possuem agora poderia atrair muita cobiça pelos humanos. Jowy acha que não merece ir, pois cometeu muitos pecados. Leknaat diz que esses pecados não irão desaparecer enquanto ele viver, mas acredita que ele é forte o suficiente para fazer do mundo um lugar melhor. Após Leknaat ir embora, Jowy diz que Jowy Blight cometeu vários pecados e que não merece viver, mas fala que conseguirá esquecer esse nome e que talvez poderá começar tudo outra vez. Escolha a primeira opção para concordar com ele e dizer que sempre que Jowy precisar, poderá contar com o herói. Após a cena, desça as montanhas e você deverá ver Shu.

O estrategista pergunta se os dois estão deixando o país. Jowy responde que não há mais lugar aqui para eles. Shu fica triste e diz que sem os grandes heróis não haverá paz entre Highland e o estado, mas se eles realmente precisarem fazer isso, não será ele quem dirá que eles não devem fazê-lo. Após isso, Shu diz que escondeu algo do herói durante algum tempo e que provavelmente será punido por isso. Uma cena tem início, na qual nela é mostrado o que realmente aconteceu no dia em que a notícia da morte de Nanami foi dada ao herói. Ficamos sabendo que Nanami pediu ao estrategista e ao doutor que não contasse ao herói que ela estava viva. Segundo ela, quando as flechas voaram sobre o herói e ela, Nanami sabia que ele tentaria proteger a irmã com o seu próprio corpo, no entanto, ela sabia que o herói era muito importante e ela não poderia deixá-lo morrer para salvá-la; não era justo. Shu pergunta à jovem o que ela irá fazer, então Nanami diz que irá voltar para a casa do seu avô Genkaku e que, no momento certo, Shu deverá contar ao herói sobre o que aconteceu e sobre a conversa que eles tiveram. Após isso, Shu diz que essas são as suas últimas palavras como estrategista, pois irá se aposentar para morar com Apple

em algum lugar tranqüilo e sossegado.

Uma cena em que o herói e Nanami chegam à cidade de Kyaro é mostrada. Assim que chegam, eles correm para a casa de Genkaku e dão um forte abraço em Nanami. Logo depois, ela faz com que os dois prestem respeito à tumba de Genkaku. Depois, uma cena na qual os três visitam a nova casa de Jillia e Pilika é mostrada. Todos parecem muito felizes com os últimos acontecimentos. Ao final, Jowy olha para o herói com uma expressão de felicidade e alívio. Uma nova vida está começando...

```
*****
*
* O F I M D A G U E R R A *
*
*****
```

Uma das características de Suikoden é mostrar o que cada personagem fez após a guerra. Como não podia deixar de ser, aqui vai uma lista com o que cada um fez nos seus momentos de glória e paz.

```
*****
* TERESA * Tornou-se prefeita de Greenhill e fez um acordo de paz com *
* * os Karayans. *
*****
* SHIN * Deixou Greenhil para melhorar a sua arte com a espada e *
* * nunca mais voltou. *
*****
* EMILIA * Voltou para a academia de Greenhill, onde tornou-se dire- *
* * tora. *
*****
* FITCHER * Voltou para a cidade de Muse, onde tornou-se prefeito. *
*****
* JESS * Como prometeu, deu a prefeitura de Muse para Fitcher e vi- *
* * ve como cidadão comum. *
*****
* HAUSER * Tornou-se comandante da Armada do Herói após o seu desapa- *
* * recimento. *
*****
* FREED Y * Recusou o posto de comandante da Armada do Herói e voltou *
* * para Radat. *
*****
* YOSHINO * Voltou para Radat para viver com Freed Y e teve uma filha *
* * chamada Sanae. *
*****
* MARLOWE * Voltou para Tinto e criou uma enorme biblioteca. *
*****
* GIJIMU * Tornou-se capitão da Armada de Tinto. *
*****
* LO WEN * Abriu um restaurante em Dois Rios e vive tranquilamente. *
*****
* KOYU * Faz constantes visitas à biblioteca de Marlowe e sonha em *
* * tornar-se professor. *
*****
* HILDA * Voltou para a sua pousada, one vive com Pete e Alex. *
*****
* ALEX * Voltou para a sua pousada, mas não abandonou o desejo de *
```

* caçar tesouros. *

* MAX * Terminou a sua carreira como um grande oficial a serviço *
* da justiça. *

* MIKLOTOV * Recriou os Cavaleiros de Matilda segundo as normas de hon- *
* ra e justiça. *

* CAMUS * Voltou para Matilda e comanda os cavaleiros ao lado de Mi- *
* klotov. *

* RICHMOUND * Continua trabalhando como detetive em Radat *

* EILLIE * Viaja pelo mundo fazendo seus shows de arremesso de facas, *
* mas não esquece do herói. *

* RINA * Saiu com Eillie e Bolgan fazendo shows. *

* BOLGAN * Saiu com Rine e Bolgan fazendo shows e voltou a estudar. *

* ANNALLEE * Viaja pelo mundo encantando as pessoas com a sua bela voz. *

* PICO * Viaja pelo mundo com Annallee e Alberto fazendo shows. *

* ALBERTO * Viaja pelo mundo com Annallee e Pico fazendo shows. *

* TAI HO * Voltou para Kaku onde ganha a vida jogando Chinchirorin. *

* YAN KOO * Voltou para Kaku onde passa o tempo pescando e dormindo. *

* TEMPLETON * Viaja pelo mundo a procura de novos lugares não descober- *
* tos. *

* PESMERGA * Deixou a armada do herói para seguir uma pista de herói. *

* KILLEY * Viaja pelas terras aos ul de Toran, onde procura pelas ru- *
* ínas de Sindar. *

