

Suikogaiden Vol. 1 (Import) FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated on Jul 26, 2006

```
 / _ / | | | | | | / / / _ \ / _ | | | | | | \ | _ | \ | | |
 / / _ | | | | | | / | | | | | | _ | | | | | | \ | | | \ | |
 \ _ \ | | | | | | \ | | | | | | _ | | 0 | | | | | | | | | | \ | |
 _ _ \ \ | | _ | | | | \ \ \ | _ | | | _ | | | | | / | | | | \ | |
 \ _ _ / | _ _ | | _ | | \ \ \ _ / \ _ / | | | | | | | | / | | | \ | |
```

```
*****
                Genso Suiko Gaiden
                  FAQ/Walkthrough
    Escrtito por DANado (Lucas Dantas)
          Detonado encontrado em
                www.detonapoint.tk-host.com
            e-mail: lucasbaderna@gmail.com
          Iniciado em 26 de julho de 2006
*****
```

DETONADO

- Capítulo 1
Os Visitantes
- Capítulo 2
Razões
- Capítulo 3
Um lugar para chamar de Lar
- Capítulo 4
O Fim da Guerra e um Novo Começo

PERGUNTAS FREQUENTES

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

26/07/2006

- INÍCIO DO DETONADO
- Adicionado o Capítulo 1: Os Visitantes
- Adicionado o Capítulo 2: Razões
- Adicionado o Capítulo 3: Um lugar para chamar de Lar
- Adicionado o Capítulo 4: O Fim da Guerra e um Novo Começo
- Adicionada a seção de Perguntas Frequentes
- FIM DO DETONADO

Obs: Esse é o primeiro detonado que eu faço com o jogo totalmente em japonês.

Para poder contar a história, eu tive que recorrer a sites de fãs.

Mais um detonado que termina. Não era o meu intuito fazer esse detonado, mas o fiz a pedido de amigos. Como podem perceber nas linhas abaixo, não é um detonado ao meu estilo. Joguei várias vezes, mais não consegui achar uma relação direta de como conseguir as 108 Estrelas do Destino e nem de runas, nem de inimigos. De qualquer forma, fiz o que podia. Aproveitem bem o detonado e tudo o que ele pode oferecer. Caprichei bem na história. Espero que gostem.

Lucas Dantas

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

O jogo Suikogaiden é todo dividido em capítulos, o que facilitará a sua manipulação do detonado. Para poder facilitar o detonado, eu coloquei algumas imagens. Para baixá-las, acesse o link:

http://d.turboupload.com/d/813518/Genso_Suikogaiden_-_Fotos.rar.html

Eu tentarei me focar na história, uma vez que o jogo é em japonês e seria complicado explicar o sistema de jogo, além disso, é a história o ponto principal deste.

```
*****
*
*   CAPÍTULO 1   *
*
*   Os Visitantes   *
*
*
*****
```

Nash é um jovem rapaz que trabalha como espião para os bispos do reino de Harmonia. A Escola de Magia de Harmonia, liderada por esses bispos, é conhecida por estudar as True Runes. Sarasai, o líder dos bispos, mandou Nash para uma missão especial. Há alguns acontecimentos estranhos vindos da cidade de Muse. Sarasai acredita que eles tenham a ver com o aparecimento de uma nova True Rune, por isso, Nash é ordenado para investigar. Para poder sair-se melhor na busca, ele será acompanhado por Sierra, uma garota que tem a capacidade de sentir o poder das True Runes. É claro que Nash não ficou nada feliz com a idéia de levar consigo uma garota, pois ele acredita que o trabalho de um espião deve ser solitário e sozinho.

Imagens: Fotos A

Nash e Sierra estão a dois dias de chegarem a Muse quando encontram uma família de koboldos. Vê os quadrados à direita da tela? Eles são os SPs e servem para habilitar cenas especiais. Um dos garotos deixa cair um brinquedo de madeira. Sierra manda Nash apanhar o brinquedo e dá-lo aos garotos imediatamente. Nash não gosta de ninguém dizendo a ele o que fazer. Agora aparecerão algumas opções: faça com que Nash chame a sua companheira de velha rabugenta

duas vezes. Eu poderia dizer escolha a primeira opção ou escolha a segunda, mas as opções mudaram à medida que eu escolhia uma opção diferente, então faça o seguinte: escolha uma opção aleatoriamente e veja se aparecem as imagens B-3 e B-4 como resultado das opções.

