

Vagrant Story FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Guildenstern

Updated to vFinal on Apr 17, 2002

VAGRANT STORY FAQ

By: Guildenstern

REAL: Peterson Rodrigues Dias

E-mail: PETERSOZZY@yahoo.COM
peterson.dias@poli.usp.br

ICQ: 114452518

== FINAL VERSION ==

Obs: Esse é o primeiro FAQ que faço, qualquer erro ou dúvida podem ser frequentes, então me mandem um e-mail que consertarei o erro ou tentarei tirar a dúvida.

CONTÉM:

A) O JOGO:

- 1- INTRODUÇÃO
- 2- WINE CELLAE
- 3- CATACOMBS
- 4- SANCTUM
- 5- TOWN CENTER WEST
- 6- CITY WALLS WEST
- 7- ABANDONED MINES B1
- 8- TOWN CENTER WEST
- 9- UNDERCITY WEST
- 10- SNOWFLY FOREST
- 11- CITY WALLS SOUTH
- 12- KEEP
- 13- TOWN CENTER SOUTH
- 14- ABANDONED MINES B2
- 15- UNDERCITY WEST
- 16- TOWN CENTER EAST
- 17- CITY WALLS NORTH
- 18- TOWN CENTER EAST
- 19- UNDERCITY EAST
- 20- CITY WALLS NORTH
- 21- ABANDONED MINES B2: usando a IRON KEY
- 22- UNDERCITY WEST
- 23- LIMESTONE QUARRY
- 24- UNDERCITY EAST
- 25- LIMESTONE QUARRY
- 26- TEMPLE OF KILTIA
- 27- LIMESTONE QUARRY
- 28- TEMPLE OF KILTIA
- 29- TOWN CENTER EAST
- 30- IRON MAIDEN B1
- 31- USANDO A CHEST KEY E OUTRAS CHAVES
 - 31': CITY WALLS EAST
 - 31'': UNDERCITY WEST
 - 31''': TOWN CENTER EAST
- 32- GREAT CATEDRAL
 - B1, L1, L2, L3 e L4

B) SEGUNDA JOGADA

- 1- TOWN CENTER WEST
- 2- UNDERCITY WEST
- 3- ESCAPEWAY
- 4- UNDERCITY WEST
- 5- LIMESTONE QUARRY
- 6- FORGOTTEN PATHWAY
- 7- TOWN CENTER SOUTH

- 8- SNOWFLY FOREST EAST
- 9- IRON MAIDEN B1
- 10- IRON MAIDEN B2
- 11- IRON MAIDEN B3
- 12- KEEP

C) MAGIAS

- 1- WARLOCK
- 2- SHAMAN
- 3- SORCERER
- 4- ENCHANTER
- 5- TELEPORTATION

D) BREAK ARTS

- 1- DAGGER
- 2- SWORD
- 3- GREAT SWORD
- 4- AXE AND MACE
- 5- GREAT AXE
- 6- STAFF
- 7- HEAVY MACE
- 8- POLEARM
- 9- CROSSBOWS
- 10- SEM ARMA (mãos vazias)

E) BATTLE ABILITIES

F) ARMADILHAS

H) TÍTULOS e RANK

A) O JOGO:

1- INTRODUÇÃO:

Ao começar o jogo aparecerá algumas cenas: um homem é morto em um castelo, e o assassino (GULDENSTERN) pergunta para o soldado do lado onde está SYDNEY, e este diz que não sabe. Depois GULDENSTERN (que é o comandante dos soldados que estão a procura de SYDNEY) diz para os soldados se separarem em dois grupos e fica se perguntando por SYDNEY. Após essa cena aparece o herói (ASHLEY) que invade o castelo e fica escondido ouvindo a conversa de uns soldados, mas deixa uma caixa cair e é descoberto, e é agora que ocorre a primeira batalha, somente ataque, sem segredos. Após a batalha ASHLEY escuta conversas de novo e se esconde dos soldados que saem da sala. Depois aparece dois homens conversando (o loiro é SYDNEY e o outro seu comparça HARDIN). Quando SYDNEY fica sozinho ASHLEY o ameaça com uma besta, mas SYDNEY tenta reagir e leva uma flechada, mas não sei como, ainda consegue lutar e retira a flecha de seu peito, envoca um dragão e foge pela janela. Agora você terá que enfrentar o dragão, apenas chegue perto e ataque o pescoço (neck) dele (sempre em uma batalha veja em qual parte do corpo o dano é maior), com umas duas ou três espadadas o dragão morre. Então começa uma conversa e após esta, uma mulher ao lado de homens mortos que se encontra com ASHLEY um pouco depois e conversam. Após conversarem ASHLEY segue para a primeira dungeon (Wine Cellar) e a mulher (MERLOSE) ao subir a escada dá de cara com SYDNEY...

2- WINE CELLAR:

Você começa na sala "Entrance to Darkness" (usarei o nome para melhor localização) que não há nada para fazer.

Seguindo para a próxima sala "Worker's Breakroom" você encontrará um baú [contém: Tovarisch (arma), Buckler (escudo), Leather Glove (armor), 5x Vera Bulb (item que diminui o RISK em 50 pontos) e 5x Cure Bulb (item que recupera 100 hp)], aperte X próximo do baú para abri-lo e o botão QUADRADO para pegar todos os itens, CÍRCULO para pegar apenas um item de cada vez ou X para não pegar nada. No meio da sala está o primeiro SAVE POINT do jogo (para salvar acesse o menu e depois DATA). Após pegar o item equipe o Buckler e o Leather Glove e siga para a próxima sala.

"Hall of Struggle"- ao entrar mate o morcego, apenas com um golpe, suba na caixa e siga para a próxima sala.

"Smokebarrel Stair"- entrando ocorrerá uma cena de um homem tentando abrir uma porta e não conseguindo, dizendo que precisa de um GRIMOIRE (Chamomile Sigil) para abri-la. Após a cena siga pelo mesmo caminho que os homens, mas lembre-se desse lugar, pois terá que voltar mais tarde.

"Wine Guild Hall"- ocorre uma cena em que os homens da sala anterior conversam, após isto você terá que enfrentá-los, apenas use ataques comuns na HEAD. Após matá-los guarde a arma, apertando o botão X para abaixar mais rápido o RISK e vá até o container, que serve para guardar itens e salvar, e deixe (store) a arma Tovarisch e o armor bandage, salve o jogo após isso. Suba na plataforma verde e siga até a porta do outro lado da sala.

"Wine Magnate's Chambers"- Há um tremor ao entrar. Mate o cachorro e o morcego e siga até a porta de saída, mas cuidado com a trap (armadilha) que está na frente da porta.

"Fine Vintage Vault"- antes de entrar aparece uma cena em que GUIDENSTERN manda dois soldados em sua (você) direção. Mate o soldado com ataques nos braços e destrua uma das caixas de madeira, pegue a que está em cima e coloque encostada na parede de modo que você possa alcançar a plataforma. Do outro lado mate o soldado e saia.

"Chamber of Fear"- após entrar ocorre um grande tremor que faz desmoronar algumas paredes. Mate os dois morcegos e siga até a porta ao lado, onde há um cachorro, que você já sabe o que fazer.

"The Reckoning Room"- ao entrar a porta será trancada e você terá que matar os dois cachorros e o morcego para que ela abra novamente. Abra o baú no canto da sala [contém: Seventh Heaven (arma), Reinforced Glove, 3x Vera Root (abaixa 25 RISK) e 3x Cure Root (recupera 50 Hp)]. Equipe o armor que acabou de pegar, volte para a sala anterior e siga para a outra porta.

"A Laborer's Thirst"- mate o cão e o morcego. Suba na plataforma mais ao alto e pegue a caixa de cima, jogue-a para o outro lado e depois a coloque rente a parede para poder alcançar a porta.

"The Rich Drown in Wine"- mate o cão eo morcego. Destrua uma caixa de madeira e agarre a outra, carregue-a até a plataforma que tem uma alavanca, suba nela acione a alavanca. Entre rápido pela porta que abriu, pois ela fecha em 3 segundos.

"Room of Rotten Grapes"- após a cena mate os dois morcegos. Destua uma das 3

caixas e leve uma outra até a plataforma para poder chegar até a porta. (para não precisar fazer o puzzle novamente entre no menu, depois no option e em seguida no puzzle mode, coloque em OFF se você não quiser fazer os puzzles novamente)

"Blackmarket of Wines"- há um save point e um baú [contém: Cure Potion (recupera todo o Hp) e 5x Cure Bulb (recupera 100 Hp)]. Salve o jogo e vá até a próxima sala.

"The Gallows"- ao entrar você encontrará o primeiro chefe do jogo (Minotaur), acerte-o na cabeça e tirando uns 300 Hp você o mata. Aperte o botão CÍRCULO para parar a roleta e ganhar um bônus e pegue todos os itens: Chamomile Sigil, Grimoire Guerir (contém a magia HEAL) e Grimoire Debile (contém) a magia degenerate). Vá até o fundo da sala e abra o baú [contém: Pelta Shield (escudo), 3x Vera Bulb e 15x Yggdrasil's Tears (cura Paralysis)]. Equipe o escudo que acabou de pegar. Ao tentar sair Sydney aparecerá aplaudindo e depois aparece a cena do piquenique novamente (esta cena aparecerá várias vezes no jogo, mas com uma diferença em cada aparição), após a cena Sydey mostra a Asley que sequestrou MERLOSE e vai embora. Saia da sala e vá em direção a sala que tinha a porta fechada, entre no map e aperte R1 ou L1 para mudaras salas e ver onde tem um cadeado com uma chave e escrito UNLOCKABLE, para melhor localização. No caminho use o item que faz surgir a magia CURE e o que faz surgir a magia DEGENERATE. Também pode-se treinar no boneco para aumentar a afinidade da arma no quesito HUMAN e selecionar BATTLE ABILITIES no MENU, primeiro entre em CHAIN ABILITIES e coloque as habilidades que você tem nos botões que quiser, eu coloquei o Heavy Shot no CÍRCULO para ir acostumando, pois essa habilidade é usada até o final. Depois selecione os DEFENSE ABILITIES do modo que quiser.

"Somkebarrel Stair"- chegue até a porta e destranque-a apertando X, siga para a próxima sala.

"Room of Cheap Red Wine"- ao entrar um homem vai se transformar em zumbi (UNDEAD), mate-o com ataques no braço ou na cabeça, ao matar pague o item que você ganha, uma RAPIER (arma), a equipe e siga para a próxima sala.

"Room of Cheap White Wine"- mate os três zumbis, utilize o degenerate se quiser para ficar mais fácil e os mate de cima da plataforma, use CHAIN COMBOS, como o Hevy Shot e o Gain Life, você tem que alterná-los para fazer o combo, não pode ficar fazendo somente um. Siga para a próxima sala

"The Greedy One's Den"- mate os dois cachorros e siga em frente.

"The Hero's Winehall"- aqui você enfrentará um chefe (Dullahan), da categoria EVIL. Para uma luta mais rápida e eficiente, aperte L2 na hora da luta para poder selecionar o que quer fazer, não precisando de apertar o botão TRIÂNGULO para acessar o menu; na batalha deixe-o precionado enquanto desfere o golpe, não dando tempo para o adversário. De começo use um DEGENERATE no chefe, para ele ficar mais fraco, e ataque seu ABDOMEN (a porcentagem de acerto é menor, mas provoca um dano maior) com CHAIN COMBOS e quando ele atacar use o REFLECT DAMAGE quando aparecer um ! em cima de você. Tirando uns 200 Hp você o mata. Pegue os itens que ele deixa: Elixir of Queens (aumenta o Hp), Elixir of Mages (aumenta o Mp) e Grimoire Lux (contém a magia warlock Spirit Surge. Vá até o baú no canto da sala e pegue o seu conteúdo [contém: Rust Nail, Braveheart (GEM) e 3x Cure Bulb]. Use os elixires e siga em frente.

3- CATACOMBS:

"Hall of Sworn Revenge"- Nesta sala há um container e um save point. Deixe a Rust Nail, Fandango, Buckler e Bandage no container se quiser, ou descarte-os, pois não serão mais úteis. Salve o jogo e siga em frente.

"The Last Blessing"- mate o morcego e o cão, ao matá-los você pode ganhar o primeiro BREAK ART, se já não tiver ganhado antes (pois você pode ter matado mais adversários que eu), esse BREAK ART é o Rending Gale, que ao utilizá-lo você perde 25 Hp. Utilize o item que contém a magia Spirit Surge para poder acessá-la. Ao ganhar um novo CHAIN, escolha o Gain Magic ou qualquer um de defesa. Siga em frente.

"The Weeping Corridor"- mate o cão e o esqueleto e siga em frente, mas cuidado com a TRAP logo na saída.

"Persecution Hall"- mate o morcego e os dois esqueletos. Quebre uma das três caixas que estão no canto da sala e pegue uma, carregue-a até o outro lado, onde tem uma porta mais ao alto: deixe a caixa na plataforma mais baixa e depois pegue-a e leve até embaixo da porta. Entre por esse caminho ao alto.

"Rodent-Ridden Chamber"- mate o esqueleto. Pegue uma das caixas e coloque em cima da outra, suba e pegue a caixa de cima e coloque-a rente a parede, para poder subir e abrir o baú [contém: Pink Squirrel e Cross Guard (partes de armas), Cuirass (armor), Long Boots (armor), Locus (GEM), 3x Mana Root (recupera 25 Mp) e 3x Cure Bulb]. Equipe-se com a Cuirass e o Long Boots. Volte para a sala anterior e entre pela outra porta (a que você ainda não entrou).

"Shrine to the Martyrs"- mate o cão e o esqueleto. Entre pela porta que não está emperrada, pois ASHLEY diz que só um terremoto a abriria.

"The Lamenting Mother"- ao chegar no meio da sala vai aparecer um fantasma, e você terá que matá-lo em 1 minuto. Prete atenção onde ele aparece e tirando uns 80 Hp ele morre, e matando você ganha os itens: 3x Cure Bulb e Elixir of Kings (aumenta a força-STR). Use o elixir. Abra o baú no fundo da tela [contém: Shandy Gaff (arma), Knuckles (armor) e Elixir of Queens (aumenta Hp)]. Use esse Elixir e equipe o Knuckles. Volte para a sala anterior e entre pela porta que estava emperrada.

"Hall of Dying Hope"- mate os dois zumbis, acertando o BODY (nesse ponto eu ganhei o 2o. Chain, e eu escolhi o Defence: FIREPROOF. Leve a caixa com borda de ferro até a parede que tem uma porta em cima e pegue a outra caixa e coloque por cima da primeira e suba para a outra sala.

"Bandits' Hideout"- mate o fantasma, o cão e o morcego. Destrua a caixa ao lado da pedra, e a empurre até a parede e suba, então empurre a caixa para a frente do baú e o abra [contém: Soul Kiss (arma), Targe (escudo), Knuckles (armas), Bear Mask (armas), Hearalis (gem), 3x Spirit Orison (cura Numbness) e 3x Eye of Argon (faz com que você veja as armadilhas da sala)]. Equipe o Targe, o Knuckles e o Bear Mask. Volte para a sala anterior e entre pela porta que ainda não entrou.

"The Bloody Hallway"- pegue as caixas e coloque uma do lado da outra, a terceira coloque em cima

de uma das primeiras, então pegue a de cima e coloque-a na plataforma mais alta e depois jogue-a em cima da pedra. Então empurre a pedra de cima sobre as caixas empilhadas até ela cair ao lado da outra pedra. Retire a caixa de madeira de cima da pedra e depois empurre a pedra encostada na parede para um dos lados e empurre a outra até a parede que está a porta. Finalizando, coloque a caixa de madeira em cima da pedra e suba até a porta.

"Faith Overcame Fear"- mate os dois zumbis e siga para a próxima sala.

"The Withered Spring"- mate os dois zumbis e salve o jogo, entre pela porta a esquerda da que você entrou.

"Workshop"- aqui você pode combinar suas armas, como em todos os outros do jogo, salvar e guardar itens no container, mas dá para terminar o jogo sem fazer nenhuma combinação. Volte e entre pela outra porta.