* LORELAI * Seguiu Killey à procura de tesouros. *

* TSAI * Voltou para a casa da sua esposa, onde vive com ela e sua *
* filha. *

* TOMO * Conseguiu reunir outra vez os seus parentes, vivendo como *
* uma família. *

* HANNAH * Desapareceu sem dar notícias. *

* ZANZA * É professor de magia na academia de Greenhill. *

* GEORG * Desapareceu sem deixar notícias. *

* ANITA * Procurou Valeria para um antigo duelo. *

* RIDLEY (A) * Voltou para Dois Rios, onde continua como líder da tropa *
* dos koboldos. *

* RIDLEY (B) * Morreu em uma emboscada do exército de Highland *

* CHACO * Voltou para Dois Rios e continua causando problemas por *
* roubar os turistas. *

* SID * Voltou para dois Rios, onde continua contando histórias de *
* terror para as crianças. *

* GENGEN * Tornou-se um dos capitães da armada do herói. *

* GABOCHA * Continua o seu treinamento com gengen. *

* YUZU * Finalmente encontrou a sua vó e voltou para a sua cidade *
* com ela. *

* VINCENT * Retomou o estudos sobre o reino de Harmonia. *

* SIMONE * Voltou com Vincent para o reino de Harmonia. *

* HANS * Continua trabalhando na loja de equipamentos do seu cas- *
* telo. *

* OULAN * Tornou-se um dos capitães da armada do herói. *

* GENSHU * Desapareceu sem dar notícias. *

* GENTETSU * Voltou para Toran, onde fez trabalhos comunitários. *

* TAKI * voltou para Dois Rios e vive com a sua filha. *

* SHILO * Sumiu sem dar notícias. Acreditam que ele voltou a andar *
* sem rumo. *

* TETSU * Voltou para o Lago Oriental, onde construiu o maior ba- *
* nheiro da história. *

* RIKIMARU * Seguiu norte em busca do objeto de sua vingança. *

* LC CHAN * Continua viciado em exercícios físicos. *

* WAKABA * Continua o treinamento com o seu professor e sonha derro- *
* ta-lo algum dia. *

* MEG * Continua a sua busca por Juppo. *

* GADGET Z * Continue protegendo Meg dos perigos. *

* TENKOU * Voltou para a sua tranqüila vida em Crom. *

* RAURA * Viajou para a República de Toran. *

* TESSAI * Ganhou uma enorme fala de espadachin e trabalha como uma *
* dos capitães da armada do herói. *

* LEBRANTE * Procura por 1.000 exemplares da Celadon Urn. *

* MAZUS * Procura por Crowley para um antigo duelo. *

* GILBERT * Voltou para a sua casa em Zexen e vive com a esposa e a *

* filha. *

* GORDON * Continua na armada do herói fazendo propagando dos seus *

* inventos. *

* HOI * Deixou de ser ladrão e começou a fazer coisas grandes. *

* TONY * Continua a plantas deliciosos vegetais em Tinto. *

* HAI YO * Continua na luta para se tornar o maior cozinheiro de to- *

* dos os tempos. *

* ADLAI * Voltou para Janela do Sul e continua a fazer seus experi- *

* mentos. *

* JUDE * Continua no castelo tentando criar a estátua perfeita. *

* JEANE * Voltou para Antei e continua o seu treinamento de Rune *

* Master. *

* KAREN * Apaixonou-se por um homem que a viu dançar e casou com ele.*

* CONNEL * Voltou ao Vale de Cristal, onde continua os seus estudos. *

* LUC * Voltou aos serviços de Leknaat, sua mestra. *

* FEATHER * Continua a proteger o castelo de invasores. *

* SIGFRIED * Voltou para a Floresta e nunca mais apareceu. *

* MUKUMUKU * Voltou para a Floresta. *

* HUMPHREY * Continua o seu caminho até o Vale de Cristal. *

* FUTCH * Acompanha Humphrey. *

* MILLIE * Saiu para Grassland em busca de uma mulher para Bonaparte. *

* STALLION * Continua a sua jornada de ser a animal mais rápido do *

* mundo *

* MONDO * Voltou para Rokaku. *

* SASUKE * Voltou para Rokaku. *

* AMADA * É o comandante dos navios da armada do herói. *

* BADEAUX * Continua na armada do herói praticando as suas habilida- *

* des. *

* BOB * Voltou para o Vilarejo dos Koboldos, onde ninguém falava *

* mal dele por ter pêlos. *

* AYDA * Voltou para a natureza, onde vive em harmonia. *

* KINNISON * Viaja pelas florestas protegendo os animais. *

* SHIRO * Continua ao lado do seu dono, Kinnison. *

* FLIK * Voltou e reconstruiu o Forte dos Mercenários. *

* VIKTOR * Vive com Flik no Forte dos Mercenários. Em uma de suas an- *
* danças, ele deu a um garoto chamado Edge a sua espada, *
* Star Dragon Sword. Agora ele não caça mais vampiros. *

* NINA * Tentou ir atrás de Flik, mas perdeu ele de vista e foi o- *
* brigada a voltar para Greenhill. *

* SIERRA * Voltou para o Vilarejo da Lua, onde conheceu um homem cha- *
* mado Nash e casou-se com ele. *

* KAHN * Desejou ter a Star Dragon Sword para poder caçar vampiros, *
* mas viu que era impossível, então conformou-se com a sua *
* Ressurrection Rune. *

* CLIVE * Saiu em busca de elza. *

* VIKI * Bebeu muito na festa de comemoração do fim da guerra e te- *
* letransportou-se para algum lugar. *

* HIX * Sai em busca de aventuras com Tengaar. *

* TENGAAR * Recebeu as bênçãos do matrimônio, mas ainda espera o pe- *
* dido de Hix. *