Imagens: Fotos B

Nash e Sierra chegam a uma mansão. Apesar de ser longe de onde Sierra trabalha, ela parece conhecer bem os quartos e o mordomo. Durante a noite, Sierra e Nash decidem dormir no mesmo quarto (ela na cama e ele no chão, claro). Uma garota chamada Ayana aparece para saber se os convidados estão bem acomodados. Sierra e Ayana discutem por algum motivo e agora é a sua vez de decidir quem apoiar: Sierra ou Ayana. Dependendo da sua escolha, uma cena diferente acontecerá. As fotos C-2 e C-3 mostram os resultados.

Imagens: Fotos C

À noite os dois são atacados por mortos-vivos. Você pode decidir lutar contra os monstros ou fugir. Se decidir lutar, Nash usa o poder da Fire Rune e ataca os monstros (D-2). Se decidir fugir, Sierra empurrará Nash da escada. Nash cai bem à frente de Ayana que mostra-se uma vampira nada boazinha. Ela ataca Nash com as garras e depois com uma espada. No começo, Nash tenta se esquivar dos ataques da mulher, mas é então que ela diz que matou a família de koboldos que vimos há pouco tempo. É então que Nash perde a cabeça e, com um único golpe mata a jovem vampira. Logo depois o mordomo aparece e ataca Nash; ele também é um vampiro. Nash e o vampirão lutam bravamente e finalmente Nash ganha a parada.

Imagens: Fotos D

Nash vê um portão e diz que há algo atrás dele, então começa a examiná-lo por um bom tempo. Sierra já estava entediada quando ele consegue o que queria por lá. Enquanto espera, Sierra conta a sua história. Há muito tempo ela foi escolhida como portadora da Moon Rune, uma True Rune amaldiçoada. Assim como todas as True Runes amaldiçoadas, ela possui um enorme poder, mas causa algum prejuízo ao seu portador. O prejuízo causado pela Moon Rune é que o seu portador torna-se um vampiro sugador de sangue. Para evitar ter que matar as pessoas, Sierra se refugiou numa floresta, onde passou a viver numa pequena casa. Décadas depois, aparece na cabana um homem mortalmente ferido. Ele dizia que foi fraco e que não conseguiu proteger a sua princesa. O cavaleiro estava se matando de remorsos. O cavaleiro começa a morrer. Enchendo-se de pênha do belo cavaleiro, Sierra lhe dá a graça da imortalidade, transformando-o num vampiro também. Antes de sair ela lhe pergunta o nome e ele diz, Rean Peneberg. Revigorado, o homem deixa a floresta para vingar a morte da sua princesa e de sua família. Sierra espera por ele por anos e anos a volta do cavaleiro, então ele finalmente volta. Sierra e Rean vivem pacificamente na pequena cabana na floresta. Segundo Sierra, esse foi a melhor época da vida da jovem. A história de Rean, no entanto, tornou-se famosa e atraiu várias e várias pessoas à floresta em busca de uma segunda chance de vida ou mesmo em busca da vida eterna. Logo, o vilarejo estava repleto de vampiros. Estava criado o Blue Moon Village. O vilarejo prosperava com a Moon Rune brilhando no altar central. O poder da runa permitia que os vampiros vivessem sem precisar alimentar-se de sangue. É então que um novo membro chamado Neclord decide roubar a runa. Sem a Moon Rune os aldeões começaram a se atacar em busca de sangue. Muitos escaparam e tornaram-se solitários viajantes em busca de sangue. Assim, os vampiros rapidamente se espalharam por todo o mundo. Sem o poder da runa para protegê-lo, Rean foi um dos que sumiram no mundo. Sierra, por ser a portadora original da True Rune, ainda possuía em seu interior o poder da Moon Rune e conseguiu resistir à maldição.

Imagens: Fotos E

Nash finalmente consegue abrir o portão. Ao adentrarem Nash finalmente sabe o que estava chamando a sua atenção. Rean estava dentro dessa pequena sala aper-

feiçãoando uma antiga técnica. Ele a usa em Sierra e a manipula, fazendo dela a sua escrava. Sierra, no entanto, consegue resistir ao feitiço e aproxima-se dele para tentar usar a Song of Evanescence, uma técnica capaz de destruir a alma dos vampiros. No entanto, Rean conhecia essa técnica de Sierra e imaginava que ela faria isso, então estava preparado e aproveitou a aproximação da bela mulher para morder o seu pescoço e arrancar-lhe o sangue. Com o sangue portadora da Moon Rune, Rean ganhou um poder inacreditável. Nash e Rean lutam intensamente, no entanto, Nash não é capaz de ganhar dele, uma vez que o sangue de Sierra o tornou ainda mais poderoso. Com muito esforço, Nash finalmente consegue pegar Sierra novamente. Rean está furioso e ataca Nash com todas as suas forças. Sierra, então, acorda e junta-se à luta. Você pode escolher duas opções: dizer para Sierra sugar o sangue de Nash ou não. Escolha a primeira. Caso isso aconteça, Sierra irá recobrar as forças e usará o poder da Song of Evanescence para destruir Rean de uma vez por todas. Antes de morrer, Rean diz que o seu único desejo era voltar a viver com Sierra naquela barraca suja. Após a luta, Nash cai desacordado e Sierra vai embora. Ela pede desculpas a Nash por ter sumido assim, mas diz que ela precisa recuperar a Moon Rune a todo custo.