"Repent, O ye Sinners"- mate o morcego e o zumbi e entre na porta a frente, você voltará por um lugar que já foi (há apenas uma porta a ser destrancada, destranque-a), então volte e entre pela outra porta

"The Reaper's Victims"- mate o morcego e o zumbi e volte para a sala que você destrancou a porta e entre pela porta que você ainda não entrou.

"Hallway of Heroes"- mate o zumbi e siga em frente.

"The Beast's Domain" - ao entrar a porta será trancada e você terá que enfrentar dois lizardmans, utilize o DEGENERATE se necessário e acerte o LEFT ARM, um dos inimigos dá os itens: Glaive (arma), Knuckles (armor), Grimoire Antidote (contém a magia ANTIDOTE, que cura poison) e um Elixir of Queens e o outro das os itens: Spear (arma), Cuirass (armor) e LILY SIGIL. Equipe o novo Knuckles que você pegou, que é mais resistente do que o que você tem, pois é de IRON, e o seu é de BRONZE. Volte para a sala ao lado do Workshop, onde tem uma porta trancada com a SIGIL que acaba de pegar. Quando conseguir novos CHAINS, alterne entre ataque e defesa a escolha. Antes de entrar pela porta que vai abrir, salve o jogo. Ao entrar aparecerá uma cena com Sydney, seu capanga e MERLOSE.

4- SANCTUM:

"Prisoners' Niche"- mate os dois morcegos. Quebre uma caixa de bordas de ferro e una as outras para que fique 3 caixas efilaeradas. Coloque as caixas de madeira em cima de duas das caixas de bordas de ferro, de modo que fique uma colada na outra. Pegue uma delas e coloque em cima da outra e suba. siga para a próxima sala.

"Corridor of the Clerics"- mate os dois esqueletos e siga pela porta a frente da que você entrou.

"Priests' Confinement"- mate os cinco morcegos e suba até a porta mais ao alto, com ajuda da estante.

"Alchemists' Laboratory"- mate os esqueletos e a gosma (ou meleca, sei lá!), ao matar a esqueleto pode-se ganhar o Chain Coif (armor), se conseguir equipe-o. Suba na estante e pule para onde tem um baú [contém: Boson Cleaver (arma), Dragonite (gem) e Grimoire Halte (contém a magia FIXATE, que paralisa as plataformas verdes andantes)]. Destranque a porta e siga em

frente.

"The Academia Corridor"- mate os dois esqueletos e siga pela porta a esquerda da que você veio.

"Shrine of the Martyrs"- mate o cão e o esqueleto. Siga pela porta a frente.

"Hallowed Hope"- mate a gosma e o morcego e siga em frente.

"Hall of Sacrilege"- esteja com o RISK e o Hp completo pois você vai enfrentar um chefe (Golem).

No chefe use DEGENERATE, a magia Spirit Surge (Warlock) e use reflect damage em seus ataques.

Se o seu Mp acabar use o Chain Gain Magic nos seus combos para roubar o Mp do chefe.

Tirando 242 HP o chefe morre e deixa os itens: Cure Bulb, Elixir of Dreagons e Grimoire Ameliorer (contém a magia prostasia, que aumenta a força de seu equipamento). Se ganhar novo Chain selecione o defense REFLECT MAGIC, que será muito útil. Volte para a sala The Academia Corridor e entre pela porta que ainda não entrou.

"Theology Classroom"- mate o fantasma e o esqueleto e saia. Volte para a sala Corridor of the Clerics e entre pela porta que ainda não entrou.

"Advent Ground"- mate o esqueleto e o Lizardman, use Prostasia e Degenerate se necessário.

"Passage of the Refugees"- mate o morcego e a gosma, se ela te envenenar use a magia Antidote.

Destrua o caixote de bordas de ferro que está em cima da caixa de madeira, pegue esta e coloque rente a parede para poder continuar. Suba na plataforma verde e mate o lizardman do outro lado. Siga em frente.

"Advent Ground"- você sairá do outro lado dessa sala, que tem em Save Point e um Container. Salve e siga para a próxima sala.

"The Cleansing Chantry"- você enfrentará um chefe, um dragão (tem 479 HP). De começo chegue perto dele, nunca fique longe e use a magia Prostasia. Acerte sua cabeça com golpes normais ou Break Arts. Quando ele atacar use Reflect Damage, principalmente no Tail Atack. Após matá-lo você ganhará os itens: 3x Cure Bulb, Elixir of Sages e Grimoire analyze (contém a magia ANALYSE). Siga em frente.

"Stairway to the Light"- apenas atravesse para chegar ao fim dessa dungeon.

5- TOWN CENTER WEST:

"Rue Vermillion"- antes de começar a jogar aparece uma cena de uns soldados conversando.

Após a cena você aparecerá em uma rua com um save point, uma porta trancada com a CRINSON KEY e duas portas para prosseguir, vá pela porta em frente a porta trancada.

"The Rene Coastroad"- entre na primeira porta a sua frente.

"Workshop"- pode-se salvar ou reparar suas armas entrando no menu ITEMS e então em SETUP e em seguida em REPAIR. Aquipode-se também combinar armas e renomear seus itens. Se estiver com o inventário cheio entre em DISASSEMBLE para partir suas armas, ou então pode descartá-las entrando no menu das armas e dar dois cliks e escolher DISCARD, mas o primeiro modo é melhor pois as armas poderão ter GEMS, que você não descartará; então entre no menu das partes das armas que você repartiu e descarte-as. Volte para a rua anterior e siga pela porta que você ainda não foi.

Antes de chegar até a porta vá para o canto perto do rio, pois lá há uma TRAP que recupera todo seu Hp e RISK.

"Rue Mal Falldé"- nesta rua há vários soldados impedindo sua passagem, então volte até a Rue Vermillion e entre na porta que você ainda não entrou, mas antes salve o jogo.

"Tircolas Flow"- ao entrar nesse room aparece uma cena de um homem matando outro e depois aparece Guildenstern e sua namorada (que por sinal tem uma tatuagem no peito!!!), que conversam sobre a morte. Após a cena você enfrentará três soldados, use PROSTASIA em você e DEGENERATE nos enlatados; acerte o que tem um machado (BEJART- tem 188 HP) primeiro pois ele é o mais fraco, mire em suas pernas. Pode-se usar Break Arts ou Chain Combos. Ao matar o cara do machado você ganha os itens: Guisarme(B)- arma e 3x Cure Root. Para matar o cara da espada (SARJIK- tem 178 HP) é mais aconselhável usar BREAK ARTS em sua cabeça (HEAD) e ficar usando a magia HEAL para se recuperar, mas para isso esteja com zero de RISK, pois a porcentagem de acerto na cabeça é pequena, mas é onde tira mais Hp. Depois de um pouco de trabalho você ganhará os itens: Rapier(I) e 3x Mana Root. Agora é a hora do soldado loiro (DUANE tem +ou- 260 HP) , use CHAIN COMBOS como Heavy Shot e Gain Magic, pois você deve estar com pouco Mp; quando ele te envenenar use a magia ANTIDOTE ou o item Faerie Chortle. Se ele usar a magia Explosion use o Reflect Magic, pois essa magia tira bastante Hp. Quando ele começar a atacar com ataques físicos use o BREAK ART Rending Gale, pois ele estará mais fraco, acerte as pernas, você arrancará dele em média uns 30 Hp. Após essa paquena maratona você ganhará os itens: Magnólia Frau(S)- arma, Wizard Robe(L)- armor, CRIMSON KEY, Grimoire Demolir (contém a magia EXPLOSION) e Grimoire Clef (contém a magia UNLOCK, que serve para abrir baús). Após pegar os itens Guildenstern aparece e encara ASHLEY. Equipe-se com a RAPIER(I) e entre no SETUP no menu dos ITEMS e coloque em ATTACH GEMS, escolha a Rapier(I) e coloque a gem BRAVEHEART que aumenta a porcentagem de acerto do ataque. Volte até a Rue Vermillion passando por onde estavam aqueles soldados bloqueando a passagem e conseqüentemente naquela TRAP que recupera seu Hp e RISK.

"Vermillion Rue"- salve o jogo e use a GRIMSON KEY na porta trancada.

6- CITY WALLS WEST:

"Students of Death"- não há nada, apenas siga pela porta ao lado

"The Gabled Hall"- ao entrar a porta será trancada e você terá que matar dois zumbis, no primeiro acerte seus pés e no segundo use magias para aumentar seus atributos e abaixar os mesmos dele se quiser (PROSTASIA e DEGENERATE), acerte seus braços. Após matá-los a porta ficará destrancada, siga para a próxima sala.

"Where the Master Fell"- siga para a próxima porta. Ao sair da sala um homem misterioso aparece e vê ASHLEY saindo. (este homem aparecerá mais vezes!!!)

7- ABANDONED MINES B1:

"Dreamer's Entrance"- mate os três morcegos (sempre esteja com equipamentos mais fortes- PROSTASIA) e siga para a próxima porta.

"The Crossing"- mate o cachorro e salve o jogo. siga pela porta a esquerda da que você entrou.

"Conflict and Accord"- mate o cão e o pequeno goblin, acerte seu BODY. Siga para a próxima sala.

"The End of the Line"- ao entrar a porta ficará trancada, mate os dois goblins (usando os CHAIN HEAVY SHOT e TEMPER no seu braço ou BREAK ARTS em sua cabeça) e o morcego. Siga para a sala da frente.

"The Earthquake's Mark"- mate os três morcegos e siga pela porta que não está trancada, cuidado com a TRAP que está norumo da porta e perto dela.

"Coal Mine Storage"- mate os três goblins, use DEGENERATE no de helm vermelho porque ele é mais forte. Neste ponto eu ganhei meu 2o. BREAK ART, o VILE SCAR, se você ainda não o ganhou, que eu acho meio difícil, apenas mate mais alguns inimigos e que ganhará. Vá abrir o baú e você cairá numa TRAP que causa POISON [o baú contém: Ring Sleeve(B)- armor, Chain Coif(B)- armor, Undine Jasper (gem) e FERN SIGIL]. Se seu inventário estiver cheio, selecione o item que não pode ser pego e entre em ORGANIZE INVENTORY, selecione os itens que não estão equipados e selecione DISCARD para descartá-los. Equipe o Ring Sleeve(B) no lugar do Knuckles(B) e saia da sala e volte para a sala The Crossing.

"The Crossing"- salve o jogo e siga para a porta a frente da que você acabou de sair.

"Miner's Resting Hall"- mate os dois goblins e o "baú vivo". Abra o baú com a magia UNLOCK (Sorcerer) [contém: Stinger(B)- arma, Quad Shild(B)- escudo, Ring Mail(B)- armor, Ring Leggings(B)- armor, White Quenn (gem), Grimoire Visible (contém a magia EUREKA, que mostra todas as armadilhas da sala e 5x Cure Bulb]. Equipe o Quad Shield(B), o Ring Mail(B) e o Ring Leggings(B). Saia da sala. Volte para o The crossing e siga pela porta que ainda não foi aberta.

"The Suicide King"- mate os dois goblins e o morcego. Quando ganhar novos CHAINS escolha somente os de ataque, principalmente os que causam Paralysis e Silent. Siga em frente.

"The Battle's Beginninig"- você encontrará um chefe (WYVERN- tem 339 HP). De começo vá para o ATTACH GEMS e coloque a gem DRAGONITE em sua arma, pois ela aumenta a afinidade por dragões; depois disto use um Prostasia. Fique sempre perto do chefe, para ele não usar magias, FAÇA ISSO CONTRA TODOS DRAGÕES CHEFES, e use um DEGENERATE nele. Ataque sua HEAD ou arrisque usar o novo BREAK ART, VILE SACAR, que tira um bom Hp mas é muito difícil acertar. Depois de vários "MISS" você o mata e pega os itens: Hyacinth Sigil, Cure Tonic e Grimoire Ignifuge (contém a magia PYRO GUARD, que aumenta força do equipamento contra o FOGO). Deixe seu Mp recuperar (não esqueça de retirar as armas) e siga para a porta a frente. Volte a gem Braveheart para sua arma.

"What Lies Ahead?"- mate os dois goblins, usando Degenerate no de cabeça vermelha. Siga para a porta a frente.

"The Fruits of Friendship"- suba na plataforma verde e siga até as caixas. Destrua uma das caixas de madeira e empurre a que sobrou para o lado do buraco, então empurre-a até a parede para poder alcançar a porta. Destramque a porta siga adiante.

"The Earthquake's Mask"- essa sala já é conhecida, mate os três morcegos e empurre a pedra até

a parede para poder prosseguir, abrindo a porta com a Hyacinth Sigil e seguindo em frente.

"The Passion of Lovers"- ao entrar uma porta será aberta em algum lugar e você terá 15 segundos para achar o tal lugar. Siga correndo para a próxima sala.

"The Hall of Hope"- mate o cão e prossiga até a próxima sala antes do tempo acabar.

"The Dark Tunnel"- mate os três goblins do mesmo modo que os anteriormente. Salve o jogo e siga pela porta do lado esquerdo da que você entrou.

"Everwant Passage"- mate o goblin e o "baú vivo" (Mimic). A porta a frente está trancada com a SILVER KEY, que você ganhará mais para o final do jogo, ou melhor, bem mais para o final. Volte para a sala anterior.

"The Dark Tunnel"- salve e siga pela porta a esquerda da que você acaba de sair.

"Rust in Peace"- mate os dois goblins e o mimic e abra o baú com a magica UNLOCK [contém: Chain Sleeve(B)- armor, Salamander Ring, Manabreaker (gem), Elixir of Sages e Grimoire Undine (contém a magia Frost Fusion, que faz com que a arma fique forte contra fogo.]. Equipe o Chain Sleeve no lugar do Ring Sleeve.

"The Smeltry"- você enfrentará um chefe fantasma de fogo (FIRE ELEMENTAL). Use um DEGENERATE nele e a magia Enchanter: Frost Fusion em você. Quando o chefe soltar suas magias tente dar um Reflect Magic nelas. Para matá-lo fique usando o BREAK ART: VILE SCAR e recuperando seu Hp com a magia HEAL. Após retirar 319 Hp o chefe morre e você ganha os itens: Grimoire Flame (contém a magia FLAME SPHERE), Elixir of Queens e Mana Tonic. Recupe seu Mp e siga em frente.

"Clash of Hyaenas"- pule e agarre na plataforma e vá para o outro lado. Destrua 3 caixas e leve a que sobrou até a parede para poder prosseguir.

"Greed Knows No Bounds"- mate os 3 globins, se algum usar o STUN CLOUD em você, use o item Yggdrasil's Tears para se recuperar da paralização. Neste ponto ganhei um novo CHAIN, ao você ganhar, escolha o CHAIN ABILITIE: CRIMSON PAIN, que é um dos melhores do jogo. Fique com este, o Heavy Shot e Gain Magic ou Gain Life dependendo da situação. Siga para a próxima sala.

"Live Long and Prosper"- ao entrar ocorre um pequeno tremor, mas não há nada o que fazer, apenas siga em frente e use a FERN SIGIL.

"Pray to the Mineral Gods"- mate os 3 morcegos e siga em frente.

"Traitor's Parting"- nesta sala você enfrentará um chefe: OGRE. De começo use PROSTASIA em você e depois DEGENERATE no chefe. Use o BREAK ART: RENDING GALE na cabeça do chefe, pois os Chain Combos ele defende todos, só use o Gain Magic, se estiver precisando de Mp. Após retirar uns 539 Hp o chefe morre e você ganha os itens: 3x Cure Bulb, Elixir of Kings e Grimoire Rempart (contém a magia TERRA GUARD, que aumenta a afinidade da armadura contra ataques baseados em Earth. Ao tentar sair da sala aparece uma cena com SYDNEY, seu comparça HARDIN e MERLOSE. Saindo, aquele homem misterioso aparece atrás de ASHLEY.

"Escapeway"- apenas siga até a próxima porta, a última dessa dungeon.

8- TOWN CENTER WEST:

"Rue Bouquet"- salve o jogo e siga pela porta ao lado do save point.

"Glacialdra Kirk Ruins"- entre pela porta a esquerda de onde você chega.

"Villeport Way"- ao entrar você vê Sydney, e após isso ocorre uma cena entre Guildenstern e sua namorada (Samantha), que Sydney também participa após um pequeno bate-papo entre o casal. Todas as portas nessa sala estão trancadas, então volte para a sala anterior.

