

Valkyrie Profile FAQ/Walkthrough (Spanish)

by Hex Flux

Updated to v1.6 on Jan 28, 2009

=====

GUÍA & SCRIP DE VALKYRIE PROFILE

Por Antonio Arcos Chigo (Hex Flux) e-mail: hexflux@hotmail.com
Para Formato de PSone ----- VERSIÓN 1.6
=====

El contenido de este documento fue desarrollado enteramente por mí, excepto lo que indico, así mismo declaro que las marcas y la información en que me basé para hacer este trabajo pertenecen a sus respectivos dueños.

-REVISIÓN HISTÓRICA-

Versión 1.6 Enero 2009. Actualización menor.

Versión 1.5 Abril de 2004. A petición de muchos mails, eh pasado bastantes horas en Clockwork Mansion buscando el mejor camino y ahora lo ofrezco a todos los lectores junto con algo de información extra sobre el juego y correcciones menores.

- Inclusión de la solución de Clockwork Manssion
- Información detallada de las voces de los personajes
- Consejos sobre como madar personajes al Valhala
- FAQ
- Correcciones menores

Versión 1.4 Agosto de 2003. Ya después de algo de tiempo pude transcribir los dialogos que me faltaban y corregir bastante errores de ortografía, incluir algunos créditos y un ligero cambio de formato además de la inclusión de un nuevo apartado sobre las voces.

- Ahora si, todos los dialogos que quería incluir.
- Información detallada sobre los finales.
- Más información sobre el doblaje del juego y corrección de la mayor parte de los errores de dedo y ortográficos.

Versión 1.3.1 Julio de 2003. Correcciones

- Comence el cambio de formato y la corrección de bastante errores en los dialogos.
- Dialogos de Lyseria.

Versión 1.3 Abril de 2003. Inspidado en el trabajo de Sugiyanto Yusup decidí incluir una traducción del scrip del juego. Ha sido mucho trabajo pero creo que valió la pena.

- Toda la transcripción del scrip se baso en el trabajo de Yupsuy, pero corregí algunos errores e incluí algunos dialogos más.
- Ligeras correcciones

Versión 1.2 Marzo de 2003. Algunas correcciones y Voice Collection

- Correcciones ligeras sobre direcciones y tesoros de guerra.
- Inclusión del apartado de voces.

Versión 1.1 Enero de 2003. Desarrollo de todos los aspectos del juego y Actualizaciones

- Captain K me dio la solución para explicar las direcciones durante el recorrido del juego, pensaba incluir mapas pero me fue imposible.
- Esta guía debía ser en Hard Mode para poder sacar todos los secretos.
- Después de hacer el recorrido por todos los escenarios simplemente uní este apartado con la Ver. 0.1
- Inclusión del Bestiario y Breviario Cultural

Versión 1.0 Diciembre de 2002. Primer prototipo de guía

- este primer prototipo solo tomaba lo referente al sistema de batalla e información sobre personajes, todavía planeaba la mejor forma de escribir el recorrido por el juego.

ADVERTENCIA LEGAL

Este documento es un trabajo intelectual propiedad de Antonio Arcos Chigo (Hex Flux) y esta protegido por las leyes de derechos de autor. Como titular de esta guía cedo su contenido únicamente para tu uso personal y privado y prohíbo su reproducción total o parcial con fines de lucro o sin mi autorización explícita, ya sea en revistas, guías, libros, videos, CD's, DVD's, sitios web, o cualesquiera otros medios de reproducción, sean impresos, electrónicos o de otro tipo. Recuerda, este es mi trabajo y me costo mucho esfuerzo y dedicación terminarlo, así que, respétalo y evítate problemas. Estas advertido.

Este documento ha sido cedido únicamente a los siguientes sitios web:

www.gamefaqs.com

www.geocities.com/dshpmx

www.ign.com

www.guiamania.com

www.neoseeker.com

www.rpglegends.net

También puedes bajarlo directamente de my skydrive:

<http://antoniochigo.spaces.live.com/>

Atención webmasters y webmistres, si quieren usar esta guía en su sitio web, será necesaria mi autorización, tienen un 90% de probabilidades que les de mi consentimiento para usarla, así que, evítense problemas y no usen este documento sin mi permiso.

La Presente Guía es (c) 2002, 2003, 2004, 2009 Antonio A. Chigo "Hex Flux"
Valkyrie Profile es (c) 2000 Tri - Ace Inc./PRODUCTION LG/Actas.Inc/ ENIX

=====

INDICE DE CONTENIDOS

=====

- 1.- Introducción
- 2.- Historia
- 3.- Breve análisis
- 4.- Como usar esta guía (!!!!IMPORTANTE LÉELO¡¡¡¡)
- 5.- Juego nuevo y dificultad
- 6.- Modos de Juego
- 7.- Movimientos para Valkyrie
- 8.- Uso de los cristales de hielo
- 9.- Información de batalla
- 10.- Modo de batalla

- 11.- Movimientos especiales
- 12.- Gemas mágicas
- 13.- Trofeos de Guerra
- 14.- Armas y combos
- 15.- Apartado especial para magos
- 16.- Magias
- 17.- Acciones en batalla
- 18.- Técnicas de batalla
- 19.- Uso de objetos
- 20.- El tiempo es valioso
- 21.- Transferencia de personajes al Valhala
- 22.- Consejos Generales
- 23.- Los personajes
- 24.- Guía & Scrip de Valkyrie Profile
 - Camino del disco 1---
 - Prólogo
 - Capitulo 0
 - Capítulo I
 - Capitulo II
 - Capitulo III
 - Capitulo IV
 - Camino del disco 2---
 - Capitulo V
 - Capitulo VI
 - Capitulo VII
 - Capitulo VIII
 - Jontunheim Palace
 - Asgard Hill
 - Los Finales
 - Epílogo
- 25.- Guía de finales
- 26.- Seraphic Gate
- 27.- Bestiario
- 28.- Colección de Voces
- 29.- FAQ
- 30.- Recuerda que...
- 31.- Pequeño breviario cultural
- 32.- Créditos y Agradecimientos

=====

1.- INTRODUCCIÓN

=====

Un saludo a todos los fanáticos de Valkyrie. El motivo de este pequeño update es para dar una información más detallada del camino por el juego, sobre todo en algunos acertijos y en Clockwork Mansion, que era el dolor de cabeza de casi todos. Pues bien, me es grato informarles que esto ya está resuelto, y les será de mucha ayuda para los que apenas se están iniciando en este juego y también a los que ya llevan algo de tiempo jugando pero se les sigue dificultando ciertas secciones. Como es costumbre, siéntanse libres de expresar sus opiniones al respecto de esta guía, así como para dudas, críticas constructivas y demás vía correo electrónico. Gracias por su apoyo.

=====

2.- HISTORIA

=====

La historia de Valkyrie Profile esta basada en la mitología escandinava, en ella se habla de una guerra sin fin entre los dioses y las fuerzas de la oscuridad, se acercan el Ragnarok o fin del mundo y Odin, el dios supremo, esta preocupado que las fuerzas de Asgard no sean lo

suficientemente fuertes para hacerle frente; es por eso que ha mandado llamar a una de las tres diosas del destino, Lenneth Velkyrie, y le ha encomendado ir a Midgard, la tierra media, en buscar de almas de guerreros para reclutar en su ejercito de Einherjars.

Básicamente esta es la historia del juego. Valkyrie, la protagonista, no solo debe buscar almas de guerreros para reclutar, sino que también debe entrenarlas antes de enviarlas al Valhala para que sirvan a la causa de Odin. Sin embargo, conforme avanza la trama y al tener distintos encuentros con otros personajes de la historia, tanto amigos como enemigos, se van despertando en la protagonista ciertas dudas y cuestionamientos, sobre su propio origen y sus sentimientos; cuestionando incluso su propio papel como seleccionadora de almas, la muerte, el amor y su extraña relación con la pequeña niña del prólogo del juego, lo que resultará en cualquiera de los tres posibles finales de la historia.

=====
3.- BREVE ANÁLISIS
=====

Valkyrie Profile es sin duda uno de los mejores juegos creados para PSX no solo en la época en que fue lanzado al mercado japonés, allá por finales de 1999, sino uno de los mejores aparecidos hasta la fecha. VP cuenta con uno de los apartados gráficos en 2D más hermosos y detallados que yo haya visto, con gráficas pintadas a mano llenas de vida, con multitud de efectos como humo, transparencias y fuentes de luz. Los escenarios son muy variados unos de otros así como sus animaciones. Pero esto no es todo, los personajes están bellamente dibujados y animados, no solo en las batallas, sino en parte de los escenarios que comparten su propia historia e incluso en los menús del juego se hace presente el talento de los diseñadores con personajes originales y llenos de vida propia. Por otro lado, los efectos que aparecen durante las batallas son grandiosos; explosiones, destellos e incluso pequeños FMV's están presentes para acentuar el aspecto salvaje y épico de las batallas. El apartado sonoro no se queda atrás, y entre los elementos más destacables además de la música, tenemos voces, no en todo el juego, pero si en una gran parte de él. Es remarcable el trabajo de los actores que dieron vida a las voces en VP, en especial Addie Blaustein como Arngrim; Verónica Tylor como Freya y Aelia; y mi favorita, Megan Hollingshead como la mismísima Lenneth Valkyrie.

Ahora bien, que hay de la "jugabilidad". El sistema de juego puede parecer bastante complejo, y hasta cierto punto lo es, y mezcla aspectos clásicos de los RPG's con otros de los juegos de rol al más puro estilo de Diablo; pero tampoco llega a ser imposible de entender, y más si tomamos en cuenta la ayuda que tienes en esta guía.

Ya para finalizar, solo quiero mencionar que Valkyrie Profile es uno de esos juegos que llaman tu atención desde el principio, que llega a ser bastante adictivo, y en el que (Aunque suene cursi) llegas a vivir cada momento. Su apartado gráfico y sonoro es impecable, su sistema de juego es algo complejo pero necesario, su sistema de batalla es muy entretenido y su historia está basada en una de las mitologías más bellas y ricas de toda la historia.

Calificación 9.5/10

=====
4.-COMO USAR ESTA GUÍA
=====

Lo primero es saber como están diseñados los mapas en Valkyrie Profile, ya que aunque estén en 2D, tienen elementos en 3D como entradas y salidas, así por ejemplo, hay puertas que se ven al fondo del escenario y cuando te colocas justo frente a ellas aparece una indicación de que se puede ir hacia atrás o hacia delante. Esto se puede ver con más detalle

en el mapa, que te recomiendo consultar constantemente. Ahora bien, ¿A que viene todo esto? Pues a que en este guía de repente te encontrarás que para indicarte que vayas a un cuarto en especial digo "ve a la derecha, derecha, atrás, izquierda" (¿?) Pues bien, lo anterior se traduce en "Mantente en dirección a la derecha hasta que cambies a la siguiente pantalla, sigue manteniéndote a la derecha y entra en la primera salida hacia atrás del mapa y después mantente en dirección hacia la izquierda" Así que para evitar tanta explicación mejor digo "ve derecha, derecha, atrás e izquierda" es más fácil. Quizás lo anterior te suene algo confuso, pero verás que es bastante sencillo una vez que estés en el juego. Lo importante que debes recordar es que cuando mencione "derecha, derecha" quiere decir que te mantengas en dirección a la derecha durante una pantalla hasta pasar a la siguiente, si digo "atrás, atrás" es que debes ir hacia atrás en el mapa y en la siguiente pantalla buscar una salida más hacia atrás. Como lo dije antes, lo entenderás mejor al ver los mapas durante el juego.

Esta guía también puede servirte para la versión de psp llamada valkyrie profile: sylmeria, pero hay algunas cosas que están cambiadas de lugar en uno que otro escenario, así que esos detalles tendrás que buscarlos por tu cuenta, ya que desgraciadamente no eh podido conseguir la versión de psp.

=====

5.- JUEGO NUEVO Y DIFICULTAD

=====

Al elegir un Juego nuevo, se nos da la posibilidad de seleccionar tres posibles dificultades que a continuación se describen:

Fácil:

Los enemigos no son muy difíciles de matar, obtienes grandes cantidades de experiencia, y todos los personajes que reclutes tendrán cierto nivel cuando se unan a tu equipo, sin embargo el número de escenarios para pelear es muy reducido, así como el número de objetos y artefactos que puedes obtener, los personajes que puedes reclutar son muy pocos y solo tienes acceso a dos de los tres posibles finales del juego.

Normal

Hay más enemigos pero la experiencia es ligeramente menor, hay más personajes a reclutar y todos tienen cierto nivel al momento de unirse a tu equipo, hay más escenarios donde pelear así como más objetos y artefactos y podrás obtener cualquiera de los tres finales.

Difícil

La verdad es que no es tan difícil, por lo menos en lo que se refiere a las peleas, tendrás acceso a personajes y calabozos exclusivos que no aparecen en los otros modos de juego, la dificultad aquí radica en acertijos más complejos a resolver y en que todos los personajes a reclutar comienzan en nivel 1.

=====

6.- MODOS DE JUEGO:

=====

Una vez en el juego, te darás cuenta que este se desarrolla de distintas formas, en el mapa general del mundo, en los calabozos o escenarios para pelear, y en los pueblos o lugares donde puedes reclutar almas.

< Mapa Mundial >

Al principio del juego Freya te dará un pequeño tutorial de lo que puedes hacer en este modo, lo primero es que tienes acceso a cada región de Midgard, en el mapa puedes ver varios puntos, unos en color rojo, que son los calabozos donde puedes entrar a pelear, y otros de color azul claro que son las ciudades y lugares donde puedes reclutar almas u obtener cierta información. Lo primero aquí es aprender a usar la Spiritual

Concentration (SC), esta se ejecuta presionando el botón de Start, al hacerlo Valkyrie entrará en una especie de trance que le permitirá localizar los lugares en donde se encuentre un alma para ser reclutada o un lugar donde estén presentes las fuerzas de la oscuridad, cualquiera de los dos será mostrado en el mapa.

También en este modo podrás comprar armas, equipo y accesorios, transferir personajes a Asgard y salvar tu juego, es importante obtener armas y equipo en este modo ya que al entrar en un calabozo no podrás hacerlo a menos que estés en un Campo de Memoria los cuales son bastante escasos en los escenarios de batalla.

< Escenarios normales >

Desde el mapa mundial podrás entrar a los escenarios normales, los puntos azul claro en el mapa, con el fin de reclutar almas u obtener información o algún objeto especial. Para reclutar almas, previamente debes usar la Spiritual Concentration para localizar el lugar donde esta se encuentre, al entrar en este lugar, por lo general verás una escena donde se narra parte de las circunstancias que envuelven al personaje y en ciertas ocasiones podrás intervenir en su historia, tras esto, saldrás del escenario y el nuevo personaje se te habrá unido. Al entrar en cualquiera de estos escenarios Valkyrie cambiará su apariencia y se hará pasar por humana y solo tendrá movimientos bastante básicos como correr y saltar.

< Calabozos >

Estos son los escenarios donde puedes pelear para fortalecer a tus personajes, puedes encontrarlos al igual que los escenarios normales a través de la Spiritual Concentration. Al entrar en estos escenarios Valkyrie lucirá su armadura de batalla y sus movimientos serán más complejos, pudiendo atacar con su espada, deslizarse, tomar y arrojar objetos como cofres y crear cristales de hielo para congelar a sus enemigos y para otros usos que más adelante explicaré.

En los Calabozos solo podrás comprar objetos si estas en un Campo de Memoria y no podrás transferir personajes a Asgard. También, mientras estas en un Calabozo puedes ver a los enemigos como se pasean de un lado a otro, si tienes contacto con un enemigo entrarás en el modo de batalla, pero si usas el botón de cuadro para congelarlo no te enfrentarás con él mientras esté congelado.

En todos los Calabozos hay un Jefe custodiando artefactos especiales propiedad de Odin, a excepción de los calabozos denominados Cave of Oblivion.

=====
7.- MOVIMIENTOS PARA VALKYRIE
=====

< Movimientos generales >

Los movimientos de Valkyrie se dividen en dos formas, ya que ella puede adoptar forma humana, los movimientos que tenga en ese momento serán bastante elementales.

Stick Izquierdo ó-----Mueves a Valkyrie

Pad Direccional

Botón de Círculo-----Saltas

Botón de Triángulo-----Menú

< Movimientos avanzados >

Además de estos movimientos, también pueden ejecutarse otros más

complejos durante los escenarios de calabozos.

Botón de X-----Atacas con la espada

Botón de Cuadro-----Usas los cristales de hielo, estos puede congelar a los enemigos para evitar que pelees contra ellos, pero también tienen otros usos.

Abajo + O-----Puedes deslizarte.

Abajo más X-----Párate frente a los cofre para abrirlos.

X-----Párate frente a un cofre, bloques de hielo u otro objeto para levantarlo.

Botón de L2-----Mapa, bastante completo.

Botón de L1-----Mientras pasan los dialogos, presionalo para ascender a la lista completa de dialogos de la escena que estás viendo.

8.- USOS PARA LOS CRISTALES DE HIELO

Los cristales de hielo no solo sirven para congelar a los enemigos, sino que te permiten crear cristales en casi cualquier superficie, sea suelo, techo o paredes. Por ejemplo, en las paredes puedes crear cristales que te sirvan para escalar de cristal en cristal y así llegar a lugares más altos.

También es posible duplicar el tamaño de los cristales disparándoles otra vez, si les disparas una tercera vez, el cristal se hará pedazos y quedará una pequeña nube de polvo, esta nube es primordial para alcanzar lugares aparentemente imposibles de alcanzar, ya que es posible pararse sobre esta nube de polvo de hielo por un corto periodo de tiempo, y si por ejemplo, puedes crear otra nube de polvo mientras estás en la primera, puedes ir de nube en nube para alcanzar ciertos lugares.

Otra de las técnicas que debes aprender es la del impulso, cuando creas un cristal y lo haces explotar (disparándole otras dos veces) estando muy cerca de él, notarás que la explosión te impulsará en una especie de salto, esto es bastante rápido y es algo difícil de calcular la trayectoria y el lugar donde vas a caer, pero es de mucha ayuda en ciertas partes del juego.

Técnicas avanzadas con los Cristales de hielo

1.-Para usarlos como peldaños: En una pared, crea un cristal de hielo, párate sobre él y salta para crear otro cristal en la parte de arriba, salta sobre el nuevo cristal y repite la operación para llegar a lugares más altos.

2.-Para alcanzar una plataforma más alta que un salto normal. Dispara cristales de hielo a la parte alta de la plataforma, de manera que puedas formar nubes de polvo de hielo, salta sobre la nube y desde ahí, sigue creando nubes de hielo y saltando de nube en nube hasta alcanzar la plataforma más alta. Esta técnica es algo difícil, pero indispensable para alcanzar ciertos objetos.

3.-Salto con impulso: cuando tienes que saltar de una plataforma a otra y no tienes suficiente espacio para hacer el salto, párate lo más cerca que puedas de la orilla y de espaldas a la plataforma a la que quieres llegar, mantente agachado y crea un cristal en el piso, ahora dispárale un par de veces más y si lo has hecho correctamente, serás impulsado hacia la plataforma. Esta es otra técnica difícil pero con muchos beneficios, pero recuerda que solo sirve con plataformas que no estén muy alejadas y que estén perpendiculares.

9.- INFORMACIÓN DE BATALLA

Al tener contacto con un enemigo entrarás en el modo de batalla, lo primero que debes notar es que puedes controlar a un máximo de cuatro personajes y que cada uno esta asignado a los botones de Cuadro, Triangulo, Circulo y X en la parte superior derecha.

En la parte inferior esta la barra de status de tus personajes, en ella esta desplegada cierta información en dos barras, la primera indicada con las siglas DME y abajo otra con las siglas CT. La primera, DME significa Divine Materialize Energy, y es lo que en otros RPG's se conoce como puntos de salud o HP, en otras palabras el DME es la vida de tus personajes, cuando esta llegue a cero el personaje en cuestión desaparecerá, no puedo decir que muere porque todos los personajes ya están muertos; sin embargo, es posible materializarlo nuevamente usando una Union Plume o la magia Invoke Feather, esto nos lleva a otro asunto importante, el hecho de que los personajes sean almas quiere decir que ellos necesitan de energía, la Energía Divina para Materializarse, para que sus acciones tengan efecto en el mundo real, y esta energía es otorgada por Valkyrie, por lo que si ella desaparece en batalla, tienes solo 3 turnos para materializarla nuevamente, de lo contrario tus personajes desaparecerán y serás expulsado del calabozo donde estés, lo cual no significa que haya terminado el juego.

La barra de CT (Charge Time) se refiere al tiempo de carga, pero en usar movimientos especiales o magias, ya que las batallas en Valkyrie Profile se llevan a cabo por turnos, en tu turno podrás atacar, usar magias, objetos, etc. Una vez hechos tus movimientos será el turno del enemigo, después será tu turno, luego el del enemigo y así sucesivamente. Cuando la barra de CT esté en cero podrás usar magias si tienes a un hechicero en tu equipo o movimientos especiales con cada uno de los personajes, pero después de usarlos solo podrás disponer de ellos si tu barra de CT esta en cero nuevamente.

En la parte superior izquierda de la pantalla se desplegará el nombre del enemigo al que estés atacando y una barra indicándote su vida, esta, también se indicará en una barra amarilla en la parte inferior cuando estés atacando al enemigo o cuando te ataquen a ti. Es posible obtener una información detallada del enemigo si utilizas el objeto Spectatles.

=====
10.- MODO DE BATALLA
=====

Como se menciona arriba puedes controlar a un total de cuatro personajes, cada uno asignado a los botones de Cuadro, Circulo, Triángulo y X, conforme vayas presionando estos botones los personajes atacarán al enemigo, terminado el ataque de los cuatro personajes habrá concluido tu turno y comenzará el turno del enemigo.

Cada personaje puede hacer un ataque o una acción durante un turno, sin embargo es posible atacar más de una vez en un turno con excepción de los magos, si es que se tienen un arma que ataque más de una vez. (Ver en el apartado de armas)

Al atacar a un enemigo aparecerá un indicador de Hits de color verde en la parte inferior izquierda de la pantalla, conforme golpees al enemigo este indicador de Hits irá subiendo de cero a un máximo de cien, y si por lo menos uno de tus personajes tiene su barra de CT en cero y has logrado mover el indicador hasta cien, serás capaz de ejecutar un movimiento especial conocido como Purify Weird Soul o PWS.