Imagens: Fotos F

```
*****
*                                     *
*           CAPÍTULO 2               *
*                                     *
*           Razões                   *
*                                     *
*                                     *
*****
```

Nash, então, finalmente chega a Muse. O guarda irá parar Nash, pedindo o passe de entrada em Muse. Ele diz que, há pouco tempo, uma garota tentou entrar em Muse com um passe falso. Nash fala que veio de Harmonia, por isso não tem um passe. Templeton, aparece no portão e ao ver o sotaque de Nash, permite que ele entre na cidade sem o passe. Lá dentro, Templeton faz diversas perguntas sobre o reino de Harmonia. Sobre as pessoas, a cidade principal, o sotaque. Nash responde pacientemente. Ao final, Templeton pergunta o nome de Nash.

Escolhendo não dizer o nome, Kinninson virá perguntar se eles viram Shiro, o lobo de estimação dele. Templeton diz que viu ele nas redondezas da cidade. O jovem aventureiro diz que Nash pode ficar no INN, então leva ele até lá. Ao entrar, Nash vê dois homens bebendo no bar: Flik e Viktor. Eles conversam a respeito de Annabelle, a prefeita da cidade. Nash escuta aquilo sem entender muito. Nash tenta aproximar-se para escutar melhor a conversa, mas Viktor a-certa Nash acidentalmente. Nash e Leona o levam a um dos quartos, onde ele pode descansar. Nash então percebe que Templeton sempre o encontrava á medida em que passeava pelos vários lugares do mundo.

Imagens: Fotos A

No dia seguinte, dependendo de quantos SPs você tem, eventos diferentes podem ocorrer. Se escolher dizer o seu nome, Nash irá dar uma volta ao redor da cidade. Eventualmente, Nash encontrará Clive. Este diz que nem todos os aldeões esqueceram o que Clive fez.

Você pode ir atrás de Shiro ou não. Se escolher ir procurar o lobo, o encontrará na parte de trás da cidade. Se escolher não ir atrás de Shiro, encontrará Hauser. Se tiver sido legal com Sierra no Capítulo 1, ao invés de Hauser, encontrará Annallee. Você pode falar com ela ou não. Escolhendo conversar

com ela e ela perguntará se Nash é cidadão da primeira classe de Harmonia, uma vez que apenas cidadãos de primeira classe podem ser loiros. Nash diz que Annallee lembra muito a mãe dele e pede desculpas por ter esbarrado na garota. Se escolher não falar com a garota, Annallee perguntará o porquê de não querer falar com ela. Nash fala que não costuma falar com pessoas de classes inferiores. Annallee começará a chorar e Hannah dará uma lição em você.

Imagens: Fotos B

Dependendo de quantos SP você possui, encontrará Pilika em uma das ruas. No começo, você a espantará, mas depois ela começa a ver que Nash é uma boa pessoa. Ela fala alguma coisa para ele e o faz sorrir. Nash fala que Pilika é uma garota muito forte e corajosa. Pouco depois, Nanami aparecerá. Ela estava procurando por Pilika. Nanami ficará agradecida por ter cuidado de Pilika e convidará Nash para comer alguma coisa com ela. Nanami leva Nash para o restaurante de Leona e pede para ir à cozinha para cozinhar algo para o amigo. Leona e Pilika parecem um pouco preocupadas. Por que será? Antes que Nash pudesse perguntar por que, Nanami aparece com um prato de comida. Você será obrigado a provar. Após isso, poderá dizer que parece apetitoso ou se recusar a comê-lo. Se escolher a primeira opção Nanami diz que Nash é um mentiroso, pois não chegou nem a provar. Imediatamente, Nash prova do prato e o resultado é desastroso.

Imagens: Fotos C

Você acordará num dos quartos do INN. Templeton virá entregar uma carta emendada a Nash. São as suas ordens. O bispo de Harmonia diz que a runa que Nash deve investigar é a Beast Rune. Nash diz a Templeton que sumirá por alguns dias, então desce as escadas. Lá embaixo, ele encontra-se com Riou e Jowy. Ao perguntar a Leona o que estava acontecendo, ela diz que os dois garotos vão sair para uma missão. Tente sair da cidade. O guarda dirá que tem ordens para não deixar ninguém deixar a cidade de Muse agora. Você pode esperar anoitecer para fugir, ou subornar o guarda pagando 1000 Potch. Se esperar anoitecer, encontrará Maxmillian.