"Glacialdra Kirk Ruins"- mate os dois soldados, no primeiro use magias se necessário, no segundo você pode ganhar os itens: Targe(W)- escudo, Chain Mail(B)- armor e Ring Leggings(I)- armor. Equipe o Ring Leggings(I). Suba na parede quase na saída desta sala para chegar em uma porta.

"Dinas Walk"- pule o buraco e saia pela porta.

"Villeport Way"- mate o soldado e saia pela porta de ferro.

9- UNDERCITY WEST:

"The Bread Peddler's Way"- apenas siga para a porta a frente.

"Way of the Mother Lode"- mate os dois zumbis (que é quase só o que tem nessa dungeon) usando Prostasia e Degenerate para ficar mais rápido. (Sempre que for atacar um inimigo e perceber que seu golpe não será muito eficiente, use essas magias). Siga pela porta a frente da que você chegou nessa sala.

"Sewer of Ravenous Rats"- mate os dois esqueletos e o zumbi. A porta a frente está trancada com a SILVER KEY, então volte para a sala anterior e entre pela porta que ainda não foi.

"Underdark Fishmarket"- você enfrentará um chefe crustáceo (Giant Crab), fique perto dele e use Degenerate para começar. Use Prostasia e ataque-o com o Break Art RENDING GALE ou CHAIN COMBOS, acertando em sua boca (MOUTH). Após retirar uns 417 Hp ele morre e você ganha os itens: 3x Cure Bulb, Elixir of Queens e Grimoire Sylphe (contém a magia LUFT FUSION, que aumenta a afinidade da arma em relação ao ar). Siga pela porta a frente.

"The Sunless Way"- nesta sala há um Save Point e quatro portas, sendo que uma está trancada com a IRON KEY. Salve e siga pela porta a esquerda de onde você entrou na sala.

"Hall of Poverty"- mate os 3 zumbis. Siga pela porta ao lado, a que não está trancada.

"The Washing-Woman's Way"- mate os 3 zumbis, ao matá-los você pode conseguir os itens Chain Mail(B)- armor e Bone Helm(B)- armor, equipe-os (se não tiver, apenas mate mais alguns zumbis que ganhará). A porta a frente está trancada com a SILVER KEY, então volte até o THE SUNLESS WAY.

"The Sunless Way"- salve por precaução e siga pela porta a frente, a que você ainda não foi.

"Remembering Days of Yore"- mate os 3 zumbis (isso está ficando muito repetitivo, mas que eu posso fazer!!!). Siga pela porta ao lado, pois a outra está trancada com a IRON KEY.

"Where the Hunter Climbed"- apenas chegue até a próxima porta.

10- SNOWFLY FOREST:

"The Faerie Circle"- ao entrar ocorre uma cena entre SAMANTHA, uma mulher morena (NEESA) e GULDENSTERN. Após essa cena aquele homem misterioso (ROSENCRANTZ) aparece e lhe diz que também é um RISKBREAKER como você. Salve o jogo e prepare-se para uma das partes mais chatas desse grande jogo. Siga rumo a floresta. Ao entrar ROSENCRANTZ conversa com GRISSON que também entra na floresta.

"The Hunt Begins"- apenas siga em frente. (Vou tentar fazer o caminho mais curto, não completando o mapa, se quiser completá-lo colocarei o mapa para você pesquisar).

"Which Way Home"- este lugar é como um X, como um cruzamento de duas ruas, quando disser para seguir em frente, siga para a entrada que está no rumo do lugar em que você entra na mesma. Mate os dois esquilos (BASILISK) e siga em frente.

"The Birds and the Bees"- mate o basilisk e siga a frente.

"Traces of the Beast"- mate os dois basilisks e siga a direita de onde você entra na sala.

"Fluttering Hope"- mate os dois basilisks e siga a esquerda, mas antes de entrar recupere-se.

"Return to the Land"- você enfrentará um chefe: Earth Dragon. No começo, antes de mais nada, vá correndo ao encontro dele, para ele não usar uma magia em você, que por sinal, é bem poderosa. Equipe a GEM DRAGONITE em sua arma e use a magia enchanter: LUFT FUSION. Use o BREAK ART RENDING GALE em sua cabeça ou CHAIN COMBOS na mesma. Quando ele atacar use REFLECT DAMAGE. Não deixe seu Hp muito baixo, pois o TAIL ATACK do chefe pode tirar até 120 Hp. Se seu RISK estiver acima de 25, use o item VERA ROOT. Depois de tirar 508 Hp o chefe morre e lhe dá os itens: BRONZE KEY, Grimoire Parebrise (contém a magia AERO GUARD, que aumenta a afinidade da armadura em relação ao AR) e Vera Potion. Após pegar os itens ocorre um terremoto e o vento muda de direção e GRISSON que está a procura de seus soldados também percebe isso. Olhe para o mapa e siga em frente.

"The Spirit Trees"- apenas atravesse até a próxima entrada. (você deve ter percebido que esta floresta é louca, você sai de um lugar e aparece em outro totalmente sem nexos)

"The Giving Trees"- mate os dois pássaro (ICHTHIOUS) usando magias para aumentar seu estatus, use o BREAK ART: VILE SCAR se coisa estiver dura!!!, tirando 100 Hp ele morre. Siga para a direita.

"They Also Feed"- siga para a esquerda

"The Yellow Woods"- mate o esquilo e o pássaro e siga para a esquerda.

"Where Soft Rains Fell"- você enfrentará o fire elemental, use o FROST FUSION e DEGENERATE. Acerte-o com o BREAK ART: VILE SCAR. Siga em frente.

"Forest River"- nesta sala há um esquilo e os soldados que GRISSON estava procurando (só que agora eles são zumbis), mate-os. Salve o jogo no Save Point e use o container se quiser. Antes do rio há uma entrada, não entre por ela, pois você voltará tudo. Ao matar os zumbis você pode ganhar os itens: Chain Sleeve(I), Ring Leggings(H) e Tower Shild(H), equipe-os. Atravesse o rio e abra o baú [contém: Knuckle Guard (pedaço de arma), Circle Shild(H), Chain Mail(I), Sylphid Ring, Nightkiller (GEM), 3x Acolyte's Nostrum (recupera

100 Hp e 100 Mp) e Grimoire Agilite (contém a magia INVIGORATE, que aumenta a agilidade], equipe a Chain Mail(I) e o Sylphid Ring. Também já deixe equipado em sua arma o GEM HAERALIS. Siga pela passagem atrás do baú.

"Lamenting to the Moon"- mate os dois esquilos e siga pela oassagem a frente (a do rumo da que vovê chegou a esta sala).

"Running with the Wolves"- mate o FIRE ELEMENTAL do mesmo modo que o anterior e siga para a direita

"You Are the Prey"- mate os dois pássaros e siga para a esquerda

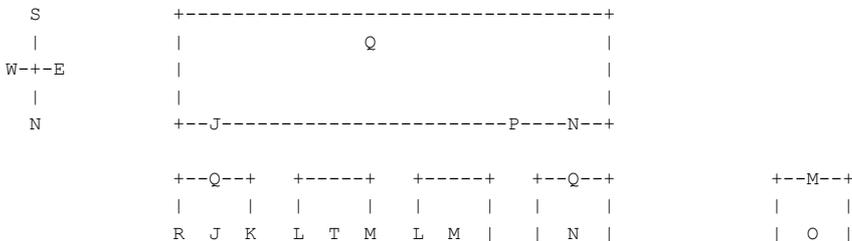
"The Secret Path"- mate o pássaro e o esquilo e siga em frente, mas recupere-se antes disso.

"Hewn from Nature"- ocorre uma cena com SYDNEY e GRISSON e você chega lá depois para agitar!!, após se recuperar GRISSON envoca um SAMURAI NEGRO (DARK CRUSADER). Então você terá que lutar contra os dois, só que SYDNEY o ajudará nessa luta. Se SYDNEY não usou, use PROSTASIA em você, e também INVIGORATE. Use DEGENERATE no SAMURAI e parta para cima deGRISSEON primeiro, acertando CHAIN COMBOS nas suas pernas (maior chance de acerto). Se seu RISK ficar alto use itens para abaixá-lo, pois se estiver com o RISK muito alto as magias de GRISSON tirarão muito Hp. Retirando uns 280 Hp, ele morre e deixa os itens: Shillelagh(H)- arma, Swan Song, Grimoire Annuler (contém a magia MAGIC WARD, que tira o efeito da próxima magia desferida em você) e Grimoire Gnome (contém a magia SOIL FUSION, que aumenta a afinidade da arma em relação a TERRA). Agora parta para cima do SAMURAI, use CHAIN COMBOS ou o BREAK ART: RENDING GALE em seu ABDOMEN. Tirando 381 Hp o SAMURAI morre e deixa os itens: ANGEL WING(H), Grimoire Deteriorer (contém a magia TARNISH, que enfraquece o equipamento do inimigo e Elixir of Queens. Agore SYDNEY conversa com ASHLEY e aparece aquela cena do pique-nique. Após esta cena SYDNEY deixa ASHLEY no chão e vai embora. Agora retire a gem da RAPIER(I) usando DISASSEMBLE e equipe-se com a ANGEL WING(H), e agora você não poderá usar ESCUDOS. Vá até a plataforma e abra o baú [contém: Corpse Reviver(I)-arma, Circle Shield(B)- escudo, Demonia (GEM), 3x Vera Tonic e 3x Cure Bulb]. Agora você pode dar um fim nas outras armas, usando DISASSEMBLE para pegar as GEMS se as armas tiverem apenas deixe um atirador de flechas, que será útil mais para frente. Siga em frente.

"The Wood Gate"- salve o jogo e siga em frente.

O MAPA:

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| A- They Also Feed | N- Where Soft Rains Fell |
| B- The Birds and the Bees | O- Return to the Land |
| C- Golden Egg Way | P- The Faerie Circle |
| D- Fluttering Hope | Q- Forest River |
| E- Traces of the Beast | R- Howl of the Wolf King |
| F- The Yellow Wood | S- The Hollow Hills |
| G- The Hunt Begins | T- The Silent Hedges |
| H- Which Way Home | U- Running With the Wolves |
| I- The Wounded Boar | V- You Are the Pray |
| J- Lammenting the Moon | W- The Secret Path |
| K- The Wolves' Choice | X- Hewn From Nature |
| L- The Givin Trees | Y- Woodcutter's Run |
| M- The Spirit Trees | |



mas dentro delas há somente um extra: TIME ATTACK, em que você mata o inimigo e seu tempo é

marcado, para tentar bater o record na próxima jogada. Siga em frente.

"Urge the Boy On"- igual a sala anterior.

"A Taste of the Spoils"- igual a sala anterior.

"Wiping Blood from Blades"- igual a sala anterior.

"The Warrior's Rest"- ao entrar ASHLEY encuta um diálogo entre GULDENSTERN, SAMANTHA e logo depois de algum tempinho ROSENCRANTZ. Na porta a frente de onde está há uma porta para um workshop, vá até ele.

"Workshop"- repare suas armas, veja se não há nenhuma arma mais forte que esqueceu de equipar, coloque a GEM: HAERALIS em sua arma e salve o jogo que você terá uma surpresa! daqui a pouco. Volte para a sala anterior.

"The Warrior's Rest"- perto do Save Point há um baú que não pode ser aberto, está trancado com a CHEST KEY, que você pegará mais tarde no IRON MAIDEN B1. "Tente" sair pela porta a frente do Save Point e os caras de anteriormente aparecerão e você terá que lutar contra ROSENCRANTZ. De começo use PROSTASIA e INVIGORATE. Quando ele usar BREAK ARTS em você use o REFLECT DAMAGE, que é um meio muito eficiente, pois com isso você tira dele uns 40 Hp, dependendo do golpe. Fique recuperando seu Hp e curarando o POISON, se for envenenado pelo golpe VILE SCAR. Quando ROSENCRANTZ começar a recuperar seu Hp é sinal que está quase acabado, então ataque-o com tudo, tente fazer o CHAIN COMBO maior que puder, mais de 10 hits, pois quando chega no 8 hit mais ou menos, seu golpe começa a tirar 'muito' mais Hp, ataque sua cabeça. Não esqueça de recuperar o RISK e você acabará com ele e possivelmente ganhará o primeiro BREAK ART (SUNDER) da nova arma. Após derrotá-lo (pois ele não morre), vocês conversarão e aparecerá a cena do pique-nique novamente, mas agora é revelado que ROSENCRANTZ era seu parceiro. Após esta cena os dois conversam mais um pouco e cada um segue para seu lado. Salve e siga em frente, pela porta que tinha tentado entrar.

13- TOWN CENTER SOUTH:

"Forcas Rise"- mate os dois soldados e siga pela porta a esquerda de onde chegou a esta sala

"Valdiman Gates"- há um save e uma porta a ser destrancada. Destranque-a e volte para a sala anterior, pois esta porta o leva para um lugar já visto, o City Walls South.

"Forces Rise"- siga pela porta a frente, a que está a direita da porta que leva para o KEEP.

"Rue Aliano"- mate os 3 soldados e tente abrir a porta, ela não abrirá porque está trancada com o Mandrake Sigil. Volte para a sala anterior.

"Forces Rise"- vá para a porta que ainda não entrou, para isso suba nas casas e vá pulando até encontrá-la.

"Rue Faltes"- siga pela única porta possível.

"Rue Morgue"- mate os 2 soldados e destranque a porta com a BRONZE KEY, siga em frente.

14- ABANDONED MINES B2:

"Corridor of Chade"- apenas siga até a próxima porta.

"Revelation Shaft"- empurre a caixa com bordas de ferro para baixo, de modo que fique ao lado da pilha das outras caixas. Suba nela e destrua uma caixa de madeira; pegue a outra e leve até a beira do buraco. Pegue a outra caixa de madeira atrás do buraco e coloque em cima da primeira. Suba nelas e pule para a plataforma verde um pouco acima delas, pule para o outro lado e siga em frente.

"Gambler's Passage"- mate os dois ORCs usando a magia FROST FUSION (isso vale para todos ORCs desta dungeon). Se ganhar armas escolha DISASSEMBLE, e se ela tiver GEM, apenas pegue a GEM. Siga para a outra sala.

"The Miner's End"- você enfrentará um chefe: o AIR ELEMENTAL. Equipe a GEM: GNOME EMERALD, se a tiver (ela está em uma arma que se ganha ao matar os ORCs anteriores), use a magia Enchanter: SOIL FUSION. No chefe use DEGENERATE e ataque-o com CHAIN COMBOS (ele defenderá muitos) que ele não durará muito. Se ele usar magias tente dar um REFLECT MAGIC. Tirando 380 Hp ele morre e deixa os itens: GRIMOIRE FOUDRE (contém a magia THUNDERBURST) e Mana Bulb. Siga em frente.

"Tretzy Room"- Equipe a GEM: UNDINE JASPER. Mate as 3 gosmas chatas usando DEGENERATE e PROSTASIA para o serviço render mais. Se ficar envenenado use a magia ANTIDOTE. SALVE o jogo e vá para a próxima sala.

"Way of Lost Children"- um contador aparecerá e uma porta abrirá em algum lugar, não tenha pressa, vá com calma, pois se acabar o tempo você volta para o Tretzy Room e começa de novo. Vamos devagar para abriremos o mapa todo. Se seu tempo acabar, volte até o ponto que parou e siga o FAQ novamente, de onde parou. Mate os três ORCs, sem esquecer da magia FROST FUSION. Siga pela porta a esquerda da porta ao qual você entrou nessa sala.

"Hidden Resources"- mate os dois morcegos acertando suas cabeças e o mimic (baú falso). Tente abrir o baú e não conseguirá, pois está trancado com a CHEST KEY. Volte para a sala anterior e entre pela porta ainda não explorada.

"Desire's Passage"- mate as duas gosmas e siga em frente.

"Senses Lost"- mate os dois ORCs e vá para a sala seguinte.

"Crossing of Blood"- mate os três ORCs e siga pela porta a esquerda em relação a porta que chegou aí.

"The Fallen Bricklayer"- Siga pela porta a esquerda...(os ... significa a mesma observação feita acima: em relação a porta que chegou).

"Cry of the Beast"- acabe com os dois ORCs e siga em frente.