=====
11.- MOVIMIENTOS ESPECIALES
=====

Al entrar en el modo PWS la pantalla se pondrá negra y el indicador de Hits comenzará a descender de cien rápidamente, en este momento debes presionar uno de los botones que estén brillando, este será el del o los

personajes que en ese momento tengan su barra de CT en cero, al presionar el botón el personaje en cuestión ejecutará un movimiento especial que hará una gran cantidad de daño al enemigo, y mientras lo esté golpeando, poco a poco llenará nuevamente el indicador de Hits, si este vuelve a subir a cien serás capaz de ejecutar un nuevo movimiento especial con otro personaje que tenga su barra de CT en cero, si ejecutas otro ataque especial el indicador de Hits se llenará pero esta vez más lentamente, pero si eres capaz de llenarlo a 100 otra vez, podrás hacer otro ataque, si eres lo bastante hábil podrás hacer combos impresionantes y liberar cada uno de los movimientos especiales de todos tus personajes, solo necesitarás práctica para encadenar los ataques especiales de manera que puedas hacer el mayor daño posible.

Una vez que todos los personajes hayan liberado sus ataques especiales o si no pudiste llenar nuevamente el indicador verde a cien, pasarás nuevamente a la pantalla de batalla normal, o si tus ataques fueron lo suficientemente fuertes habrás derrotado al enemigo.

Una vez liberados los ataques especiales deberán pasar una cierta cantidad de turnos para que la barra de CT se restablezca a cero.

=====
12.- GEMAS MÁGICAS
=====

Al golpear a un enemigo, en ocasiones aparecerán algunas gemas de dos distintos colores, las rojas son gemas mágicas y las azules son gemas de experiencia. Las primeras sirven para reducir la barra de CT y puedes conseguirlas si golpear a un enemigo que se encuentre tirado en el suelo después de recibir un ataque que lo haya derribado, entre más golpes le des sin que se levante, mayor cantidad de gemas mágicas obtendrás y, menor será el tiempo que tarde en reducirse la barra de CT.

Las gemas de experiencia aparecen al golpear a un enemigo mientras esta en el aire después de haber recibido un ataque que lo haya elevado, y las obtendrás si lo golpeas justo antes de que toque el suelo, puedes recibir más gemas entre más golpes le des antes de que caiga completamente al suelo. Por cada una de estas gemas obtendrás un 5% de experiencia extra del total de toda la experiencia que obtengas en una batalla, por lo que si logras adquirir 20 gemas duplicarás el total de la experiencia en una batalla. El número máximo de gemas que puedes lograr es de 40.

=====
13.- TROFEOS DE GUERRA
=====

Además de las gemas mágicas es posible apoderarse de otros objetos de valor, estos son los trofeos de guerra, y se obtienen al igual que las gemas mágicas, es decir, golpeando indiscriminadamente a los enemigos. De vez en cuando verás que alguno de ellos arroja un cofre de tesoro, al finalizar la batalla se te indicará que clase de objeto obtuviste. La mayoría de los enemigos arroja dos tipos de objetos distintos, pero solo uno por cada batalla, y solo pueden reclamarse tras ganar la batalla.

=====
14.- LAS ARMAS Y COMBOS
=====

Cada uno de los personajes que puedes controlar puede hacer hasta tres distintos ataques con su arma, a excepción de los magos, puedes ver una descripción de cada ataque en la pantalla de Ability. Para que cada personaje pueda hacer uno, dos o los tres ataques en un solo turno, necesita tener un arma que le permita realizar estos movimientos. Cuando revisas un arma, en sus especificaciones puedes ver los íconos O y X alineados, el símbolo "O" indica que dicha arma puede hacer un solo ataque y el símbolo "X" indica que no puede hacer un ataque.

Ejemplo:

Si un arma presenta 1.0 2.X 3.X Significa que esta arma solo le permitirá al personaje hacer el primero de los tres posibles ataques que puede hacer, por el contrario, si señala 1.0 2.0 3.X indica que puede hacer los dos primeros ataques pero no el tercero, y si se presenta 1.0 2.0 3.0 significa que dicha arma puede hacer los tres ataques.

Sin embargo, el hecho que un arma permita hacer uno o varios ataques también tiene sus limitantes. Un arma que permita atacar tres veces por lo general tendrá un poder limitado, mientras que muchas veces un arma que solo permite hacer un solo ataque, puede hacer más daño con ese golpe que con tres; pero, si puedes golpear varias veces a un enemigo es más fácil llenar el indicador de Hits para realizar los ataque PWS, así que es mejor tener personajes que porten los dos tipos de armas.

Durante tu camino podrás conseguir otro tipo de armas que no son para nada permanentes, así como algunos objetos, estas son por lo general armas bastante poderosas como la Dragon Slayer, Raven Slayer, Mage Salyer, Ether Scepter, etc, si te fijas en sus características puedes ver que tienen una nota donde dice que tienen un cierto porcentaje de romperse, y esto significa que al emplearlas en batalla, ya sea atacando o usando PWS's pueden romperse y dejarte sin arma, pero lo peor es que perderás el arma en cuestión definitivamente, lo anterior es bastante lamentable, así que revisa cada arma y procura emplear este tipo de armas solo en batallas contra enemigos muy fuertes o contra jefes para evitar romperlas, y en lo posible evita usar PWS's con estas armas ya que este tipo de movimientos incrementa el porcentaje de que un arma pueda romperse.

=====

15.- APARTADO ESPECIAL PARA MAGOS

=====

Sin lugar a dudas, los magos pueden llegar a ser los personajes más poderosos del juego, los hechizos que pueden invocar pueden hacer una cantidad de daño impresionante y pueden atacar a todos los enemigos en pantalla, no obstante tienen ciertas desventajas que los hacen ser más vulnerables que los personajes normales. En primer lugar su barra de CT se llena después de hacer una acción o un ataque y no llega a cero hasta después de uno, dos o más turnos lo que imposibilita el uso del mago durante todo ese tiempo; su nivel de DME, así como su resistencia y defensa son infinitamente inferiores a la de otros personajes, lo que los hace presas fáciles de los ataques de los enemigos y lo que hace obligatorio mantenerlos en la retaguardia de tu formación.

No obstante estas limitantes, sus magias son completamente inbloqueables lo que los hace ideales para encabezar un ataque hacia un enemigo con una férrea defensa o con guardia perfecta.

Al avanzar en el juego obtendrás la habilidad Wait Reaction, con ella podrás materializar un "familiar", por lo general con forma de ave pero que varía dependiendo de la personalidad de cada mago, que puede atacar al enemigo mientras la barra de CT llega a cero, este ataque es considerado como ataque mágico, por lo que es inbloqueable, ideal para abrir combos.

=====

16.- LAS MAGIAS

=====

Estas se clasifican de dos formas, las magias de ataque y las magias de apoyo, las primeras restarán vida al oponente o le ocasionarán algún status negativo, mientras que las magias de apoyo son las que utilizas para recuperar puntos de DME u obtener algún status benéfico.

Cada mago tiene distintas magias que pueden desplegarse en la pantalla de Ability, en esta pantalla puedes seleccionar que magia quieres que el

magos invoque durante una batalla, pero solo podrás elegir una. Todos los magos tienen distintas magias que han memorizado, pero esto no quiere decir que no puedan aprender más, para ello necesitas encontrar un pergamino que le permita a tu mago memorizar la magia, los magos solo pueden tener en sus habilidades un máximo de diez Magias y para aprender otras necesitas hacer que olviden alguna de las ya aprendidas. Las magias de ataque pueden invocarse de tres distintas formas: La primera es la normal, presionando el botón correspondiente al mago en el modo de batalla, las magias invocadas de esta forma pueden encadenarse con los ataques de los demás personajes. También es posible invocar cualquiera de las magias que tengas en tu lista de habilidades presionando el botón Select durante una batalla, al hacerlo ve al submenú de magias y podrás invocar cualquiera de las magias que tengas disponibles, pero al hacerlo de esta forma no podrás encadenarlas con otros ataques. También, al hacerlo de esta forma ciertas magias como Lightning Bolt ó Mystic Cross podrán atacar a todos los enemigos. La segunda forma, es la de la versión PWS. Esta, es una versión más poderosa que la magia normal y en el caso de magias como Poison Blow ó Shadow Servant puede atacar a todos los enemigos. La tercera versión es la denominada Great Magic y para invocarla necesitas cualquiera de las siguientes armas:

Element Scepter
Ether Scepter
Infinity Rod
Unicorn's Horn
Wand of Apocalypse
Wand "Mystic Sage"

Estas magias son poderosísimas y causan una gran cantidad de daño; todas las magias de ataque que causen daño al enemigo pueden invocarse en su versión de Great Magic:

Magia	/	Great Magic
Sacred Javelin	-----	Seraphic Law
Mystic Cross	-----	Celestial Star
Stone Torch	-----	Carnage Anthem
Poison Blow	-----	Peptro Disruption
Lightning Bolt	-----	Dragon Bolt
Fire Lance	-----	Calamity Blast
Fire Storm	-----	Ifrit Caress
Frigid Damsel	-----	Absolute Zero
Icicle Edge	-----	Cristal Strike
Dark Savior	-----	Cosmic Spear
Shadow Servant	-----	Meteor Swamp
Prismatic Missile	----	Gravity Blessing

Las siguientes magias ocasionan algún status negativo en el enemigo:
Shield Critical---??? (al parecer, evita que los enemigos caigan en status de Posesion)

Sap Guard-----Reduce la guardia del enemigo
Sap Power-----Reduce el poder de los ataques físicos del enemigo
Dampen Magic-----Incapacita el uso de magias en los enemigos

La siguiente son Magias de apoyo
Normalize-----Cura todos los status anormales en un personaje
Heal-----Restablece el 80% de DME de todo el equipo
Reflect Sorcery--Refleja el hechizo de los enemigos
Might Reinforce--Aumenta la fuerza de todo el equipo
Spell Reinforce--Aumenta el poder mágico de todo el equipo
Guard Reinforce--Aumenta la defensa de todo el equipo
Invoke Feather---Restablece a un personaje con el 50% del total de su DME

=====

17.- ACCIONES EN BATALLA

=====

Durante la batalla es posible realizar algunas acciones además de atacar, estas pueden desplegarse en un menú al presionar el botón Select o el botón L3 y son las siguientes:

END TURN: Selecciónala y terminará tu turno y darás lugar al turno del enemigo

USE ITEM: Tienes acceso a usar objetos para restablecer DME, curar algún status, usar algún objeto de ataque, entre otras cosas.

EQUIP: Puedes cambiar el arma que estés portando en batalla por otra que tengas guardada, pero al hacer esta acción perderás el turno del personaje que haya hecho el cambio.

MAGIC: Con ella, los magos pueden invocar un hechizo que no tengan seleccionado en el menú de habilidades.

REORDER: Puedes cambiar el orden de la formación de tu equipo, pero los personajes que muevas perderán su turno.

FLEE: Sirve para escapar de una batalla y funciona la mayoría de las veces, ideal para escapar de batallas comprometedoras, especialmente en los escenarios de Cave of Oblivion; sin embargo no es posible escapar de los jefes.

=====

18.- TÉCNICAS DE BATALLA

=====

Para que tus personajes se vuelvan más fuertes y de mayor utilidad a la causa de Asgard es necesario entrenarlos, conforme vas adquiriendo puntos de experiencia comenzarás a subir niveles, cada que subes un nivel, tus personajes suben sus niveles de vida, fuerza, defensa, etc. Pero también obtienes CP (Capacity Points) estos sirven para aprender técnicas de batalla en el menú de Skills. Al principio no cuentas con técnicas de batalla, pero, temprano en el juego, las vas encontrarás en forma de pergaminos iguales a los usados para aprender magias, la diferencia con estos es que basta un solo pergamino de técnica para que todos tus personajes sean capaces de aprenderla.

Una vez que cuentas con estas técnicas, cada uno de los personajes debe aprenderlas utilizando los CP, La mayoría de las técnicas tienen distintos niveles de aprendizaje, y cada nivel de aprendizaje te costará una mayor cantidad de CP, pero al ir fortaleciendo estas técnicas tus personajes se volverán más fuertes.

Existen tres distintos tipos de técnicas, las de Reacción, las de Apoyo y las de Ataque, a continuación se especifican:

< Técnicas de Reacción >

Estas solo funcionan en ciertas condiciones en medio de una batalla, y pueden equiparse dos distintas en un personaje.

First Aid: Los personajes pueden curarse unos a otros sin necesidad de usar objetos o magia. El nivel de curación vería dependiendo del nivel de la técnica y del máximo DME del personaje al que se esté curando.

Auto-Item: Los personajes usaran objetos de tu inventario según los vayan necesitando. Al seleccionar esta técnica, presiona el botón de Cuadro y selecciona los objetos que deba usar el personaje y el porcentaje de probabilidad de usar dicho objeto y luego confírmala con el botón X. Esta técnica es imprescindible en los niveles más avanzados.

Throw: Al atacar a un enemigo, el personaje en cuestión dispara dos pequeños proyectiles que aunque no hacen mucho daño, sirven para subir un poco la barra de Hits. Esta técnica no puede ser aprendida por magos y arqueros.

Cure Condition: Los personajes pueden curarse unos a otros de status

negativos. El status que pueden curarse varía dependiendo del nivel de la técnica y no puede curar el status Faint.

Guts: Si tu nivel de DME llega a cero, es posible resistir el ataque solo con una mínima cantidad de vida. La posibilidad de ejecutar dicha técnica varía dependiendo de su nivel. Imprescindible en niveles avanzados.

Adept Illusion: Incrementa la posibilidad de esquivar los ataques y solo pueden aprenderla los magos.

Dancing Sword: Si esquivas un ataque, dos espadas aparecerán para contraatacar al enemigo. Solo pueden aprenderla los magos.

Last Trial: Si recibes un daño mortal de un enemigo, éste también recibirá daño combinado con algún status negativo. Solo pueden aprenderla los magos.

< Técnicas de Apoyo >

Estas solo funcionan en ciertas condiciones en medio de una batalla, y puede equiparse solo una en un personaje.

Splash: Cada ataque que realices inflinge un daño adicional. No pueden aprenderla los magos ni los arqueros.

Reverie: Cuando atacas, una sombra te sigue e inflinge al enemigo el 30% del total del daño que hagas: Esta técnica no puede ser aprendida por arqueros ni magos.

Combo Counter: Puedes usar todos tus ataques como contraataque. No puede ser aprendida por magos.

Noise Arrow: Incapacita al enemigo para usar magia. Esta técnica solo puede ser aprendida por arqueros.

Triple Distress: Disminuye las posibilidades de que el enemigo esquive, contraataque o use guardia. Esta técnica solo puede ser aprendida por arqueros.

Steal Magic: Cuando matas a un enemigo, absorbes una pequeña porción de DME. Esta técnica solo puede ser aprendida por magos.

Stun Magic: Todas las magias de ataque (incluyendo Wait Reaction!) tienen posibilidad de infligir el status Faint en el enemigo. Esta técnica solo puede ser aprendida por magos.

Concentration: Al ejecutar un movimiento PWS, es posible reducir un poco la barra de CT pero te costara cierta cantidad de DME. Esta técnica solo puede ser aprendida por magos.

< Técnicas de Ataque >

Para ejecutar estas técnicas debes hacer algún movimiento en el Pad, y puede equiparse solo una en un personaje.

Scarlet Edge: Puedes derribar al enemigo al suelo. Para ejecutarla presiona varias veces el botón de ataque. Esta técnica no puede ser aprendida por magos ni arqueros.

Charge: Puedes usar tu propio DME para ocasionar mayor daño. Para ejecutarla presiona varias veces el botón de ataque. Esta técnica no puede ser aprendida por magos ni arqueros.

Strike Edge: Puedes infligir Faint utilizando tu propio DME. Para ejecutarla presiona varias veces el botón de ataque. Esta técnica no puede ser aprendida por magos ni arqueros.

Dark: Puedes atacar a los enemigos por la retaguardia. Para ejecutarla mantén presionado izquierda en el Pad mientras atacas. Esta técnica no puede ser aprendida por magos ni arqueros.

Trick Step: Puedes hacer un engaño para evitar el contraataque del enemigo y tener un ataque seguro. Para ejecutarla mantén presionado derecha en el Pad mientras atacas. Esta técnica no puede ser aprendida por magos ni arqueros.

Slanting Rain: Puedes atacar a todos los enemigos con un solo ataque.

Para ejecutarla presiona izquierda en el Pad justo después de atacar. Esta técnica solo puede ser aprendida por arqueros.

Darkness Arrow Puedes atacar a todos los enemigos con un solo ataque y reducir su rango de evasión. Para ejecutarla presiona izquierda en el Pad justo después de atacar. Esta técnica solo puede ser aprendida por arqueros.

False Arrow: Disparas tres flechas que obligan al enemigo a usar guardia. Para ejecutarla presiona izquierda en el Pad justo después de atacar. Esta técnica solo puede ser aprendida por arqueros.

Mental Reaction: Consumes DME para acortar la barra de CT. Esta técnica solo puede ser aprendida por magos.

Wait Reaction: Mientras tu barra de CT esta llena, puedes atacar utilizando un familiar. Este ataque tiene el valor de un ataque mágico. Imprescindible. Esta técnica solo puede ser aprendida por magos.

< Técnicas de Status >

Estas son habilidades que tus personajes aprenden para subir tus niveles de Héroe, y aunque no lo creas si pueden a llegar a influir en el desempeño de tus personajes durante una pelea, así que procura que tus personajes lleven un equilibrio durante el juego. Para más información, revisa el apartado 21.

=====

19.- USO DE OBJETOS

=====

Esta opción es clásica en todos los RPG's, pero en Valkyrie Profile cuenta con otras opciones tan interesantes como útiles. Además de poder usar los objetos que vamos encontrando o comprando, existe la posibilidad de transformar los objetos en otros completamente distintos a través de la opción Transmute. Por medio de esta opción, es posible transformar objetos que ya no son útiles en otros de mejor uso, o incluso mejor, transformar objetos aparentemente inútiles en otros mucho más valiosos. Es posible transmutar objetos desde el principio del juego, pero para obtener una mayor variedad de objetos a transformar es necesario encontrar la Creation Gem que se encuentra en una de las estancias de The Tower of Lezard Valeth; una vez teniendo este objeto, equípalo en Lenneth y podrás transmutar objetos en otros de mayor valor. Ahora bien, si te quedaste con los tesoros de Odin, Fairy Bottle (en Normal Mode) ó Manual of Resurrection (en Hard Mode) podrás transmutarlos en un Orihalcon con la ayuda de la Creation Gem. El Orihalcon puede transmutarse en la Creation Jewel, y equipándola en Lenneth podrás crear algunos de los mejores objetos.

Cada vez que transmutes un objeto te costara una pequeña cantidad de MP. Por último, es posible obtener MP a través de un objeto.

=====

20.- EL TIEMPO ES VALIOSO

=====

Al principio del juego, Odin te advierte que queda poco tiempo para el fin del mundo, por lo que el tiempo que hay para reclutar y entrenar personajes es algo limitado.

El tiempo en Valkyrie Profile esta dividido en Capítulos, en total el juego está dividido en ocho Capítulos, cada uno de estos Capítulos esta dividido en 28 periodos y estos se irán consumiendo cada vez que entres a un escenario, ya sea normal o un calabozo, o cuando localices una alma o la presencia de maldad con la Spiritual Concentration.

En cada Capítulo puedes hacer un determinado número de acciones, pero por lo general, si mides bien tus movimientos, podrás hacer todo lo que debas en un Capítulo y con algunos periodos de sobra.

Una vez finalizado un Capítulo pasarás a una fase especial denominada Sacred Phase, en ella, irás ante la presencia de la diosa Freya quien te dará un breve reporte de la situación de la batalla entre los dioses (Aesir) y las fuerzas de la Oscuridad (Vanir) También te dirá la situación de los personajes (Eniherjars) que ya hayas mandado al Valhala, y hará una evaluación de tu desempeño como entrenadora y seleccionadora de almas. Dependiendo de que tan bueno sea tu desempeño, Freya te dará una cierta cantidad de MP, pero lo mejor de todo es que puede otorgarte algunos de los tesoros de Odin para hacer un poco más fácil tu labor. Al final de la Sacred Phase, Freya te dirá que tipo de guerreros se necesitan en Valhala y que características deben de reunir así como cuanto valor de Héroe deben tener para poder entrar a Asgard. Dependiendo de tu desempeño como seleccionadora y entrenadora de almas tendrás una puntuación denominada Evaluation, esta es una calificación que va de cero a cien, y puede llegar a determinar el final que obtengas al terminar el juego.

=====
21.- TRANSFERENCIA DE PERSONAJES AL VALHALA
=====

Antes de transferir a un personaje al Valhala es necesario fortalecerlo primero. Esto quiere decir que cada personaje debe aprender distintas técnicas que se describen arriba, entre más técnicas posea y estas tengan un mayor nivel, su status de héroe será más alto y será más útil en Asgard, además, si los personajes que mandas son muy buenos tu Evaluación será más alta y obtendrás mejores objetos y una mayor cantidad de MP durante la Sacred Phase. Sin embargo, no es necesario cumplir con los requisitos que te impone Freya para obtener los mejores objetos. Es posible mandar guerreros cuando te requieren magos, espadachines cuando te requieren arqueros y viceversa. El truco consite en que los personajes que envíes tengan un mayor nivel de héroe del requerido ¿Y cómo se logra esto? Fácil, simplemente debes hacer subir el nivel de los personajes que vayas a mandar, entre mayor nivel lleven, mayor nivel de héroe tendrán. Este todavía puede incrementarse más con la ayuda de la opción Traits, que aparece en el menú de Skill. En este menú, puedes subir ciertas cualidades de tus personajes con los CP, solo debes procurar subir solo las cualidades buenas de tus personajes, ya que hay ciertas cualidades que aunque suben su nivel de héroe, afectan su personalidad de tal modo que a la larga harán que descienda su rango en la tabla de guerreros de Asgard, y si un personaje desciende demasiado de rango, corre el peligro de morir, con lo que lo perderás definitivamente y ya no lo podrás usar en el escenario Seraphic Gate, asíque mucho cuidado en solo subir cualidades buenas.

Para poder subir mejor el nivel de tus personajes, cuentas con la opción de Exp. Orb. A la que tienes acceso mediante la opción Party en el menú. Durante el juego notarás que realizar ciertas acciones o vencer a ciertos enemigos te dará una cantidad de experiencia extra, toda esta experiencia será acumulada en el menú de Exp. Orbs, al tener acceso a ella mediante el menú correspondiente y con el cual tendrás a tu disposición toda la experiencia que hayas acumulado al realizar ciertas acciones y vencer a los jefes. Mediante la gestión de esta experiencia podrás adicionar puntos extras de experiencia a tus personajes para que suban de nivel sin necesidad de pelear. Claro, que entre mayor sea el nivel, mayor cantidad de experiencia necesitas para subir al próximo, sin embargo, es una excelente opción y te da la oportunidad de mejorar a los personajes nuevos, especialmente cuando juegas en Hard Mode.