* KIBA * Foi assassinado por Leon no Forte dos Mercenários. *

* KLAUS * Continua na armada do herói treinando suas habilidades de *
* estrategista. *

* KASUMI * Voltou para Toran. *

* VALERIA * Voltou para Toran. *

* BARBARA * Tornou-se a estocadeira principal do novo país. *

* HUAN * Saiu pelo mundo curando todos os feridos da guerra. *

* TUTA * Continua o seu treinamento com o Dr. Huan. *

* LEONA * Continua comandando o bar na armada do herói. *

* SHEENA * Voltou para Toran. *

* APPLE * Continua em busca de aperfeiçoar as suas habilidades de *
* estategista. *

* SHU * Apple recusou a sua proposta de viverem juntos, então ele *
* voltou para Radat, onde vive do comércio. *

 * NANAMI (A) * Morreu em Matilda tentando proteger o herói e Jowy. *

 * NANAMI (B) * Voltou para Kyaro, onde esperava pelos seus amigos, pas- *
 * sando a viver juntos. *

 * HERÓI (A) * Comanda o novo país criado a partir da derrota de highland *

 * HERÓI (B) * Percebeu que Jowy e Nanami são os seus maiores tesouros e *
 * vive com eles em Kyaro. *

 * * * * *
 * C O N C U R S O D E C U L I N Á R I A *
 * * * * *

Os concursos de culinárias não vencidos apenas pela prática de cozinhar, mas pelo tipo de tempero que você usa nos pratos. A chave do negócio é prestar atenção no que cada jurado prefere e fazer o seu melhor. Aqui vai uma lista do que cada possível jurado prefere.