"The Ore of Legend"- destua os três ORCs e siga pela porta a direita...

"Suicidal Desires"- use a magia EUREKA e siga para a TRAP no canto da sala, uma que está sozinha mais ao alto, para desativar todas as outras, mate os dois morcegos e o mimic, usando DEGENERATE se necessário. Abra o baú e pegue seus itens, equipe o Barbut(S) e o Breastplate(H) e volte para a sala anterior seguindo para a porta que não foi aberta.

"Lamos to the Slaughter"- mate as duas gosmas (se tiver o BREAK ART:THUNDERWAVE use-o) e siga

em frente.

"A Wager of Noble Gold"- mate os dois ORCs e siga em frente.

"Kilroy Was Here"- mate os dois ORCs e siga em frente.

"Fool's Gold. Fool's Loss"- Deixe seu tempo acabar para começar denovo, pois ainda falta um pedaço do mapa a ser completado. Ao chegar no começo siga novamente para a sala Crossing of Blood, mas antes verifique se sua arma está com o DP baixo, para isso entre em EQUIP, WEAPON e quando sua arma estiver selacionada, olhe para o canto superior esquerdo da tela e veja; se estiver baixo selecione o CHAIN ABILITIE: TEMPER, que recupera um pouco de DP e faz sua arma mais forte, sempre que perceber que seu DP está baixo faça isso.

"Crossing of Blood"- mate os ORCs novamente e siga prla porta que ainda não foi aberta.

"The Abandoned Catspaw"- mate as três gosmas e siga em frente.

"Hall of Contemplation"- mate os três ORCs e siga pela porta a direita

"Hall of the Empty Sconce"- mate (já tá enchendo o saco este mate,mate,mate...) os dois ORCs e siga em frente (isto também já tá enchendo o saco, mas que que eu posso fazer).

"Acolyte's Burial Vault"- mate os dois morcegos e o mimic. Abra o baú [contém: Affinity(H)-arma, Framea Pole (pedaço), Circle Shield(H)- escudo, Gauntlet(H)- armor, Hellraiser (GEM) e GRIMOIRE VIE (contém a magia Surging Balm)]. Equipe o Gauntlet(H) e espere o tempo acabar pela última vez. Volte ao começo, SALVE o jogo e siga para a sala Crossing of Blood novamente, e então siga para a "Fool's Gold. Fool's Loss".

"Fool's Gold. Fool's Loss"- Se já tiver ganhado a arma KATANA (ao matar ORCs), equipe-a, pois ela tem o mesmo poder de ataque da Angel Wing e pode suportar duas GEMs. Então equipe as GEMs BRAVEHEART e a UNDINE JASPER novamente, mas não por muito tempo!. Ao entrar na sala siga pela esquerda, a porta que ainda não foi.

"Tomb of the Reborn"- você enfrentará um chefe: EARTH ELEMENTAL. Coloque a GEM: SYLPHID TOPAZ em sua arma e use a magia LUFT FUSION. Use DEGENERATE e ataque-o com CHAIN COMBOS. Se o chefe usar magias tente dar um REFLECT MAGIC. Tirando 379 Hp ele morre, isso pode ser feito com apenas um combo bem feito, e deixa o item: GRIMOIRE GAEA (contém a magia GAEA STRIKE). Siga em frente, pois o tempo não para.

"The Lunatic Veins"- mate as três gosmas e saia pela porta.

"Bandits' Hollow"- há uma porta trancada com a IRON KEY, duas são de ONE-WAY, só são abertas pelo outro lado e uma que pode ser aberta, siga por ela, mas antes SALVE e mate os dois morcegos e o lizardman. Para subir, primeiro agarre na parede ao lado, depois suba na pedra e agarre na próxima, agora você terá que destruir as caixas de madeira com uma flechada para poder prosseguir, para isso equipe algum BOW.

"Dining in Darkness"- você enfrentará um chefe: SKY DRAGON. No começo saia correndo para perto dele. Equipe-se novamente com a KATANA e coloque a GEM: DRAGONITE e a GNOME EMERALD, se a arma for a KATANA. Também use a magia SOIL FUSION. Acerte-o com CHAIN COMBOS ou o BREAK ART: SUNDER na cabeça e não se esqueça de usar REFLECT DAMAGE quando ele atacar e se recuperar se o Hp estiver abaixo de 150. Pode ser que eu tenha contado errado, pois os combos são

rápidos, mas ele morre tirando-se 667 Hp, deixa os itens: TEAROSE SIGIL, GRIMOIRE DEMANCE (conté a magia DRAIN MIND) e Elixir of Queens. Após pegar os itens aparece uma cena com HARDIN, MERLOSE e uma criança, o filho do "DUKE", que não fala. Siga em frente.

"Subtellurian Horrors"- suba na plataforma andante e dê flechadas nas caixas para poder prosseguir.

15- UNDERCITY WEST:

"The Crumbling Market"- Deixe sua arma com as GEMs: LOCUS e BRAVEHEART. Mate dullahan (acerte seu CHEST) e salve o jogo. Do outro lado do rio há um local onde você só poderá ir na segunda jogada, e é ali que você pega a..., essa é uma outra história, deixa para depois. Há duas portas, uma perto do save e outra do outro lado da SALA. Deatranque a perto do save e siga pela outra.

"Tears from Empty Sockets"- mate o esqueleto e siga pela única porta possível, pois a outra está trancada com a GOLD KEY.

16- TOWN CENTER EAST:

"Rue Lejour"- siga pela porta ao fundo, a que NÃO está em uma parede.

"Kesch Bridge"- mate os três caras e siga pela porta ao lado do Save Point.

17- CITY WALL NORTH:

"From Boy to Hero"- mate os três lizardmans e siga pela porta que não está trancada, pois a outra está fechada com a CLEMATIS SIGIL.

"Destruction and Rebirth"- não há nada, apenas siga em frente.

"Be for Battle Prepared"- acabe com os três lizardmans e siga adiante. *** ao matá-los você pode ganhar o armor GAUNTLET(D), que é raro, se for sortudo equipe-o.

"From Squire to Knight"- mate os dois lizardmans. Há uma porta trancada com a IRON KEY e uma outra que pode ser aberta, só que ela te leva devolta ao Town Center East: Rue Lejour, então volte tudo até chegar naquele Save Point novamente. Na volta, naquela sala que não tinha nada para fazer vai aparecer um fantasma, e você terá que matá-lo em 30 segundos, use o Break Art THUNDERWAVE.

18- TOWN CENTER EAST:

"Kesch Bridge"- mate os soldados novamente (pode-se ganhar o Plate Glove(S) que é forte contra PHANTOM e UNDEAD e o Brigandine(H), equipe-os se ganhar) e siga pelo lado que ainda não foi.

"Rue Cremnade"- como de sempre, mate os três soldados. Há uma porta trancada com Cattleya Sigil, uma trancada pelo outro lado, e uma aberta, siga poe esta última.

"Rue Fisserano"- mate o soldado se for preciso e entre pela porta logo a frente.

"Workshop"- salve e repare suas armas.

"Rue Fisserano"- suba na plataforma ao lado do Workshop e siga em frente.

"Shasras Hill Park"- mate os dois soldados, sempre com DEGENERATE e TARNISH se for necessário,
siga em frente, destranque a porta e entre por ela.

19- UNDERCITY EAST:

"Hall to a New World"- mate as duas QUICKSILVER (fantoche) e siga em frente.

"Place of Free Words"- você enfrentará um HARPY(205 HP) (esquisito ele não?), ganhará os itens:
Grimoire Intensive (contém a magia HERAKLES, que vai ser a que você mais usará daqui para frente,
5x Angelic Paean e Cure Tonic. Vá para a sala da frente.

"Bazaar of the Bizarre"- você enfrentará um chefe: LICH, mas não é um 'chefão', pois aparecerá mais várias vezes, mas sem ser chefe. Use PROSTASIA, HERAKLES e MAGIC WARD em você e TARNISH no chefe.
Ataque-o usando CHAIN COMBOS, sendo GAIN MAGIC um deles, para poder recuperar seu MP. O chefe é fraquinho, só tem 117 HP, ao matá-lo você ganhará os itens: Summoner Baton(I)-arma, Agale's Chain- acessório, EULELIA SIGIL, Mana Tonic e Elixir of Mages. Também ganhará a magia TELEPORTATION, que só pode ser usada em SAVE POINTS e vai ser muito útil. Siga em frente.

"Noble Gold and Silk"- mate os dois fantoches e entre pela porta que não está trancada com a IRON KEY. Ao matar esses fantoches você pode ganhar uma espada que tem a GEM: Angel Pearl, se ganhá-la, debulhe a arma para pegar a gem.

"Weapons Not Allowed"- mate os dois fantoches e o Lich e abra o baú [contém: Mojito(B)-arma, Stone Bullet (pedaço), Tita's Ring, Grimoire Nuageux (contém a magia PSYCHODRAIN) e a chave IRON KEY. Saia e abra a porta anterior com a IRON KEY.

"A Knight Sells his Sword"- mate o fantoche e o harpy e siga pela porta a direita...

"Gemsword Blackmarket"- você enfrentará um chefe: NIGHTSTALKER. Coloque as duas GEMs: DEMONIA em sua arma e use PROSTASIA e HERAKLES. Use DEGENERATE e TARNISH no chefe e ataque-o no ABDOMEN.
Tirando 258 Hp o chefe morre e deixa os itens: MELISSA SIGIL, Grimoire Eclairer (contém a magia ENLIGHTEN) e Angelic Paean. Siga pela porta a frente. Volte a GEM BRAVEHEART para sua arma.

"The Pirate's Son"- mate o fantoche e o harpy e siga em frente.

"Sale of the Sword"- mate os dois fantoches e o lich, use o MAGIC WARD para evitar as magias do fantasma. Abra o baú [contém; Ahlspies (pedaço), Pushpaka, Grimoire Tardif (contém a magia Leadbones) e STOCK SIGIL. Volte até a sala 'A Knight Sells his Sword' e entre pela porta que ainda não foi.

20- CITY WALLS NORTH:

"Traces of Invasion Past"- mate o fantasma usando magias SORCERER e o Break Art: Thunderwave e siga em frente.

"From Squire to Knight"- esse é um lugar que você já veio anteriormente, mate os dois lizardmans e saia pela porta ao lado. Ao sair, vá para a porta a direita, mate os inimigos e você encontrará um SAVE POINT, chegue até ele, selecione MAGIC e então TELEPORTATION, use esta magia para chegar até: Bandits'Hollow (Abandoned Mines B2)- gasta 35 MP.

21- ABANDONED MINES B2 - usando a IRON KEY :

"Bandits' Hollow"- mate o lizardman e os dois morcegos e entre pela porta que está trancada com a IRON KEY.

"Delusions of Happiness"- acabe com os três lizardmans e abra o baú [contém: Pirate's Mate(H)-
- arma, Kris(D)- blade, Heater Shild(I)- escudo, Swan Song- assessório, 3x Vera Potion e Grimoire Salamandre (contém a magia Spark Fusion, que aumenta a afinidade da arma em relação ao fogo). Após pegar os itens volte até o Save Point e siga para o Metal Works/WS com a ajuda da magia TELEPORTATION para reparar suas armas. Apartir disso siga para UNDERCITY WEST: The Sunless Way do mesmo modo anterior, com o Teleportation.

22- UNDERCITY WEST:

"The Sunless Way"- ainda não entre pela porta trancada com a IRON KEY dessa sala, entre pela porta que leva a sala "Remembering Days of Yore".

"Remembering Days of Yore"- entre pela porta que está trancada com a IRON KEY.

"Larder for a Lean Winter"- mate os dois esqueletos e o lich (use MAGIC WARD e TARNISH, pois esse é mais forte que os anteriores). Abra o baú [contém: Balin's Revenge(H)- arma, Vambrace(H)-
- armor, Elixir of Sages, 5x Alchemist's Reagent e CLEMATIS SIGIL. volte para 'The Sunless Way' e entre por aquela porta trancada com a IRON KEY.

23- LIMESTONE QUARRY:

"Dark Abhors Light"- apenas siga em frente.

"Dream of the Holy Land"- você enfrentará um chefe: WATER ELEMENTAL. Use a magia SPARK FUSION e HERAKLES. No chefe use DEGENERATE (como sempre!!) e ataque-o com CHAIN COMBOS e use REFLECT MAGIC em suas magias. Não se esqueça de manter o HP alto. Tirando 401 HP ele morre e deixa os itens: Grimoire Avalanche (contém a magia AVALANCHE), Elixir of Sages e Acolyte's Nostrum. Após isso você percebe que a porta a frente está trancada com ASTER SIGIL, então vamos a procura dela. Volte até o Save Point e siga até 'Rue Lejour': Town Center East, passando primeiro pelo 'Crumbly Market': Undercity West, pois seu MP não é suficiente. Apartir da Rue Lejour siga para City Walls North na sala From Squire to Knight e então para From Boy to Hero e abra a porta trancada com CLEMATIS SIGIL, você chegará na sala "A Welcome Invasion", mate o DARK ELEMENTAL e siga para UNDERCITY EAST. Neste ponto eu ganhei o terceiro BREAK ART: SWALLOW SLASH, que é o melhor break art desta arma, se não tiver ganhado ainda, lute mais um pouco.

24- UNDERCITY EAST:

"The Greengrocer's Stair"- apenas siga em frente.

"Where Black Waters Ran"- mate os dois fantoches e o lich e entre pela próxima porta.

"Arms Against Invaders"- mate o harpy e siga em frente.

"Catspaw Blackmarket"- mate o lich e os dois fantoches e abra o baú [contém: Round Shield(H)-
-escudo, Grimoire Paralyse (contém a magia STUN CLOUD, que causa Paralysis) e ASTER SIGIL.
Volte até o SAVE POINT mais próximo e volte para o 'The Sunless Way' no UNDERCITY WEST e siga para o LIMESTONE QUARY, naquela sala que tem uma porta trancada. Na volta você vai ser surpreendido por NEESA e TIEGER, e você terá que enfrentá-los. De começo equipe o assessório TITAN'S RING e as GEMs: HAERALIS e BRAVEHEART, use PROSTASIA e HERAKLES. Ataque somente NEESA, pois é a mais fraca, use TARNISH nela e ataque-a com o Break Art: SWALLOW SLASH ou com CHAIN COMBOS (para recuperar o MP), se ficar com CURSE use o item ANGELIC PAEAN. Após matá-los saia pela porta que chegou você encontra novamente NEESA, TIEGER e GRISSON (aquele que você tinha matado na Snowfly Forest), que se transforma em zumbi. Depois disso, finalmente, volte até o Save Point mais próximo e vá para o LIMESTONE QUARRY.

25- LIMESTONE QUARRY:

"Dream of the Holy Landy"- abra a porta com a SIGIL e siga em frente.

"The Ore Road"- Salve e siga para a direita.

"Atone for Eternity"- equipe as GEMs DEMONIA em sua arma e mate os dois GREMLINs usando magias SORCERER e o BREAK ART Swallow Slash, se tiver muito trabalho coloque o PARALYSIS PULSE e DULLING IMPACT no seu CHAIN COMBO para os monstrenhos ficarem inativos. Siga para a próxima porta.

"Stair to Sanctuary"- mate o fantasma e siga em frente.

"The Fallen Hall"- equipe o assessório PUSHPAKA e use magias SORCERER para matar os dois OGREs. Acerte-o com BREAK ART: Swallow Slash, pois eles defenderão quase todos seus Chain Combos. Vá para a próxima porta.

"The Rotten Core"- volte as GEMs DEMONIA para sua arma, equipe o assessório AGALE'S CHAIN e mate o GREMLIN do mesmo modo que os anteriores. ### para se curar do SILENCE apenas saia da sala.

"The Dreamer's Climb"- coloque a caixa de madeira a um 'bloco' da parede e pule para a plataforma mais abaixo, então pegue o bloco azul e coloque em cima do outro azul, para poder passar para o outro lado. Vá em frente, não entre ainda pela porta trancada pela SIGIL.

"The Ore-Bearers"- mate o gremlin e siga em frente.

"Screams of the Wounded"- mate os dois OGREs do mesmo modo que o anterior, mas dá para matá-los sem equipar as GEMs e o assessório, mas se tiver difícil... Siga em frente.