=====
22.- CONSEJOS GENERALES
=====

-Comienza a jugar en Hard Mode, aunque sea la primera vez que juegues, no es tan difícil.

-No olvides las ocho Flame Jewel que están en siete de los escenarios del juego normal. Recuerda que estos solo aparecen si juegas en Hard Mode. La ubicación de las Flame Jewel son las siguientes:

Capitulo 2 Solermo Academy

Capitulo 4 Dark Tower of Xervan

Capitulo 5 Citadel of Flame

Capitulo 6 Sunken Shiren

Capitulo 7 Tomb of Amenti (Aquí hay dos Flame Jewel)

Capitulo 8 Ariandrod Labyrinth

Capitulo 8 Celestial Castle

Para saber la ubicación exacta de cada Flame Jewel revisa la guía de cada nivel en este documento.

-Para todos aquellos que buscan obtener el mejor final del juego, antes de comenzar a jugar, por favor, lean el apartado 25 de esta guía.

-Aunque sea algo difícil procura obtener desde el principio trofeos de guerra, incluso aunque parezcan objetos aparentemente inútiles, ya verás más adelante en el juego.

-Es importante que te quedes con algunos artefactos de Odin después de derrotar a los jefes de nivel, en especial con las armas y equipo, como guantes y armaduras. Sin embargo debes abstenerte de ello si es que quieres llevar una Evaluación muy alta.

-Siempre manda por lo menos a un personaje al Valhala antes de terminar cada capitulo, ya que de lo contrario tu Evaluación y tu Seal Value se verán afectados y en parte de ello dependerá que obtengas algún final en especial, checa la guía de finales para más información.

-Siempre que mandes personajes al Valhala, asegúrate de que cumplan con los requisitos requeridos por Freya, ya que de ello dependerá que obtengas mejores objetos y una mayor cantidad de MP durante la Sacred Phase. También procura que los personajes que mandes estén equipados; minimamente con los objetos más esenciales, pero nunca los mandes sin equipo o cuando tengan un valor de héroe muy bajo ya que de lo contrario pueden morir y perderás definitivamente al personaje en cuestión.

-Te recomiendo bastante que lleves dos archivos para el juego, en especial si quieres obtener mejores objetos durante la Sacred Phase o para obtener el final "A", ya que siempre podrás regresar a un archivo anterior si te equivocaste en algo.

-Para obtener mejores objetos y armas será necesario que encuentres la Creation Gem en el escenario de Tower of Lezard Valeth en el capitulo IV, y conservar el tesoro de Odin Manual of Resurrection que encuentras al derrotar al jefe de Dark Tower Of Xervan. Una vez con estos dos objetos, equipa la Creation Gem en Valkyrie y transmuta el Manual of Resurrection en un Orichalcon y luego transmuta este en una Creation Jewel; equípala en Valkyrie y comienza a transmutar algunos de los mejores objetos y armas a partir de los objetos que aparentemente eran inútiles. Por eso es importante obtener trofeos de guerra desde el principio del juego.

-Al principio, los escenarios de Cave of Oblivion pueden llegar a ser bastante difíciles, pero no te preocupes, si uno de estos escenarios te es especialmente difícil no tienes por que pasarlo es el capitulo correspondiente. Déjalo y avanza por los capítulos del juego hasta que tengas suficiente nivel como para derrotar a los enemigos que habitan ahí.

-Cada vez que pases a un nuevo capitulo, revisa la lista de objetos que puedes crear con los MP, ya que conforme avanza el juego encontrarás mejores objetos para crear.

-Recuerda que esta no es una guía paso a paso, investiga perfectamente los escenarios en busca de cofres ya que en esta guía solo menciono algunos.

-Cuando estés en un escenario de batalla, equipa en Valkyrie un accesorio

Treasure Search, ya que de esta forma te será más fácil localizar los lugares donde halla cofres con objetos.

-Por último te recomiendo que imprimas este documento para que tengas la información a la mano cuando estés jugando.

=====

23.- LOS PERSONAJES

=====

La única forma de reclutar a todos los personajes posibles es jugando en Hard Mode, y si eres capaz de encontrar las ocho Flame Jewel que están en algunos de los escenarios del juego normal, podrás reclutar a tres personajes extras en el escenario especial denominado Seraphic Gate. Todos los personajes reclutables en el juego están enlistados a continuación con una breve semblanza y un resumen de sus características.

Lenneth Valkyrie

Clase: Seleccionadora de los caídos

Raza: Aesir

Edad: 26 (estimado de Midgard)

Lugar de Nacimiento: Valhalla

Voz por: Yumi Touma (Versión japonesa)

Megan Hollingshead (Versión americana)

Una de las tres diosas del destino (junto con sus hermanas Hrist y Silmeria) cuyo papel es decidir el destino de las personas después de su muerte. Es una diosa de nivel medio.

Protagonista del juego y único personaje que no puede ser removido del equipo, afortunadamente es bastante competente, es la única que puede usar dos armas distintas (El arco y la espada) y es bastante buena con ambas. Su PWS, Nibelung Valesti puede variar dependiendo del poder del arma que tenga.

Lucian

Clase: Espadachín

Raza: Humana

Edad: 19

Lugar de Nacimiento: Villnore

Voz por: Koji Sueyoshi (versión japonesa)

Eric Stuart (versión americana)

Un joven nativo de una de las villas más pobres de la región de Villnore. Atormentado por años por la trágica muerte de su novia de la niñez, ve una semblanza de ella en la propia Valkyrie. Fuerte en la batalla y poseedor del verdadero espíritu de un héroe.

Lucian se vuelve un personaje imprescindible para obtener gemas y tesoros una vez que tiene una espada que le permita hacer su tercer ataque. Tiene un buen nivel de ataque pero su defensa y el uso de algunas habilidades como Guts deja que desear en batallas decisivas. Su PWS, Round Rip - Sabre no hace mucho daño pero lo compensa su habilidad para los combos.

Arngrim

Clase: Caballero Pesado / Mercenario

Raza: Humana

Edad: 26

Lugar de Nacimiento: Artolia

Voz por: Hiroki Touchi (Versión japonesa)

Addie Blaustein (versión americana)

Un mercenario de la región de Artolia. Bendecido con los verdaderos poderes de un guerrero y su fortuna. Su técnica de pelea con la espada no tiene igual, y en batalla, pelea como poseído por un demonio.

Sin duda, uno de los mejores personajes de todos, pese a que sus ataques fallan un poco con los enemigos más pequeños. Sus niveles de experiencia tienden a subir mucho más rápido que los demás. Es sentenciado por Freya a no entrar nunca en el Valhala, por lo que es uno de los pocos personajes que no puede ser transferido a Asgard. Su PWS, Final Blast, hace una cantidad de daño impresionante, lo que lo hace ser, junto con Freya, los personajes más fuertes de todo el juego.

Lyseria

Clase: Hechizera / Profetiza

Raza: Desconocida

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Voz por: Machiko Soga (versión japonesa)

Rachel Lillis (version Americana)

Una mujer nacida con los poderes de la profecía. Se rumora que es descendiente de la diosa Vanir Mimir, sin embargo, ella desprecia sus propios poderes lo que la llevo a enclaustrarse a sí misma para evitar el contacto con otros.

Ella es una de las magas más fuertes, con buenos hechizos pero una actitud bastante apática y fatalista.

Freya

Clase: Dadora de la vida

Raza: Aesir

Edad: 26 (estimado de Midgard)

Lugar de Nacimiento: Valhalla

Voz por: Maria Kawamura (versión japonesa)

Veronica Tylor (versión americana)

Venerada como la diosa de la fertilidad, Freya aparece como una hermosa mujer rubia. En términos de poder ella esta en segundo lugar solo después del mismo Odin, y comanda con poder sobre la vida, así como sobre la muerte.

La Diosa de la Fertilidad es el personaje más fuerte de todos, sus ataques son por mucho muy superiores a los de todos los demás, pese a que tarda mucho en ejecutarlo. Su PWS, Ether Strike, hace un daño mucho mayor que el de cualquier otro, incluso mayor que el de los propios magos con su Great Magic, y cuando obtienes su mejor arma causa cantidades obscenas de daño.

Jelanda

Clase: Princesa / Hechicera

Raza: Humana

Edad: 14

Lugar de Nacimiento: Artolia

Voz por: Naomi Amamiya (versión japonesa)

Rachel Lillis (version Americana)

Primera princesa de Artolia. Tras su pura y dulce imagen, yace una pomposa princesa con corazón de acero y una lengua hiriente.

Es la primera maga que reclutas y es bastante útil durante las primeras partes del juego, pese a su limitado poder.

Lawfer

Clase: Lancero / Caballero

Raza: Humana

Edad: 20

Lugar de Nacimiento: Artolia

Voz por: Takeshi Kusao (versión japonesa)

Addie Blaustein (version Americana)

Un joven soldado de Artolia que sigue los pasos de su padre hacia las artes caballerescas. De linaje noble, Lawfer a tenido que luchar contra todas las expectativas puestas en él. Es alumno de Arngrim

Al igual que Belenus tiene excelente ataques y gran nivel de Héroe. Su PWS, Justice Stream, resta grandes cantidades de vida a los enemigos.

Belenus

Clase: Espadachín / Líder de Guardia

Raza: Humana

Edad: 37

Lugar de Nacimiento: Gerebellum

Voz por: Yutaka Ouyama (versión japonesa)

Ed Paul (versión americana)

Un noble oficial de Gerebellum. Con sus poderes de liderazgo y la ayuda de sus reales caballeros se inclino por la justicia en un reino corrompido y decadente.

Es un muy buen personaje, con buenos ataques y un nivel de héroe que puede desarrollarse bastante alto, ideal para enviar al Valhala. Su PWS Extreme Void, solo golpea dos veces, pero hace una gran cantidad de daño.

Llewelyn

Clase: Arquero / Soldado

Raza: Humana

Edad: 18

Lugar de Nacimiento: Crell Monferaigne

Voz por: Rica Matsumoto (versión japonesa)

Tara Jayne (versión americana)

Un joven de Crell Monferaigne que prestó sus servicios militares a su patria en aras de la rectitud. Trágicamente un alma pacífica enviada a morir en el campo de batalla.

Sin duda alguna, el peor personaje de todos, con un nivel de héroe infimo. Lo único rescatable es su PWS Layer Storm que puede golpear bastantes veces a un enemigo pero con muy poco daño.

Kashel

Clase: Caballero Pesado / Aventurero

Raza: Humana

Edad: 24

Lugar de Nacimiento: Gerebellum

Voz por: Tetsuya Iwanaga (versión japonesa)

Jimmy Zoppi (versión americana)

Sin animo de obtener algún provecho personal, viaja por el mundo en busca de aventura y no desdeña a aquellos que pelean por sus ideales.

Un personaje más bien común y corriente, sus ataques son vistosos pero no convencen mucho, su PWS, Flashing Blade tampoco es la gran cosa.

Janus

Clase: Arquero

Raza: Humana

Edad: 40

Lugar de Nacimiento: Crell Monferaigne

Voz por: Toshio Furukawa (versión japonesa)

Scottie Ray (versión americana)

Un caballero de Crell Monferaigne. Debido a sus técnicas fue elegido para perpetrar un asesinato, pero al salir a la luz estos hechos prefirió sacrificarse a sí mismo antes de verse como un traidor ante su país.

Otro arquero, pero este es mucho mejor que Llewelyn. Su PWS Guilty Break golpea varias veces al enemigo pero nada más.

Nanami

Clase: Hechicera / Doncella

Raza: Humana

Edad: 17

Lugar de Nacimiento: Yamato

Voz por: Natsumi Nanase (versión japonesa)

Tara Jayne (versión americana)

Tras la muerte de sus padres fue adoptada por un sacerdote Shinto.

Cumpliendo los deberes inherentes a tal religión se ha entregado a una vida de honestidad y auto sacrificio, pero también al fatalismo y resignación de una vida de vicisitudes.

Con mejores hechizos que Jelanda pero una personalidad más apagada. Una maga de bajo nivel.

Yumei

Clase: Hechicera

Raza: Sirena

Edad: 16

Lugar de Nacimiento: Yamato

Voz por: Hiroko Emori (versión japonesa)

Tara Jayne (versión americana)

Una doncella de las sirenas, es capaz de cambiar su forma a humana cuando lo desea. Por alguna razón tiene una triste y trágica vida.

Otra maga. Pero con mejor personalidad que Nanami y una muerte bastante trágica. Además cuenta con animaciones y voces bastante graciosas y la particularidad de convertirse en sirena al ejecutar magias.

Aelia

Clase: Aventurera / Lancera

Raza: Dragonian

Edad: 25

Lugar de Nacimiento: Gerebellum

Voz por: Ami Kawai (Versión japonesa)

Verónica Tylor (versión americana)

No se sabe si es coincidencia o destino, pero debido al poder de la Gema del Dragón, ella es capaz de transformarse en dragón, pero no por medio de un cambio de forma o necromancia, sino como parte de su propia identidad.

Otro de los personajes fuerte. Muy útil cuando puede realizar sus tres ataques y con muy buen nivel. Con su PWS, Dreaded Dragon puede transformarse en dragón, y aunque solo golpea una vez, puede hacer bastante daño.

Jun

Clase: Samurai

Raza: Humana

Edad: 21

Lugar de Nacimiento: Yamato

Voz por: Masaya Nosaka (versión japonesa)

Scottie Ray (versión americana)

Un joven de la tierra de Yamato, poseedor de dos espadas y un estilo propio. Su meta es encontrar una medicina milagrosa para curar la ceguera de su amada hermana Ai.

Tiene buenos movimientos pero no llega a hacer mucho daño. Incluso su PWS Senko-Jin, golpea muchas veces pero sin hacer demasiado daño.

Badrach

Clase: Arquero / Ladrón

Raza: Humana

Edad: 40

Lugar de Nacimiento: Villnore

Voz por: Toshio Furukawa (versión japonesa)

Jimmy Zoppi (versión americana)

Un ladrón que trabaja en solitario al haberse negado a entrar en la sociedad de ladrones. Su poder es incuestionable, pero su única habilidad es la de hacerse impopular entre sus enemigos. Tiene una notoria debilidad por las mujeres y la bebida.

Otro de los personajes pésimos. Aunque con sus ataques puedes obtener una buena cantidad de gemas o tesoros pero su nivel de daño es bajísimo, incluso su PWS Sphere Strike solo golpea una vez y apenas baja un poco más que sus ataques combinados.

Grey

Clase: Aventurero / Caballero Pesado

Raza: Humano

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Voz por: Tatsuya Nagatomo (versión japonesa)

Eric Stuart (versión Americana)

Nada se sabe acerca de este misterioso hombre. Tras ser salvado por Lemia de acuerdo al ritual de transferencia de alma, intento salvarla por sus propios medios. Sin que sus plegarias tuvieran respuesta su alma fue liberada.

No esta mal, tiene buenos ataques, su PWS Icicle Disaster golpea varias veces, sin embargo, un poco más de poder de ataque no le vendría nada mal, aunque eso si, su voz es genial.

Lorenta

Clase: Maestra / Hechicera

Raza: Humana

Edad: 36

Lugar de Nacimiento: Flenceburg

Voz por: Naoko Matsui (versión japonesa)

Megan Hollingshead (Versión americana)

Directora de la Academia de Hechicería Flenceburg, es tan popular como inteligente y refinada, pero por alguna razón tiene problemas con sus pupilos. Lo cierto es que alguno de ellos la mató por razones desconocidas.

Para cuando puedes reclutarla, a mitad del capítulo 4, se vuelve bastante útil debido a su Mystic Cross, también tiene un muy buen nivel de héroe.

Mystina

Clase: Investigadora / Hechicera

Raza: Humana

Edad: 23

Lugar de Nacimiento: Flenceburg

Voz por: Wakana Yamazaki (Versión japonesa)

Rachel Lillis (versión americana)

Tras graduarse de la Academia de Hechicería Flenceburg, trabajó ahí como investigadora. Es una perfeccionista que odia perder, y se admite como una ególatra narcisista con una pobre visión de auto análisis.

Ella entra en la categoría de magos poderosos, con excelente nivel y una personalidad bastante orgullosa. Imprescindible para obtener el mejor final del juego.

Shiho

Clase: Hechicera / Doncella Cantante

Raza: Humana

Edad: 21

Lugar de Nacimiento: Yamato

Voz por: Toshio Furukawa (versión japonesa)

Tara Jayne (versión americana)

Criada desde su juventud como una cantante cuya labor es infundir valor a los guerreros en el campo de batalla, sus emociones humanas se han alejado, pero el llanto y sufrimiento de la gente son una pesada carga sobre ella.

Otra maga con buen nivel pero personalidad apagada.

Jayle

Clase: Espadachín / Caballero

Raza: Humana

Edad: 20

Lugar de Nacimiento: Gerebellum

Voz por: Rei Tacano (versión japonesa)

Verónica Tylor (versión americana)

Para unirse a la Hermandad de los Caballeros se hizo pasar por hombre. Pero, ¿Qué terrible secreto puede llevar a una mujer a cometer tal acción? Al parecer busca venganza contra alguno de los caballeros.

Parecida a Grey, es decir, buena en general pero le falta algo de poder, pero su PWS, Eternal Raid golpea más veces.

Suo

Clase: Samurai

Raza: Humana

Edad: 24

Lugar de Nacimiento: Yamato

Voz por: Ukou Takese (versión japonesa)

Jimmy Zoppi (versión americana)

Un joven guerrero de la tropa de "Los 100 Demonios" Una vez fue un cruel e inmisericorde asesino pero encontró un sentimiento de justicia en ese grupo.

Otro samurai, pero mucho más fuerte y rápido con sus ataques, y un nivel de héroe muy alto. Su PWS, Hyoso - Hojin es bastante fuerte pero tiene un problema, si lo ejecutas mientras el enemigo esta demasiado a la esquina no podrá conectar todos sus golpes.

Gandar

Clase: Mago / Oficial

Raza: Humana

Edad: 67

Lugar de Nacimiento: Villnore

Voz por: Toshio Furukawa (versión japonesa)

Ed Paul (versión americana)

Un hechicero al servicio de la armada de Villnore. Ambicioso, su camino al poder esta lleno de cadáveres tras de sí. Él es el clásico villano en todos los sentidos pero su poder no tiene igual. Su orgullo lo hace nunca perder una batalla.

Sin duda, y a pesar de Lezard Valeth, Gandar es el mago más poderoso de todos, Él puede tener mayor cantidad de vida que cualquier otro mago, además sus magias pueden ser mucho más poderosas que las de los demás, y que decir de su ominosa personalidad.

Lezard Valeth

Clase: Hechicero / Necromance

Raza: Humana

Edad: 24

Lugar de Nacimiento: Flenceburg

Voz por: Takehito Koyasu (versión japonesa)

Addie Blaustein (version Americana)

Es un acomplejado alquimista practicante del arte oscuro de la necromancia. Tras su placida apariencia yace un loco genio que siente que todos los demás son peones a su servicio.

Pese a ser el mago más difícil de reclutar, su poder es algo inferior si se compara con el de Lyseria o el propio Gandar. No obstante juega un papel importantísimo en la historia. (¿Algun parecido con Harry Potter?)

Brahms

Clase: Lider de los No Muertos

Raza: Vampiro

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Voz por: Kenji Nomura (versión japonesa)

Ken Gates (versión americana)

Rey de los Vampiros y Señor de los No Muertos, ha peleado en muchas batallas contra Odin. Ha tomado el espíritu de Silmeria, una de las tres diosas del destino.

El Rey de los Vampiros es uno de los personajes más poderosos, sus ataques son lentos, pero no tanto como los de Freya. Su PWS, Bloody Curse, golpea una gran cantidad de veces y hace un daño enorme, haciéndolo uno de los mejores personajes.

< OTROS PERSONAJES >

Odin

Clase: Padre de Todo

Raza: Aesir

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Voz por: Hiroshi Matsumoto (versión japonesa)

Ken Gates (version Americana)

Soberano de todos los dioses y creador del universo. Su meta es que su reinado supremo riga por toda la eternidad. Él posee tres de los cuatro tesoros divinos que estaban en poder de cada uno de los reinos del universo. Para enfrentar a los Vanir, además de los dioses, se vale de las almas de los muertos heroicamente en batalla convertidos en Einherjars.

Surt

Clase: Rey de los Vanir

Raza: Vanir

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Voz por: ??? (versión japonesa)

??? (versión americana)

Él y sus seguidores le harán la guerra a los Aesir para acabar con su reinado y establecer el suyo propio. Tal guerra entre ambas razas ha sido predecida como el Ragnarok.

Loki

Clase: Dios de la Mentira y el Engaño

Raza: Hijo de Aesir y de Vanir

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Desconocido

Voz por: Mitsuaki Madono (versión japonesa)

Ed Paul (versión americana)

El es el hijo adoptivo de Odin. Su meta es destronar a su "padre" como soberano supremo y llevar al universo a la destrucción

Hrist Valkyrie

Clase: Seleccionadora de los Caídos

Raza: Aesir

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Valhalla

Voz por: Reiko Tajima (versión japonesa)

Megan Hollingshead (versión americana)

La mayor de las tres diosas del destino cuyo papel es decidir el destino de las personas después de su muerte. Es una diosa de nivel medio. Ella también busca venganza contra Brahms, el rey de los vampiros, quien robó el espíritu de su hermana menor Silmeria.

Silmeria Valkyrie

Clase: Seleccionadora de los Caídos

Raza: Aesir

Edad: Desconocida

Lugar de Nacimiento: Valhalla

Voz por: Ninguna

La menor las tres diosas del destino. Su alma fue hecha prisionera por Brahms, quien la mantiene cautiva en el interior de un cristal.

Platina

Clase: Campesina

Raza: humana

Edad: 14

Lugar de Nacimiento: Villnore

Voz por: Rei Sakuma (versión japonesa)

Megan Hollingshead (versión americana)

Después de escapar con Lucian, sufre una trágica muerte al aspirar el pólen de las lilas del llanto. Ella y Valkyrie tienen una conexión.

¡ATENCIÓN!

El orden en como se van reclutando los personajes en esta guía puede variar al orden en que los estés reclutando en tu juego, algunos personajes que recluto en el capítulo II es posible que aparezcan hasta el Capítulo III ó IV en tu archivo. Para evitar que olvides algún personaje, procura siempre usar la Spiritual Concentration (SC) Aún cuando parezca que ya has hecho todo lo de un capítulo, úsala

constantemente para asegurarte que no olvidas nada.