 *ADLAI * Qualquer coisa suave será ao seu agrado. *

 *ALBERTO * Gostos variados. Impossível dizer. *

 *ALEX * Prefere coisas consistentes, como carnes. *

 *AMADA * Adora peixe. *

 *ANNALLEE * Qualquer coisa suave. *

 *ANITA * Prefere carnes, mas é imprevisível. *

 *APPLE * Comida francesa é mais o seu estilo. *

 *AYDA * Adora vegetais. *

 *BADEAUX * Só come vegetais. *

 *BARBARA * Come de tudo. Impossível dizer. *

 *BOB * Só come carne. *

 *BOLGAN * O comilão com de tudo! *

 *CULGAN * Gosta de comidas tropicais. *

 *CHACO * Gosta muito de peixes. *

 *CLIVE * Reclama de tudo o que come. *

 *CONNEL * Qualquer coisa suave. *

 *EILLIE * Prefere doces. *

*EMILIA * Gosta de comida doces, mas não abuse no doce. *

*FITCHER * Os doces são sua fraqueza. *

*FLIK * Prefere comidas comuns. *

*FREED Y * Achará tudo delicioso. *

*FUTCH * Come de tudo, menos comida apimentada. *

*GABOCHA * Come de tudo, mas prefere comidas salgadas. *

*GADGET Z * Há há há... O que um barril pode comer? *

*GENTETSU * Prefere comidas indianas. *

*GENGEN * Gosta de praticamente tudo. *

*GENSHU * Não costuma elogiar muito a culinária. Achará tudo ruim. *

*GEORG * Adora doces, mas não espalhem... *

*GIJIMU * Gosta de comidas temperadas. *

*GILBERT * Adora peixes, pois lembra da sua falecida mulher. *

GORDON * Gosta de comida apimentada. *

*HANNA * Gosta de tudo. *

*HANS * Frutos do mar são os seus pratos favoritos. *

*HAUSER * Gosta de comida chinesa. *

*HILDA * Gosta de comidas simples e sem muito tempero. *

*HIX * Possui um gosto estranho. Impossível saber. *

*HOI * Impossível dizer ao certo. *

*HUAN * Prefere comidas chinesas. *

*HUMPHREY * Gosta de comidas tropicais. *

*JEANE * Ela não fala sobre seus gostos a ninguém. *

*JESS * Gosta de peixes. *

*JUDE * Gosta de tudo. *

*KAHN * Impossível saber. É um homem muito misterioso. *

*KAREN * Alguma coisa que não a faça engordar muito. *

*KASUMI * Comida japonesa. *

*KILLEY * Impossível saber. *

*KIBA * Gosta de carnes. *

*KINNISON * Gosta de peixes. *

*KLAUS * Gosta de vegetais. *

*KOYU * Gosta de carnes. *

*LEBRANTE * Costuma dar notas baixas, mesmo que goste da comida. *

*LEONA * Gosta de comida apimentada. *

*LC CHAN * Comida chinesa. *

*LORELAI * Sempre fechada em seu mundo. Impossível dizer. *

*LO WEN * Gosta de comida chinesa. *

*LUC * Sempre dará notas baixas. *

*MARLOWE * Gosta de peixes. *

*MAX * Comerá tudo o que lhe derem. *

*MAZUS * Impossível dizer. *

*MEG * Gosta de pizzas e comida apimentada. *

*MIKLOTOV * Gosta de carnes. *

*MILLIE * Gosta de doces. *

*MONDO * Impossível dizer. *

*MUKUMUKU * Impossível dizer. *

*NANAMI * Qualquer coisa muito louca, como um sorvete salgado. *

*NINA * Gosta das mesmas coisas que Flik. *

*OULAN * Carnes. *

*PICO * Massas. *

*PESMERGA * Impossível dizer. *

*RAURA * O contrário do que Jeane gosta, ela aprova. *

*RICHMOND * Peixes. *

*RIDLEY * Não costuma dar notas altas. *

*RINA * Possui os mesmos gostos de Eillie. *

*SAZUKE * Chocolate. *

*SHEENA * Carnes. *

*SHILO * Comida japonesa. *

*SHIN * Gosta o mesmo que Teresa. *

 *SHU * Comida chinesa. *

 *SID * Carne bem temperada. *

 *SIERRA * Apesar de ser vampira, gosta de comer vegetais. *

 *SIMONE * Come apenas vegetais. *

 *STALLION * Tem os mesmos gostos que Kinnison. *

 *TAI HO * Gosta de sopas. *

 *TAKI * Adora frutos do mar e peixes. *

 TEMPLETON Impossível dizer. *

 *TENGAAR * Peixes *

 *TENKOU * Comida apimentada. *

 *TERESA * Gosta de comidas tropicais. *

 *TESSAI * Comida apimentada. *

 *TETSU * Comida japonesa. *

 *TOMO * Tem os mesmos gostos que seu pai. *

 *TONY * Adora vegetais. *

 *TSAI * Comida japonesa, mas que seja simples. *

 *TUTA * Comida chinesa. *

 *VIKI * Seu gosto por comida e tão confuso quanto ela. *

 *VIKTOR * Adora carnes e doces. *

 *VINCENT * Come apenas comidas finas. Ele é chique! *

 *WAKABA * Adora saladas. *

 *YAM KOO * Comida japonesa *

 *YOSHINO * Comida japonesa *

 *YUZU * Carnes. *

 *ZANZA * Gosta de carnes, mas também de vegetais. *

* *
 * U N I T E S *
 * *

```

*****
*      UNITE      *      PERSONAGENS      *      UNBALANCED      *
*****
* Buddy Attack   * Herói, Jowy      *      Não      *
*****
* Family Attack  * Herói, Nanami    *      Sim      *
*****
* Cross Attack   * Flik, Viktor     *      Não      *
*****
* Loyal Dog      * Shiro, Kinnison  *      Não      *
*****
* Copycat        * Herói, Hoi       *      Não      *
*****
* Bow Attack     * Kinnison, Jowy ou Ayda *      Não      *
*****
* Daughter Attack * Tomo, Tsai       *      Não      *
*****
* Double Monster * Sigfired, Feather *      Sim      *
*****
* Group Attack   * Flik, Nina       *      Sim      *
*****
* Housband-Wife * Freed Y, Yoshino *      Sim      *
*****
* Kobold Attack  * Gengen, Gabocha  *      Sim      *
*****
* Manly Attack   * Rikimaru, Amada  *      Não      *
*****
* Rival Attack   * Valeria, Anita   *      Sim      *
*****
* Knight Attack  * Camus, Miklotov  *      Sim      *
*****
* Tackle Attack  * Oulan, Hannah    *      Sim      *
*****
* Narcissus Attack * Vincent, Simone  *      Não      *
*****
* Trick Attack   * Meg, Gadget Z    *      Não      *
*****
* Warriors Attack * Hix, Tengaar     *      Não      *
*****
* Ninja Attack   * Mondo, Kasumi    *      Não      *
*****
* Twin Fight     * LC Chan, Wakaba  *      Não      *
*****
* Swordsman Attack * Shin, Genshu     *      Não      *
*****
* Winger Fight   * Sid, Chaco       *      Não      *
*****
* Circus Attack  * Eiliie, Rina, Bolgan *      Sim      *
*****
* Pretty Boys    * Flik, Miklotov, Camus *      Não      *
*****
* Pretty Girls   * Meg, Millie, Tengaar *      Não      *
*****
* Beastmaster    * Badeaux, Sigfried, Feather *      Não      *
*****
* Flash Attack   * Bolgan, LC Chan, Gentetsu *      Não      *
*****
* Bandit Attack  * Gijimu, Lo Wen, Koyu *      Não      *
*****

```

```

* Servant Attack      * Sierra, Bolgan, Bob                *      Não      *
*****
* Cutie Boys          * Luc, Futch, Sasuke                 *      Não      *
*****
* Beauty Attack       * Kasumi, Rina, Karen ou Lorelai     *      Não      *
*****
* True Beauty Att     * Kasumi, Rina, Karen, Lorelai       *      Não      *
*****
* Squirrel Attack     * Makumaku, Mekumeku, Mikumiku,      *      Sim       *
*                     * Mukumuku                            *
*****

```

```

*****
*                               *
*      FORÇA MILITAR          *
*                               *
*****

```

Mais importante do que ter soldados bons e fortes é ter uma estratégia de combate bem formulada. As batalhas em Suikoden 2 ocorrem em um cenário tático, onde os personagens movimentam-se por pequenos quadrados. Ao se falar com Apple, é possível mudar a formação dos batalhões que integram o seu exército. Os grandes generais são os personagens que podem liderar as 3 tropas que constituem o batalhão. Cada tropa deve ser liderada por um personagem, que dará habilidades especiais ou mesmo pontos extras de ataque e defesas. Aqui valem ainda aquela velha formação (Arqueiros > Magos > Infantaria), mas os pontos de ataque e defesa também influirão decisivamente no resultado dos combates. Vale lembrar que cada batalhão possui 3 pontos de HP, mas ao receber dois pontos de dano, o personagem se retirará da batalha. Se receber mais de 3 pontos de dano o personagem morrerá (para sempre).

```

*****
*      LISTA DE HABILIDADES      *
*****
*****
* Bodyguard           * Protege contra ataques críticos     *
*****
* Bombard             * Ataque à distância                  *
*****
* Bright Shield       * Recupera 2 pontos de HP             *
*****
* Calvary             * Move 3 quadrados por turno          *
*****
* Critical            * Mais chances de se desferir um      *
*                       ataque crítico
*****
* Encourage           * Faz com que uma unidade ataque      *
*                       outra vez
*****
* Evade               * Mais chances de se escapar de um    *
*                       ataque
*****
* Fire Magic          * Causa dano mágico por Fogo          *
*****
* Fire Spears         * Ataca com Fogo                      *
*****
* Flight              * Move 3 quadrados por turno          *
*****