"Bacchus is Cheap"- mate o fantasma e siga para a próxima porta.

"The Air Stirs"- mate os gremlins e siga para a esquerda.

"Bonds of Friendship"- use a magia SOIL FUSION, magias Sorcerer e mate o AIR ELEMENTAL (229 HP). Abra o baú [contém: Matador(H)- arma, Cranequin(I)- arma, Side Ring (pedaço), Brigandine(H)-
- armor, Rondanche(H)- armor, Lionhead (assessorio), 5x Snowfly Draught e Grimoire Benir (contém a magia BLESSING, que cura CURSE)]. Equipe o Rondanche(H). Volte até a sala 'The Dreamer's Climb' e abra a porta que está trancada.

"Sinner's Sustenance"- mate o fantasma e siga em frente.

"The Timely Dew of Sleep"- mate os gremlins e siga pela esquerda, pois a porta da direita está trancada com a Gold Key.

"The Auction Block"- ao entrar na sala aparece uma cena com HARDIN e MERLOSE, e logo após um soldado fere HARDIN e GUILDENSTERN aparece. Salve o jogo e siga em frente, pois a porta ao lado está trancada com a SILVER KEY.

"The Laborer's Bonfire"- Coloque um bloco azul em cima do outro e oule para a plataforma mais abaixo. Fique na ponta da plataforma e quebre os blocos de madeira, deixando só um, ficando no total três blocos empilhados. Siga em frente, pela porta que não está trancada.

"Stone and Sulferous Fire"- use a magia LUFT FUSION e magias SORCERER e mate o Earth Elemental (235 HP). Abra o baú [contém: White Lady(H)- arma, Balbriggan(B)-arma, Power Palm (pedaço), Kite Shield(H)- escudo, Talos Feldspar (GEM), 3x Acolyte's Nostrum e Grimoire Egout (contém a magia DRAIN HEART)]. Volte para a sala anterior.

"The Laborer's Bonfire"- destrua uma caixa de madeira e suba no resto. Pule para o lado e abra a porta que está trancada.

"Torture Without End"- você enfrentará um chefe: OGRE LORD. Equipe o assessório PUSHPAKA e as GEMs: TALOS FELDSPAR e BRAVEHEART. Use magias SORCERER (Prostasia, etc) e ataque-o com o BREAK ART Swallow Slash. Após tirar 566 HP o chefe morre e deixa os itens: Schianova(I)- arma, Agales's Chain, Elixir of Queens, Mana Tonic e Cure Potion. Siga em frente.

"Way Down"- Salve o jogo e entre pela esquerda...

"Escavated Hollow"- equipe o assessório Sylphid Ring, use a magia Spark Fusion e ataque o Water Elemental (235 HP). Abra o baú [contém: Angel Face(H)- arma, Elephant (pedaço-grip), Casserole Shield(H)- escudo, Missaglia(I)- armor, Beaded Anklet, Elixir of Queens e Grimoire Flame (contém a magia FLAME SPHERE)]. Equipe o Missaglia(I) e volte para a sala anterior, a partir daí vá para a sala que ainda não foi.

"Parting Regrets"- mate o fantasma e siga em frente.

"Corridor of Tales"- mate o gremlin e o ogre e vá para a próxima sala.

"Dust Shall Eat the Days"- ignore as pedras, suba na plataforma verde, destrua as caixas de madeira com um CROSSBOW (atire quando a plataforma estiver o mais baixo possível), pule para o outro lado e siga em frente.

"Hall of the Wage-Paying"- você enfrentará um chefe: SNOW DRAGON. Como de sempre, vá primeiro para perto do dragão. Coloque a GEM: DRAGONITE em sua arma. Use HERAKLES e SPARK FUSION. Ataque com LEADBONES e CHAIN COMBOS ou BREAK ARTS. Não se esqueça de usar REFLECT DAMAGE nos seus ataques. Após tirar 720 HP o chefe morre e deixa os itens: Grimoire Barrer (contém a magia Agua Guard), Panacea e Elixir of Queens. Siga em frente.

"Tunnel of the Heartless"- você tem que resolver um puzzle de blocos:
1) empurre a pedra que está em cima do bloco de madeira para frente, de modo que caia no degrau de baixo de onde está o bloco de madeira.

2) empurre a OUTRA pedra duas vezes para o lado da PRIMEIRA pedra (para baixo), ficando essa OUTRA no chão ao lado do degrau em que está a PRIMEIRA.

- 3) empurre o bloco de madeira para cima da pedra que está com um '2' (a PRIMEIRA).
- 4) suba na pedra que está com '1' (a OUTRA) e empurre o bloco de madeira para trás
- 5) agora vá até o bloco azul de baixo e empurre-o uma vez para a direita (em relação a porta que você chegou) e uma vez para frente, ficando ele encostado na parede.
- 6) vá até o bloco azul de cima e empurre-o uma vez para a direita e uma vez para trás, para que ele fique em cima do outro azul.
- 7) vá até o bloco de madeira e empurre-o até onde ele for para a direita, para que ele fique no rumo dos blocos azuis, só que em cima.
- 8) suba na pilha de blocos azuis e empurre o bloco de madeira para frente.
- 9) empurre o bloco de madeira 'uma' vez para frente, 'duas' vezes para a direita, 'duas' vezes para a frente, empurre mais 'uma' vez para frente para que ele caia, empurre 'uma' vez para a esquerda e mais 'uma' para frente para que ele caia, finalmente empurre 'três' vezes para a esquerda e uma vez para frente para que o bloco encoste na parede permitindo que você suba e siga em frente (para variar!!). Ao entrar pela porta aparece uma cena em que GULDENSTERN ameaça HARDIN para ele dizer onde está a 'chave' e depois de um tempinho GULDENSTERN enfia sua espada em HARDIN. Depois disso ocorre uma cena entre SIDNEY e ROSENCRANTZ.

26- TEMPLE OF KILTIA:

"The Dark Coast"- vá para a esquerda, pule na plataforma mais ao alto, pule antes do 'buraquinho', chegue do outro lado e salve o jogo. Siga pela próxima porta.

"Hall of Prayer"- ao entrar você terá que matar o LAST CRUSADER (482 HP), use magias SORCERER e ataque seu ABDOMEN, ele é meio fortinho, mas alguns SWALLOW SLASH dão conta, ao matá-lo você ganhará os itens: Agria's Balm, Grimoire Purifier (contém a magia CLEARANCE que cura Paralysis, Poison e Numbness) e Alchemist's Reagent.

"Those who Drink the Dark"- pule o buraco. Há uma porta trancada com a SILVER KEY e uma outra que pode ser aberta, mas antes você terá que solucionar o quebra-cabeça das caixas mais difícil do jogo, vamos a ele: **OBS: deixe a câmera de modo que a porta trancada fique na parte inferior da tela (que fique voltada para o oeste(W)).

- 1) vá até a caixa(**) mais a frente e empurre-a para frente.
- 2) no canto superior há duas caixas encostadas na parede, destrua a da direita.
- 3) empurre a outra caixa(1) que está encostada na parede para a esquerda, de modo que ela caia em um buraco.
- 4) vá até as duas caixas empilhadas e empurre a de cima[caixa(2)] para cima da caixa(1).
- 5) empurre a caixa(2) quatro vezes para a direita, três para baixo (ela ficará encostada na parede) e três para a direita (ela ficará a um empurrão de cair no piso abaixo).
- 6) destrua a caixa(1), que está encostada na parede superior.
- 7) empurre a caixa que estava embaixo da caixa(2) duas vezes para baixo, sendo que ela fique ao lado e abaixo da caixa(2).

8) empurre a caixa(2) duas vezes para a direita, fique em frente da porta trancada e a empurre para cima e depois cinco vezes para a direita, ficando um bloco a frente e abaixo da primeira caixa que você empurrou, a caixa(**).

9) empurre a caixa perto do buraco, a que você ainda não empurrou, duas vezes para baixo, para que ela encoste na parede. Agora empurre-a para frente e faça o mesmo trajeto da caixa anterior, sendo que esta fique ao lado da anterior e abaixo da primeira caixa que você empurrou, caixa(**)..

10) empurre a caixa(**) uma vez para baixo (ela ficará em cima de outra caixa), uma vez para a direita, uma vez para cima e finalmente quatro vezes para a direita. Suba na caixa e siga em frente.

"The Chapel of Meschaunce"- você enfrentará o chefe: MINOTAUR LORD. Equipe o assessório PUSHPAKA e as GEMs BRAVEHEART e TALOS FELDSPAR. Use PROSTASIA e HERAKLES em você e TARNISH e LEADBONES no chefe. Ataque-o com CHAIN COMBOS ou com o BREAK ART: SWALLOW SLASH (como sempre!!). Após tirar 541 HP o chefe morre e deixa os itens: Titan's Ring, Elixir of Queens e Alchemist's Reagent. Vá até o baú no fundo da sala [contém: Frost Maiden(H)- arma, Sonic Bullet, Ghost Hound, 2x Cure Potion, 2x Mana Potion e a SILVER KEY. Volte até a sala anterior.

"Those who Drink the Dark"- entre pela porta trancada com a SILVER KEY.

27- LIMESTONE QUARRY:

"Ants Prepare for Winter"- apenas siga em frente.

"Where the Serpent Hunts"- equipe as GEMs DEMONIA em sua arma e mate os dois gremlins. Siga em frente.

"Drowned in Fleeting Joy"- mate o DARK ELEMENTAL e abra o baú [contém: Falarica Bolt, Plate Glove(H)- armor, Elixir of Mages, 5x Mana Potion]. Volte até a sala anterior e entre pela porta que ainda não entrou.

"Ascension"- mate o WRAITH (fantasma), destranque a porta a frente e volte para o TEMPLE OF KILTIA, na sala Hall of Prayer.

28- TEMPLE OF KILTIA:

"Hall of Prayer"- você enfrentará um WATER ELEMENTAL (230 HP) (use a magia SPARK FUSION e o resto de sempre) e um DARKSTALKER (181 HP). Após matá-los siga pela porta que ainda não foi, se quiser dê um save na sala anterior antes.

"The Resentful Ones"- aqui há outro puzzle, vamos a ele:

1) deixe a câmera de modo que você esteja olhando para a porta que entrou.

2) empurre a pedra que NÃO está encostada no bloco azul duas vezes para esquerda e uma vez para trás (ele ficará no rumo da outra pedra).

3) empurre a outra pedra (a que está ao lado do bloco azul) uma vez para esquerda, uma vez para frente e uma vez para a direita (ele ficará com um '1' em cima dele).

4) empurre o bloco azul para frente (para que ele encoste no bloco com um '1', uma vez para

esquerda (ele encostará na outra pedra) e uma vez para frente (ele ficará ao lado das caixas de madeira.

5) empurre a caixa para cima do bloco azul, suba nela e pule para a plataforma mais ao alto.

6) chegue ao outro lado e deixe a câmera de modo que a porta que você de ve alcançar esteja a sua frente.

7) empurre a pedra uma vez para a frente e três para esquerda.

8) empurre o bloco azul que está no rumo da pedra para ao lado dela (o bloco azul ficará em frente as caixas).

9) empurre a pedra mais uma vez para frente e uma para a direita.

10) empurre a caixa até que ela fique em cima da pedra.

11) suba na caixa e pule em diagonal para a plataforma mais acima para que chegue até a porta.

"Those who Fear the Light"- mate os dois gremlins e o AIR ELEMENTAL e siga em frente.

"Chamber of Reason"- ao entrar ROSENCRANTZ vai te bater por trás e depois conversará com SYDNEY, após um bate-papo SYDNEY transforma uma estátua em realidade, e esta mata ROSENCRANTZ e você terá que acabar com ela. Para matar KALI equipe a GEM: HAERALIS e o assessório TITAN'S RING. Use PROSTASIA e HERAKLES em você e LEADBONES no chefe. Ataque-o acertando sua cabeça com o BREAK ART: SWALLOW SLASH. Tirando uns 400 HP KALI morre. Siga em frente.

"Exit to City Center"- apenas siga em frente.

-

29- TOWN CENTER EAST:

"Plateia Lumitar"- salve o jogo e não siga para a GREAT CATEDRAL, siga pelo outro lado, pulando sobre o rio, e entre na porta.

"Gharmes Walk"- aqui há um baú fechado com a Chest Key e um boneco para aumentar a afinidade de sua no quesito EVIL *** o último chefe é EVIL, então...*** . Siga em frente.

"The House Gilgitte"- abra o baú [contém: Ribsplitter(H)- arma, Dragonhead-assessório, 5x Faerie Ring e um Aldentia]. Siga pela próxima porta (aqui há inimigos que dão ótimos itens, como o RONDANCHE(D)) e vá até o SAVE POINT mais perto. Ao chegar no Save Point use o TELEPORTATION e siga para o KEEP. No KEEP salve o jogo e siga para o IRON MAIDEN B1.

--

30- IRON MAIDEN B1 (opcional):

"The Cage"- apenas vá para a próxima porta.

"The Cauldron"- mate o fantasma e os dois Gargoyles, você ganhará os itens: Mandrake Sigil e GRIMOIRE EXSORCER. Siga em frente.

"Wooden Horse"- apenas siga em frente.

"Starvation"- mate as duas múmias e o fantasma, ganhará os itens KALMIA SIGIL e GRIMOIRE VENIN.

"The Breast Ripper"- vá para a esquerda...

"The Wheel"- mate o esqueleto e o fantasma 'rosa' e abra o baú com a magia UNLOCK [contém:
Bull Shot(H)- arma, Baselard(H)- arma, Djinn Amber (GEM) e Valens. Saia da sala e siga pela porta a frente.

"The Branks"- mate o esqueleto e o fantasma e saia (pois o baú está trancada com a Chest Key), siga pela porta que ainda não foi.

"The Pear"- siga pela porta perto das pedras.

"The Judas Cradle"- mate o esqueleto e o fantasma e abra o baú com magica [contém:
SONORA(H)- arma, Bullova(H)- arma, Ifrit Carnelian (GEM) e Prudens. Equipe a arma
SONORA (não esqueça de equipar as Gems que estavam na outrab arma) e saia da sala.

"The Pear"- suba na plataforma e siga para a outra porta.

"The Whirligig"- mate os dois esqueletos e siga em frente.

"Spanish Tickler"- mate o dragão: Wyvern Knight (525 HP) sem segredos e ganhe os itens
Elixir of Dragoons, Elixir of Queens e a CHEST KEY.

"Heretic's Fork"- mate o esqueleto e siga em frente.

"The Chair of Spikes"- mate o esqueleto e o fantasma

"Blooding"- mate o esqueleto e siga em frente.

"Bootikens"- essa sala há vários blocos, mas eles só te darão trabalho na volta.

"Burial"- você enfrentará o IRON GOLEN (420 HP), use as magias de sempre e após matá-lo ganhará os itens Colombine Sigil e Elixir of Dragoons. Siga em frente.

"Burning"- empurre a caixa de madeira de cima para frente, empurre a pedra para o lado, destrua a caixa do meio e empurre a outra até a beira do buraco. Pule na plataforma e siga adiante.

"Cleansing the Soul"- mate o esqueleto e o fantasma e siga em frente.

"The Ducking Stool"- mate o esqueleto e o fantasma e abra o baú [contém: Red Viking(H)- arma,
Pole Axe, Marid Aquamarine e Virtus]. Volte e siga pela porta que ainda não foi.

"The Garotte"- apenas siga em frente.

"Hanging"- mate o esqueleto e fantasma. A porta a frente está trancada com a Steel Key.
Volte até a sala Bootikens.

"Bootikens"- fique entre as pedras escostada na parede e pegue o bloco azul(1) que está um pouco acima e coloque-o em cima do bloco azul(2) que está em cima do bloco vermelho. Pegue o outro bloco azul(3), o que estava ao lado do bloco (1) e coloque-o no local que você estava (entre os dois blocos). Suba no bloco (3) e pegue o bloco (1) e coloque-o onde estava o bloco (3). Pegue o bloco (1) e coloque-o em cima do bloco (3). Suba no bloco (3) e pule para a saída. Continue voltando.

"The Pear"- pegue os blocos e coloque-os um em cima do outro e pule na plataforma verde. Suba na pedra e siga em frente. Vá até a sala THE BRANKS e abra o baú com a Chest Key [contém: Balalaica(H)- arma, Bec de Corbin(H)- arma, Dao Moonstone (GEM) e Volare]. Continue voltando.