Imagens: Fotos D

Nash finalmente chega ao acampamento de Highland. A Beast Rune é a relíquia da família Blight, regente do reino de Highland. Para poder caminhar sem ser visto, ele rouba o uniforme de um dos soldados. Mais tarde, você encontrará Road, o comandante das tropas de Highland, que ordena que Nash monte guarda na tenda de suprimentos. Pouco tempo depois, Riou e Jowy aparecem disfarçados de soldados de Highland. Depois de esclarecidos os contra-tempos, os três entram na tenda. Nash percebe que há muito barulho do lado de fora. Você pode sair da tenda e continuar montando guarda ou continuar a investigar a tenda. Caso escolha a primeira delas, Nash pegará no sono. Escolhendo a segunda, o espião continuará a investigar a tenda. Você só poderá escolher as opções se tiver SPs suficientes. Ao investigar a tenda, Nash acabará encontrando algo. Nash será mandado para servir a princesa Jillia. Ela está escondendo os espiões de Muse e pedirá para você servir chá para ela. Os três conversam um pouco a respeito do príncipe de Highland e comandante supremo das tropas de Highland, Luca. Ele soube que Jillia abrigou em sua tenda os espiões de Muse e está furioso com ela. Ele joga uma espada para Nash e o manda limpar o sangue que há nela. Luca diz que a mataria agora mesmo se a sua irmã não se parecesse tanto com a mãe dele. A pobre princesa é realmente maltratada pelo irmão que ela tanto elogia. Rowd entra na tenda com Jowy capturado. Jillia pede clemência ao irmão, mas ele não a ouve. Luca reconhece Jowy do Forte dos Mercenários. Luca diz que depois que Jowy foi expulso de casa, a família de Jowy ia ao castelo todos os dias com presentes para mudar a imagem de traidor da família. Isso só deixa Jowy com mais raiva ainda. Luca diz que vê no jovem garoto um grande homem, então coloca uma faca em seu cinto e diz que ele poderia se tornar o grande homem agora. Para isso só precisaria fazer uma pequena coisinha: matar a líder do Estado, Annabelle. Jowy no começo nega-se a fa-

zer o que o general está mandando, mas Luca sai da tenda como se já soubesse que cedo ou tarde Jowy cederia.

Imagens: Fotos E

Luca ordena que Nash leve Jowy para uma das celas e que cuide dele. À noite, enquanto serve o seu jantar, Nash fala que ele também é um espião e que irá libertar Jowy. Jowy pede para Nash ouvir uma história. Você pode ouvi-la ou não. Se escuta-la, Jowy contará que, há muito tempo, a sua mãe casou-se com um grande nobre de Kyaro. Pouco depois a sua mãe morreu e ele começou a ser maltratado pelo seu padrasto e pelo seu irmão adotivo. Ele conta que decidiu entrar na Brigada do Unicórnio de Highland por causa do seu melhor amigo, Riou. No entanto, o exército de Highland o traiu. Nash conta sobre a sua irmã Jullie, mas não fala muito, apenas que a amava muito e que não pôde ficar com ela. Depois disso, Nash o libertará.

Se escolher não ouvir a história, Jillia aparecerá e o fará. Jowy contará que Nash queria libertá-lo e Nash é tratado como um traidor. Luca pessoalmente irá dar o castigo a Nash. No entanto, Luca parece já ter conseguido o que queria e deixa Nash ir embora. Ao chegar em Muse, Nash vê Riou, Pilika e Nanami esperando por Jowy. O que eles estariam fazendo ali uma vez que Jowy deixou o acampamento de Highland primeiro que ele. Algum tempo depois, Jowy aparecerá. Nanami e Pilika correm e abraçam o amigo enquanto Riou coloca as mãos sobre o seu ombro e o recebe com um "Seja bem vindo, amigo." De volta à cidade, Nash finalmente vê Domingez, o papagaio que Harmonia usa para enviar mensagens. Nash acredita que o seu pagamento veio junto com ele, no entanto, o papagaio foge, obrigando o espião a correr atrás dele...

Imagens: Fotos F

```
*****
*                                     *
*   CAPÍTULO 3                       *
*                                     *
*       Um Lugar para chamar de Lar  *
*                                     *
*                                     *
*****
```

Annabelle é assassinada por Jowy e Muse, atacada pelo exército de Highland, é finalmente é tomada. Nash agora é inimigo de Highland e por isso deve fugir o mais rápido possível. Durante a sua fuga, ele encontra Seed e Culgan no caminho. Nash não tem tempo para perder com esses dois, então decide usar uma bomba de luz para poder sumir sem ser visto. Ao tentar escapar, ele chega a uma ponte destruída. Se puder cruzar a ponte, passe essa próxima parte.