=====
-25.- GUÍA & SCRIP DE VALKYRIE PROFILE
=====

;AVISO IMPORTANTE!

Esta guía esta basada en Hard Mode, ¿Por qué? Simple y sencillamente porque en este modo de juego tienes acceso a absolutamente todos los secretos del juego, incluyendo los tres distintos finales, los personajes ocultos y el escenario especial Seraphic Gate. No te dejes impresionar por el modo Hard, la verdad no es tan difícil, los personajes suben más rápido sus niveles de experiencia y en escenarios tempranos, tienes acceso a mejores objetos que en los otros dos niveles de juego. Créeme, es más fácil de lo que aparenta. También eh decidido incluir el scrip del juego, pero no incluí lo referente a los tutoriales, solo lo concerniente a la historia. Así que sin más demora, entra a este hermoso y maravilloso mundo que Tri-Ace creó para todos nosotros.

"Vengan a mí guerreros oscuros, la batalla nos espera..."

- PROLOGO -

ENIX Presenta

Una Creación de Tri-Ace

[El juego comienza con la imagen de una niña recogiendo agua a la orilla de un arroyo.]

Platina: ;Debo darme prisa!
No quiero ser regañada por mamá otra vez

[Ahora la imagen pasa a un pueblo, al fondo hay una humilde casa, de ella salen dos hombres y una mujer. Platina se acerca con el balde lleno de agua y sin querer, salpica un poco de ella sobre los hombres.]

Platina: ;Eek!
Yo... ;lo siento mucho! Sus ropas ¿estan...?

[Los hombres ignoran a la niña y la mujer se acerca y la abofetea.]

Laia: ;¿Que haces niña?! ;Como te atreves a salpicar agua sobre un invitado!

Platina: Disculpame.
Madre ¿Quiénes eran esos hombres?

Laia: No es asunto tuyo. Tienes trabajo que hacer. Ahora. ;Date prisa y levanta ese balde!

[Ya de noche, Platina esta sola en su cuarto, pero es interrumpida por su joven vecino, Lucian]

Platina: Lucian, ¿Qué pasa? ¿Sabes que hora es?

Lucian: ;Sssh! Guarda silencio

Platina... debemos huír. Ahora ven ¡Rápido!

Platina: ¿De qué estas hablando Lucian?

Lucian: Escuchame. Tu madre y tu padre, ellos...
Te han vendido.

[En ese momento entra la madre de Platina.]

Laia: Pequeño ladrón ¿Qué le estas haciendo a mi hija?

Lucian: ¡Vamos!

[Lucian toma a Platina y ambos huyen. Más tarde se encuantran corriendo en un bosque]

Platina: Lucian, Yo... quiero volver a casa.

Lucian: ¿Cómo puedes decir eso?

Platina: No eh escuchado nada de mi madre acerca de esto. ¿Estas seguro que esto no es más que un mal entendido? Sobre venderme. Ella debe estar muy preocupada por mi ahora...
¿Lucian?

Lucian: Viste a los hombres de negro ¿No? Ellos también llegaron a mi casa. Y al día siguiente, mi hermana pequeña se había ido. Mamá y papá no me dijeron nada.

Platina: ¿Qué? Pero todos dicen que se contagio de una enfermedad.

Lucian: ¡Oh! ¿Has oído de una enfermedad que haga desaparecer a la gente? De cualquier forma. Nuestra familia no tenía dinero para doctores.

Platina: ...

Lucian: Yo solo... No quiero perderte.

Platina: Lucian.
Entonces huyamos de aquí... muy lejos. Iré a cualquier lugar al que tu vayas. Lucian...

[Más tarde y más profundo en el bosque]

Lucian: ¿Dónde crees que estemos?

Platina: No lo sé.
¿Qué pasará con nosotros ahora?

Lucian: ...

[Más tarde, ambos llegan a un hermoso campo de flores]

Lucian: ¿Dónde...?

Platina: Es tan hermoso. ¿No crees que podríamos estar en...
...el paraíso?

Lucian: Es de mala suerte decir esas cosas.

Platina: (risa) Lo siento.

Lucian: Estas flores... son...

¡Platina, debemos irnos de aquí! Estas flores... todas ellas son...
¡Lilas del llanto!

Platina: ¿Lilas del llanto?

Lucian: Así es. ¡Si nos quedamos aquí su veneno nos matará!
¿Platina?

Platina: Y si me duermiera aquí, ¿No sería como... escapar lejos?

Lucian: ¿Q...Qué?

Platina: Ya no puedo mantenerme en pie... No importa cuanto lo intente. ¡Mamá y papá nunca me trataron con bondad! Si te preocupas tanto por mi, Lucian. ¿No crees...? ¿No crees que podríamos renacer? ¿Qué podríamos renacer... juntos?

Lucian: ...

Platina: Soy muy dichosa de haberte conocido Lucian. Pero tengo demasiados recuerdos dolorosos. Solo quiero olvidar... olvidarlos... todos.

[Platina cae sobre el campo de flores, mientras Lucian se apresura a estar a su lado]

Lucian: ¡No! ¡Despierta! ¡No quiero esto! ¿Quieres olvidarme? ¿¡Quieres olvidarme también!? Platina...
¡¡¡¡Platina!!!!

VALKYRIE PROFILE

----- FIN DEL PROLOGO -----

=====
- CAPITULO 0 -
=====

[Las campanas suenan, campanas de una iglesia. En su interior hay una joven ataviada con un vestido de novia. La visión termina y nos encontramos en un verde campo, ahí se encuentra la misma joven]

Valkyrie: ¡Que nostálgico!

[Mientras ella camina por los verdes prados, aparecen los créditos de apertura. Ahora, Valkyrie llega a las puertas de un castillo donde la espera una joven]

Frei: ¡Bienvenida al Valhala!

Valkyrie: Parece como si esperaras a alguien.

Frei: Por supuesto. ¡Te eh estado esperando Lenneth! Eh estado esperando desde que mi hermana Freya dijo que regresarías.

Valkyrie: ¿Ha pasado tanto? ¿Has estado bien?

Frei: Si.

¡Oh! Lord Odin aguarda por ti adentro.

Valkyrie: Por supuesto. Hablaremos después, Frei.

[Las puertas de oro del Valhala se abren, dentro esta Odin, sentado en su trono, y a su lado esta Freya. Valkyrie se arrodilla frente a ellos]

Valkyrie: Aquí estoy, Lord Odin, a tu servicio.

Freya: De pie Lenneth, no necesitas arrodillarte frente a nosotros como un mero morador de Midgard.

Valkyrie: Entiendo.

[Valkyrie se levanta mientras Freya llega a su lado y la abraza]

Freya: Estoy feliz de verte otra vez. Te hemos extrañado.

Valkyrie: Y yo a ustedes.

Odin: Lenneth Valkyrie, no te eh invocado a ti, la más grande de las tres diosas que gobiernan el destino, sin una buena causa.

Valkyrie: Si, mi Señor.

Odin: La frente de Mimir me ha dicho, que el Ragnarok, el fin del mundo se aproxima.

Valkyrie: ¡Ragnarok!

Odin: Hay señales de conflicto entre los Vanir últimamente. Parece que nosotros, los Aesir, no podremos evitar la guerra contra ellos, Requerimos guerreros. Irás a un viaje a Midgard, el mundo de abajo, y buscarás almas de humanos apropiadas.

Valkyrie: Servirte. Es un honor, Señor.

Odin: Espero grandes cosas de ti. Bien, entonces... Freya.

Freya: Si mi lord.

[Freya usa su poder para cubrir a Valkyrie con una luz, después de esto, ella aparece con su armadura de batalla]

Freya: Me reuniré contigo en tu viaje. Pero no puedo ausentarme por mucho tiempo. Recientemente despertaste, y sería una descortesía de mi parte enviarte sola.

[Freya y Valkyrie desaparecen para después reaparecer en Midgard]

Valkyrie: ¿Así que esto es... el mundo de los hombres?

Freya: Si. El bajo mundo de Midgard, donde las almas vagan... encerradas en prisiones de carne. ¿No te recuerda algo?

Valkyrie: Nada en particular. Nunca había estado en este mundo antes.

Freya: ...ya veo. Entonces vámonos.

Valkyrie: ¿A dónde?

Freya: Es tiempo de instruirte sobre quien eres y cual es tu rol aquí.

[Freya y Valkyrie aparecen en el mapa de Midgard]

Freya: ¿No escuchas algo?

Valkyrie: ¿A qué te refieres?

Freya: Tienes un poder que es solo tuyo. Cierra los ojos y abre tu corazón. Concéntrate y escucha. Entenderás.

Valkyrie: ... Si ...

Freya: ¿Lo escuchas?

Valkyrie: ¿Qué es?

Freya: Es tu poder. El poder de escuchar el dolor, la furia y la esperanza de los humanos que están próximos a morir. El poder de escuchar sus almas gritar. Y es tu trabajo tomar las almas de los que parten dentro de ti misma.

Valkyrie: Buscaré entre las almas de los que se van, las más útiles para convertirlas en héroes.

Freya: Si. Es por eso...

Valkyrie: ¿Es por eso que...?

Freya: Vamos. Si seguimos un poco más de cerca, podrás sincronizar tu alma con la de ellos. Entonces, lo entenderás mejor.

Valkyrie: ¿Almas humanas? Vengan a mi.

[Ahora ves en una batalla con varios soldados peleando contra un monstruo alado, uno de los soldados regresa y habla]

Soldado 1: ¡Esta bestia es fuerte!

Soldado 2: Ah...

Arngrim: ¡Fuera de mi camino basura!

Lawfer: Déjame ayudarte.

[Arngrim y Lawfer derrotan a la arpía. Más tarde]

Roland: Bienvenido a casa hermano, ¡Wow!, ¿Estás bien?

Arngrim: Si, siéntate. Sigues dibujando esa cosa.

Roland: El arte es más que solo "esa cosa"...

Arngrim: Si no puedes venderlo ¿Cuál es el punto?

Roland: No lo hago por dinero.

Arngrim: Hmmm... Lo que sea.

Roland: Hermano, esto es diferente... Diferente a solo matar personas en una guerra.

Arngrim: ¿Qué!? Yo no peleo por dinero. Soy un mercenario porque lo disfruto. Al igual que tu ¿Cierto? Me importa un demonio "expresarme a mi mismo" o lo que sea.

[Ahora comienza un recuerdo]

Arngrim: Dime Roland, ¿Por qué es tan divertido hacer arte?

Roland: Piensas que es tonto, hermano, porque tu eres feliz con lo que tienes.

Roland: Para mi, pintar cuadros siempre ha sido la forma de escapar de los confines de este frágil cuerpo mio.

[Fin del recuerdo]

Roland: Lo siento hermano. Se que parte de la razón por la que peleas es para mantenerme.

Arngrim: Dejaré el dinero aquí.

[Arngrim deja un saco con dinero sobre la mesa junto con una pequeña estatuilla]

Roland: ¿Y esa estatua?

Arngrim: Es un presente de su alteza. Cedido a aquel que hubiese matado más gente en batalla.

[La escena cambia a las habitaciones de la Princesa Jelanda]

Lombert: Princesa, es inapropiado para una joven y adorable princesa, que un día regirá este país, perder la compostura de una forma tan desafortunada.

Jelanda: ¡Silencio Lombert! No me quedaré aquí callada soportando abusos de gente como tu. No podemos permitir tal atrevimiento de un impertinente mercenario.

Lombart. ¡Princesa Jelanda! No le concierne ver por este tipo de cosas, princesa. Yo ya me encargue de todo.

Jelanda: ...

[Jelanda recuerda el incidente que la tiene tan indignada. La escena cambia a otro recuerdo. El rey esta en su salón del trono, al lado esta su hija, Jelanda, y al frente los mejores caballeros de su ejercito]

Rey: Gracias a sus meritorios esfuerzos, los bárbaros han sido expulsados. Los saludo. Y creo que entre ustedes, está el más grande de todos los guerreros. Sir Arngrim.

Arngrim: Hmph...

[Arngrim avanza hacia el frente, justo delante del rey, mientras los demás soldados lo vitorean]

Rey: Para usted, un presente extra en efectivo y esta estatua. (Aún así, no creo que los gustos de este mercenario sean distintos de los de cualquier bárbaro)

Arngrim: Cuanta grandeza. Lo agradezco desde el fondo de ma vacía alma.
¿Crees que lo has hecho todo muy bien? Esta baratija no es nada más que una mentira. Ha ha ha... Eres tan patético, pequeño rey.

Rey: Qué...qué hace...

Arngrim: No tengo tiempo para esta farsa. Esta estatua se parece un poco a ti, no lo crees.

[Arngrim levanta su espada, ante el asombro del rey y su hija]

Rey: !!!!!

Jelanda: Padre

[Arngrim rompe la estatua con la empuñadura de su espada]

Arngrim: No me hagas perder mi tiempo.

[Arngrim camina hacia la salida]

Jelanda: ¡Bruto desagradecido! ¡Tratar a mi padre con tal barbarismo!
10,000 muertes no son suficientes para ti. ¡Guardias, a él!

[Los demás soldados no hacen nada]

Jelanda: ¿Qué están haciendo?

[Jelanda termina de recordar]

Jelanda: Ese rufián arrogante. Debe haber una forma en que pueda atraerlo. Déjame pensar... Creo que ya lo tengo.

[De regreso en la casa de Argrim]

Arngrim: Solo siéntate y relájate.

[Una joven entra en la habitación]

Arngrim: ¿Deseas algo?

Muchacha: ¿Eres tu... quiero decir, podrías ser Sir Arngrim?

Arngrim: Si, eso es correcto...

Muchacha: Yo soy... quiero decir, mi nombre es... Jela...

Arngrim: ¿Jela?

Muchacha: Si, quiero decir no Jela... uh...
Mi nombre es Angela.

Arngrim: ...

Angela: ...

Arngrim: Y ¿Qué deseas de mi, Lady Angela?

Angela: Vine... a ofrecerte un trabajo.

Arngrim: ¿Hablas en serio?

Roland: Tienes tiempo ¿Por qué no hablas con ella?

Arngrim: ...

[Angela y Arngrim se encuentran en la calle]

Arngrim: Entonces, ¿A dónde vamos?

Angela: Vamos a, a... uno de esos... restaurants... ¿Conoces algún buen establecimiento?

Arngrim: Bueno, ese lugar de por ahí es lo más fino que puede encontrarse en Artolia.

[Dentro del restaurant]

Mesera: ¿Puedo tomar su orden?

Arngrim: (No tengo idea) esto, esto y uno de estos.

Mesera: ¿Qué desean tomar?

Angela: Hmmm... esto, esto y uno de estos.

Arngrim: ¡Hey! ¿Vas a comer todo eso?

Angela: ¿Por qué no lo haría? ¿Solo necesito tomar un descanso?

Arngrim: ...

Entonces, ah, ¿Para qué deseas emplearme?

Angela: ¿Por qué no hablamos mientras comemos?

[30 minutos después]

Angela: Llama al administrador.

Mesera: ¿Hmmm?

Angela. ¡Dije que llames al administrador!

Arngrim. No actúes como una... princesita grosera.

Encargado: ¿Hay algo que le disguste?

Angela: "Que me disguste" dices. ¿Qué es esta carne? ¡está cruda!

Encargado: Pero señorita, eso se llama "Sashimi" Es cocina clásica Yamato

Angela: ¡Y qué es esta sopa espesa? Huele horrible, ¡Debe estar podrida!

[Arngrim recuerda el día en que humilló al rey]

Arngrim. (Insulté al padre de esa niña frente a ella. Por supuesto, no quise hacerlo. Solo quise mostrar cuan débil y cobarde era el Rey. Pero... pero una hija no puede lavar con amor el honor de un padre. Hay algún niño que no sienta rabia por ver a su padre hacer el ridículo...)

[Entonces, Angela cominza a despertar]

Angela: ¿Dónde estoy? ¿Ya anocheccio?

Arngrim: Si, así es.

Angela: ¡Tengo que irme! ¡Oh! ¿Está bien si vengo mañana a hacerte mi oferta?

Arngrim: Si, seguro.

[Jelanda se retira]

Arngrim: Una oferta de trabajo, Huh. Probablemente una especie de venganza por lo que le hice a su padre... Cuando venga mañana, me disculparé con ella.

[La escena cambia, y nos encontramos en una taverna]

Badrach: Llegas tarde. ¿Qué me ofreces esta vez?

Agente: Es un pequeño aviso. Necesito que acompañes a un hombre como Escolta.

Badrach: ¿Qué? No molestes. ¡Estas haciendo perder mi tiempo!

Agente: Vamos, la paga es elevada. Entonces, ¿Lo tomarás?

Badrach: ¿Carga peligrosa eh? Lo tomaré, pero quiero 5,000. Mi tarifa se ha duplicado.

Agente: Bien, es un trato.

Badrach: ¿En serio? Bien, si tu lo dices, de cualquier forma ¿Quién hará equipo conmigo?

Agente: Lo conocerás pronto.

Badrach: Hump, No sé quien sea ese tipo, pero tan pronto tenga mi dinero me preocuparé menos.

[Al día siguiente en la casa de Arngrim]

Roland: La princesa no vendra, ¿O si?

Arngrim: Probablemente no.

Roland: Pero tu crees que esa princesa saldrá de su castillo...

Arngrim: Si.

Roland: Cuanta elocuencia...

[Arngrim sale de la casa y al regresar]

Roland: Hermano, tienes una visita...

Agente: Necesito hablar contigo...

Arngrim: ...

[Poco después, Arngrim habla con su hermano]

Roland: ¿Es por un trabajo?

Arngrim: Si.

Roland: ¿Lo tomarás?

Arngrim: Me iré mañana por la mañana. Te quedarás solo otra vez por unos días.

Roland: ¿Y que hay de la princesa?

Arngrim: Cancelado, probablente.

[Ahora estas con Badrach]

Badrach: Wow, esta si que es una sorpresa ¿Mi compañero serás tu?

Arngrim: ...

Badrach: Aw, No me trates así. Mi nombre es Badrach, Gusto en conocerte, Arngrim. Eh escuchado todo sobre ti.

Agente: Si debes usar esa (...) hazlo en el camino. Esta carga debe Llegar

Badrach: Si Madam

[Ahora estas en el camino]

Badrach: Obtuve un montón de dinero por este trabajo. ¿A quién le importa que sea esta cosa? Eh señor guardaespaldas.

Arngrim: ...

Badrach: Arrr... Ese Lombert...

Arngrim: ¿Lombert? ¿El jefe del concilio de Artolia? ¿quieres decir que fue uno de sus agentes quien nos contrato?

Badrach: Hey, guardaespaldas, ¿Alguien viene tras nosotros!

Arngrim. ¿Qué?

Badrach: Caballeros, muchos de ellos...

Arngrim: ¿¡Caballeros!?! (Ese polvo solo se levantaría por el galope de un grupo de caballería de Artolia. Parece como si persiguieran algo. Pero no puedo imaginar que seamos nosotros.)

Caballero: ¡Alto! Rindan su carga para inspección.

Badrach: Hey, espera...

Arngrim: (Ahora que lo pienso... Nunca estuve de acuerdo en llevar este paquete sin saber que había dentro. Así no es como soy...)

Caballero: ¡Esos son!

Arngrim: ¡Vamonos de aquí!

Badrach: ¡Hey, espera un minuto! ¿Qué...?

Arngrim: (¿Nuestra carga? Era la pequeña princesa Jelanda.)

[Después]

Badrach: Parece que debemos esperar hasta la noche y huir.

Arngrim: ...

Badrach: Hmph, Maldito Lombert. Él está metido en esto.

Arngrim: ¡Sucio...! ¿Lo sabías?

Badrach: No, no sabía que había en esa maldita cosa. Es solo, mi cilente, Lombert siempre lo ha sido, y...

Arngrim: ¿Esos soldados sabían de Lombert...?

Badrach: ¿Eh? No hay forma. No puede ser. Ese tipo es un espía de Villnore, tu sabes...

Arngrim: ¿Qué?

Badrach: Se supone que nadie debe saber de esto, hombre. Si Villnore pusiera sus manos sobre la princesa, ellos tendrían a Artolia en la palma de su mano.

Arngrim: (Hubiera estado feliz de matar a ese asqueroso ladrón. Pero tenía cosas más importantes que hacer.)

Jelanda. (Ah... Arngrim... Duele, Ayúdame... Sálvame)

Voz: ¡Aaaaarghh!

[Frente a los soldados ha aparecido un monstruo]

Badrach: ¿Qué... que demonios es eso?

Caballero: ¡Ay... Ayúdenos!

Arngrim: Hey ¿Qué esta pasando...? Jelanda.

Caballero: Hmmm. La princesa estaba inconciente, el capitán nos dijo que le diéramos una medicina que recibimos de Lombert.

Badrach: ¿Eso... eso es la princesa?

Arngrim: (Lombert estaba jugando a dos manos. Él sabía que el secuestro

sería descubierto, y mandó una "medicina" junto con el grupo de búsqueda... Si íbamos todo el camino hacia Villnore no habría problema, pero si eramos descubiertos la caballería usaría la "medicina"... él sabía que la princesa estaría inconsciente cuando la encontrarán. Puede verse el efecto de esa medicina. La princesa se convertiría en un monstruo, y después de todo, todos estaríamos muertos. Al parecer, incluso la princesa.

Badrach: Eso es exactamente lo que pasa cuando alguien bebe el Polvo de los Espectros.

Arngrim: ¿Polvo de los Espectro?

Badrach: Si, convierte a las personas en demonios. Los necromances usan esas cosas todo el tiempo.

Arngrim. Lombert... ¿Es un Necromance? ... Angela.

Badrach: ¿Angela? ¿Te refieres a Jelanda? ¿En qué estas pensando? Es hora de regresar a Artolia. Yo me voy de aquí, nos vemos.

Arngrim: (Quizás él hizo la elección correcta, no lo sé. Pero yo no huiría. Incluso en el campo de batalla, nunca sentí algo como esto. Lombert, ¡Te mataré! Pero... En que se ha convertido Jelanda)

[Arngrim se dispone a enfrentar al monstruo, y justo en ese momento Valkyrie aparece]

Arngrim: Alto... ¿Qué...?

Valkyrie: Humano, la vida no es algo que puedas despreciar. Si eres un verdadero guerrero, encontrarás tu camino en la tempestad de la batalla.