```

```

* Forest Walk          * Pode andar sobre florestas          *
*****
* Invention            * Dano em todos ao seu redor, inclusive ele mesmo *
*****
* Heal                 * Recupera 1 ponto de HP                  *
*****
* Heal Self           * Recupera 1 ponto de HP                  *
*****
* Heavy Armor         * Não morre ao perder 3 pontos de HP      *
*****
* Invention            * Dano em todos ao seu redor, inclusive ele mesmo *
*****
* Investigate         * Vê a % de chances do ataque funcionar   *
*****
* Lightning           * Causa dano mágico por Trovão           *
*****
* Melee               * Mais chances de se escapar de uma ataque *
*****
* Scout               * Vê a % de chances do ataque funcionar   *
*****
* Shortcut            * Entra em cidades em qualquer direção    *
*****
* Wind Magic          * Causa dano mágico por Vento            *
*****

```

```

*****
* GRANDES GENERAIS *
*****

```

```

*****

```

```

* AYDA *
*****
* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *
*****
* + 6 * + 5 * Arqueiros * Forest Walk *
* * * * * Heal Self *
*****

```

```

*****

```

```

* BORIS *
*****
* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *
*****
* + 9 * + 8 * Infantaria * Evade *
*****

```

```

*****

```

```

* CAMUS *
*****
* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *
*****
* + 9 * + 8 * Infantaria * Calvary *
*****

```

```

*****

```

```

* FLIK *
*****
* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *
*****

```

* + 7 * + 7 * Arqueiros * Calvary *

* FREED Y *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 6 * + 7 * Infantaria * - - - *

* GEORG *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 11 * + 8 * Infantaria * Critical *

* GILBERT *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 7 * + 8 * Infantaria * - - - *

* HAUSER *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 9 * + 7 * Infantaria * Calvary *

* KASUMI *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 6 * + 6 * Arqueiros * Scout *

* KIBA *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 7 * + 12 * Infantaria * Calvary *

* * * * Heavy Armor *

* LUC *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 10 * + 4 * Magos * Wind Magic *

```
*****
*   MAX   *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 6   *   + 7   * Infantaria * Cavalaria                *
*****
```

```
*****
*  MAZUS  *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 9   *   + 6   *   Magos   * Fire Magic                *
*****
```

```
*****
*  MIKLOTOV *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 11  *   + 6   * Infantaria * Calvary                  *
*****
```

```
*****
*  RIDLEY  *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 10  *   + 7   * Infantaria * Critical                  *
*****
```

```
*****
*  HERÓI (cavaleiro) *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 6   *   + 8   * Infantaria * - - - -                  *
*****
```

```
*****
*  HERÓI (líder da armada) *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 8   *   + 9   * Infantaria * Bright Shield          *
*****
```

```
*****
*  TERESA  *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
*   + 5   *   + 6   * Arqueiros * Bombard                    *
*****
```

```
*****
*  TSAI   *
*****
*  Ataque * Defesa *   Tipo   *           Habilidades           *
*****
```

* + 7 * + 8 * Infantaria * Fire Spears *

* VALERIA *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 8 * + 8 * Infantaria * Calvary *

* VIKTOR *

* Ataque * Defesa * Tipo * Habilidades *

* + 8 * + 7 * Infantaria * - - - *

* TROPAS DE COMBATE *

* ADLAI *

* Ataque * Defesa * Habilidades *

* + 0 * + 0 * Invention *

* ANNALEE *

* Ataque * Defesa * Habilidades *

* + 0 * + 0 * Encourage *

* APPLE *

* Ataque * Defesa * Habilidades *

* + 1 * + 2 * Evade *

* CAMUS *

* Ataque * Defesa * Habilidades *

* + 0 * + 1 * Cavalry *

```

*      CHACO      *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 0    *    + 1    *    Flight                                                                *
*****

*****
*      EMILIA    *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 0    *    + 0    *    Investigate                                                            *
*****

*****
*      FREED Y   *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 0    *    + 1    *    - - - -                                                                *
*****

*****
*      GIJIMU    *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 1    *    + 0    *    Melee                                                                *
*****

*****
*      HANNAH    *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 2    *    + 0    *    - - - -                                                                *
*****

*****
*      HUAN      *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 0    *    + 0    *    Heal                                                                *
*****

*****
*      HUMPHREY  *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****
*    + 0    *    + 2    *    Heavy Armor                                                            *
*****

*****
*      JEANE     *
*****
*  Ataque  *  Defesa  *                               Habilidades                               *
*****

```



```
* + 0 * + 0 * Lightning *
*****
*****
* JESS *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 2 * + 0 * Evade *
*****
*****
* JOWY *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 2 * + 1 * Critical *
*****
*****
* KLAUS *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 0 * + 3 * Cavalry *
* * * Evade *
*****
*****
* KOYU *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 1 * + 0 * Heal Self *
*****
*****
* LO WEN *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 2 * + 0 * Melee *
*****
*****
* LORELAI *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 0 * + 2 * - - - *
*****
*****
* MIKLOTOV *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 1 * + 0 * Cavalry *
*****
```



```

* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 1 * + 0 * Fire Spears *
*****

*****
* TUTA *
*****
* Ataque * Defesa * Habilidades *
*****
* + 0 * + 0 * Heal Self *
*****

```

```

*****
* R U N A S *
*****

```

São várias as runas ao redor de Suikoden. E como não poderia deixar de ser, é enorme o mistério que envolve esses pequenos cristais de magia pura. As runas tradicionais foram TODAS criadas a partir de uma True Rune específica e, por isso, guardam dentro delas uma parte desse enorme poder. Assim, elas permitem que seus portadores adiquiram habilidades especiais. Abaixo vai uma lista com todas as que aparecem em Suikoden 2 para que você tenha uma idéia de como equipá-las em seus personagens e o que fazem determinadas runas.

```

*****
* RUNAS MÁGICAS *
*****