Se você não possui os 10 Sps para poder cruzar a ponte, encontrará com Elza, uma atiradora e assassina de aluguel. Ela fala que foi contratada para matar o espião de Highland, que, ao que parece, é Nash. Os dois fazem uma bela luta, mas a assassina é mais forte do que se imaginava e Nash perde-o. Ele só não é morto porque um objeto de luz que Elza carregava explode (o que isso tem a ver com a cena eu não sei). Logo depois, os dois começam a conversar. Elza fala que ela nasceu numa família alegre, mas como os seus pais eram muito pobres, ela foi vendida como uma escrava quando tinha 5 anos. Os seus compradores eram da Companhia Lobo Uivante, uma companhia que treinava jovens para se tornarem assassinos. Lá ela conheceu Clive e Kelly, os seus melhores amigos por muito tempo. Os três foram submetidos a um intenso treinamento por longos 10 anos. Durante esse tempo, muitas vezes, eles chegaram perto da morte, mas um sempre ajudava o outro quando era necessário. Era comum que apenas uma pessoa se tornasse assassina por ano, mas nesse anos, os três foram promovidos. No entanto, ao contrário do que os três imaginavam, o treinamento

continuou. Eles tornaram-se discípulos do mestre Sauro, o maior atirador que já existiu. Após o tempo de treinamento, Sauro foi apontado como mestre da guilda dos assassinos. Clive e Elza logo perceberam o esquema do seu mestre: Kelly era um homem muito sonhador e facilmente manipulável. Apesar de ser o novo líder e facilmente manipulável, Elza sabia que Kelly não poderia esquecer todos os anos de amizade que os dois tiveram. Além disso, Kelly sempre nutria um amor por Elza, que apenas esperava o momento certo para corresponder. Tempos depois, Kelly deu a Elza a Sturm, uma bela arma de fogo. Ele a ensinou a usar a bela arma e a jovem garota a usou com a perfeição de uma atiradora experiente. Elza viu o rosto do seu amado se entristecer quando isso aconteceu. Como se as coisas não estivessem indo da forma como ele imaginava. Com o passar do tempo, Elza foi aprendendo a usar armas de fogo com cada vez mais precisão, tornando-se uma das maiores atiradoras, juntamente com Kelly. Certo dia, Elza pediu para treinar um pouco com Kelly. A norma dos treinos era a seguinte: duas armas eram escolhidas para o combate, mas elas deveriam estar carregadas com balas de borracha. Kelly pegou a Sturm, mas esta o rejeitou. Ele fez uma expressão de muita tristeza. Elza achava que o seu amigo tinha ficado triste por causa de sua arma tê-lo rejeitado, então decidiu trocar a arma com ele. Assim, Kelly ficou com a arma de Elza e ela com a dele. O duelo começou e Elza é atingida algumas vezes. Kelly era realmente bom com a arma de fogo. Elza, então, prepara-se para atirar no amigo, mas tem uma surpresa ao fazê-lo. A Sturm estava carregada com balas de verdade. Kelly é atingido no peito e morre dizendo que amava os seus amigos do fundo do coração... Após matar o seu amigo, Elza pega as duas armas e foge. Agora o seu amigo Clive está atrás dela para vingar a morte de Kelly.

Imagens: Fotos A

Enquanto isso, no acampamento de Highland, Seed e Culgan preparam o Lobo Dourado para perseguir Nash. Enquanto fazem os preparativos, um homem de cabelos pretos e roupa preta aparece e conversa com os dois. Elza termina de contar a sua história quando o lobo dourado finalmente se mostra. Nash tenta lutar contra ele, mas os seus ataques mostram-se inúteis contra a criatura. Quando Nash parece acertar a criatura, esta mostra o símbolo da Beast Rune e usa um poder incrivelmente forte. Elza tenta usar o poder da Sturm contra ele, mas Nash a impede. Ela precisaria ficar parada por muito tempo para poder mirar na runa e poderia ser morta durante esse tempo. Assim, ele a salva, mas os dois caem em um abismo. Nash salva Elza da morte, segurando-se em um galho de árvore. Os dois se despedem, pois Elza diz que tem que terminar algo antes de deixar esse mundo.