"Wooden Horse"- empurre a pedra(1) de baixo para o canto direito e depois uma vez para frente. Suba na pedra(1) e empurre a outra pedra(2) uma vez para frente. Suba na pedra(2) e agarre a caixa e coloque-a na plataforma acima. Suba na caixa e siga em frente.

31- Usando a Chest Key e outras chaves:

"The Warrior's Rest"(KEEP)- abra o baú com a Chest Key [contém: Sweet Sorrow(I)- arma, Tower Shield(I)- escudo, Sallet(H)- armor e Sorcerer's Reagent].

"A Storm of Arrows"(KEEP)- abra as duas portas para poder jogar um extra: TIME TRIAL.

"Everwant Passage"(ABANDONED MINES B1)- abra a porta com a SILVER KEY.
"Mining Regrets"- abra o baú [contém: White Cargo(D)- arma, Polaris (GEM), 3x Mana Potion].

"Blackmarket of Wines"(WINE CELLAR)- abra a porta com a STOCK SIGIL.
"The Gallows"- mate o minotauro zumbi (ganha os itens: Rune Earrings, 3x Cure Bulb e Elixir of Queens) e abra o baú [contém: Circle Shield(D)- escudo, 3x Cure Potion e Vera Potion.

"Hidden Resources"(ABANDONED MINES B2)- abra o baú com a Chest Key [contém: Eviscerator(S)- arma, Tower Shield(I)- escudo, Breastplate(I)- armor, Fusskampf(H)- armor, Trinity (GEM), 3x Saint's Nostrum e Grimoire Mollesse (contém a magia RESTORATION)].

"Rue Aliano"(TOWN CENTER SOUTH)- destranque a porta com a MANDRAKE SIGIL.

"The House Khazabas"- abra o baú com mágica [contém: 10x Eye of Argon e Grimoire Muet (contém a magia SILENCE)]. Siga pela porta acima.

"Zebel's Walk"- apenas chegue até a próxima sala pulando os buracos.

"Rue Volnac"- mate os dois soldados e entre pela porta ao lado da porta que está trancada.

31')CITY WALLS EAST:

"Train and Grow Strong"- entre pela porta a esquerda, pois a outra está trancada com a ROOD INVERSE.

"The Squire's Gathering"- mate o esqueleto e o zumbi e siga em frente.

"The Invaders are Found"- mate os dois esqueletos, destranque a porta ao lado e siga em frente.

"The Dream-Weavers"- mate o esqueleto e os dois zumbis e siga em frente.

"The Cornered Savage"- mate os três gargoyles e siga adiante.

31'')UNDERCITY WEST:

"Fear of the Fall"- você terá que matar um chefe: Dark Elemental. Equipe o assessório Beaded Anklet. Use magias SORCERER e ataque seu CHEST com o BREAK ART: SWALLOW SLASH ou com CHAIN COMBOS. Tirando uns 380 HP ele morre e deixa os itens: Cattlya Sigil e Grimoire Meteore.

"Sinner's Corner"- mate o Dark Eye e os dois esqueletos e salve o jogo. Siga a esquerda.

"The Children's Hideout"- mate o dark eye e os dois gargoyles. Abra o baú [contém: Sweet Death(S)- arma, Footman's Mace(H)- arma, Steel Bolt, Spiked Shield(I)- escudo, Sallet(H)- armor, Undine Bracelet, Speedster (GEM) e Grimoire Dissiper]. Saia e siga pela porta a frente.

"Corner of Prayers"- mate o esqueleto e os dois dark eyes e siga pela esquerda, pois a outra porta está trancada com a GOLD KEY.

"Hope Obstructed"- mate os dois gargoyles e volte, pois se abrir a porta você chegará até o Abandoned Mines B2 e não poderá voltar. Volte até o 'Sinner's Corner' e siga por onde ainda não foi.

"Nameless Dark Oblivion"- mate o dark eye e o esqueleto e prossiga abrindo a porta com a Silver Key.

"The Washing-Woman's Way"- aqui você já veio antes, então siga até a sala 'Sewer of Ravenous Rats'.

"Sewer of Ravenous Rats"- entre pela porta trancada com a silver key.

"Beggars of the Mouthharp"- mate o dullahan e siga em frente.

"Corner of the Wretched"- mate os dois esqueletos e o lich (use a magia Magic Ward para se prevenir). Volte para SAVE POINT mais próximo.

31''')TOWN CENTER EAST:

"Rue Crimnade"- abra a porta com a Cattleya Sigil.

"Wkshop 'Junction Point'"- apenas uma nova workshop, repare seus itens. Use o Teleportation e siga para Plateia Lumitar.

"Plateia Lumitar"- siga para Gharmes Walk.

"Gharmes Walk"- abra o baú com a chest key [contém: Klondike(S)- arma, Round Shield(S)- escudo, Angel Pearl (GEM) e Sorcerer's Reagent]. Siga para a GREAT CATEDRAL.

32- GREAT CATEDRAL:

L1

"Into Holy Battle"- aqui há uma plataforma que está inutilizável e um caminho que leva para baixo, siga por ele.

B1

"Struggle for the Soul"- siga em frente, pela porta que NÃO está do outro lado do riacho.

"Truth and Lies"- você enfrentará um chefe: IFRIT. Equipe o acessório Beaded Anklet e as GEMS: Trinity, Marid Aquamarine e Talos Feldspar. Use as magias HERAKLES e FROST FUSION em você e DEGENERATE no chefe. Ataque com o BREAK ART: SWALLOW SLASH ou com CHAIN COMBOS. Tirando 501 HP o chefe morre e deixa os itens: Elixir of Queens e Grimoire Flame. Siga pela porta a esquerda de onde entrou na sala.

"Sanity and Madness"- aqui há outro chefe: IRON CRAB. Equipe o acessório PUSHPAKA e as GEMS: IFRIT CARNELIAN, Braveheart e Talos Feldspar. Use HERAKLES e SPARK FUSION em você e DEGENERATE no chefe. Ataque-o com o SWALLOW SLASH (toda hora ele!!!). Tirando 372 HP ele morre e deixa os itens: Valens e Elixir of Kings. Após pegar os itens aparece uma cena da plataforma do começo dessa dungeon, que fica utilizável. Saia da sala e siga pela porta a frente.

lembre-se de usar todos os ELIXIRS e os vinhos(WINES)

"The Victor's Laurels"- aqui há somente uma plataforma inutilizável. Volte até a sala Struggle for the Soul e siga pela porta que está após

o riacho.

"Order and Chaos"- você enfrentará outro chefe (que é a única coisa que tem nessa dungeon), que se chama MARID. Equipe o assessorio Beaded Anklet e as GEMS: TRINITY, Ifrit Carnelian e Talos Feldspar. Use HERAKLES e SPARK FUSION em você e DEGENERATE no chefe. Ataque-o com o de sempre, o Swallow Slash. Arrancando 501 HP o fantasma morre e deixa os itens: Elixir of Queens e Grimoire Avalanche. Siga pela porta ao lado da que você entrou nessa sala.

"An Offering of Souls"- suba a escada.

-
L1

"Sin and Punishment"- salve o jogo e entre pela porta mais próxima do SAVE POINT.

"The Poisoned Chapel"- aqui há um enorme buraco que não pode ser ultrapassado e uma porta trancada com a LAUREL SIGIL, então volte para a sala The Victor's Laurels no "B1".

-
B1

"The Victor's Laurels"- suba na plataforma verde e siga para o L1.

-
L1

"Cracked Pleasures"- siga pela única entrada possível.

"Hieratic Recollections"- apenas siga em frente.

"The Flayed Confessional"- nessa sala há outro chefe: DJINN. Esteja com o mesmo assessorio do último chefe e equipe a GEM Gnome Emerald no lugar da Ifrit Carnelian. Use Herakles e Soil Fusion em você e Degenerate no chefe. Ataque-o do mesmo modo de sempre, com o Swallow Slash. tirando 499 HP o chefe morre e deixa os itens: Elixir of Queens e Grimoire Foudre. Ao pegar os itens a plataforma da sala The Poisoned Chapel ficará utilizável, só que você ainda não tem a chave para abrir a porta seguinte. Volte para a sala Cracked Pleasures.

"Cracked Pleasures"- suba na plataforma e siga para o *L2*.

--
L2

"Free from Base Desires"- aqui há uma porta e uma plataforma verde do lado esquerdo da porta, mais acima. Entre pela porta.

"Abasement from Above"- pule para a plataforma ao lado (esse pulo é meio difícil, pule na diagonal que é mais fácil) e siga pela porta.

"The Hall of Broken Vows"- outro chefe: FLAME DRAGON. Equipe o assessorio Dragonhead e as GEMS Marid Aquamarine, Dragonite e Talos Feldspar. Use Herakles e Frost Fusion em você e Leadbones no chefe. Ataque-o com o Swallow Slash. Tirando 751 HP o chefe morre e deixa os itens: CALLA SIGIL e Sorcere's Reagent. Siga pela porta a direita de onde você chegou na sala.

"Light and Dark Wage War"- siga pela esquerda e acione a alavanca mais ao fundo, então pule para a plataforma ao lado e siga pela porta.

"An Arrow into Darkness"- aqui há um puzzle, vamos a ele:

1) empurre o bloco(1) que está mais perto do baú duas vezes para frente e uma vez para a direita, para que ele encoste no final do trilho.

2) empurre o bloco(2) duas vezes para frente, duas vezes para esquerda e mais uma para frente. Suba no bloco e abra o baú [contém: Fluted Leggings(H)- armor, Fluted Glove(H)- armor, 5x Eye of Argon e Cure Potion]. Equipe esses itens e caia no buraco ao lado.

--
L1

"Where Darkness Spreads"- aqui há outro puzzle a resolver:

- 1) deixe a câmera voltada para o norte (verifique o mapa).
- 2) destua um bloco de madeira (da pilha de três que está próximo ao baú) e empurre um dos restantes para cima, para que fique ao lado dos blocos azuis.
- 3) agora coloque a câmera voltada para o oeste(W).
- 4) os blocos da esquerda para a direita serão: azul(1), caixa(*), azul(2), caixa(**), azul(3) e azul(4).
- 5) empurre a caixa(**) uma vez para a esquerda e uma para frente.
- 6) empurre o azul(2) uma vez para frente, uma para a esquerda e outra para frente.
- 7) empurre o azul(1) uma vez para a direita e uma para frente.
- 8) empurre a caixa(*) duas vezes para frente.
- 9) empurre o azul(4) somente uma vez para a esquerda.
- 10) empurre a caixa(*) cinco vezes para trás.
- 11) empurre o azul(3) uma vez para a esquerda.
- 12) empurre a caixa(**) três vezes para frente, uma para a esquerda e outra para frente.
- 13) empurre o azul(4) e o azul(3) uma vez para frente cada um.
- 14) empurre a caixa(*) uma vez para a direita e nove vezes para frente.
- 14) destua a caixa(**) e empurre a caixa(*) para perto do baú.
- 15) abra o baú [contém: Oval Shield(H)- escudo, Burgonet(H)- armor, 5x Mana Bulb e Elixir of Queens]. Equipe o Burgonet(H) e volte para a sala The Hall of Broken Vows(L2) e siga pela porta destrancada que ainda não foi.

--

L2

"He Screams for Mercy"- siga pela porta a esquerda, pule da ponta da plataforma que você fica quando entra na sala, NÃO suba os pilares ao lado, pois não é necessário.

"Maelstrom of Malice"- você terá que matar dois esqueletos e um lich, use MAGIC WARD e equipe o assessório Beaded Anklet para se prevenir. Ao matar o lich você ganha os itens: Elixir of Queens, Elixir of Mages e Grimoire Radius. Quando matar todos uma plataforma do *L3* ficará ativada. Volte para a sala anterior e siga pela outra porta.

"The Acolyte's Weakness"- apenas deça a escada.

--

L1

"Monk's Leap"- mate os dois zumbis e o lich do mesmo modo dos anteriores. Ao matar o lich você ganhará os itens: Ghost Hound (assessorio), LAUREL SIGIL, Elixir of Queens e Grimoire Demolir. Volte até a sala He Screams for Mercy.

--

L2

"He Screams for Mercy"- pule em diagonal da plataforma atrás do pilar para poder chegar até a porta de saída. Se estiver difícil use o item FAERIE WING (ganha ao matar os bichos voadores na Snowfly Forest), pois você conseguirá fazer um pulo maior e assim não tem erro. Volte até a sala Light and Dark Wage War (para chegar até lá volte até o *B1*, e siga o caminho que já foi feito antes). Para isso volte até a sala

Abasement from Above e siga pela porta ainda não explorada, chegue até ela pulando pelas plataformas. PARA CURAR O 'CURSE' USE A MAGIA BLESSING.

"The Convent Room"- deça para o B1 e siga até seu destino, mas não se esqueça de salvar o jogo.

"Light and Dark Wage War"- atravesse o buraco com ajuda da plataforma verde e abra a porta com a LAUREL SIGIL.

"A Light in the Dark"- aqui há outro chefe, o ARCH DRAGON. Equipe o assessorio Dragonhead e as GEMS Dragonite, Braveheart e Talos Feldspar. Use HERAKLES e SOIL FUSION em você e LEADBONES no chefe. Ataque-o com o de sempre. Tirando 790 HP o chefe morre e deixa os itens: ACACIA SIGIL e Acolyte's Nostrum. Vá até o *L3*, pegando a plataforma da sala Free from Base Desires(L2).

--

L3

"The Wine-Lecher's Fall"- vá pulando até chegar na porta.

"The Heretics' Story"- você terá que pular as plataformas para chegar até o outro lado, use a magia FIXATE para facilitar as coisas.

"Hopes of the Idealist"- aqui há outro chefe: DAO. Equipe o assessorio Beaded Anklet e as GEMS TRINITY, DJINN AMBER e TALOS FELDSPAR. Use as magias HERAKLES e LUFT FUSION em você e DEGENERATE no chefe. Ataque-o com o de sempre, Swallow Slash. Tirando 499 HP o chefe morre e deixa os itens: Palm Sigil, Elixir of Queens e Grimoire Gaea. Após a luta aparece uma cena em que a galera toda participa, principalmente SYDNEY e GUIDENSTERN. Volte até a sala The Hall of Broken Vows e entre pela porta que ainda não entrou.

--

L2

"The Melodics of Madness"- aqui há outro puzzle:

- 1) deixe a câmera voltada para o oeste(W).
- 2) empurre o bloco azul que está mais abaixo uma vez para esquerda e uma vez para cima.
- 3) empurre o outro bloco azul duas vezes para a esquerda.
- 4) empurre a caixa uma vez para baixo, três para esquerda, uma para baixo e outra para a esquerda. Suba nela e siga para a próxima porta.

"What Ails You, Kills You"- aqui há outro chefe: NIGHTMARE. Deixe o mesmo assessorio que está equipado e coloque a GEM ANGEL PEARL no lugar da DJINN AMBER. Use PROSTASIA e HERAKLES em você e DEGENERATE no chefe. Ataque-o com o de sempre. Depois de tirar 497 HP o fantasma morre e deixa os itens: Grimoire Meteore e Elixir of Dragoons. Recupere-se e use todos seus Elixires e suba na plataforma.

--

L3

"Despair of the Fallen"- entre pela porta.

"The Heretics' Story"- suba na plataforma e siga para a próxima porta.

"Where the Soul Rots"- suba na plataforma.

--

L4

"The Atrium"- salve o jogo e suba a escada. ASHLEY encontra SYDNEY ferido e conversa com ele, SYDNEY pede para ASHLEY matar GUILDENSTERN e diz onde ele está.