```

Aqui vai uma lista com todas as runas mágicas. Essas runas baseiam-se no poder mágico do seu portador e, por isso devem ser preferencialmente equipadas em quem possuir grandes pontos de magia. No entanto, algumas dessas runas são fundamentais até mesmo para guerreiros, como a Water Rune, uma vez que lhes deixa com boas magias de cura e suporte.

```

*****
* BLACK SWORD *
*****
* Magias * Efeito *
*****
* Flash Judgement * 120 DMG em 1 inimigo *
*****
* Twinklin Blade * 100 DMG em todos os inimigos. 30% de chances de se *
* * causar o status Death. *
*****
* Piercing One * 700 DMG em 1 inimigo. *
*****
* Hungry Final * 1200 DMG em todos os inimigos. *
*****
* Possuidores * Metade da True Rune of Beggining. Simboliza o confli- *
* * to. Agora está nas mãos de Jowy. Resta saber se ele *
* Jowy * saberá usá-la. *

```

* BLINKING *

* Magias * Efeito *

* Ready! * Teleporta 1 inimigo para fora da batalha. Se errar, *

* * teleportará 1 aliado. *

* Set! * 200 DMG em todos na batalha, inclusive aliados. *

* Go! * Teleporta todos os inimigos para fora da batalha. Se *

* * se errar, teleportará todos os aliados, a exceção de *

* * Viki. *

* Possuidores * Misteriosa runa de teletransporte. Possui poderes o- *

***** cultos, no entanto, Viki não consegue usá-la correta- *

* Viki * mente. *

* BLUE GATE *

* Magias * Efeito *

* Open Gate * 50 DMG em todos os inimigos *

* King's Road * 150 DMG em todos os inimigos *

* Pale Palace * 700 DMG em todos os inimigos *

* Empty World * 600 DMG em todos os inimigos. 90 DMG em todos os ali- *

* * ados. *

* Possuidores * Runa criada a partir da True Gate Rune (runa de Lek- *

***** naat). Extremamente poderosa, essa runa é a preferida *

* Mazus * por grandes feiticeiros *

* BRIGHT SHIELD *

* Magias * Efeito *

* Great Blessing * Cura 70 HP de todos os aliados *

* Shining Light * 150 DMG em todos os inimigos. *

* Battle Oak * Cura 300 HP de todos os aliados. 30% de chances de se *

* * causar o status Berserker. *

* Forgiver Sign * 2000 DMG em 1 inimigo. Cura completamente o HP de to- *

* * dos os aliados. *

* Possuidores * Metade da True Rune of Beggining. Simboliza a paz. A- *

***** gora está nas mãos do herói. Resta saber se ele con- *

* Herói * guirá suportar todo o seu poder. *

* CYCLONE *

* Magias *	Efeito *
* Healing Wind *	Cura completamente o HP de 1 aliado *
* The Shedding *	450 DMG em todos os inimigos. *
* Storm Warming *	Causa o status Reflect em todos os aliados *
* Shinning Wind *	500 DMG em todos os inimigos. Cura completamente o HP *
	de todos os aliados. *
* Possuidores *	Uma das runas mais versáteis, visto que pode atacar e *
	curar ao mesmo tempo. Runa preferida por Luc, o dis- *
* - - - *	cípulo de Leknaat. Runa criada a partir da True Wind *
	Rune. Versão evoluída da Wind Rune. *

* DARKNESS *

* Magias *	Efeito *
* Finger of Death *	Causa Death em 1 inimigo *
* Stealer of Souls *	300 DMG em 1 inimigo. Cura o HP do usuário *
* Final Bell *	500 DMG em 1 fileira. 50% de chances de causar Death *
* Black Shadow *	500 DMG em todos os inimigos. *
* Possuidores *	Runa criada a partir da Soul Eater True Rune. Possui *
	o poder de roubar a vida dos adversários. Runa muito *
* Sierra *	usada por vampiros *

* EARTH *

* Magias *	Efeito *
* Clay Guardian *	Aumenta a PDF e a MDF de 1 aliado *
* Revenge Earth *	100% de chances de contra-atacar em 1 aliado *
* Canopy Defense *	Causa o status Reflect em todo o grupo *
* Earthquake *	800 DMG em todos os inimigos. *
* Possuidores *	Runa criada a partir da Mother Earth Rune. Famosa ru- *
	na de suporte. É a preferida por grandes guerreiros, *
* Sheena *	pois consegue fazê-los ainda mais fortes. *
* Tengaar *	

```

*****
*      FIRE      *
*****
*      Magias      *                Efeito                *
*****
* Flaming Arrows * 60 DMG em todos os inimigos *
*****
* Firewall      * 150 DMG em 1 fileira *
*****
* Dancing Flames * 300 DMG a todos os inimigos *
*****
* Explosion     * 700 DMG em todos os inimigos. *
*****
* Possuidores   * Runa criada a partir da Rage Rune. Famosa runa de a- *
*****                taque. É muito usada por aspirantes a feiticeiros, já *
* Killee       * que é uma runa relativamente poderosa e eficiente. *
* Mazus        *
* Rina         *
*****

```

```

*****
*      FLOWING    *
*****
*      Magias      *                Efeito                *
*****
* Protect Mist  * Aumenta a EVA de todos os aliados *
*****
* Kidness Rain  * Cura 300 HP de todos os aliados *
*****
* Silent Lake   * Impede o uso de magias por 3 turnos *
*****
* Mother Ocean  * Revive e cura completamente o HP de 1 aliado *
*****
* Possuidores   * Runa criada a partir da True Water Rune. Famosa runa *
*****                de cura e suporte. Preferida por magos em estágio in- *
* Rulodia      * intermediário de força, uma vez que não é qualquer um *
*              * que pode usar os seus poderes ao máximo. *
*****