Imagens: Fotos B

Você encontrará Seed e Culgan mais uma vez nas florestas de Greenhill. Eles estão determinados a deter Nash de qualquer forma e o atacam com tudo o que têm. Nash mostra-se um bom desafio para os dois e a batalha é bastante demorada. Culgan diz para Seed ter um pouco de paciência, mas este não o escuta e ataca com tudo o que tem. Nas, ao contrário do que os dois pensavam, também sabe usar espadas. Nash mostra agora um dos artefatos de sua família. A espada flexível. Seed é facilmente vencido com ela, o que deixa Culgan louco da vida. O seu melhor amigo foi morto. Culgan levanta a sua espada e carrega o poder de uma runa (acredito que seja a Beast Rune, que Luca deu para eles capturarem Nash, mas não tenho certeza). O poder é enorme e Nash não resiste, desmaiando em seguida. Culgan olha para o corpo de Nash com desprezo e ódio. Ele, então, pega o corpo do seu amigo e o carrega. Então, uma cena é contada. Aqui saberemos que Nash também participou da Companhia Lobo Uivante e que era um assassino treinado pelo mestre Sauro também. Após dois anos de exaustivo treinamento, Nash aprende a técnica de bombas de luz, a qual ele pode usá-la para abrir portas lacradas, desaparecer sem ser visto e outras coisas mais. Nash, então, usou a técnica da bomba de luz para entrar na torre sagrada da Companhia dos Lobos Uivantes. Ao fazer isso, Nash conseguiu a Grosser Flux, uma Zodiac Sword. Essa espada é amaldiçoada e faz com que aquele que a use

consiga um enorme poder, mas não consiga distinguir o bem do mal. Logo após conseguir a espada, os pais de Nash morreram de uma doença desconhecida. A única boa notícia que ele ouviu nos últimos tempos foi a que a sua irmã iria se casar com o seu professor de esgrima, Zaj. Logo depois disso, o seu mestre Sauro também morreu. Entre os objetos deixados pelo seu mestre, Nash encontra um pequeno diário contendo as anotações do velho Sauro. Ele começa a ler e uma delas lhe chama atenção. Ela diz Sauro ensinou a Zaj uma técnica antiga e extremamente poderosa. Essa técnica consiste em criar uma espécie de veneno mortal. No diário vinha dizendo também que Zaj planejava matar os pais de Nash com esse veneno, assim seria mais fácil de conquistar Yullie. Sabendo disso, Nash vai tomar satisfações com os eu professor. Na noite do casamento de sua irmã, Nash encontra Zej. Este não chega a confessar que foi ele quem envenenou os pais de Nash, mas também não revela quem o fez. Nash está determinado a vingar os seus pais, então, antes que o professor pudesse dizer qualquer coisa, Nash saca a Grosser Flux e desfere um golpe mortal. Com isso, ele foge para o Vale de Cristal, onde chama a atenção dos bispos de Harmonia e é contratado por Sarasai.

Imagens: Fotos C

Se você teve os SPs necessários para poder pular a ponte, Nash encontrará um jovem comerciante vendendo um cavalo por 7000 Potch. Como Nash deve estar ferido por causa da última luta, aconselho que o faça. No meio do caminho, Nash encontra uma garota chamada Wakaba. Ela está inconsciente por causa do violento treino com o seu mestre. No entanto, Wakaba acabou se perdendo dele. Nash decide ajudá-la e a leva em seu cavalo. Os dois chegam a um lago, onde encontram uma bela mulher tomando banho. Ela não gosta nada nada de ser observada tomar banho e ataca Nash com uma de suas flechas. Depois de resolvido o mal-entendido, Nash é atacado por um urso. Quando tudo parece perdido, eis que o animal não quer machucá-lo e sim conversar sobre a vontade que ele tem de se casar. A conversa só é possível através de um cristal mágico de Baudeau. Um monstro parecido com um lobishomem observa a conversa atrás de uma árvore. Wakaba dorme e Nash perde a aproximação de uma misteriosa figura. Ao ir atrás dela, ele vê uma bela mulher de cabelos ruivos e roupa ocidental. Ela diz que está indo em direção à cidade de Muse. Nash diz que ela está indo no caminho errado. A bela ocidental tem um péssimo senso de direção. Nash a orienta, mas tem a ligeira impressão que ela não entendeu bem a mensagem. No caminho, Nash encontra dois homens brigões. Um deles usa um tapa-olho. Depois da briga, os dois seixam o lugar. Logo à frente, o grupo encontra um homem chamado Mauz, que estava treinando. Nash e Wakaba quase são queimados por várias bolas de fogo desferidas pelo grande mago. Wakaba comenta sobre a fama de Mazus. Ele é bem conhecido até mesmo nas longíquas terras de Harmonia. Ainda na floresta, Nash encontra-se com Adlai, que está inventando um elevador puxado por mãos humanas. Wakaba fica impressionada com o físico dos homens. Ela diz que o seu mestre também possui um corpo de titans.