"TERRAÇO"- Guildenstern mata Samantha, e então você chega. Equipe o assessorio AGALES'S CHAIN e as GEMS DEMONIA, DEMONIA e TALOS FELDSPAR. Fique usando as magias HERAKLES e PROSTASIA em você, quando ele usar DISPEL, use-as

novamente,
assim ele quase nunca o atacará, só ficará usando DISPEL. Ataque-o com o 'devastador' SWALLOW SLASH. Quando seu MP acabar use itens para recuperá-lo ou CHAIN COMBOS com GAIN MAGIC. Com uns três ou quatro ataques certos, tirando em torno de 530 HP, GUILDENSTERN morre. Após a batalha aparece uma cena, aquela do pique-nique, lembra-se?
AGORA que a coisa fica preta, mantenha seu HP sempre alto e seu RISK sempre próximo se zero. Sepre que o chefe atacar (que é um ataque muito forte) ele ficará um tempinho parado, e esse é o tempo que você tem para chegar perto dele e atacá-lo. Utilize CHAIN COMBOS (tente fazer combos de mais de 15 hits, fazendo isso seu RISK ficará em 100, então use itens para abaixá-lo rapidamente) ou BREAK ARTS. Tente matá-lo o mais rápido possível, pois o chefe tem uma magia que ele usa depois de algum tempo de luta que é quase um milagre sobreviver. NÃO se esqueça de usar PROSTASIA E HERAKLES e REFLECT MAGIC quando conseguir. Depois dessa maratona o corpo do chefe pegará fogo e ele morrerá.

***AGORA CURTA O FINAL, MAS O JOGO NÃO ESTÁ COMPLETO, PARA COMPLETÁ-LO VOCÊ TERÁ QUE JOGAR UMA SEGUNDA VEZ, DANDO UM LOAD NO SAVE QUE VOCÊ FAZ APÓS O FINAL.

--

--

B) SEGUNDA JOGADA:

- 1- TOWN CENTER WEST
- 2- UNDERCITY WEST
- 3- ESCAPEWAY
- 4- UNDERCITY WEST
- 5- LIMESTONE QUARRY
- 6- FORGOTTEN PATHWAY
- 7- TOWN CENTER SOUTH
- 8- SNOWFLY FOREST EAST
- 9- IRON MAIDEN B1
- 10- IRON MAIDEN B2
- 11- IRON MAIDEN B3
- 12- KEEP

- você começará com as armas que terminou na primeira jogada e com a chave ROOD INVERSE. Chegue, sem usar a ROOD INVERSE, até o TEMPLE OF KILTIA (dá para fazer isso em 5 horas se você for rápido) e pegue a chave SILVER KEY. Eu começarei daí por diante.

1- TOWN CENTER WEST:

"Glacialdra Kirk Ruins"- destranque a porta com a ROOD INVERSE e siga por ela.

--

2- UNDERCITY WEST:

"Path to the Greengrocer"- mate o lich (120 HP) com cautela e siga em frente.

"Crossroads of Rest"- mate o lich (282 HP), mas use MAGIC WARD, pois esse tem umas magias bem fortinhas. Siga pela porta a esquerda, a que está trancada com a ROOD INVERSE.

"Corner of the Wretched"- mate os dois esqueletos e o lich e siga para a próxima porta.

"Beggars of the Mouthharp"- acabe com o dullahan e siga pela porta que está trancada com a SILVER KEY. A próxima sala já é conhecida, então volte até Crossroads of Rest e entre pela porta que está trancada com a IRON KEY.

"Path of the Children"- apenas entre pela próxima porta.

--

3- ESCAPEWAY:

"Shelter From the Quake"- mate os três Quicksilvers e siga em frente...

"Fear and Loathing"- aqui você terá que matar um MARID (501 HP) e um IFRIT (497 HP), use as magias ENCHANTER: SPARK FUSION para o 1o. e FROST FUSION para o 2o. para matá-los mais facilmente. Ao matar MARID você ganha a GRIMOIRE AVALANCHE e ao matar IFRIT ganha-se a GRIMOIRE FLAME. Siga pela porta a frente.

"Blood and the Beast"- mate o WATER ELEMENTAL (228 HP) e siga em frente.

"Where Body and Soul Part"- mate os três quicksilver e abra o baú com mágica [contém: Bellini(S)- arma, 5x Vera Bulb e Elixir of Mages]. Volte até a sala Shelter From the Quake e entre pela porta trancada com a SILVER KEY.

"Movement of Fear"- mate o AIR ELEMENTAL (229 HP) e siga em frente.

"Facing Your Illusions"- mate os dois quicksilver e entre na porta a frente.

"The Darkness Drinks"- destrua o EARTH ELEMENTAL (228 HP) e siga pela última porta dessa dungeon.

--

4- UNDERCITY WEST:

"Where Flood Waters Ran"- apenas siga em frente.

"The Crumbling Market"- ao entrar use EUREKA, pois nessa sala há muitas armadilhas. Vá pulando até chegar no baú: [contém: Agale's Chain- assessório, Elixir of Queens, Valens e ""GOLD KEY""]. Volte pelo ESCAPEWAY, abrindo a porta com a GOLD KEY na sala Shelter From the Quake.

"Buried Alive"(ESCAPEWAY)- mate o FIRE ELEMENTAL e abra o baú [contém: White Rose(D)- arma, Grimoire Radius e Grimoire Meteore]. Volte até chegar novamente em UNDERCITY WEST, chegue até a sala Hall of Poverty, e daí siga para CORNER OF PRAYERS.

"Corner of Prayers"- abra a porta com a GOLD KEY.

"Salvation for the Mother"- mate os dois liches, usando MAGIC WARD para se prevenir e siga em frente.

"Bite the Master's Wounds"- mate os dois DEATHs, usando MAGIC WARD novamente, pois suas magias são muito poderosas. Ataque com o SWALLOW SLASH. Essa batalha é meio custosa, então não economize itens. Vá para a porta a frente.

"Workshop 'Godhands'"- esse é o workshop mais completo, aqui você pode combinar as armas que quiser. Volte até a sala Salvation for the Mother e siga pelo caminho que ainda não foi.

"The Body Fragile Yields"- mate o lich, destranque a porta a frente e siga para o SAVE POINT mais próximo. No SAVE POINT use o TELEPORTATION e siga para The Auction Block (Limestone Quarry).

--

5- LIMESTONE QUARRY:

"The Auction Block"- siga para a sala The Timely Dew of Sleep.

"The Timely Dew of Sleep"- abra a porta com a GOLD KEY.

"Companions in Arms"- mate o FIRE ELEMENTAL e abra o baú. Volte até o SAVE POINT e siga para o KEEP, na sala The Soldier's Bedding e abra a porta com a GOLD KEY.

--

6- FORGOTTEN PATHWAY:

"Stair to the Sinners"- apenas siga em frente.

"Slaughter of the Innocent"- você enfrentará o DAMASCUS GOLEN (558 HP).
Use LUFT FUSION e HERAKLES em você e DEGENERATE no chefe. Ataque
com o de sempre, o SWALLOW SLASH. Ao matá-lo você ganha 3x Cure Tonic.
Siga em frente.

"The Oracle Sins No More"- mate os dois lizardmans e siga pela esquerda...

"The Fallen Knight"- acabe com o lizardman e com os dois IMPs.
Abra o baú [contém: Kadesh Ring- assessório, Orlandu (GEM), Elixir of Queens
e ""STEEL KEY""]. Saia da sala e siga pela porta em frente.

"Awaiting Retribution"- mate o lizardman e os doisimps. Abra o
baú [contém: Diadras's Earring- assessório, Ogmius (GEM), Elixir of Queens].
Saia dessa dungeon e siga para IRON MAIDEN B1, para pegar algumas chaves,
como a MANDRAKE SIGIL. Após terminar o IRON MAIDEN B1, siga para TOWN
CENTER SOUTH, na sala RUE ALIANO, abra a porta com a MANDRAKE SIGIL.

--

7- TOWN CENTER SOUTH:

"Rue Aliano"- abra a porta trancada com a SIGIL.

"The House Khazabas"- abra o baú e depois siga em frente.

"Zebel's Walk"- pule os buracos e siga em frente.

"Rue Volnac"- entre pela única porta possível. Você sairá no CITY WALLS EAST,
entre
pela porta que está trancada com a ROOD INVERSE.

--

8- SNOWFLY FOREST EAST:

- agora você não pode olhar o mapa, então não adianta colocar o nome das
salas,
mas vou colocar, para ficar um FAQ uniforme.

"Steady the Boar-Spears"- apenas atravesse até a próxima passagem. *** coloque
na visão em primeira pessoa para ver o SAVE POINT, depois tire dessa visão
que o círculo irá desaparecer. TILT!!! ***

"The Boar's Revenge"- apenas siga em frente

"Nature's Womb"- você enfrentará um chefe: DAMASCUS CRAB (501 HP).
Equipe o assessório PUSHPAKA e a GEM: OGMIOUS. Use FROST FUSION e HERAKLES.
Se tiver o BREAK ART: ADVENT SIGN, use-o, senão terá que ir na raça. Ao matá-lo
você irá ganhar os itens: ""PLATINIUM KEY"" e 3x Cure Tonic. Volte até um
SAVE
mais próximo e salve o jogo, depois siga para o IRON MAIDEN.

--

9- IRON MAIDEN B1:

"Hanging"- Abra a porta com a STEEL KEY.

"Impalement"- deça e abra a porta com a PLATINIUM KEY.

"Knotting"- você enfrentará um dragão: Wyvern Quenn (700 HP).
Equipe o assessório Dragonhead e a GEM Dragonite. Ataque-o com
BREAK ARTS com com MAGIAS WORLOCK (como a AVALANCHE). Não se
esqueça de usar PROSTASIA e HERAKLES em você e DEGENERATE no chefe.
Ao matá-lo você ganhará os itens: Elixir of Sages e ANEMONE SIGIL.
Siga em frente.

10- IRON MAIDEN B2:

-vou colocar o mapa de começo para ficar mais fácil, pois você não poderá
consultar o mapa enquanto joga.

1- The Eunic's Lot 9- The Shin Vice H- Strangulation
2- Ordeal By Fire A- The Spider I- Tablillas

3- The Oven at Neisse B- Lead Sprinkler J- Ordeal By Water
 4- Pressing C- Squassation K- Tongue Slicer
 5- The Mind Burns D- The Strappado L- Brank
 6- The Rack E- Thumbscrews M- Tormentum Insomniae
 7- The Saw F- Pendulem N- Saída para o IRON MAIDEN B3
 8- The Cold's Bridle G- Dragging <- Esta saída o leva para a mesma
 sala,

só que do outro lado

N
 W + E
 S

COMEÇO

+----+
 | |
 | 1 |
 | |
 +-2--+

+--E--+
 | |
 +-+ +-+
 L F E
 +-+ +-+
 | |
 +-G-+

+---1---+
 | |
 | 2 |
 | |
 +---3---+
 | |
 +-2--+

+--F--+
 | |
 +-+ +-+
 J G H
 +-+ +-+
 | |
 +-6-+

+--J--+
 | |
 +-+ +-+
 D I M
 +-+ +-+
 | |
 +-H-+

+--2--+
 | |
 +-+ +-+
 < 3 <
 +-+ +-+
 | |
 +-4--+

+--I--+
 | |
 +-+ +-+
 G H K
 +-+ +-+
 | |
 +-J-+

+---3---+
 | |
 | 4 |
 | |
 +---5---+
 | |

+--A--+
 | |
 +-+ +-+
 E D I
 +-+ +-+
 | |
 +-K-+

+--4--+
 | |
 +-+ +-+
 < 5 <
 +-+ +-+
 | |
 +-6--+

+--L--+
 | |
 +-+ +-+
 F E D
 +-+ +-+
 | |
 +-F-+

+--D--+
 | |
 +-+ +-+
 H K J
 +-+ +-+
 | |
 +-L-+

+--5--+
 | |
 +-+ +-+
 < 6 <
 +-+ +-+
 | |
 +-7--+

+--N--+
 | |
 +-+ +-+
 I M L
 +-+ +-+
 | |
 +-6--+

+---3---+
 | |
 | 7 |
 | |
 +---8---+
 | |

+--H--+
 | |
 +-+ +-+
 K J G
 +-+ +-+
 | |
 +-I-+

+--7--+
 | |
 +-+ +-+
 < 8 <
 +-+ +-+
 | |
 +-9--+

+--K--+
 | |
 +-+ +-+
 M L F
 +-+ +-+
 | |
 +-E-+

+---8---+
 | |
 | 9 |
 | |
 +---A---+
 | |

+-----+
 | |
 | C A
 | |

+--9--+
 | |
 +-+ +-+
 C A B
 +-+ +-+

+-----+
 | |
 | A B |
 | |

+-----+ | | +-----+
+-D-+

****COMO USAR O MAPA****: os dígitos que estão no meio da sala é o nome da tal sala, os dígitos que estão nas saídas das salas, é o nome da sala a que essa porta leva.

"The Eunic's Lot"- mate os dois SHRIEKER e siga em frente.

"Ordeal By Fire"- aqui há um dragão: DARK DRAGON (852 HP). Equipe a GEM ANGEL PEARL e a DRAGONITE. Use magias SORCERER. Use o SWALLOW SLASH. Ao matar o chefe você ganha os itens VERBENA SIGIL e Elixir of Kings. Siga em frente.

"The Oven at Neisse"- siga em frente, pois se entrar nas portas ao lado você não sairá do lugar.

"Pressing"- você enfrentará o RAVANA (752 HP). Equipe o assessório RUNE EARRINGS e a GEM: ORLANDU, POLARIS e HAERLIS. Use magia HERAKLES e LUFT FUSION. Ataque com o SWALLOW SLASH. Ao matá-lo você ganhará a SCHIRRA SIGIL. Siga para a próxima porta.

"The Mind Burns"- mate os três SHRIEKER e siga em frente.

"The Rack"- mate o ogre equipando a gem OGMIOUS e o assessório PUSHPAKA. Siga pela próxima porta.

"The Saw"- você enfrentará o DRAGON ZOMBIE (498 HP). Equipe o assessório DRAGONHEAD e as GEM: DRAGONITE e MORLOCK JET. Use PROSTASIA e HERAKLES. Ataque com o de sempre. Ao matá-lo você ganha a MARIGOLD SIGIL. Siga em frente.

"The Cold's Bridle"- mate o ogre e siga em frente.

"The Shin Vice"- aqui há uma dura batalha. Você terá que matar um OGRE ZOMBIE (617 HP) e um DEATH (+ou- 360 HP). Ataque o ogre primeiro. Use HERAKLES e PROSTASIA em você e DEGENERATE e TARNISH no ogre. Ataque com o SWALLOW SLASH. Ao matá-lo você ganha a AZALEA SIGIL. Agora é a vez do DEATH. Use MAGIC WARD e equipe o assessório AGALE'S CHAIN e as GEMS DEMONIAS. Se o MP acabar use itens para recuperá-lo. Ataque com o SAWALLOW SLASH ou com CHAIN COMBOS. Depois de matá-los siga em frente.

"The Spider"- mate os três shrieker e siga pelas portas ao lado, em uma (SQUASSATION) você encontra um baú contendo: Hoplite Shield(H) e 3x Cure Potion e na outra sala (LEAD SPRINKLER) contendo Hoplite Helm(H) e 3x Mana Potion. Após pegar os itens siga em frente, em direção a sala THE STRAPPADO.

"The Strappado"- mate o lich e siga para esquerda...

"Tablillas"- mate o lich e siga em frente...

"Tormentum Insomnias"- mate o OGRE LORD (378 HP) e o OGRE. Siga pela esquerda, aonde tem um pontinho azul no mapinha do canto da tela.

*** Ao terminar essa dungeon o mapa não estará acessível, mas ao jogar nela pela segunda vez o mapa poderá ser acessado, então nessa segunda vez olhe o mapa que eu coloquei e explore-o totalmente. Se você quiser a melhor arma GREAT SWORD, a EXCALIBUR, que é a arma que o último chefe usa em sua primeira forma, deixe seu HP abaixo de 150 e fique vagando pelo IRON MAIDWEN B2, e passando de vez em quando na sala TORMENTUM INSOMNIAE, você encontrará o LAST CRUSADER, que ao matá-lo você pode ganhar essa arma. ***

11- IRON MAIDEN B3:

"The Iron Maiden"- você enfrentará ASURA. Equipe o assessório RUNE EARRINGS e as GEMS: HAERLIS (quantas tiver) e ORLANDU. Use PROSTASIA e HERAKLES em você e LEADBONES no chefe. Sempre que o chefe usar SURGING BALM use qualquer magia nele para que aquela perca seu efeito. Ataque com o SWALLOW SLASH (se este tirar mais de 20 HP) ou use CHAIN COMBOS na raça. Ataque sempre em um mesmo local, pois com os ataques essa parte fica mais fraca. Após suar

e pensar que o bicho é invensível, tirando por volta de 1000 HP ele morre e deixa os itens TIGERTAIL SIGIL e Cure Potion. Siga em frente.