```

```

*****
*      LIGHTNING  *
*****
*      Magias      *                Efeito                *
*****
* Angry Blow    * 100 DMG em 1 inimigo *
*****
* Rain Storm    * 120 DMG em 1 coluna *
*****
* Raging Blow   * 600 DMG em 1 inimigo *
*****
* Ball of Light- * 1000 DMG em 1 inimigo *
* ning          *
*****
* Possuidores   * Runa criada a partir da Thunder Rune. Cobiçada por *
*****                muitos iniciantes a feiticeiros, que pensam ter uma *
* Flik         * runa fácil de usar, mas são poucos que conhecem o seu *

```

```

* Freed Y                * verdadeiro poder.                *
*****

*****

* MOTHER EARTH          *
*****

*      Magias          *                Efeito                *
*****

* Revenge Earth        * 100% de chances de contra-atacar em 1 aliado        *
*****

* Canopy Defense      * Causa o status Reflect em todo o grupo                *
*****

* Earthquake          * 500 DMG em todos os inimigos.                *
*****

* Guardian Earth      * Dobra a MDF e a PDF de todos os aliados                *
*****

* Possuidores          * Runa criada a partir da True Earth Rune. Ela não é      *
*****                          bem vista pelos feiticeiros, que se decepcionaram com *
* - - - - -            * o seu poder máximo. No entanto, é a preferida por lí- *
*                        * deres de grandes exércitos                *
*****

```

```

*****

*      RAGE            *
*****

*      Magias          *                Efeito                *
*****

* Firewall            * 150 DMG em 1 fileira                *
*****

* Dancing Flames      * 300 DMG a todos os inimigos                *
*****

* Explosion           * 700 DMG em todos os inimigos.                *
*****

* Final Flame         * 900 DMG em todos os inimigos                *
*****

* Possuidores          * Runa criada a partir da True Fire Rune. Procurada pe- *
*****                          los grandes líderes, principalmente, visto que é muito *
* Camus                * rara e relativamente poderosa. Feiticeiros, no entan- *
*                        * to, costumam usar runas mais poderosas.                *
*****

```

```

*****

* RESSURRECTION        *
*****

*      Magias          *                Efeito                *
*****

* Scolding            * 30 DMG em 1 inimigo. Dano x3 em mortos-vivos        *
*****

* Yell                * Revive 1 aliado morto                *
*****

* Charm Arrow         * 300 DMG a todos os inimigos. Dano x3 em mortos-vivos *
*****

* Scream              * Cura 400 HP de todos os aliado.                *
*****

* Possuidores          * Runa criada a junto com a Star Dragon Sword. Muito u- *
*****                          sada por caçadores em suas caçadas a vampiros e cria- *
* Gentetsu            * turas das trevas. Feiticeiros não acerditam que ela *

```

* Kahn * possui um poder tão grande, mas os caçadores garantem *
* que ela é uma das maiores armas contra essas criaturas*

* SOUL EATER *

* Magias * Efeito *

* Deadly Figertips* Causa Death em 1 inimigo *

* Black Shadow * 500 DMG em todos os inimigos. *

* Hell * Causa Death em todos os inimigos *

* Judgement * 1500 DMG em 1 inimigo *

* Possuidores * Uma das 27 True Runes. Representa a morte e tem o seu *
***** poder aumentado ao seu roubar a vida de pessoas ama- *
* McDohl * das pelo seu portador. Foi dada a McDohl pelo seu ami- *
* * go Ted. Ela poderia tornar-se ainda mais forte, mas *
* * McDohl recusa-se a usá-la outra vez. *

* THUNDER *

* Magias * Efeito *

* Rain Storm * 120 DMG em 1 coluna *

* Raging Blow * 600 DMG em 1 inimigo *

* Ball of Light- * 1000 DMG em 1 inimigo *
* ning *

* Thunder Storm * 1200 DMG em 1 inimigo *

* Possuidores * Runa criada a partir da True Lightning Rune. Cobiçada *
***** por todos os feiticeiros por ser uma das mais podero- *
* Mazus * sas runas já criadas. Seu poder ao máximo é um perigo *

* WATER *

* Magias * Efeito *

* Kidness Drop * Cura completamente o HP de 1 aliado *

* Protect Mist * Aumenta a EVA de todos os aliados *

* Kidness Rain * Cura 300 HP de todos os alidados *

* Silent Lake * Impede o uso de magias por 3 turnos *

* Possuidores * Runa criada a partir da Flowing Rune. Famosa runa de *

***** cura e suporte. Praticamente indispensável a qualquer *
 * Sonya * grupo que se envolva em viagens perigosas. Os guerreiros *
 * nos não costumam gostar muito dessa runa, mas os fei- *
 * ticeiros acreditam ser uma completa perda de tempo cu- *
 * rar um único personagem por vez... *

* WHITE SAINT *

* Magias * Efeito *

* Shining Pupil * 120 DMG em 1 inimigo *

* Moonlit Forest * 200 DMG em 1 inimigo *

* White Priestress * 400 DMG em 1 inimigo *

* Possuidores * Pouco se sabe a respeito dessa runa. Sabe-se que ela *
 * está encrustada no chifre de Sigfried e esconde pode- *
 * Sigfried * res desconhecidos até mesmo por Leknaat. *

* WIND *

* Magias * Efeito *

* Wind of Sleep * Causa o status sleep em todos os inimigos *

* Healing Wind * Cura completamente o HP de 1 aliado *

* The Shedding * 450 DMG em todos os inimigos. *

* Storm Warming * Causa o status Reflect em todos os aliados *

* Possuidores * Cura, ataque e magias de efeito; são esses os atribu- *
 * tos da runa do vento. É a runa preferida por Luc, o *
 * Vincent * grande mago do vento. Sabe-se também que ela foi cri- *
 * Luc * ada a partir da Cyclone Rune. *