Arngrim: ¿La doncella guerrera? ¿Valkyrie? (¿Quién no ha escuchado las historias? De una guerra sin fin entre los dioses y las criaturas de la oscuridad)

[Arngrim, Freya y Valkyrie logran derrotar al monstruo]

Arngrim: La batalla es mi placer más grande... Pero, esto fue diferente. (Crees que es tonto, hermano, porque eres feliz con lo que tienes) Te equivocas. A través del infortunio de otros me sentía más fuerte. Así es... No tuve moral. ¿Quién fui para juzgar a otros? Injusto. Comence a darme cuanta, que el Rey y yo eramos muy parecidos.

[Mientras tanto, Valkyrie toma el alma de Jelanda, después se ve una escena en que Arngrim esta frente a Lombert]

Lombert: Ah, pensé que vendrías tarde o temprano. En verdad debiste haber huído. No lograrás nada causando molestias aquí, joven.

Arngrim: Quizás no... pero estoy seguro que me "ganaré" el infierno al aplastar tu rostro.

Lombert: Ya veo... Arngrim, puedes ser un genio en el campo de batalla, pero cuando se trata de las artes elevadas, sabes muy poco. Debes darte cuanta... que ya estas muerto.

Arngrim: ¿Qué?

Lombert: Magia, Arngrim... He He He déjame mostrarte.

[Lombert invoca un hechizo y deja paralizado a Arngrim]

Arngrim: ¡Aaarghh!

[Mientras tanto, Jelanda habla con Valkyrie]

Jelanda: Te lo ruego, ¡debes salvar a Arngrim! Por favor.

Valkyrie: ¿Salvarlo? ¿Cómo crees que pueda salvarlo?

Jelanda: Eh... yo... yo...

Valkyrie: ¿Permitiendo que continúe con vida? ¿O eligiéndolo para mí?

[Mientras]

Lombert: Aún hay algo que me inquieta. No creo que hallas huído, pero...
¿Podría un humano derrotar a un espectro? No puedo imaginarlo...

Jelanda: (Es él, es el hombre que me traicionó)

[Valkyrie hace su aparición]

Lombert: ¿Qué...? Ahora entiendo. Tenemos una pequeña conspiración aquí
¿No?

Arngrim: ¿Conspiración? Ha, Eh escuchado que eres un experto en ese tema.

Valkyrie: Mancillador de almas... Los pecados son pesados sobre ti.

[La batalla contra Lombert termina, después varios guardias entran para enfrentar a Arngrim]

Soldado: Prepárate. Basura rebelde.

Arngrim: (¿Estos débiles soldados piensan que pueden llamarne "basura rebelde"?)
Mira amigo, no esperes que te haga ningún favor. No voy a morir. Creo que no suelen tener héroes con verdadera fuerza arriba en Asgard. ¿Eh? Ha ha ha...

Valkyrie: Humano arrogante, la fuerza no lo es todo.

Arngrim: ¡Hmph! ¿Eres tu la que habla, diosa de la muerte?

¿?: Tonto imprudente. Valkyrie no es una diosa de la oscuridad. ¡Tales palabras resultarán en una muerte segura para ti!

Arngrim: ¿A... Angela?

Jelanda: ¿Eh... tu, lo sabías?

Arngrim: Heh Heh Heh... Ya veo... Estás a salvo, pequeña. Tengo una pregunta. ¿No eres una diosa de la muerte?

Valkyrie: Una diosa de la muerte solo es responsable de quitar la vida.
Yo, sin embargo, puedo mostrarte el camino...

Arngrim: ¿El camino?

Valkyrie: Si, pero, deberás recorrerlo por ti mismo.

Capitán: ¡Detén esta masacre sin sentido!
Arngrim, en verdad levantarás tus armas contra mi.

Arngrim: (¿Tengo algún arrepentimiento?... No)

[Arngrim tira su espada, saca una daga y la clava en su vientre. Luego aparece junto a Jelanda y Valkyrie]

Arngrim: ¿Por qué me salvaste?

Valkyrie: Consideralo, un obsequio.

Jelanda: Parece que compartiremos un poco más de tiempo juntos.

Arngrim: ...Así parece, pequeña. Al parecer, así será.

----- o -----

Después de todo lo anterior comenzará tu primera incursión en Midgard, donde debes familiarizarte con los controles de Lenneth, como la Spiritual Concentration (SC) y el movimiento en el mapa general del mundo, prácticamente toda esta sección serás llevado de la mano de Freya hasta reclutar a Arngrim y Jelanda.

----- o -----

[Regreso al mapa mundial]

Freya: (El destino puede ser cruel)

Valkyrie: ¿Qué es esto?

Freya: Nada, vamos de aquí.

Valkyrie: ¿Qué sigue?

Freya: Si. Aún el acero más fuerte debe templarse primero. ¿Si? Enviarlos a Asgard directamente sería sentenciarlos a muerte. Concéntrate otra vez. Serás capaz de percibir la presencia de los no muertos también.

Ahora deberás usar la SC para encontrar la presencia de las fuerzas de los No Muertos y para llegar a:

ARTOLIAN MOUNTAIN RUINS

Este es el segundo tutorial del juego, una vez más serás llevado de la mano de Freya, no te preocupes mucho ya que su fuerza será bastante como para que no pierdas ninguna batalla. Al entrar, sigue hacia la derecha, sube las escaleras y llega hasta el cuarto con la Iron-Barred Key, ahora regresa a uno de los pequeños cuartos, en uno está el Eye of Heaven y en el otro una reja para seguir avanzando. Abajo usa algunos cristales de hielo para trepar por el muro. Investiga los cofres con Book of Everlasting Life y Vegetable Seed. Ahora baja al nivel inferior y ve a la

izquierda, y al frente, toma a la derecha y en este cuarto usa los cristales sobre el muro izquierdo para subir hasta arriba, hay varios cofres arriba. Ahora toma por el otro camino, cruza el foso con estacas, el cofre de en medio tiene un Element Scepter. Sigue a la derecha hasta encontrar los cofres con Foxglove y el primer libro de hechizos, Fire Lance. Regresa a la izquierda dos pantallas, al frente y derecha para derribar el pilar con unos golpes de tu espada (+500 exp) Regresa a la derecha y sube por las escaleras, sigue este camino hasta el campo de memoria (Salva el juego) Antes del cuarto con el Campo de Memoria, usa los cristales de hielo en la esquina inferior derecha para subir al siguiente nivel y a la derecha encontrarás un Lapis Lazuli. Aquí, Freya dejará tu equipo bajo el pretexto de querer ser testigo de tu poder, afortunadamente te dará un arma que te permitirá hacer tres ataques, con lo que podrás llenar la barra de Hits sin demasiadas complicaciones, recuerda salvar en el Campo de Memoria antes de enfrentar a:

JEFE:

Elder Vampire HP 4800 Débil: Nada Exp. 400

Ataques: Shadow Servant, Fire Lance

Trofeos de Guerra: Aqua Vitae

Con él estarán:

Dragon Servant x2 HP 500 Débil: Ice Exp: 210

Trofeos de Guerra: Broad Sword

Al derrotarlo, obtendrás 3000 puntos extras de experiencia y los artefactos de Odin:

Sealed Box

Jewelled Blade "Grimrist" (conservalo).

Ahora regresa todo el camino hasta el principio del nivel, una vez ahí Freya se despedirá de ti y dejará en ese lugar a Sprite, un/una hada que te dará valiosa información acerca de los modos de juego, las batallas, combos, desarrollo de personajes, gemas mágicas y demás; además de indicarte el valor de héroe que deben reunir tus personajes antes de mandarlos a Asgard, recuerda que este valor va incrementándose en cada capítulo.

=====
- CAPÍTULO I -
=====

Valor de Héroe necesario 40

Requisitos: ninguno en especial

Una vez que hallas terminado el nivel anterior, comenzará verdaderamente el juego. Antes de usar la Spiritual Concentración (SC) ve a Artolia y dirígete a la casa de Arngrim para obtener la espada Dragon Slayer, bastante útil en los siguientes niveles. Ahora si, sal al mapa y usa la SC para localizar a Belenus en la ciudad de Lassen:

----- o -----

Asaka: Qué hermosa flor. ¿Sabes como se llama?

Belenus: Asaka. ¿Te gusta algo tan silvestre?

Asaka: ...

[Belenus toma la flor y se la da a Asaka]

Asaka. Lord Belenus. Regresemos, No me gustan las subastas de esclavos. No me hagas verla.

Belenus: Debemos hacerlo Asaka. Mi esposa y María se han ido. No puedes cuidar la casa tu sola.

Asaka: Él que compres será bien tratado. Pero cuando pienso en el destino de los otros... No quisiera ir.

Belenus: Pero necesito que vayas Asaka. No hablo su idioma. Necesito que me ayudes a seleccionar un buen trabajador.

Asaka: ¡No puedo hacerlo! Tener esa tipo de poder sobre alguien más.

Belenus: ¿Pero es suficientemente bueno para elegir flores?

Asaka: Ah...

Belenus: Ser elegida fue el destino de esa flor.

Asaka. ¿Destino?

Belenus: El destino es el camino elegido para nosotros por los dioses.

[Comienza un recuerdo]

María: Por favor. Por favor, perdóname. Me siento muy mal por ella.
Pagaré su manutención con mi propio salario. Por favor, permítale quedarse.

Belenus: Por favor padre. Te lo prometo. María y Yo cuidaremos bien de ella.

Padre: Muy bien. Ella será tu responsabilidad. María, educa.

Belenus: ¿Estás segura que fue una buena idea, María?

María: Lo siento, joven amo.

Belenus: esta bien. ¿Sabes como se llama?

María: Su nombre es Asaka.

Belenus: ¿Asaka? Es un nombre Yamato...

María: Si.

Asaka: Ahh...

Belenus: Al fin podemos ver tu rostro. No llores más, ese hombre malo se ha ido.

[Fin del recuerdo]

Asaka: No hay nadie hoy.

Belenus: ...

[Después]

Belenus: Ese destino fue el que eligió esta flor. (¿Destino? ¿Fue el destino el que mato a mi esposa y a María? ¿Fue el destino el que envio a morir a mis amigos y a mi padre en una guerra lejana? ¿Esa es la razón por la que ahora estoy aquí? ¿La razón por la que estoy con Asaka?)

Asaka: Lord Belenus.

Belenus: ...estoy bien. Bueno, vayamos a casa.

[Más tarde en la noche]

Belenus: Un espectro.

[Valkyrie aparece]

Belenus: ¿Qué clase de ser eres tu? No... no puede ser.

Valkyrie: ...Tu casa... ha caído bajo la maldición de un vampiro. La joven esta en peligro.

Belenus: ¡¿Asaka?!

[Belenus corre a donde se encuentra Asaka]

Vampiro: Ella es tuya, Lady Beliza. Este es el sacrificio final. Nuestro trato está completo.

Belenus: Asaka, Asaka...

[Valkyrie aparece nuevamente]

Belenus: Por favor ¿Puedes salvarla?

Valkyrie: Ya es muy tarde. Nadie puede negar su destino.

Belenus: ¿Hablas de destino? ¿Mientras hablas, en mi mente admito? La amo

Valkyrie: Aún hay una forma.

Belenus: Haré lo que sea. Dime.

Velkyrie: El ritual de transferencia de alma... Significa, si de verdad es tu deseo, puedes tomar su lugar. Pero deberás morir por ella.

Balenus: Soy un esclavo de las circunstancias. No puedo decir más.

[Valkyrie realiza el ritual]

Valkyrie: Vámonos.

[Después, ves a Valkyrie en la habitación de Asaka]

Valkyrie: Es este cajón. Aquí.
No hay nada para mí.

---La fuerza de Beliza---

"La sangre humana es el catalizador de su simple pero ruinoso poder.
Lujuria, pasión y celos son todos de la doncella oscura. Beliza"

----- o -----

Una vez que hayas reclutado a Belenus, regresa a Lassen y dirígete a su casa para obtener el Pressed Flower de Asaka. Ahora, usa una vez más la

SC para localizar el escenario de Solde Catacombs, recuerda salvar tu juego y equipar armas y equipo a Belenus antes de entrar.

SOLDE CATACOMBS

Primero ve a la derecha y déjate caer para obtener tu primera técnica, Attack Pow. Ahora, ve a la izquierda y en el siguiente cofre estará el Short Bow. Sigue a izquierda hasta la siguiente pantalla y entra al fondo, destruye la estatua sobre el círculo con tu espada y empuja el bloque de piedra custodiado por los dos Dragon Servant hasta el círculo del suelo. (+1000 de exp.) Sal y sigue a la izquierda y repite la operación en el siguiente cuarto. Sal y justo arriba en el cofre está la Skill de Avoid. Sal por enfrente y destruye la estatua para colocar el bloque del fondo. En la siguiente pantalla esta otra estatua y un cofre con Fire Lance. Ve a la izquierda y al frente; dos sacos con Broad Sword y Eye of Heaven y la última estatua por destruir para abrir la puerta (+5000 de exp.) En el siguiente cuarto hay un cofre con Element Scepter y un Campo de Memoria, salva y no olvides equipar en Valkyrie un arco antes de enfrentar a:

JEFES:

Ramaphiticus HP 4000 Débil: Nada Exp. 2660

Trofeos de Guerra: Mandrake

Drow Shaman x2 HP 1000 Débil: Nada Exp: 350

Ataques: Fire Lance

Trofeos de Guerra: ???

Primero usa los ataques de Valkyrie y Jelanda para eliminar a los magos, después céntrate en el simio. Usa elixirs para recuperar la vida perdida, ya que las Union Plume en esta sección del juego todavía son algo difíciles de conseguir. Tras derrotar a los enemigos puedes reclamar los Tesoros de Odin: Secret of Damascus, Crown of Felmar, Emerald Necklace, este último es importante que lo conserves porque es muy valioso ya que al equiparlo en un personaje cuando sube de nivel recibe 100 puntos extras de CP. No olvides los dos cofres de arriba con la skill Magic Pow y el hechizo Frigid Damsel.

Después de salir del escenario anterior y ya en el mapa mundial, vuelve a usar la SC para localizar la ciudad de Crell Monferaigne y poder reclutar a Llewelyn:

----- o -----

[La escena comienza con un funeral]

Sacerdote: Doncella de la batalla, por favor, ilumina su camino. Y que así podamos andar por la senda del valor. Este espíritu, no será deshonorado.

[Ahora, comienza un recuerdo]

Llewelyn: Lo siento Millia. ¿Esperarás más?

Millia: Esta bien. Me encanta este lugar. Adoro estar aquí y escuchar al bullicio irse. Cuando el viento sapla, justo así, el sonido es como olas que viajan por una playa.

Llewelyn: Nunca lo note antes. Ahora sé lo que quiere decir "Mar de árboles"

Millia: Si. Es por eso que quiero que vengas aquí.

Llewelyn: ¿Por qué?

Millia: Irás al mar ¿No? Como un soldado... a la guerra.

Llewelyn: Entonces los sabes.

Millia: Si. Es por eso que mi madre me dijo que me olvidara de ti.

Llewelyn: Quizás deberías escucharla Millia.

Millia: No digas eso. Voy a esperar por ti... Cuando venga aquí. Me sentiré como si estuviera a tu lado. Pero no solo eso. Será más que eso. Me sentiré como si de verdad estuvieras aquí. Junto a mí...

Llewelyn: Millia: Te prometo que no moriré. Espera por mi.

Millia: Así lo haré.

Llewelyn: Cuando regrese nos casaremos.

(Las leyendas dicen que la flor de loto otorga vida eterna. Cuando das una flor de loto, significa que estás rezando por la vida eterna.)

(Que horrible. Dicen que fue una guerra que no podía perderse)

[Fin del recuerdo]

Millia: Llewelyn, debo hablar contigo. Mi madre quiere arreglar mi matrimonio. Por supuesto, le dije que no. Todo lo que a ella le interesa es su estatus social. Solo pierde el tiempo. Nunca me casaré con nadie más.

No, ese ruido.

Todo esta mal.

Deténganlo. Que alguien lo detenga. Un féretro vacío, no puedo creer que estes muerto.

[Llewelyn esta ante la presencia de Valkyrie]

Valkyrie: ¿Estas seguro de esto?

Llewelyn: ¿Que puedo decir? No hay palabras.

Valkyrie: Si piensas que no podemos hacer nada por los humanos, entonces estás equivocado.

Llewelyn: ¿Huh?

Valkyrie: La muerte de un ser amado... Para los que se quedan, la herida crece y se vuelve más profunda... Para los que quedan se vuelve más débil. Una agonía incomparable y una opresión en el corazón.

Llewelyn: ¿Entonces que debo hacer?

Valkyrie: No necesitas imaginarlo. Solo haz lo que puedas.

[Ahora ves como Llewelyn abrazar a Millia]

Llewelyn: Perdóname. Siempre veré por ti...

Valkyrie: Esta no es mi labor... No soy una diosa del amor...

----- o -----

Después de salir de aquí, regresa al pequeño bosque donde Llewelyn y Millia estaban para encontrar el Goddess Pendant. Ahora vuelve a usar la SC para encontrar la Cave of Oblivion, si piensas entrar salva tu juego y recuerda que la dificultad de los enemigos que habitan ahí es bastante variable por lo que no creas encontrar batallas fáciles. Te deben quedar algunos periodos antes de acabar este capítulo, así que intenta hacer algo de experiencia peleando en los escenarios que ya abriste, solo recuerda enviar a uno o dos personajes a Asgard antes de que acabe el capítulo, los más adecuados son Jelanda y/o Belenus.

////////////////////////////////////

SACRED PHASE 1-2

////////////////////////////////////

Ahora eres convocado por Freya. La primera vez que entres a esta fase ella será algo indulgente contigo, pero no esperes cortesías más adelante. Si Lenneth ha hecho un trabajo magnifico como seleccionadora y entrenadora de almas Freya te obsequiará los siguientes objetos: Element Scepter, Fire Lance, Frigid Damsel, Wait Reaction, Normalize, Combo Counter, Go-Shorai Blade ó la Supreme Crossbow.

=====
- CAPÍTULO II -
=====

Valor de Héroe requerido 50

Requisitos: guerrero, liderazgo, tácticas, identificación

Antes que nada, te recomiendo bastante que compres la Supreme Crossbow para Valkyrie (si es que no la obtuviste en la Sacred Phase) y si puedes también la Elemental Edge para Arngrim, ya que con estas armas podrás hacer los tres ataques de cada personaje, esto es bastante útil para llenar la barra de Hits más facilmente. Si no tienes suficiente MP, vende los Eye of Heaven, y si con esto no es suficiente, vende alguno de los tesoros de Odin, como la Sealed Box.

Ahora si, usa la SC para encontrar Artolia y poder reclutar a Lawfer:

----- o -----

[En esta escena puedes ver a Roland en una celda]

Roland: Arngrim...

[Ahora ves a Lawfer]

Lawfer: ¿Qué Arngrim hizo que? ;Debe ser un error! Por favor, revisalo otra vez.

Capitán: Él mató a la princesa Jelanda, a Lord Lombert y a trece soldados de la guardia. La situación es clara.

Lawfer: ;Padre!

Capitán: Por favor, entiéndelo.

[Comienza un recuerdo donde ves a Arngrim entrenando con Lawfer]

Lawfer: Por favor, déjame descansar Arngrim. No soy un genio como tu.

Arngrim: ¿"Genio"? Eso es lo que dicen los perdedores. "Él es diferente"
"Él es especial".

Levanta tu lanza, siempre puedes hacer tu mejor esfuerzo.

[El recuerdo termina y ves a Lawfer por los pasillos del castillo]

Soldado 1: ...entonces, el famoso genio del campo de batalla se volvió loco.

Soldado 2: Si, parece que se desquició o algo así.

[Otro recuerdo]

Arngrim. Si este mundo es el infierno, entonces... los dioses deben ser más benevolentes de los que todos creen.

Capitán: Ho, ho. Debes estar satisfecho contigo mismo para pensar de esa forma.

[Ahora la escena cambia y ves a Lawfer y Arngrim en un prado]

Arngrim: ¿Eres solo una hoja de hierba llevada por el soplo del viento?

[La escena vuelve a cambiar ahora al presente]

Lawfer: No hay nadie más que pueda hacer este trabajo. Por favor, cuida de Roland por mi. No veremos luego.

Celia: Deténte ahí. ¿Crees que tus amigos solo se sentarán a ver como vas al encuentro con tu propia muerte?

Lawfer: ...

Celia: ¡Morir por la justicia es una idea arrogante sin sentido!

Lawfer: Hay muchos que estarán de acuerdo, pero hay muchos que no.

Kashell: Estás pensando en Arngrim otra vez. En eso que lo hacía "Especial"

Lawfer: Te equivocas. No me gusta eso...

Celia: Lawfer...

Kashell: En este trabajo. Sé que hay veces que debes enfrentar cara a cara a la muerte. Pero eso no significa que debas desperdiciar tu vida.

Celia: Hey. Iremos juntos. No hay razón por la que debas ir solo. Si vamos todos entonces...

Lawfer: No. ¿Nunca dudaste por que Arngrim hizo lo que hizo? ¿Incluso sabiendo lo que podía pasarle a Roland? No es solo eso. Él no quiso levantar su espada contra mi padre, y entonces...

Celia: ...

Lawfer: Cuando pienso en como debió haberse sentido...

(No huiré)

Lawfer: Padre. Te agradezco que hallas elegido para mi un nombre que comenzara con "Law" (*) ...

(*) "Law" en ingles quiere decir "Ley" ó "Justicia"

(Creo que no será el tipo de "justicia" que mi padre tenía en mente)

----- o -----

Después vuelve a usar la SC para encontrar la isla de Hai-Lan y recluta a Nanami:

----- o -----

Padre: Nanami, ¿Te sientes mejor?

Nanami: Si, gracias padre. No merezco tus atenciones.

Padre: Me alegra que estes bien. Pero por favor tómallo con calma hoy.

Nanami: Pero no puedo. Debo ir al templo por la ceremonia de la ascensión. Es mi trabajo, mi destino inherente al trabajo.

Padre: ...

Nanami: Esta vez las cosas serán más fáciles. No te daré más causas para tu preocupación padre.

(Minayo, por favor otorgame tu fuerza. En memoria de tu familia quien me crió. Deseo probar mi valía para el poder que por derecho te pertenece)

Madre: ¿Estás lista Nanami?

Nanami: Si...

Padre: ¿Por qué no dejas que se vaya? Seguramente has olvidado el infortunio que caería si no se hace la ceremonia de ascensión.

Madre: Será un desastre... Una niña que no tiene nuestra sangre no será capaz de llevar tal poder.

Padre: Ella no lleva nuestra sangre, pero siempre pense en ella como si fuera nuestra verdadera hija.

Madre: Lo sé. Pero ahora debemos enfrentar la verdad. Es muy cruel...