"Judgement"- siga pela esquerda.

"Saint Elmo's Belt"- mate o lich usando MAGIC WARD (pensou você morrer justo agora!!!) e abra o baú [contém: Hoplite Leggings(H)- armor, Hoplite Glove(H)- armor, Elixir of Queens e Elixir of Kings]. Volte e siga pela porta em frente...

"Dunking the Witch"- mate o lich e abra o baú [contém: Hoplite Armor(H)- armor, Hoplite Glove(H)- armor, Elixir of Kings e Elixir of Queens]. Volte e siga para o KEEP.

12- KEEP (abrindo o TIME ATACK):

"Urge the Boy On"- abra as portas com a ANEMONE SIGIL e com a VERBENA SIGIL.

"A Taste of the Spoils"- abra as portas com a SCHIRRA SIGIL e com a MARIGOLD SIGIL.

"Wiping Blood from Blades"- abra as portas com a TIGERTAIL SIGIL e com a AZALEA SIGIL.

C) MAGIAS:

1) WARLOCK:

- Lightning Bolt (25 MP)
- Fireball (25 MP)
- Vulcan Lance (25 MP)
- Aqua Blast (25 MP)
- Spirit Surge (28 MP)
- Dark Chant (28 MP)
- Exorcism (22 MP)
- Banish (25 MP)
- Explosion (36/44/52/60 MP, depende do level)
- Thunderburst (36/44/52/60, depende do level)
- Flame Sphere (36/44/52/60, depende do level)
- Gaea Strike (36/44/52/60, depende do level)
- Avalanche (36/44/52/60, depende do level)
- Radial Surge (38/46/54/62, depende do level)
- Meteor (38/46/54/62, depende do level)
- Drain Heart (12 MP)
- Drain Mind (2 MP)

2) SHAMAN:

- Heal (5 MP)
- Restoration (3 MP)
- Antidote (3 MP)
- Blessing (17 MP)
- Clearance (15 MP)
- Surging Balm (20 MP)

3) SORCERER:

- Herakles (12 MP)
- Degenerate (7 MP)
- Enlighten (12 MP)
- Psychodrain (7 MP)
- Invigorate (12 MP)
- Leadbones (7 MP)
- Prostasia (15 MP)
- Tarnish (7 MP)
- Silence (7 MP)
- Magic Ward (21 MP)
- Stun Cloud (7 MP)
- Poison Mist (11 MP)
- Curse (17 MP)

- Fixate (3 MP)
- Dispel (10 MP)
- Unlock (3 MP)
- Eureka (6 MP)
- Analyze (5 MP) OBS: quando usar esta magia entre no menu, e então STATUS.

Aperte R1 e R2 para mudar de ASHLEY para os inimigos que estão na sala.

4) ENCHANTER:

- Luft Fusion (10 MP)
- Spark Fusion (10 MP)
- Soil Fusion (10 MP)
- Frost Fusion (10 MP)
- Aero Guard (9 MP)
- Pyro Guard (9 MP)
- Terra Guard (9 MP)
- Aqua Guard (9 MP)

5) TELEPORTATION:

- você ganha essa magia em determinada parte do jogo, com ele você pode ir de um SAVE POINT para outro, para ganhar tempo quando precisar ir a um WORKSHOP ou abrir portas com CHAVES ou SIGILS.

D) BREAK ARTS:

- os BREAK ARTS são ataques poderosos que não usam MP, mas HP. Cada tipo de arma tem quatro BREAK ARTS. Esse ataque tem várias vantagens, pois não gasta MP e não aumenta o RISK, que são vitais no jogo.

- cada level do BREAK ART gasta uma quantidade de HP, que está colocado abaixo:

- LEVEL 1: gasta 25 HP
- LEVEL 2: gasta 40 HP
- LEVEL 3: gasta 55 HP
- LEVEL 4: gasta 75 HP

- abaixo está os BREAK ARTS de todos os tipos de arma:

1) ==DAGGER==

Lv 1- Whistle Sting

afinidade: a da arma
tipo: blunt

Lv 2- Shadowave

afinidade: dark
tipo: blunt

Lv 3- Double Fang

afinidade: a da arma
tipo: piercing

Lv 4- Wyrn Scorn

afinidade: a da arma
tipo: piercing

2) ==SWORD==

Lv 1- Rending Gale

afinidade: a da arma
tipo: piercing

Lv 2- Vile Scar

afinidade: a da arma
tipo: edged

Lv 3- Cherry Ronde

afinidade: water
tipo: edged

Lv 4- Papillon Reel

afinidade: light
tipo: edged

3) --GREAT SWORD--

Lv 1- Sunder

afinidade: a da arma
tipo: piercing

Lv 2- Thunderwave

afinidade: ar
tipo: edged

Lv 3- Swallow Slash (BOM!!!)

afinidade: a da arma
tipo: edged

Lv 4- Advent Sign

afinidade: light
tipo: edged

4) --AXE AND MACE--

Lv 1- Mistral Edged

afinidade: a da arma
tipo: edged!

Lv 2- Glacial Gale

afinidade: ar
tipo: edged

Lv 3- Killer Mantis

afinidade: a da arma
tipo: edged

Lv 4- Black Nebula

afinidade: dark
tipo: blunt

5) --GREAT AXE--

Lv 1- Bear Claw

afinidade: a da arma
tipo: blunt

Lv 2- Accursed Umbra

afinidade: a da arma
tipo: blunt

Lv 3- Iron Ripper

afinidade: a da arma
tipo: blunt

Lv 4- Emetic Bomb

afinidade: a da arma
tipo: edged

6) --STAFF--

Lv 1- Sirocco

afinidade: fire
tipo: blunt

Lv 2- Riskbreak (diminui o RISK)

afinidade: a da arma
tipo: piercing

Lv 3- Gravis Aether

afinidade: earth
tipo: blunt

Lv 4- Trinity Pulse

afinidade: a da arma
tipo: blunt

7) --HEAVY MACE--

Lv 1- Bonecrusher

afinidade: a da arma
tipo: blunt

Lv 2- Quickshock

afinidade: ar
tipo: blunt

Lv 3- Ignis Wheel

afinidade: a da arma e fire
tipo: blunt

Lv 4- Hex Flux

afinidade: light e dark
tipo: blunt

8) --POLEARM--

Lv 1- Runiation

afinidade: a da arma
tipo: piercing

Lv 2- Scythe Wind

afinidade: ar
tipo: piercing

Lv 3- Giga Tempest

afinidade: a da arma
tipo: piercing

Lv 4- Spiral Courage

afinidade: water
tipo: piercing

9) --CROSSBOWS--

Lv 1- Brimstone Hail

afinidade: fire e dark
tipo: piercing

Lv 2- Heaven's Scorn

afinidade: ar e light
tipo: piercing

Lv 3- Death Wall

afinidade: earth e dark
tipo: piercing

Lv 4- Sanctus Flare

afinidade: water e light
tipo: piercing

10) --SEM ARMA (mãos vazias)--

Lv 1- Lotus Palm

afinidade: physical
tipo: blunt

Lv 2- Vertigo

afinidade: phisical
tipo: blunt

Lv 3- Vermilion Aura

afinidade: light
tipo: blunt

Lv 4: Retribution

afinidade: dark
tipo: blunt

E) BATTLE ABILITIES:

- após matar o primeiro chefe do jogo: o MINOTAUR, você irá ganhar o Battle Abilitie. O Battle Abilitie é constituído por: CHAIN ABILITIES e DEFENCE ABILITIES. Para poder usar essas habilidades você tem que colocá-las nos botões: quadrado, triângulo e círculo. Isto é feito no MENU, entrando em BATTLE ABILITIES ou apertando R2 durante a batalha e escolhendo-o com o direcional. Você ganha novas habilidades quando usa as que você tem com sucesso, ganhando assim experiência e podendo escolher qual habilidade você quer: Chain ou Defence.

- para usar a habilidade que você selecionou, aperte o botão correspondente no exato momento que parecer um '!' em cima do inimigo (se for CHAIN) ou em cima de você (se for DEFENCE). Pode-se fazer grandes combos, mas a cada HIT o RISK aumenta, e vai ficando cada vez mais difícil acertar o 'timing', um exemplo de combo com aumento de RISK:

HITS: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
RISK: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 20 37 52 76 89 100

--Lista dos Chain Abilites--

Heavy Shot: RISK- 1
Gain Life: RISK- 2
Mind Assault: RISK- 1
Gain Magic: RISK- 2
Raging Ache: RISK- 1
Mind Ache: RISK- 1
Temper: RISK- 2
Crimson Pain: RISK- 2
Instil: RISK- 1

Phantom Pain: RISK- 3
Paralysis Pulse: RISK- 3
Numbing Claw: RISK- 3
Dulling Impact: RISK- 3
Snake Venom: RISK- 3

--Lista dos Defence Abilities--

Ward: RISK- 1
Siphon Soul: RISK- 6
Reflect Magic: RISK- 2
Reflect Damage: RISK- 2
Absorb Magic: RISK- 4
Absorb Damage: RISK- 4
Impact Guard: RISK- 4
Windbreak: RISK- 4
Fireproof: RISK- 4
Terra Guard: RISK- 4
Aqua Guard: RISK- 4
Shadow Guard: RISK- 4
Demonscale: RISK- 4
Phantom Shield: RISK- 6

F) ARMADILHAS:

- há vários tipos de armadilhas, que estão espalhadas por todos os lugares, há armadilhas que causam dano (WARLOCK), que mudam status (SORCERER) e que recuperam (SHAMAN)

--WARLOCK--

GUST-----ataque com afinidade ao AR
INFERNO-----ataque com afinidade a FIRE
TERRA THRUST-----ataque com afinidade a EARTH
FREEZE-----ataque com afinidade a WATER
DEATH VAPOR-----ataque com afinidade a LIGHT
DIABOLOS-----ataque com afinidade a DARK
ERUPTION-----ataque com afinidade FÍSICA

--SORCERER--

POISON-----provoca envenenamento (perde HP com o tempo)
PARALYSIS-----provoca paralização (impossibilidade de atacar)
CURSE-----provoca curse (retira status, como a da magia Herakles, que aumenta a força)

--SHAMAN--

HEAL PANEL-----recupera HP e diminui o RISK
CURE PANEL-----cura poison, paralysis e numbness status
TRAP CLEAR-----desativa as armadilhas da sala

G) ARMAS e EQUIPAMENTOS:

- há três 'tipos' de armas, que são: blunt, edged e piercing. Você vai encontrar inimigos mais resistentes a certo tipo de arma e mais vulneráveis a mesma. Por exemplo, uma arma Piercing causa mais dano em HUMAN do que em UNDEAD.

- os equipamentos são feitas de vários materiais, que serão listados abaixo do pior para o melhor:

=WOOD=

-é só usada em escudos, não é forte.

=BRONZE=

- esse é um material que é bom para usar somente no começo do

jogo, em que ele é o mais forte. As vezes quando combinar Bronze/Bronze pode-se conseguir armas feitas de IRON, que é mais forte.

=IRON=

- é mais forte que o Bronze, mas no ponto que ele é encontrado ele não é muito necessário, pois já está muito próximo de encontrar armas feitas de HAGANE.

=SILVER=

- é um material forte contra PHANTOM e UNDEAD, mas contra os outros inimigos não é tão eficiente. Combinando HAGANE com IRON pode aparecer ocasionalmente um equipamento de SILVER.

=HAGANE=

- é uma das mais fortes do jogo. Se combinar BRONZE e IRON você consegue uma HAGANE.

=DAMASCUS=

- é o material mais forte do jogo, tendo uma boa afinidade para quase todas as classes de inimigos. As vezes ao combinar HAGANE e SILVER pode aparecer uma DAMASCUS.

H) TÍTULOS e RANK:

- para ganhar títulos ou rank você deve realizar certas tarefas. Para ver os títulos que você conseguiu vá para o SCORE e então para TITLES, tudo isso no MENU.

Os títulos e o que eles requerem para ser ganhos estão listados abaixo.

1- SEEKER OF TRUTH

- termine o jogo uma vez

2- RULER OF THE FALLEN CITY

- termine o jogo em menos de 10 horas

3- SUCCESSOR OF THE LEGACY

- abra todos os baús (chests)

4- FINDER OF DARK

- complete 100% do mapa

5- DESTROYER OF GAEUS

- mate o DAMASCUS GOLES (está no FORGOTTEN PATHWAY)

6- HUNTER IN THE SNOWFIELD

- mate o DAMASCUS CRAB (está no SNOWFLY FOREST EAST)

7- ALLY OF THE WOOD

- mate HAVANA (está no IRON MAIDEN B2)

8- SLAYER OF THE WYRM

- mate o DRAGON ZOMBIE (está no IRON MAIDEN B2)

9- VANQUISHER OF DEATH

- mate o DEATH e o OGRE ZOMBIE (estão no IRON MAIDEN B2)

10- WARRIOR OF ASURA

- mate ASURA (está no IRON MAIDEN B3)

11- CONQUEROR OF TIME

- complete o TIMT TRIAL com um excelente tempo

12- SPARKLING WARRIOR

- fazer um CHAIN COMBO com mais de 30 hits !!!

13- BEARER OF THE NEW WORLD

- ache a GOLD KEY

14- HOARD FINDER

- ache a CHEST KEY
- 15- RULER OF POWER
 - obtenha todos os BREAK ARTS de todas as armas !!!
- 16- HAND OF SKILL
 - obtenha todos Battle Abilities
- 17- SEARCHER OF LUCK
 - termine o jogo sem salvar !!!
- 18- HOLY TRAVELLER
 - complete o jogo sem usar magias !!!
- 19- PRIDE FIGHTER
 - complete o jogo sem usar BATTLE ABILITIES !!!
- 20- PROUD WARRIOR
 - complete o jogo sem usar BREAK ARTS
- 21- BLOOD-THIRSTY CONQUEROR
 - mate mais de 5000 inimigos de cada classe. !!!
- 22- RESPECTOR OF FIGHTING
 - ataque mais de 5000 vezes com cada tipo de arma !!!
- 23- SILENT ASSASSIN
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo DAGGER
- 24- GREAT SWORDSMAN
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo SWORD
- 25- MASTER OF BLADES
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo GREAT SWORD
- 26- STEEL DRAGON
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo AXE ou MACE
- 27- EARTH SHAKER
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo GREAT AXE
- 28- SWEEPER OF THE DARK
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo STAFF
- 29- CLERIC LOOKING FOR TRUTH
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo HEAVY MACE
- 30- SPEARSMAN OF THE GALE
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo POLEARM
- 31- HEAVEN'S HUNTSMAN
 - ataque mais de 500 vezes com arma do tipo CROSSBOW
- 32- MASTER MARTIAL ARTIST
 - ataque mais de 500 vezes sem arma, com as mãos

Os RANKs estão listados a baixo, junto com o que tem que fazer para consegui-los.

- 1- NORMAL AGENT----- 0 pontos
- 2- GLADIATOR----- 500.000 pontos
- 3- DAREDEVIL----- 1.000.000 pontos
- 4- BERSERKER----- 2.000.000 pontos
- 5- DESTROYER----- 3.000.000 pontos
- 6- SPECTREBANE----- 4.000.000 pontos
- 7- PALADIN----- 5.000.000 pontos
- 8- MYSTIC WANDERER----- 8.000.000 pontos
- 9- BLADE MASTER----- 12.000.000 pontos
- 10- MASTER GLADIATOR----- 16.000.000 pontos
- 11- COURAGEOUS ADVENTURER----- 24.000.000 pontos
- 12- DRAGON SLAYER----- 32.000.000 pontos
- 13- RAGING BERSERKER----- 40.000.000 pontos
- 14- RADIANT KNIGHT----- 60.000.000 pontos
- 15- GRAND PALADIN----- 75.000.000 pontos
- 16- GRAND MASTER BREAKER----- 100.000.000 pontos (terei que jogar minha

vida inteira

para conseguir