* RUNAS DE COMANDO *

Essas runas permitem que seus usuários desfiram ataques especiais. Geralmente são adaptadas ao personagem que a obtém e muitas são exclusivas. Mesmo assim, vale dar uma conferida nas principais qualidades das runas de comando. Só um aviso: as runas de comando estão para os guerreiros da mesma forma que as runas mágicas estão para os magos. Não deixe nenhum guerreiro sem uma dessas.

```

*          RUNA          *          ATAQUE          *
*****
* Angry Dragon * Runa especial de Oulan. DMG x2 em 1 inimigo. *
*****
* Banshee      * Drena o HP do alvo. *
*****
* Chimera      * Tranfere status negativos para outro personagem *
*****
* Dryad        * Ao invés de gastar 1 MP de nível 2, gasta-se 2 MP do *
*              * nível 1. *
*****
* Falcon       * Runa especial de Valeria e Anita. 2x DMG em 1 inimigo; *
*****
* Fire Breath  * Runa especial de Bolgan. 2x DMG em 1 inimigo *
*****
* Fire Dragon  * O usuário toma 10% do dano causado, mas o DMG dobra. *
*****
* Gozz         * Causa 1x DMG em 1 fileira *
*****
* Great Hawk   * Causa 0,5x DMG em todos *
*****
* Groundhog    * Runa especial de Millie. 2x DMG em 1 inimigo *
*****
* Howling     * Runa especial de Badeaux. Causa o status beserker nos *
*              * monstros *
*****
* Kite         * Causa 0,5x DMG em todos *
*****
* Leon         * Aumenta a PWR, mas diminui a MDG e MDF *
*****
* Mayfly       * Runa especial de Mondo. 1x DMG em 1 fileira *
*****
* Pixie       * Pode atacar independente de onde estiver *
*****
* Rabid Fang   * Runa especial de Bob. Transforma-se em lobishomem. *
*****
* Shining Wind * Runa especial de Feather. 1x DMG em todos *
*****
* Shrike      * Runa especial de Kasumi. 2x DMG em 1 aliado *
*****
* Spider Slay * Runa especial de Shin. 3x DMG em 1 inimigo *
*****
* Swallow     * Runa especial de Genshu. 1x DMG em 1 inimigo. Pode causar*
*              * o status death. *
*****
* Sylph       * Dá o Hp para os aliados. *
*****
* Titan       * 1,3 DMG em 1 aliado *
*****
* Trick       * Runa especial de Meg. 3x DMG em 1 inimigo. Pode roubar *
*              * um item. *
*****
* Twin        * Runa especial de Karen 2x DMG em 1 inimigo *
*****
* Unicorn     * 1x DMG em uma coluna *
*****
* Viper       * 30% de chances de causar o status death *
*****
* White Tiger * Runa especial de Wakaba e LC Chan. Causa 2x DMG e 1 ini- *
*              * migo *

```

* RUNAS DE EFEITO *

Como não poderia deixar de ser, também existem algumas runas que modificam alguns status dos seus portadores. Essas runas são chamadas de runas de efeito e são de grande importância para alguns personagens. Elas protegem contra alguns status ou elementos e numa luta contra magos, essa é uma das defesas mais importantes.

* RUNA	* EFEITO	*

* Alert	* Causa o status Hyper após 4 turnos	*

* Balance	* Impede o status unbalanced	*

* Barrier	* 10% de repelir magias	*

* Champion's Rune	* Evita batalhas fáceis	*

* Counter Rune	* Aumentam as chances de se desferir um contra-ataque.	*

* Double Beat	* Permite atacar duas vezes seguidas	*

* Double Strike	* Dano causado e recebido é dobrado	*

* Drain Rune	* Cura 1/3 do HP ao se desferir ataques críticos.	*

* Fire Sealing	* Impede que se receba dano por Fogo	*

* Firefly	* Todos os personagens atacam ele, se possível	*

* Fortune Rune	* Quem possuir a runa recebe o dobro de experiência após a batalha.	*

* Fury	* Causa o status beserker	*

* Gale Rune	* Aumenta a SPD.	*

* Hazy Rune	* Aumenta a EVA.	*

* Killer	* Aumenta a chance de dar ataques críticos	*

* Knight	* Toma ataques críticos pelo aliado	*

* Killer Rune	* Aumentam as chances de se desferir um ataque crítico.	*

* Medicine	* Automaticamente usa um Medicine quando estiver com pouco HP	*

* Nymph	* Aumenta o dano causado por magias	*

```

* Phero          * Aumentam as chances de se defender um ataque simples.      *
*****
* Prosperity     * Recebe o dobro de dinheiro ao fim da batalha.                    *
*****
* Spark          * Todos os aliado atacam após o turno de quem possuir a          *
*                * runa.                                                                *
*****
* Sunbeam Rune  * Quem possuir a runa recupera um pouco do HP a cada passo      *
*                * dado.                                                                *
*****
* True Holy      * Permite escapar das batalhas com 100% de chances e cor-        *
*                * rer no mapa mundo.                                          *
*****
* Violence       * Causa o status beserker quando estiver com pouco HP            *
*****
* Waking Rune   * Começa a batalha com o status sleep, mas ao acordar fica      *
*                * com o status beserker.                                          *
*****
* Wall           * Dobre a defesa, mas não faz nada além de defender.            *
*****
* Warrior        * Reduz a PDF e aumenta a PWR                                        *
*****
* Wizard         * Reduz a MRG e aumenta a MGC                                        *
*****

```