[Ahora la escena cambia y ves a Nanami caminando por una caverna]

(El ritual de la ascensión requiere que sea una descendiente directa para ascender al poder. ¿Pero... la sangre es tan importante? ¿Qué puede uno hacer cuando ha perdido lo más importante? Pero no fallaré. Debo ascender a su poder, y probar que hay algo más importante)

Nanami: ¿Es... es esta. La espada sagrada Dragonbane?

Padre: ¡Oh!

Madre: Nanami

Nanami: ¡Ahh!

¿Qué es esa luz?

[Entonces aparece un fantasma]

???: ...

Nanami: ¿Minayo?... ¿Minayo, eres tu?

[Ahora el fantasma ataca a Namami y Valkyrue aparece]

Valkyrie: Alma en pena. La muerte no te ha traído paz. Pero lo hará mi mano.

Nanami: Por favor. Detente.

Valkyrie: No puedo ignorarlo. Si no hago algo, este espíritu liberará una gran tragedia sobre ti.

Nanami: No. Esto terminará ahora.

Valkyrie: Humana ¿Seguramente no querrás tomar su lugar?

Nanami: En verdad no quiero. No quiero morir.

Pero... creo que mi furia y mi tristeza es más fuerte que la de nadie más.

No... no lo es.

Es que su angustia me hiere más de lo que ella puede herirme físicamente.

La verdad eso es todo lo que puedo hacer.

Valkyrie: Entonces, si así es no veremos pronto.

Nanami: ¿Nos veremos pronto...? Así será. Estoy más allá de tu trabajo, noble Valkyrie. Gracias.

(Hay más de un camino. Vámonos)

----- o -----

Después regresa a este mismo escenario y obtén de Minayo el bastón Dragonbane que será bastante útil durante todo este capítulo y el que sigue. Ahora usa la SC y localiza Nethov Swamp.

NETHOV SWAMP

Ve hacia atrás y a la derecha para encontrar el hechizo Shadow Servant. Sigue a la izquierda, hasta donde aparecen las plantas y arriba a la derecha hay otro Shadow Servant. Regresa hacia el primer sendero y ve hacia delante, a la derecha, al frente, ve a la izquierda y al frente dos veces para encontrar la skill Cure Condition, oculta dentro de un cofre en un charco de lodo. Regresa hacia atrás y a la derecha, otra vez a la derecha y derriba el árbol con tu espada para obtener 5000 de exp. A la derecha esta la skill Charge y si vas hacia atrás y a la izquierda, ocultos tras el árbol están cuatro cofre (Holy Crystal, skill Wait Reaction, Eye of Heaven y Element Scepter) Regresa hacia el frente dos veces y salva en el Campo de Memoria; ahora sigue a la izquierda, al

frente y déjate caer.

JEFE:

Dragon Zombie HP 13400 Débil: Fire, Lightning, Holy Exp. 4200

Trofeo de Guerra: Broken Armor

Este engendro es bastante fácil de derrotar, simplemente equípate con la Dragon Slayer o con la espada Jewelled Blade "Grimrist" y con un solo golpe lo derrotarás. Después puedes reclamar los tesoros de Odin: Bark of the Dryad, Inscribed Fragment.

Una vez que regreses al mapa mundial usa la SC un par de veces para reclutar a Jun:

----- o -----

Sacerdote: Es impresionante que vengas todos los días ¿Pero por qué?

Ai: Para que regrese mi hermano a salvo. Él ha ido en búsqueda de una medicina para curar mis ojos...

Sacerdote: Ya veo.

[Luego]

Explorador: ¿Un ogro?

Viajero: Si, un ogro ha sido visto cerca de Hai-Lan

Samurai: Entonces debo matar al ogro.

[En la cueva del Ogro]

Ogro: Al parecer, no tienes más necesidad de esos ojos.

Samurai: No. NOOOOO

[Mientras]

Sacerdote: Temprano, vino un joven. Al principio lo confundí contigo.

Ai: ¿Podría ser? Debe ser mi hermano... Mi hermano y yo somos gemelos.

Sacerdote: Ah, por supuesto. Él dijo que te diera este amuleto. Lo eh estado guardando para ti.

Ai: ¿Por qué... aquí?

Sacerdote: Bueno, él sabía que vendrías ¿No? Los gemelos son una maravilla.

[Ahora vez a Valkyrie en la cueva del Ogro]

Ogro: ¿Y que es lo que planea tu alma en esta oscura cueva?

Valkyrie: ¿Alma? No poseo tal cosa?

[Valkyrie ataca al ogro con su espada y luego, este se tranforma en el samurai. Luego comienza un recuerdo]

Ogro: ¿Qué es lo que tu hermana preferiría? ¿Qué murieras para que ella pudiera vivir, ó, que tu sobrevivieras para que estes a su lado

cuando ella muriera?

Jun: No moriré hoy. ¡No tomarás a mi hermana!

Ogro: No puedes tener algo por nada en este mundo. Si es vida lo que buscas, es vida lo que debes pagar.

Jun: ...

Ogro: Te ofrezco la Soul Stone a cambio de tu vida.

Jun: Creo que eh sido directo al decir que no moriré hoy, Me es imposible aceptar tu oferta.

Ogro: ¿Qué?

Jun: Entonces la tomaré por la fuerza.

Ogro: ...

Jun: Este tonto demonio, busca tratar con humanos.

Ogro: Ha Ha Ha Ha, Es por que el valor de la sangre es matar a todo.
¿Nunca te ha cansado a la vista?... Esto es típico de un alma humana. Y ahora es el alma de un demonio. Tu y yo somos uno.

(Viviré. Y mi cuerpo no será un envase)

[Fin del recuerdo]

Jun: ¿Ugh... Dénde... el ogro?

Valkyrie: No hay demonios aquí. Estabas confrontando tu propia alma.

Jun: ¿El ogro era mi propia alma?

Valkyrie: Los humanos tienen una idea equivocada de la verdad. Esta cueva es un espejo oscuro, donde debes confrontar tu propia alma. Entiendo como te siente humano. Pero debes entender el desorden que ha sufrido tu alma.
Como gemelos, tu hermana y tu siempre estarán vinculados. Tu no puedes ayudarla influenciando la existencia de otros. Entonces ¿Son los ojos de tu hermana los que se oscurecerán, ó será tu propia alma?

Jun: ¿Mi alma... esto lo hice... por ella?

[Mientras]

Ai: De alguna forma mi hermano me curó. Pero todo lo que quería...

Sacerdote: Estoy seguro que estará bien. ¿Pero por qué puestas eso?

Ai: No lo sé. Todo lo que sé, es como me siento.

----- o -----

Ahora usa la SC para encontrar el escenario de Solermo Academy, este es muy importante ya que ahí encontrarás la primera Flame Jewel.

Este es el primer escollo importante en lo que a acertijos se refiere, así que procura seguir mis instrucciones. A la derecha hay un campo de memoria y hasta el fondo unos documentos que debes leer. Regresa y ve al frente, al frente a la izquierda y a la izquierda; imprégnete con la fragancia roja, regresa a la derecha, atrás, derecha y al frente, a la izquierda esta la skill Slantin Rain y hasta el fondo a la derecha esta un envase con ácido, revísalo y obtén un poco. Este ácido es muy importante ya que cuando has logrado quitar una planta de color, si usas el ácido sobre su raíz, evitarás que crezca de nuevo por un corto periodo de tiempo.

Ojo con lo que sigue ya que debes hacerlo muy rápido. Desde el recipiente con ácido, ve a la izquierda, al frente, izquierda y usa el ácido sobre la planta roja, sigue a la izquierda e imprégnete con la fragancia amarilla, regresa a la derecha, atrás, atrás, izquierda, izquierda, al frente, derecha, quita la planta amarilla y del cuerpo que yace ahí, imprégnete de la fragancia azul, sigue al frente a la derecha, atrás, derecha, derecha, obtén más ácido, izquierda, atrás, quita la planta azul y usa el ácido sobre ella. Rápidamente ve atrás, atrás, izquierda, (aquí ya no debe estar la planta roja ya que si está debes hacer todo más rápido) izquierda, vuelve a impregnarte con la fragancia amarilla, sigue al frente, derecha, atrás, atrás, atrás, derecha, (aquí ya no está la planta azul, ya que si está debes hacer todo más rápido) atrás y a la izquierda para pasar. Lo anterior puede sonar algo desconcertante, pero es la mejor forma en lo que puedo explicarlo, ya cuando estés jugando lo entenderás mejor. Desde este punto, revisa tu mapa y NO vayas por la salida en color rojo o tendrás que hacer todo lo anterior de nuevo. A la izquierda está un cofre con Element Scepter y a la derecha, cerca del segundo pozo con la fragancia roja (Úsala), está la primera FLAME JEWEL, esta es muy importante, así que no la olvides.

Ya con la fragancia roja, sigue a la izquierda y sube por la enredadera, ve a la izquierda y baja para quitar la planta roja hacia el campo de memoria. Salva.

JEFE:

Harpy HP 12 000 Débil: Fire, Poison Exp. 7000

Ataques: Reflect Sorcery, Thunder Strike

Trofeo de Guerra: Bracelet of Zoe

Al principio, este monstruo usa el hechizo Reflect Sorcery, por lo que cualquier magia que uses en su contra se reflejará hacia tu mago, así que mejor usa primero tus ataques físicos, y si logras derribarla entonces, rápidamente usa las magias. ¿Fácil, no?

Tras derrotarla sube por la enredadera para obtener los tesoros de Odin Holy Grail, Fain Fenn (conservalo) y Tiera of the Holy Empress (conservalo), además de 30000 puntos extras de exp.

Ahora usa la SC para revelar la localización de Cave of Oblivion.

Recuerda mandar a uno o dos personajes al Valhala antes de terminar este capítulo.

////////////////////////////////////

SACRED PHASE 2-3

////////////////////////////////////

Si has hecho un trabajo excelente entrenando almas, Fraya te otorgará los siguientes objetos:

Element Scepter, Lightning Bolt, Shadow Servant, Splash, Heal, Throw, Extreme Guard y Emerald Necklace

=====

=====

Valor de Héroe requerido: 65

Requisitos: Arquero, encontrar trampas, supervivencia.

Usa la SC para poder reclutar a Kashell en Camille Village

----- o -----

[En esta ciudad, todos los habitantes se han convertido en estatuas de piedra. Ahí llegan Kashell y Celia]

Celia: Esto es terrible...

Kashell: No ha nada tan terrible en esta región. Es tan trágico.

Celia: ¿Un basilisk? ¿Un cockatrice? ¿O...un gorgon? Esto parece un poco más de lo que podría hacer una bestia así.

Kashell: ...la gente fue sencillamente petrificada. Nada más. Y no hay nadie que no halla sido despedazado. Eso es una señal de lo que sea que haya sido no es una mera bestia... sino un ente inteligente.

Celia: ¡Medusa!

Kashell: Probablemente.

Celia: Esto es malo...

Kashell: De cualquier forma. Busquemos sobrevivientes.

Celia: Correcto

Kashell: Él siempre decía que cualquiera que quedara vivo, sería pero que 1000 palabras. El maldito.

[Ambos llegan ante una espada]

Kashell: ¿Ellos solían usar la espada como una llave? Esta hoja. Hey.
¿Puede leerse algo en ella?

Celia: Hay una runa antigua: diosas... ella ha gravado su lengua entera en la hoja...

"Más allá del Gran Agijón, forjado por el más radiante de los cielos azules. Por este poder, la maldad absoluta de estas tierras será contenida"

Kashell: ¿Maldad Absoluta?

[Dentro de las ruinas ambos héroes encuentran a una niña]

Celia: es un milagro. Esta tintacta. Kashell... dame la poción.

Kashell: ...Y entonces ¿Qué pasará?

Celia: ¿Huh?

Kashell: ...Ella liberará el mal. Probablemente solo estaba jugando...
¿No creo que sea nada raro encontrar a una niña aquí?

Celia: ...

Kashell: De cualquier forma. No necesitamos sanarla ahora. No puedo quedarme a escuchar su llanto.

Celia: Quizas tienes razón. Quizás debamos curarla una vez que estemos fuera del pueblo.

???: Planeaba despertar a esa niña dentro de 100 años, como recompensa por despertarme... ¿No sería un placer?

Kashell: ¡Bastardo! Sal y muestra tu cara.

Celia: Criatura vil... ¿Te complace disfrazar tal acto de bondad? Oscurecer la verdad de tus intenciones solo te hace más odioso.

[Un monstruo aparece y ataca a Kashell]

Kashell: Ah... el envase... debo protegerlo.

[La botella esta a punto de romperse cuando aparece Valkyrie]

Valkyrie: Esto... ¿Es lo más importante para ti?

Kashell: A...a ¿Valkyrie? No estoy seguro. Estaba tan obsesionado con ello. Todo lo que puedo decir es... que creo que así es.

Valkyrie: Haz hecho la elección para vivir.

Kashell: ¿Vivir?

Valkyrie: Si. El derecho de vivir.

Celia: No se rompió. Otro milagro... Kashell.

[Después]

Celia: ¿Ves? Tu no eres la única que está triste. Pero debes ser fuerte. Kashell solo estará triste si lloras.

----- o -----

Inmediatamente después regresa a Camille Village y dirígete a la iglesia para obtener la espada Vain Slayer, sigue a la izquierda y entra en:

ODDROCK CAVES

Baja y sigue a la derecha para derrotar al Dragon Zombie que custodia el cofre con Bastard Sword, ve dos pantallas a la izquierda y atrás para encontrar el cofre con la skill Defend. Regresa y salta sobre la estatua para evitar que te congele, sigue por la izquierda y sube por las escaleras y hacia un cofre con Flare Baselord. Regresa y ve al frente y a la derecha. Para quitar la barrera que te impide el paso, debes crear un cristal de hielo en el suelo de manera que refleje el rayo congelante hacia la barrera, una vez que la hayas destruido sigue a la derecha y hacia abajo. En esta sección, a la derecha están dos cofres con Warhammer y la skill trick Step; y hacia la izquierda está otro Dragon Zombie custodiando el Eye of Heaven, Sap Guard y Dragon Slayer. Ya que hayas

tomado todo, regresa, sube las escaleras, ve a la izquierda y ve al frente en la primera salida. En esta sección debes usar tres cristales de forma que reflejes el rayo congelante hacia la barrera de la izquierda. Sigue a la izquierda dos pantallas y al frente para encontrar el campo de memoria, salva el juego y sigue a la derecha.

JEFE:

Greater Demon HP 22 000 Débil: Nada Exp. 9 100

Trofeo de Guerra: Poison Blow

Tesoros de Odin: Golden Fowl, Grand Sting (Consévala) y 30000 de exp.

Sal al mapa mundial y usa la SC para encontrar a Yumei en la isla de Hai Lan:

----- o -----

Yumei: Espero que esto sea una buena idea. ¿Pero como sabré si es el barco correcto?

Fuyuki: Esto no tiene sentido. No atraparemos nada hoy.

Padre: "El Bonito" esta un poco más lento este año ¿Qué pasará?

Fuyuki: Padre. ¿escuchaste a alguien gritar?

Padre: ¿Qué? ¿Aquí en medio del océano?

Fuyuki: Escucha. Ahí esta otra vez.

Yumei: ¡Ayúdenme!

AYUDA

¡Que! ¿Alguien responde a mi llamado? ¿O es una nave fantasma?

[Yumei esta a bordo del barco]

Padre: ¿estas bien?

Yumei: Si

Padre: Me sorprendes, niña. ¿Qué estabas haciendo ahí? Pudiste haberte ahogado.

Yumei: Mi barco... se hundió.

Padre: ¿Hundió? ¿Qué paso con los otros?

Yumei: No lo sé...

Padre: ...

¿Cuál es tu nombre?

Yumei: ...Yumei. Significa "Sueño"

Padre: Fuyuki. ¿Por qué estas tan callado?

Fuyuki: ¿Huh? Yo solo...

Um. Bueno, de cualquier forma. Parece que no atraparemos nada hoy. Deberíamos volver al puerto.

Padre: Mmmh... Probablemente tengas razón.

[De regreso en el puerto]

Yumei: ¿Sabes que es el Lapis?

Padre: ¿Lapis? ¿Te refieres al Lapis Lazuli, la piedra preciosa?

Yumei: Así es. Pero no a la normal. A una especial.

Padre: Ah. Te refieres al zafiro Lapis. Lo conozco. Cualquier marinero de agua salada lo conoce.

Yumei: ¿Entonces es verdad que concede deseos? Si solo pudiera encontrarlo.

Padre: Ha. Odio romper el encanto niña. Pero no creo que exista. Es solo otra historia del mar.

Yumei: ...

Padre: Lo siento... No quise decepcionarte. ¿algo esta mal?

Yumei: No... no es nada.

(El zafiro Lapis es un mito. ¿Pero si fuera verdad...?)

[Hay una sacudida en el barco]

Yumei: ¿Qué fue eso?

Fuyuki: ¿No sabes? Fue un Oouzu

Yumei: ¿Ho-ouso?

Fuyuki: Cuando ocurre. La marea se vuelve un remolino gigante. El temblor que sentiste no fue más que un cambio de curso. No hay de que preocuparse.

[Ya en el puerto]

Fuyuki: Yo si creo en el zafiro Lapis

Yumei: ¿Huh?

Fuyuki: Escuche cuando hablabas con mi padre. Él se está haciendo viejo, y ha perdido la habilidad de tener esperanza en un sueño. Pero aún creo que el Lapis es real ¿Crees que soy un tonto?

Yumei: No. Gracias por apoyarme. Intentaré creer yo también.

Fuyuki: Eso es bueno. Porque nunca lo encontrarás si no crees en ello.

Yumei: Fuyuki. Si encontraras el zafiro Lapis que ¿deseo pedirías?

Fuyuki: Mmmh... Bueno, nuestra nave está en mal estado. Supongo que pediría una nueva. La mejor de todo Han-Lain ¿qué hay de ti?

Yumei: ¿Yo? No lo sé. Supongo que debo pensarlo.

Fuyuki: Ya veo...

[Después]

Padre: señorita, nos pediste te trajéramos a este pueblo. Pero ahora dices que no tienes a donde ir. Lo siento mucho, pero debo preguntarle ¿A que vino aquí?

Yumei: Honestamente... estaba tratando de ocultarlo. Vine a ver a mi padre.

Padre: Tu padre.

Yumei: así es.

Padre: ¿Cuál es su nombre?

Yumei: Koh...Rijun Koh.

Padre: ¿Koh?... ¿Te refieres al Shogun Koh?

Yumei: Lo conoces.

Padre: Todos conocen al Shogun Koh y a su familia. No quiero ser rudo. ¿Pero, eres la hija de una de sus concubinas? Lo pregunto solo porque... Bien. Asumo que como miembro de la familia ya sabes. El shogun Koh está muerto. ¿Sabes de la guerra entre Han-Lain y Merfolk? Terminó hace solo unos años. El Shogun Koh comandaba una nave contra Merfolk. En medio de la batalla, él cayó por la borda. No hubo tiempo de salvarlo y todos pensaron que se había ahogado. Pero milagrosamente. El nado hasta la orilla a salvo. Él cambió después de eso. El Shogun trabajó incansablemente para hacer la paz con los Merfolk y terminar la guerra. Él era un héroe de guerra y se volvió un legendario pacificador. Pero sus esfuerzos se llevaron su salud, él murió por una enfermedad hace pocos años. La nación entera lamentó su muerte. Él fue un gran hombre...

Fuyuki: Así que esa es la razón por la que quiere el Lapis. ¿Si pudiera ver a su padre? ¿por qué Yumei me mintió?

[Después]

Fuyuki: Lo siento Yumei. No pude encontrar a nadie con el nombre de "Koh"

Yumei: Gracias por intentarlo...

Fuyuki: No fue nada. Me gusta ayudar en lo que puedo.

Yumei: Bueno, no tiene sentido buscar más.

Fuyuki: ¿Por qué no? ¿No quieres ver a tu padre? No te rindas, El Lapis... Yo sé que es verdad. Dijiste que intentarías creerme.

Yumei: No hay un zafiro Lapis

Fuyuki: ¿Qué? Pero, Yumei...

Yumei: No hay un Lapis, y mi padre está muerto.

Fuyuki: Pero Yumei...

Yumei: Ya no importa. Por favor, déjame en paz.

Fuyuki: Espera. ¿ A dónde vas? ¿Yumei!
Maldición. Es muy rápida, va en dirección a la playa. Seguramente no lo intentará... ¿suicidarse? Ese ruido, El Oouzu.

[Ahora Yumei asume su forma de sirena]

Fuyuki: ¿...Yumei?

Yumei: ¿Estás sorprendido? No soy humana.

Fuyuki: No lo estoy.

Yumei: deberías alejarte de la playa, El Oouzu llegará pronto.

Fuyuki: ¿Qué hay de ti? ¿quieres el Safiro Lapis para poder ver a tu padre?

Yumei: ...

Fuyuki: Estoy un poco decepcionado, Parece que no confías en mi, cuando todo lo que quiero es ayudarte. Es por eso que eh buscado por toda la ciudad información sobre el Lapis.

Yumei: Te equivocas.

Fuyuki: ¿Huh?

Yumei: Es verdad. Si quiero ver a mi padre. Pero es algo que no puedo desear.

Fuyuki: Entonces, ¿Por qué?

Yumei: Mi madre.... Ella murió recientemente. Pero ya que ella fue criada como niña humana. Era odiada por los otros Merfolk. Incluso cuando ella murió nadie lo lamento. ...Yo no pude llorar. De cualquier forma, quería llorar. Todo hubiera resplandecido ante mi con esos frios ojos... Pero no pude hacerlo, por más que lo intente, solo... no podía sonreír cuando estaba feliz, ni llorar cuando estaba triste. Me di cuenta que me había rendido a vivir en plenitud. Fui una tonta. Al final, queria hacer llorar a mi padre. Desería que el Lapis, pudiera hacer a mi padre, a mi madre y a mi, vivir juntos como una familia... pero eso no es posible. Ahora ellos están juntos sin mi.

Fuyuki: Yumei, por favor no hagas esto.

Yumei: Adios Fuyuki. Siento haberte mentido.

[Entonces el remolino aparece]

Yumei: No podía llorar... No importaba que quisiera llorar. (???)

Fuyuki: Fui un tonto también. ¿Por que no la detuve?
¿Qué...qué es esto?

Cuando una gema zafiro esta en las manos de un joven. Cuando dos extraños han abierto sus corazones. Y cuando dos corazones se han conectado uno con otro. La leyenda se vuelve realidad y renace. La leyenda del zafiro Lapis.

(Fuyuki, si pudieras encontrar el Zafiro Lapis, ¿Qué desearías? Una nueva nave. No ¿Estar juntos? ¿Debería desear que Yumei este a salvo? Si... pero que es lo que Yumei hubiese querido)

Fuyuki: ¡Lapis! ¡Concede el deseo de mi corazón! Deseo que Yumei pueda estar con su familia otra vez.