Imagens: Fotos D

Anoitece e Nash e Wakaba estão deixando a floresta. Andando mais um pouco, eles encontram Hix e Tengaar namorando. A garota fica muito envergonhada com a presença de Nash e joga uma saraivada de adagas nos dois... Antes de saírem, o dois encontram a mulher que estava tomando banho mais uma vez. Nash pede desculpas por tê-la olhado e ela entra para o grupo. Ao saírem da floresta, o garoto que vendeu o cavalo aparece novamente oferecendo mais um cavalo. A bela arqueira fica furiosa com ele por estar vendendo um cavalo como um escravo.

Feito isso, o capítulo acaba.

Imagens: Fotos E

* * *
* CAPÍTULO 4 *
* * *
* O Fim da Guerra e um *
* novo Começo *
* * *
* * *

Nash acorda em um INN de Greenhill. Yuli, a mulher que cuida do estabelecimento vem dizer que ele foi encontrado na floresta ao redor da cidade. De fôlego retomado, vamos explorar a cidade. Logo ao sair, seremos vistos por Nina, que está conversando com uma amiga. Ela apaixonou-se por Nash à primeira vista e decide mostrar-lhe a cidade. Ao chegar na escola, Nina chama a atenção da professora Emilia. As duas conversam e Emilia faz Nina entender que Nash é muito velho para ela. Sendo assim, ela desiste e vai embora. Ao sair, sabemos que Highland está tentando tomar a cidade de Greenhill. Na cena aparecem a prefeita Teresa e seu guarda-costas, Shin. Rowd virá e dirá que Highland tem interesse na cidade. O comandante, no entanto, quer evitar derramamento de sangue, por isso, está oferecendo uma rendição pacífica. Você pode tentar voltar à cidade para dar uma última olhada ou continuar vendo a cena com Teresa e Rowd. Se escolher a primeira, encontrará Jude no meio do caminho. O seu objetivo é retornar ao INN. Chegando lá, Nash tem a maior surpresa de sua vida: Zaj está vivo! Arma-se uma confusão que chama a atenção dos soldados de Greenhill. Eles acham que Nash é um espião de Highland e o enviam para falar com Teresa.

Imagens: Fotos A

Chegando na prefeitura, Teresa desculpa-se pelo aborrecimento causado e liberta Nash. Ela diz que colocou os guardas sob aviso porque a cidade está à beira de um ataque do exército de Highland. Teresa, então, pedirá a ajuda de Nash. Você pode ajudar ou não. Se escolher não ajudar, Nash tenta escapar de Greenhill e Shin irá atrás dele. Os dois lutam na floresta e ele pede mais uma vez para Nash ajudá-lo. Se escolher não novamente Shin deixará Nash ir embora e o game acabará, fazendo com que você veja o final ruim. Se aceitar a oferta, Teresa irá falar com os cidadãos de Greenhill e contará sobre o que está para acontecer. Ela diz que eles terão que lutar bravamente. A luta possivelmente será impossível de se vencer, mas ela pede que todos deem o seu melhor para que Greenhill não seja tomada facilmente. Ela diz ainda que aqueles que quiserem deixar a cidade, estejam à vontade. No entanto, o que se vê é uma multidão de pessoas fazendo fila para se alistarem no exército de Greenhill. Nash apresenta-se como o novo capitão das tropas de Greenhill, pois Shin terá outras obrigações no momento. Os soldados não gostam muito de serem mandados por um magrelo bonitinho. Então Nash dá uma prova de que ele não é qualquer um. Jeane, Connel e Nina se colocam como voluntários na luta contra Highland. À noite, Jude vem avisar que acabou de fazer todas as lanças. Connel vem avisar que as runas também estão prontas. A guerra está para começar.

Imagens: Fotos B

A guerra começa. O primeiro ataque contra Greenhill acontece. A luta será difícil, mas com a ajuda de Nash, ele é detido. Mais tarde, Shin aparecerá para dar uma forcinha. O contra-ataque começa. Nash ordena que Conell use as runas, mas algo acontece e elas falham. É estranho, pois no dia anterior todas foram testadas... Nash tentará usar as runas, mas novamente elas mostram-se inúteis. Então, Jeane aparece e diz que eles deveriam ter ouvido o conselho dela e terem usado runas e não rune scrolls. Mesmo assim, ela usa um poder misterioso e recarrega as cartas. Os soldados estão com dificuldades de usar as rune

scrolls, então um homem aparece e se oferece para ensinar os soldados a usarem as cartas. É Kahn, o misterioso caçador de vampiros. Nash pergunta por que Kahn decidiu ajudá-lo agora. Ele diz que foi um pedido de uma grande amiga, então Nash lembra-se que Sierra havia lhe falado sobre um caçador de vampiros muito forte que a ajudou há alguns anos. Kahn motra uma runa especial, a Resurrection Rune. Com essa runa, Kahn consegue reanimar várias tropas de Greenhill que estavam bem machucadas. Nina aparecerá se oferecendo para curar dos feridos. Um saraijada de flechas voa em cima de Teresa. Quando tudo parecia perdido, ela é salva por um homem muito rápido. Ele é Satallion, um elfo amigo de Jeane. Ele se diz a pessoa mais rápida do mundo e que poderá ajudar a prefeita na guerra, se ela assim quiser. Shin e Nash lideram um ataque com cavalos. A batalha começa a ficar cada vez mais difícil. Os soldados de Highland passaram por um rigoroso treinamento, enquanto que os de Greenhill são pessoas simples que estão lutando por sua cidade. Novos aliados: George Prime aparece com a sua poderosa espada e derruba vários soldados de Highland. Jowy está com medo de perder a guerra, então ele chama reforços de Muse. Os soldados de Greenhill acham que os amigos de Muse vieram ajudá-los, mas não é isso o que acontece. Nash, que já esteve por lá, sabe que Muse foi tomada e que os soldados, para não serem mortos, foram incorporados ao exército de Highland. Jowy ordena que os seus soldados ataquem os civis. Ao ver que as crianças de Greenhill estão sendo atacadas, Teresa ordena que parte do seu exército vá ajudá-las. Isso enfraquece o fronte de batalha de Greenhill, que começa a dar sinais de esgotamento. Logo, Greenhill é tomada...

Imagens: Fotos C

Teresa e os demais estão presos quando a figura de uma mulher aparece. Ela diz: "Você vai fugir mais uma vez?" Então ela aproxima-se e Nash pode ver o seu rosto. É a sua irmã: Yullie. Ela liberta Nash e os outros. Connel usa a sua Sound Rune e Jeane usa a sua Thunder Rune para atacarem os soldados que guardam a prisão. Nash e Shin também ajudam. Para despistarem o exército de Highland, Emilia e Jude se disfarçam de Teresa e Shin, respectivamente. Nash e os demais fogem por um caminho secreto nas florestas. No meio do caminho, Nash encontra-se com Zaj. Os dois se olham por um momento e vão embora. Meses depois, Greenhill é libertada por Riou e pelos demais. Em um dos seus passeios, Nash encontra-se com mais uma figura do seu passado. Quem seria esse personagem?

Imagens: Fotos D

```
*****
*
*   P E R G U N T A S   F R E Q U E N T E S   *
*
*****
```

Para ajudar no decorrer do jogo, resolvi criar uma seção com as perguntas mais frequentes. Dê uma olhada. Pode ser que a sua dúvida esteja aqui.

| COMO EU FAÇO PARA SALVAR O JOGO? |

| Em qualquer momento do jogo em que a caixa de diálogos estiver aberta, a- |
| pertando o botão Select, uma caixa de opções irá aparecer. A primeira op- |
| ção é para salvar, a segunda é para dar load, a terceira determina a ve- |
| locidade de aparição do texto e a quarta habilita ou desabilita a vibra- |
| ção. |

O QUE SÃO AQUELES QUADRADOS AO LADO DA CAIXA DE TEXTO?

Eles são os SP (Story Points). À medida em que vai escolhendo o destino do seu personagem, esses quadrados vão sendo preenchidos. O preenchimento desses quadrados determina o próximo passo a ser seguido. Algumas cenas precisam de um determinado número de SPs para serem ativadas.

HÁ ALGUMA OPÇÃO SECRETA?

Sim. Ao terminar o jogo pela primeira vez, você habilitará a opção Especial. Essa opção permite que você veja todos os artworks que apareceram no jogo. Para habilitar todos, será preciso terminar várias vezes e ver todos os personagens. Será uma missão difícil. Nem mesmo eu consegui todos eles, mas esteja à vontade para tentar.

HÁ UMA VERSÃO DO JOGO EM INGLÊS?

Infelizmente não. Os games no estilo história pura não vendem muito no Ocidente. Pesquisando sobre o suiko gaiden na internet fiquei sabendo sobre um anime com as principais cenas do game. Infelizmente eu nunca assisti. Se o encontrarem, me mandem o site, valeu?

QUANTO DE ESPAÇO ESSE JOGO COME NO MEU MEMORY CARD?

Como todo jogo de Suikoden, 2 blocos.