[Yumei se hunde en las aguas y entonces aparece Valkyrie]

Valkyrie: ¿Por qué él te amaba, deseó tu muerte? Su deseo se cumplirá. No sé si esta niña pruebe ser útil para Valhala. Pero te prometo, que ellos estarán juntos.

El mar no se calma, y Yumei no regresó, pero el chico permanecio pacientemente sentado a la orilla de la playa. Su deseo se había cumplido pero no había prueba de ello.

[Recuerdo]

Fuyuki: Creo en el Zafiro Lapis.

Yumei: Gracias por apoyarme. Intentaré creer también.

Fuyuki: Eso es bueno. Por que nunca lo encontrarás si no crees en ello.

Y así, Fuyuki decidio creer una vez más. Creer que Yumei estaría feliz junto con su familia, por siempre jamás.

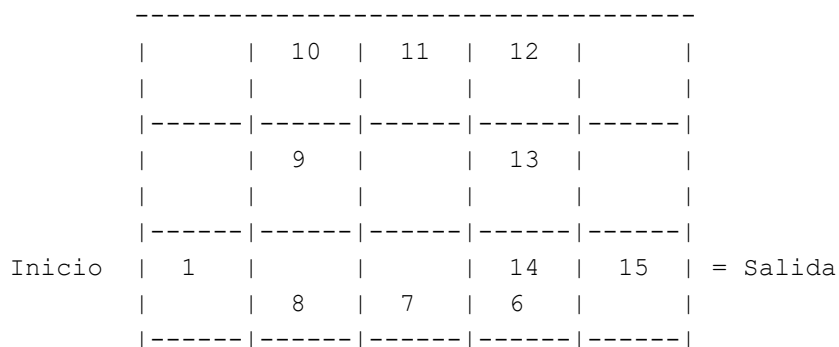
----- o -----

Después de reclutar a Yumei regresa por el Fragment of Lapis Gem, que esta cerca de la playa. Vuelve a usar la SC para encontrar el escenario Clockwork Mansion.

CLOCKWORK MANSION

Avanza cuatro pantallas a la derecha para encontrar el cofre con Eye of Heaven. Regresa y baja para encontrar las skills Adept Illusion y Guts, esta es muy importante que no la olvides ya que es vital para los capítulos más avanzados. Ahora, regresa a donde encontraste la primera escalera, sube y ve a la derecha para encontrar la parte principal del nivel.

Esta sección es bastante compleja, así que a petición de muchos mails aquí está la solución a este acertijo. Para salir de esta sección sigue por cada uno de los cuartos en el orden ascendiente de los números como indico en el siguiente plano, tomando como referencia el mapa que aparece en el juego al presionar Select.



	2		3		4		5			
	-----		-----		-----		-----		-----	

Ok, hay secciones en las que hay agua en el piso y que no te deja saltar para alcanzar ciertas partes, pero si te fijas bien, hay una especie de marco de madera a la orilla, si te paras justo sobre este marco podrás realizar saltos como normalmente lo harías, solo cuidate de no caer. También, si llegas a caer a una sección la cual no tiene salida, no te desesperes, simplemente espera ahí por unos momentos hasta que aparezca una máscara parecida al casco de un samurai, al tocarla te transportará directamente al principio del nivel. Cuando hayas pasado esta sección conseguirás como recompensa 20000 puntos de experiencia. Sigue hacia el campo de memoria y salva, no querrás volver a hacer todo de nuevo ¿Verdad?

JEFE:

Chimera HP 20000 Débil. Nada Exp: 12600

Ataques: Tree Deck (Puede provocar varios status negativos en todo el equipo)

Trofeo de Guerra. Bracelet of Zoe

Tesoros de Odin: Merage Rob, Mirror of Pleiades (conservalo) y 50000 de Experiencia extra.

Sal al mapa mundial y usa una última vez la SC para encontrar la Cave of Oblivion. Antes de acabar con este capítulo, puedes ascender al escenario de Brahms's Castle, situado en la parte oeste del mapa. Este escenario no aparece al usar la SC, sino que aparece desde el principio del capítulo y es determinante para obtener el mejor final, revisa el apartado 25 referente a la guía de finales antes de entrar.

 BRAHMS CASTLE

Este nivel no aparece al usar la SC, sino que ya está desde que comienza el capítulo. El castillo está situado al oeste del mapa. Al entrar lo primero que debes notar es que tienes un límite de tiempo de cuatro minutos para acabar este nivel, sino serás expulsado y el castillo desaparecerá. No pierdas tiempo y sigue mis instrucciones, avanza derecha, atrás, atrás e izquierda, en este cuarto hay dos cofres tras las cortinas a la izquierda con Unicorn Horn (no lo olvides) y Moodflux, mantente a la derecha hasta encontrar unas escaleras sube por ahí para encontrar la skill Combo Counter. Regresa al pie de la escalera y ve al frente cuatro veces y luego izquierda, en la primera puerta que encuentras está la magia Heal y en la segunda puerta ve atrás dos veces y luego derecha, en la primera puerta que encuentras esta la skill Throw, sigue a la derecha, sube las escaleras y mantente a la derecha en los cuartos del fondo hay cinco cofres, también si tienes suficiente tiempo y buen nivel elimina al Ram Guardian que esta al fondo. Ahora regresa a la izquierda hasta encontrar el Campo de Memoria, sigue y te encontrarás con Brahms:

----- o -----

[En la cámara del trono esta Brahms, justo detrás de él esta una misteriosa mujer, encerrada en un cristal]

Valkyrie: Asumo que estas listo

Brahms: No supongo eso... ¿Veniste a terminar las cosas conmigo?

Valkyrie: ...

Brahms: ¿Qué pasa contigo? ¿No me recuerdas o vas a dejar en paz a tu hermana?

Valkyrie: ¿Qué?

Brahms: ¿Qué está pensando Odin...? Manipulandote como la marioneta de un titiritero.

Valkyrie: !!!

Brahms: ¿No te muevas! Siempre creí que tu serías la única que podría llenar mi frío y vacío corazón...

Que debo hacer:

- Pelear
- Detenerme a considerarlo (Recomiendo esta última)

Brahms: No tienes la fuerza para derrotarme. Deberemos dejar nuestra conclusión para otra ocasión.

[Brahms desaparece]

Valkyrie: ¿Que es esta asombrosa energía? Equivale a la de Lord Odin...

[El castillo desaparece]

----- o -----

Aquí te recomiendo bastante que no pelees contra Brahms, simplemente elige la opción "Pause to consider". Pero si aún quieres pelear contra él, espera hasta uno o dos capítulos más adelante para que tengas suficiente nivel para derrotarlo, pero de una vez te digo, no obtienes nada al ganarle.

JEFE:

BRAHMS HP: 52000 Débil: Ninguna Exp. Nada

Ataques: Bloody Curse

Trofeo de Guerra: Nada

Después de salir del castillo usa por última vez la SC para encontrar la Cave of Oblivion y dar por terminado este capítulo.

////////////////////////////////////

SACRED PHASE 3-4

////////////////////////////////////

Si has hecho un trabajo excelente entrenando almas Freya te obsequiará:
Element Scepter, Icicle Edge, Fire Storm, Darkness Arrow, Reflect
Sorcery, Auto Item, Faim Fenn, Holy Grial, Heart Piecer.

=====

- CAPITULO IV -

=====

Valor de Héroe requerido: 80

Requisitos: Negociador, Trick, Demon Int., Hear Noise

Usa la SC para encontrar Villnore y poder reclutar a Aelia.

----- o -----

[En un calabozo, puedes ver a una joven encadenada]

Aelia: Olvidame. Mis amigos... no puedo hacerlo.

[Valkyrie aparece ante Aelia]

Aelia: ...Cuanto tedio. No importa cuantas veces los preguntes, no voy a responderte.
...¿Quién eres tu?

Valkyrie: Soy la seleccionadora de los caídos. Valkyrie.

Aelia: Mmmmh... Y llega la diosa de la muerte. Déjame en paz. Esto es muy malo. Pero no voy a morir.

Valkyrie: No sueñas como la misma mujer moribunda de hace solo unos momentos. Pero si lo deseas...

[Valkyrie desaparece y luego entran varios soldados]

Soldado: Aún el hechizo de rendición de Lord Gandar no tiene efecto.

Gandar: Se dice que aquellos que tienen sangre de dragón son fuertes contra la magia. Pero resistes demasiado...

Aelia: La Gema del Dragón... Es solo un mito.

Gandar: ¿No estas de acuerdo conmigo? ¿No te has descubierto aún? ¿Es la búsqueda y no el conocimiento lo que hace a las verdades un placer? ¿Estas de acuerdo?

Aelia: ...No puedo morir aún...

Soldado: Ella se rehusa a comer. Esta cerca del límite.

Gandar: ¿Estas lista para hablar?

Aelia: Escoria maldita

Gandar: Si quieres más, tengo bastante para darte.

[Aelia llega a la presencia de Valkyrie]

Aelia: Has pasado por muchos problemas para llegar a mi. Pero. ¿Por qué los dioses necesitan almas humanas para pelear por ellos? ¿Por qué ellos no pueden hacerlo por si mismos? Son dioses ¿No?

Valkyrie: El cuerpo puede ser una frontera. La resistencia física no fortalece tu espíritu. Este es un atributo que se identifica contigo.

Aelia: Ya veo. Entonces, tu admiras a los humanos. No puedes responder a mi pregunta, pero seguramente mantendrás tu promesa.

Valkyrie: ¿Quieres proveer a tus amigos de información? Es una petición sencilla. Este hombre llamado Gandar... Él ha desafiado a los dioses, perpetuando ideas impías. Lo recordaré.

----- o -----

Usa una vez más la SC para localizar:

CAVE OF THACKUS

Al entrar ve tres veces a la izquierda, aquí, hacia arriba esta el cofre con Eye of Heaven, y deslizándote a la derecha esta la Skill Strike Edge. Ahora ve al frente, para cruzar por el agua, párete sobre la hoja, agáchate y golpéala con tu espada, de esta forma subirá. Salta a la derecha y encuentra el Campo de Memoria y habla con es espíritu del mago que está más a la derecha. Ahora sigue a la derecha, al frente, izquierda, izquierda, sumérgete y en el agua hay un camino que te lleva a un cofre con Flare Baseloard, sube por las rocas y ve a la derecha, derecha, toma el camino de abajo, llega hasta la cascada y dispara un cristal de hielo a la esfera que flota. Ahora regresa y toma el camino de arriba, derrota a la arpía y activa el panel de control, déjate caer por el agujero y podrás llegar al Campo de Memoria. Salva tu juego. (Nota: Si no hablaste con el mago cerca del primer campo de memoria no podrás luchar contra el jefe, así que deberás regresar para hablarle.)

JEFE:

Kraken HP: 24000 Débil: Fire Exp. 16800

Ataques: Lightning Bolt

Trofeo de Guerra: Dampen Magic

Con él estarán:

Crab Giant x3 HP: 1000 Débil: Fire Exp. 420

Trofeos de Guerra: Fresh Meat

Al derrotarlo puedes reclamar los artefactos de Odin: Bracelet of Zoe (consérvalo) y Coin of Fortune, además de 60000 puntos de experiencia extra. Al salir del nivel, vuelve a hablar con el espíritu del mago para obtener 500 puntos más de experiencia. Algo es algo.

Usa la SC para encontrar Flenceburg.

----- o -----

Bellion: Amo Lezard. Lo siento... Hay muchos de ellos tras nosotros

Lezard: No temas Bellion. Adelántate y no dejes ir a la mujer.

Bellion: Si amo.

Lezard: Soy aquel que guía su alma al eterno remolino del tiempo. ¡Me conoces! Si no es así ¡Me conocerás! Imprimiré en vuestra alma ¡Lezard Valeth! Si no aceptas el producto de Hel. Vuestra sanción se volverá en lo más bajo... Os garantizo que liberaré vuestra alma. Entonces venid ante mi.

[Aparece un monstruo]

Lezard: ¿Qué derechos tienen tus títeres de atacar humanos? Me temo que este pequeño loco interludio terminó.

Elfo: ¡Alto!

[Lezard escapa sobre una arpía. Luego]

Bellion: El amo Lezard me dijo que te mantuviera vigilada.

[Algo sucede con la Elfa]

Bellion: ...¿?

Elfa: (Quítame las cadenas. Si, justo así)

Bellion: GHAAAAAA;iii

Elfa: (ughh ... esto... no puede ser posible)

[Lezard aparece]

Lezard: ¿Lo hice? Creo que deberías darte cuenta. Así es. La construcción de un Homoculo... Una forma de vida hecha por el hombre.

Elfa: ¿Homoculo?

Lezard: Que malcriado pequeño titere eres... ¿qué es esto? ¿Algún tipo de hechicería? No obstante. Como habrás visto, la mera fabricación física de un homoculo difiere de la de los humanos. Eso es por lo que el pobre Bellion se volvió loco. Temo heh heh cierto infortunio para ti Heh Heh He. Al parecer, eres más malcriada de lo que pensé. ¿Usaste ese encantamiento esperando algo de ... acción?

Elfa: ¿cómo... te atreves?

Lezard: Así lo pensaba. Puedes hablar la lengua de los humanos si te lo propones. Ah, bien. Por supuesto, si un humano fuera combinado con uno de los elfos, no sería más atractivo que uniéndose con una muñeca. Pero ya que Bellion es un homoculo, Ustedes dos serán perfectos el uno para el otro. ¡Ha Ha Ha Ha Ha!

Elfa. ¡Vete al infierno!

Lezard: Heh ¿Haces caso de ofensas de entes a los que llamas titeres? Entonces, al parecer debo llamarte, Envase de los Dioses.

Elfa: ¡...!

Lezard: ¿Sorprendida querida? Entonces escucha bien. Encontré la Piedra Filosofal. Aún tu debes saber que es.

Elfa: ¿La... Piedra Filo...sofal?

Lezard: Sin embargo, la sabiduría que encierra la piedra no puede liberarse tan fácilmente. Tristemente. Las leyendas son un poco exageradas. La Piedra no transmite toda la sabiduría del mundo instantáneamente.

Elfa: ¿Cómo un demonio como tu...?

Lezard: ¡Silencio titere! Deja de presumir tu lengua humana.

Elfa. ¡Ugh!

Lezard: Al parecer fue un principio irrelevante este camino, Pero la primera cosa que la Piedra me dijo fue... Cualquiera que lo reclame "Todo" no recibirá más que una decepción, eso dijo. Aún, mi búsqueda por la Piedra sigue siendo valiosa. Te convertirás en un sacrificio, un sacrificio para satisfacer mis deseos. Si uso un elfo como vinculo. Seré capaz de crear el último envase.

[Ahora, la escena cambia a Flenceburg]

Estudiante: ¡Feliz cumpleaños directora Lorenta!

Lorenta: Gracias. Aprecio mucho esto, sabes.

A propósito jovencita... ¿Has visto a Mystina por ahí? No le eh visto en todo el día.

Estudiante: (???)

[Más tarde]

Lorenta: Me alegra que él este despierto

Ah, al fin en casa. Debe estar dormido ahora.

[entonces aparece un gato en su camino]

Lorenta: ¿Estás perdido, pequeño?

Familiar: Hoy fue el cumpleaños de mi maestra favorita ¿No? Debió haber hecho más para salvar la situación de hace tiempo. Este gato te mostrará el camino, por favor, ven. Y ven sola. Tu esposo te está esperando y te necesita.

Lorenta: Lezard... ese muchacho...

[Ahora la escena cambia a Tower of Lezard Valeth]

Lezard: A pasado tanto, querida maestra.

Lorenta: Tu fuiste mi mejor estudiante. Entonces ¿Qué pude haber hecho para que me hicieras algo como esto? Llegaste muy lejos al secuestrar a mi esposo. ¿Por qué? Es algo de... ¿venganza? Si es así, entonces deja ir a mi esposo. El no tiene nada que ver con esto.

Lezard: ¿Venganza? ¿Crees que preparé esto solo por que me expulsaste de la academia?

Lorenta: Si no es así ¿Entonces por qué?

Lezard: Pensaba usar a tu joven pareja. Pero quizás podría no tener experiencia en el verdadero amor. En cualquier tiempo, las parejas maduras no tiene futuro. ¿Ustedes dos tienen tiempo juntos? Eh incluso ahora.

Lorenta: ¿Qué... que es lo que tratas de decir?

Lezard: Yo también deseo amor... Entonces tendrás que morir.

Lorenta: Lezaaaard. Piensa en lo que haces.

[Lezard desaparece]

Lorenta: Ese fue un hechizo de teletransportación. Con ese poder a sus ordenes ¿Cómo pudo ese muchacho equivocar su camino...? Lezard, Lezard, Lezard.
¿Querido?

Esposo: ¿Lorenta?

Lorenta: Si soy yo querido. Te pondrás bien.

Esposo: Lorenta... Yo, Yo, algo no esta bien. Ese hombre me dio una especie de poción. Me siento como si estuviera en el cuerpo de alguien más... ¡GAAAH! ¿Que... está pasándome? Yo...

Lorenta: Dioses, perdoname. No hay nada que pueda hacer... No importa que tan poderosa crea que pueda ser mi estudiante. No puedo hacer nada... Perdóname.

Esposo: Lo...Lorenta... ¡Mátame! Por favor ¡No puedo soportarlo!

Lorenta: Sabes que no puedo hacer tal cosa. Tu eres la persona más importante para mi en el mundo, y nada puede cambiar eso.

[Mientras tanto]

Lezard: ¿Puedes sentirlo? El nacimiento de un No Muerto... ¿Puedes escucharlo? El grito de la locura... ¡Oh Diosa! Seguramente no permitirás más profanaciones... ¡Ven a mi!... Ardo, Ardo, Ardo con pasión por ti... ¡Valkyrie!

[Mientras el esposo de Lorenta se ha convertido en un demonio]

Lorenta: ¿Por qué?... ¿Por qué tuvo que pasar esto? ... Ahh... Vuelve a mi... Te amo... Mi amor...

[Valkyrie aparece, decapita al monstruo y toma el alma de Lorenta. Ahora se dispone a bajar a la torre]

----- o -----

Lo anterior te llevará directamente a Tower Of Lezard Valeth, y a reclutar a Lorenta la cual te recomiendo que incluyas en tu equipo inmediatamente ya que ella tiene el hechizo Mistyc Cross.

TOWER OF LEZARD VALETH

Este nivel es bastante extenso así que solo te diré las cosas más importantes que debes hacer aquí y el camino que debes seguir para encontrar al jefe. También recuerda que si quieres obtener el final "A" debes terminar este nivel en este capítulo y no salir sin derrotar a Lezard.

Al comenzar avanza hasta la segunda puerta y entra por ella, toma el elevador y baja en la primera parada para encontrar un par de cofres con Warhammer y Eye Of Heaven. Regresa al elevador y baja donde pare, sal y a la derecha estará la Skill Splash, ahora sigue a la derecha por el único camino hasta que encuentres otra caja de elevadores, tómalo y baja donde pare, sal y ve a la derecha y toma la salida de enfrente para llegar a la parte principal del nivel.

Mucha atención con lo que sigue, ve a la izquierda, atrás, atrás, atrás, izquierda, aquí ve a la salida de la izquierda y ve atrás, atrás y luego mantente a la derecha hasta encontrar la estatua que sostiene un escudo, golpéalo con tu espada un par de veces. Ahora sigue como te indico izquierda, atrás, atrás, derecha, al frente, derecha, atrás e izquierda para encontrar la segunda estatua, golpea su escudo dos veces. Ahora ve derecha, al frente, izquierda, al frente y a la derecha para encontrar un

círculo que ha aparecido en el suelo, este es un teleport, párate sobre él y llegarás a un camino que te conducirá a tres cofres con Creation Gem, Timer Ring, y Ether Scepter. Regresa hasta el primer círculo y ve izquierda, atrás, atrás, izquierda, al frente, al frente para llegar a un Campo de Memoria, salva tu juego antes de ir por el teleport. Ahora hallarás tu camino a tu encuentro con Lezard:

----- o -----

Lezard: Bienvenida, Valkyrie mi amor. Cuanto eh esperado por este momento. Mi corazón no latía con tal exaltación desde que te ví por primera vez hace tantos meses. Valkyrie, ¡mi doncella del amor!

[Lezard desaparece]

Valkyrie: Un hechizo de teletransportación ¿Cómo es que puedes comandar las magias perdidas?

Lezard: Eh estado pensando en ello desde la primera vez que te consideré... Dioses, que existen en el mismo lugar que las agitadas almas de los muertos humanos. ¿Qué clase de entes son ellos?

Valkyrie: ...

Lezard: Eh llegado a la conclusión que los dioses no son más que almas. Y así ¡Eh creado un envase! Un Elfo, un envase de los dioses, para crear este homoculo. No hay otra alma tan útil y exquisitamente construida. Radiante Valkyrie, La eh creado a tu semejanza.

Valkyrie: ¿Con el solo propósito de atraerme has masacrado a la pareja del techo?

Lezard: Así es.

Valkyrie: ¿Y has sacrificado incontable vidas, humanas y elfas, para crear el envase para un solo ser?

Lezard. Claro que si. Esta no es la diosa a la cual deseo Valkyrie. Deseo hacerte humana, y es por eso que mi corazón arde.

Valkyrie: Tu estás loco... ¿Qué pensamientos tan triviales te consumen? Los humanos que buscan cruzar la frontera que ha sido designada para ellos, no solo están invitando a su muerte, sino a su propia aniquilación.

[Valkyrie intenta atacar a Lezard pero solo logra romper un envase]

Lezard: Ah, que pena... no importa. Puedo crear tantos homoculos como necesite.

----- o -----

JEFE:

Lezard Valeth HP:10000 Débil. Ninguna Exp: Nada

Ataques: Prismatic Missile

Trofeo de Guerra: Nada

Con él estarán:

Dragon-Tooth Warrior x2 HP: 14000 Débil. Ninguna Exp: Nada

Trofeo de Guerra: Nada

----- o -----

Lezard: Rezaré para que nos volvamos a ver.

Valkyrie: ¿Así que ahora huyes? No puedo creer que exista el amor entre humanos y dioses.

Lezard: ¿Qué dices? ¿Entre humanos y dioses? En verdad no tienes idea de lo que eres ¿O si?

Valkyrie: ¿Lo que soy? No seas ridículo. Odin, el soberano de los dioses es mi padre... mi creador.

Lezard: Cree en lo que quieras, me importa muy poco. Pero quiero que sepas, Valkyrie, eres amada por Lezard Valeth.

Valkyrie: ¡Tonterías!

[Lezard desaparece pero sus palabras aún resuenan]

(En verdad no tienes idea de lo que eres ¿O si?)

[Valkyrie llega a lo más profundo del laboratorio]

Valkyrie: ¿Qué? ... Ese humano... ¿Qué es lo que estuvo haciendo aquí?

[Valkyrie rompe cada uno de los envases de los homoculos, pero justo cuando esta a punto de destruir el último, se detiene y observa a la pequeña niña en su interior]

Valkyrie: Es... Esto ... ¿Por qué?

[Valkyrie se va sin destruir el último envase]

----- o -----

Al derrotar a este jefe aparentemente no obtienes nada, sin embargo su importancia en la historia es vital, ya lo verás más adelante. Tras salir de este escenario usa la SC y encuentra Crell Monfaraigne para reclutar a Janus.

----- o -----

Gunter: Hey ¿Eres Janus?

Janus: ...

Gunter: Hey, largo tiempo sin vernos amigo. ¿Regresaste eh? Pero, hey, hombre. ¿Que estas haciendo, lo que sea? Este sitio es para guerreros valerosos. ¿Lo eres? Aquí no hay lugar para cobardes. ¡Piérdete!

(No escaparé de mi deber)

[Fuera del bar]

Niño: Oh... Lo siento.

Janus: ...

[En otra escena]

Bert: Señor. Recibimos un reporte de que Janus fue visto en el pueblo el otro día.

Ernest: ¿Qué? ¿Por qué regresaría ahora?

Bert: Al parecer. Él busca vengarse de nosotros.

[Mientras]

(Estoy muy orgulloso de ti, hijo mio. Serás caballero. Formando parte del interior del círculo de caballeros...)

[La escena cambia]

Janus: ¿Quién eres?

[El ninja huye dejando un pergamino]

(¿Son estas cartas secretas?)

Bert: El hombre que recuperó los documentos robados. Ya verás-

Ernest: ¿Qué? Déjame.

Bert: Muy bien.

Ernest: Así es. Los errores no serán perdonados.

Bert: Janus. Hiciste bien.

[Janus es atacado por detrás]

Bert: Si hubieras hecho esto desde el principio.

Ernest: No. No podemos matarlo mientras el antiguo rey siga vivo.

[Después]

(Escuché que quería regresar como caballero. ¡Ridículo! Ha. ¡Ese cobarde! ¡Huyó con la cola entre las patas!)

[Ahora Janus está ante la presencia de Valkyrie]

Janus: Solo quería que mi padre estuviera orgulloso. Por él seguiría cualquier orden de los caballeros.

Valkyrie: ¿Aún si el trabajo fuera deshonroso?

Janus: Fui despojado de mi rango de caballero, y forzado a salir de la ciudad. Diez años. No regresé en diez años. Estaba preocupado por mi padre... Pero él...

Valkyrie: ¿No sabes algo tan simple como tu propio origen? Aún así, has sido elegido. Ahora, tu alma estará dedicada a los dioses.

----- o -----

Ya con Janus en tu equipo, regresa a su casa para obtener la Raven Slayer. Usa una vez más la SC y encuentra:

DARK TOWER OF XERVAN

En este nivel hay otra Flame Jewel. Primero ve a la derecha y trepa por las escaleras que encuentres, ve por la primera entrada a la que tienes acceso para encontrar la skill Hit, luego sube hasta arriba donde está el corazón y golpéalo con tu espada para activarlo. Regresa hasta la escalera, más arriba hay camino con algunos cofres más. Después, fíjate en las secciones de escaleras como han aparecido una especie de "bocas" dentadas. Déjate caer sobre una y llegarás a un extraño cuarto que tiene la apariencia del interior de un ser vivo, justo en frente de donde apareces hay dos cofres con Mage Slayer y la FLAME JEWEL, para salir, párate sobre uno de los esfínteres. Llega al pie de la primera escalera que encontraste y sigue a la derecha y cuando llegues al cuarto más grande, déjate caer en la "boca" y en el siguiente cuarto, párate sobre el segundo esfínter, (el de color gris) Regresarás al cuarto donde estabas pero la barrera que bloqueaba tu camino a la derecha ya no estará. Sigue por allí hasta encontrar otra barrera, que debes cruzar cuando se abra solo por una fracción de segundo. En la siguiente sección hacia arriba hay dos cofres con Flare Baseloard y Holy Relic, luego llega abajo y sigue a la izquierda y salta rápidamente sobre las plataformas para no caer. Cuando llegues al cuarto más grande ve por la entrada de arriba a la derecha para activar el segundo corazón, luego sigue a la izquierda hasta el cofre con la skill Noise Arrow y sigue el camino hacia abajo hasta encontrar el Campo de Memoria para salvar tu juego.

JEFES:

Hel Servant x2 HP: 22000 Débil: Ninguna Exp. 14000

Ataques: Prismatic Missile

Trofeo de Guerra: Dampen Magic

Al principio no parece que estos monstruos sean muy difíciles de matar, hasta que te das cuenta que cuando uno muere es revivido inmediatamente por el otro. Para evitar esto, debes hacerles bastante daño a los dos, lo suficiente para poder eliminarlos al mismo tiempo con una magia que afecte a los dos. Al derrotarlos podrás reclamar los tesoros de Odin: Manual of Resurrection(consérvalo) Holy Sword "Seraphic" y Basilik además de 60000 puntos de experiencia extra.

Ahora solo usa la SC para encontrar la Cave of Oblivion y terminar prácticamente con este capítulo.

////////////////////////////////////

SACRED PHASE 4-5

////////////////////////////////////

Si has hecho un trabajo magnifico Freya te obsequiara:

Ether Scepter, Mystic Cross, Resist Magic, Invoke Feather, Bracelet of Zoe, Spell Reinforce, Concentration y Coin of Fortune.

#####

Camino del Disco 2

#####

- CAPITULO V -

Valor de Héroe requerido: 90

Requisitos: Nible, Nadar, March, Attack Pow., Resist Damage, Defend.

***** ; A T E N C I Ó N ! *****

Recuerda que si quieres obetener el final A, antes de hacer cualquier cosa en este capítulo, debes ir a Gerabellum.

Claire: Ninguno de estos perdedores podía siquiera causar problemas.
Olvidalos. Me voy a casa ¿eh...? ¿esa...?

[Comienza un recuerdo]

Claire: Hey. ¿Cómo era ella? ¿Era bonita?

Lucian: Que tontería, ella solo tenía 14. Supongo que era linda. Pero
ella... ella... sería hermosa.

Claire: Mmmh

Lucian: Supongo que ella... se veía especial. Pero...

Claire: ¿Pero qué?

Lucian: Es solo que... Su cabello era plateado, y cuando la luz lo
iluminaba, brillaba como un zafiro. Era tan hermosa.

Claire: (Sigues amándola, después de todos estos años)

[Fin del recuerdo]

Claire: Cabello plateado... Es una persona totalmente distinta, solo
tiene el mismo color de cabello. Quiero decir, la chica de la que
estamos hablando... Ella esta muerta.

[Claire arroja una piedra a Valkyrie]

Valkyrie: ¡Ouch!

(Que estoy haciendo, no voy a encelarme por una total desconocida. Que
patético)

[Después]

Dolce: Gracias a dios. Te pondrás bien. Perdónala, ella es solo una niña.

Valkyrie: ...

Lucian: ¿Cómo esta madam Dolce? Hoy le hemos traído la paga.

Dolce: ¿Oh, eres tu Lucian? Gracias por tu generosidad. Oh, esta
jovencita es Meril, hoy, temprano en la mañana, Claire la golpeó
con una piedra.

Lucian: ¿Claire? ¿Claire hizo eso? Eso no es propio de ella... Lo siento
mucho Madam. Claire es solo una pequeña... ¡Waaah!

Dolce: ¿algo esta mal?

Lucian: Yo... Lo siento.

Valkyrie: Ha sido un placer conocerte, Lucian.

Dolce: Una mujer vieja como yo no puede vivir sola. Pero eh podido
sobrevivir porque Lucian me trae dinero todos los días. Pero

últimamente. Eh escuchado rumores decepcionantes. Si mi hijo esta haciendo algo inapropiado para obtener dinero.

[Después]

Claire: ¿Qué te importa el por qué lo hice? Bien, lo hice porque estaba celosa. Lo hice porque tenía el cabello plateado.

Lucian: Claire...

Claire: ¿Sabes como me haces sentir? Sabiendo que debo compartirtre con un fantasma.

----- O -----

Usa la SC para encontrar Flenceburg y poder reclutar a Mystina:

----- O -----

Graduada: Ah... Oh, señorita Mystina ¿Qué está haciendo por aquí a esta hora?

Mystina: Oh esto y aquello, básicamente. Me consumo en la melancolia de después de la voráz decadencia de la media noche.

Graduada: ¿Qué?

Mystina: Estaba bromendo ¿Qué quieres?

Gradiada: Ah ejem... Lady Lorenta... ella... ha muerto.

Mystina: Oh, ya veo.

(¿Ese pequeño fonómeno de Lezard lo hizo? Quiero decir, no puedo culparlo necesariamente)

[Después]

Mystina: Dioses, que alivio. La vieja esta muerta. Ooh Lezard, podría comerte. Gracias, gracias, ¿Gracias? Diosas... si que hace frio hoy.

[Mystina entra a una extraña maquina y aparece en la Torre de Lezard]

Mystina: La torre entera esta emitiendo energía magica...
¿Mmmh? Hay algunos jeroglíficos gravados en la paredes.
Pero estas son... ¿Runas? La runa 4 y la 14 eh incluso la 22. Se pensaban perdidas para siempre ¿Pero que pueden significar?
Ah, han sido desencantadas.
Si él tiene la habilidad de cambiar una colosal torre a otra dimensión, solo imagínense el poder que posee.
Dioses... ¿Qué clase de cosas escalofriantes puede tener en esa cámara oscura?
¿Aún tengo tiempo, o no?
Eso es de... Lezard.
Hmph. Él debería mejorar su ortografía, eso es seguro. No puedo decir que escribiera un código o lo escribiera todo.

[Ahora Mystina llega al laboratorio]

Mystina: ¿Una forma de vida hecha por el hombre...?
Esto es, es un homoculo.

Huh... No sabía que le gustaban las niñas. ¿Por qué más podría hacer esto?

Es correcto, es un poco degenerado.

¡Ooh! Que pervertido ¿Cómo pudo dejar algo así para que chicas decentes como yo lo encontraran? No vine hasta aquí como espíritu para esto. Eso es toda la información que necesito. Pero... Oh, ya sé.

[Mystina regresa a su laboratorio]

Mystina: Lezard... ¿Desde cuando te volviste un sucio anticuario?

Lezard: Disculpame, pero no me definiría como un anticuario.

[Lezard aparece]

Mystina: Tanto tiempo sin verte ¿Quieres tomar algo?
Entonces ¿Cómo pudiste obtener tanto poder?

Lezard: ¿Una pregunta sobre magia? No has cambiado nada.

Mystina: Lezard... tu... lo hiciste ¿No?

Lezard: ¿Disculpa?
Esta bien, esta bien, te lo diré.

Mystina: Tu eres el que no ha cambiado. Lo que sea, ve al punto.

Lezard: La Piedra Filosofal. La encontré.

Mystina: ¿QUÉ?

Lezard: Bueno, hablando en un supuesto. Lo hice. La mejor descripción de la Piedra es como un billón de páginas de un Codex. Es como si se te ofreciera gradualmente todo el conocimiento del mundo... pero debes leerlo.

Mystina: ...

Lezard: Como sea, tengo un favor que me gustaría pedirte.

Mystina: ¿Un favor?

Lezard: Mysty, tomaste mi homoculo, ¿no? lo quiero de regreso, no puedes imaginar lo terrible. Oh, y no quisiera que me vieras exigiendo que me lo devuelvas. Si me lo devuelves te compensaré con algo.

Mystina: No sé por que haces tanto escandalo por tu fetiche, Lezard.

Lezard: Por favor, pídemme cualquier cosa, es muy importante para mi.

Mystina: Oh, está bien.

Mystina: Oh, entonces quiero información acerca del Bifrost.

Lezard: El Bifrost es el puente del arco iris.

Mystina: Así es. Una simple conexión entre Asgard y Midgard. Me gustaría conocer Yggdrasil donde se dice que Odin cayo y recibió su sabiduría...

Lezard: Lo único de lo que puedo estar seguro es que quieres y deseas el conocimiento. ¿Mmmh? Sin embargo, no me sorprende.

Mystina: ¿Qué? ¿Estas diciendo que tu eres diferente? Al menos yo no tengo un... un... complejo de Lolitas.
(En verdad me estoy aburriendo de esto, si pudiera dormir por siempre. Es decir, nunca dejaría de soñar)

[Ambos llegan donde esta el homoculo]

Mystina: No te preocupes, solo esta durmieda. ¿me gustaría saber que esta soñando?

Lezard: ...

Mystina: Ciertamente es linda. Si creciera llegaría a ser igual de bella.

Lezard: ...
Se dice que el puente del arco iris esta en el bosque del Árbol del Mundo.

Mystina: Donde viven los Elfos.

Lezard: Así es.

Mystina: ¿Qué...? eso no puede ser.

Lezard: Oh ¿En verdad?

Mystina: Ooh, esos Elfos me enferman. ¿Quiénes se creen que son? Nunca salen de ese maldito bosque y lo mantienen totalmente entre ellos. Desearía que ellos... se arrastraran a una agujero, y murieran de alguna forma.

Lezard: Oh dios, eso sería definitivamente muy malo.

Mystina: ¿A si? ¿Por qué?

Lezard: Sabias que los Elfos son responsables de, tu sabes.

Mystina: Si, de proteger Yggdrasil. Lo sé. Es el Árbol del Mundo donde se mantiene y muere.

Lezard: Como sea, la mayoría de la gente no sabe eso.

Mystina: Hmph, No sé de eso, pero pongo atención en la clase de teología.

Lezard: Solo escuchame por favor. Durante el proceso de creación de mi homoculo, aprendí algo muy interesante.

Mystina: Algo... ¿Interesante?

Lezard: Los dioses requieren elfos para andar por Midgard. En pocas palabras, ellos son los envases de los Dioses.

Mystina: ...si, ¿Y?

Lezard: Para complementar este punto. Los mismos Elfos pueden ser considerados Dioses. También, eh demostrado que los niños pueden

nacer de humanos y Elfos...

Mystina: No es posible.

Lezard: No, es verdad. Un hecho. El mismo Odin es mitad Elfo.

Mystina ¿Y que pruebas tienes de eso?

Lezard: ¿Sabes la historia de cuando Odin gano el trono de los dioses, no?

Mystina: ¿Te refieres al Mito de la Creación?

Lezard: Si, se supone, que después de una gran guerra, Odin ascendió al trono de los dioses. Pero el mundo quedo hecho una cascara vacia y no había nada en él. Entonces Odin creó una segunda raza de hombres, es por eso que se le llama El Padre de Todo.

Mystina: Me aburres hasta la muerte Lezard.

Lezard: Odin solia ser un dios de bajo nivel. Entonces, ¿Cómo pudo convertirse en el señor de los dioses? ¿Nunca imaginaste eso Mysty?

Mystina: Uh... Mh... ahora que lo mencionas.

Lezard: Los humanos son entes incompletos. Los dioses pueden considerarse como la evolución final del hombre. En otras palabras, los dioses no crecen, sino que son estáticos. No obstante...

Mystina: Odin es diferente, por que es mitad Elfo.

Lezard: Así es, por que la sangre de Odin esta dividida y mezclada con la de los mortales, él tiene la habilidad de crecer, como lo hacemos los humanos. Combinando los razgos más finos de todos los seres, Odin fue finalmente capaz de asegurar el trono. Ahora, esto es lo interesante... Los dioses usan los envases que llamamos Elfos para viajar por Midgard y proteger el Árbol del Mundo.

Mystina: estas repitiendo todo, Lezard.

Lezard: Ejem. Escuha bien. Si fuera posible tranferir un alma humana a estos elfos. No sería, una prueba contundente que los dioses son almas humanas más o menos equivalentes.

Mystina: ¿Estas hablando de mover almas de un cuerpo a otro?

Lezard: ¿Sabes como fue creado mi homoculo?

Mystina: ¿Es mitad Elfo y mitad humano?

Lezard: Correcto, mi homoculo es esencialmente mitad Elfo. Si pudiera cambiar mi alma al cuerpo del homoculo... ¿No podría convertirme en Dios.

Bueno... eso es todo. Por ahora, no tiene sentido llevarme el homoculo. Ya no tengo ningún lugar donde guardarlo. Te llamaré otra vez, en otro día.

[Después]

(Si no puedo ir a un lado en carne y hueso, ciertamente soy libre de desdoblarme y viajar en forma de espíritu)

Mystina: La habilidad de trascender completamente el espacio, definitivamente es más que una condición.

Lezard: Mysty, ¿Puedes escucharme? Tengo ambiciones más allá de solo convertirme en dios, sabes. Si puedo refinar mi magia, me permitirá detener a un ser divino con mi homoculo, seré capaz de retar a los dioses mismos
Y al mismo tiempo haré que la diosa me ame. ¿esto no podría ser tan bueno para ser verdad?

Mystina: ¿Lezard?

[Lezard llega al laboratorio de Mystina]

Lezard: Mysty, ¿Tu sueño era dormir? Sueña tus sueños en otro plano. Eso es todo lo que importa. ¿No te satisface?

[Lezard congela la maquina que Mystina usa para viajar como espíritu]

Lezard: Tu existencia era algo riesgosa para mi, debo admitirlo.

[Lezard desaparece y ahora ves a Mystina con Valkyrie]

Valkyrie: ¿Te gustaría unirme a nosotros?

Mystina: Ha ha ha ha ¿Yo? ¿Contigo?

Valkyrie: Si. También si te nos unieras, sería posible que que investigaras sobre el Bifrost e Yggdrasil.

Mystina: Hmph, Esta bien. Iré contigo, quiero decir, No parece que tenga otra opción ¿O no?

Valkyrie: Eso es un hecho.

Mystina: Y no tienes que persuadirme con promesas estupidas. ¿Qué más da? Podría ser divertido cazar a ese pequeño fenómeno...

----- o -----

Después de reclutar a Mystina vuelve a entrar al escenario y ve a su laboratorio para encontrar el Infinity Rod. Ahora, usa la SC otra vez y ve a Gerebellum para poder reclutar a Lucian:

----- o -----

Niño: ¿Qué pasa?

Lucian: No es nada, solo pensaba.

[Después]

Claire: ¿Cuánto obtuvimos hoy?

Lucian; 220, 221, 226... Umm, parece que 230.

Barren : WOW, soy muy talentoso.

Rusty: Oh. Dame un respiro.

Lucian: Todos los hicieron muy bien hoy. No puedes hacer esta cantidad de dinero trabajando solo.

[Después]

Calire: Llegan tarde chicos.

Aldeano: Muchachos, deben salir de aquí. ¿No escucharon lo que le paso a Barren?

Lucian: ¿Huh?

Aldeano: Ese idiota robó a un noble. Lo capturaron... y entonces ellos... ellos... lo torturaron hasta matarlo.

Claire: No puede ser...

Aldeano: Lo siento niña, pero es verdad. Su cuerpo esta colgado en un lugar del pueblo. Es horrible. Pero eso no es todo. La peor parte fue cuando la nobleza se enteró. Ellos han enviado al ejercito para eliminar a todos los ladrones de los barrios bajos.

Lucian: ¡!

Aldeano: ¡Deben salir de aquí! La cacería de ladrones solo es una excusa para eliminar a los moradores de los barrios bajos. Están matando gente a diestra y siniestra. ¡Es una locura!

Claire: ¿Qué debemos hacer? ¿Qué hay de Rusty? ¿Él todavía está por ahí?

Aldeano: Si él sigue vivo, lo encontrarán. Yo, yo me voy de aquí. Escuché que se aproximan.

Lucian: Usémos la puerta de atrás.

Claire: ¿Pero qué hay de los niños?

Lucian: Yo me encargaré de ellos, tu adelántate.

Claire: ¡Pero...!

Lucian: Nos veremos en el bosque afuera del pueblo. Será muy peligroso si permanecemos juntos. Por favor ¡Vete!

Claire: Pero los niños confían más en mi.

Lucian: Eso no ayuda ahora.

[La escena cambia]

Claire: Todo esto por un simple robo. Envían a la mitad del ejercito. No quiero morir...

Lucian: No podrás matarme...

[Lucian es herido por una flecha]

Claire: ¡Lucian!

Lucian: ¡Maldición!

[Ahora Lucian esta en los brazos de Claire]

Lucian: Llegué muy lejos. Pero no fue suficiente.

Claire: ¿Por qué? ¿Por qué?

Lucian: No quiero dejarte sola otra vez. Yo... Solo quiero que sepas lo que debí hacer...

Claire: ¿De qué estas hablando? No hay forma de que huya y te deje aquí.

Lucian: No... hace mucho tiempo... ella murió primero, y me dejo solo. Si esto sucede otra vez...

Claire: Te lo dije. No voy a dejarte.

Lucian: Lo siento...

[Mientras, Valkyrie observa]

(¡Waaaaaaah; ¡Mamá! ¡Duele! ¡Aaaaargh!)

Valkyrie: Mmmmh Todos esos niños.

[Ahora Lucian está ante la presencia de Valkyrie]

Lucian: ¿Quién eres?

Valkyrie: Soy la seleccionadora de almas.

Lucian: Tu eres... Valkyrie. Pero... si eres justo igual a...

Valkyrie: ¿No deseas venir conmigo? Te has ganado el derecho de unirme a los Einherjars.

Lucian: Pero... ¿Qué hay de Claire? No puedo simplemente abandonarla.

Valkyrie: Si así es como te sientes.

----- o -----

Usa la SC para encontrar:

CITADEL OF FLAME

Sigue a la derecha y en el cofre esta el Eye of Heaven, aunque es algo difícil tomarlo, mantente a la derecha y déjate caer en el hueco que esta justo donde caen las piedras incandescentes, una vez abajo, activa el switch que está en la base de la esfera flotante y sube por la escalera hacia el cofre con Shadow Servant, luego cruza por donde esta la lluvia de piedras, no importa que te golpeen, y ve atrás por la entrada que se abrió. Ahora, para cruzar por las plataformas sin caer al fuego, párate lo más cerca posible a la orilla derecha de la plataforma y luego gira de manera que Valkyrie quede mirando hacia la izquierda, mantente agachado y presiona tres veces seguidas el botón de cuadro, de esta forma el

estallido del cristal de hielo te impulsará sin problemas a la siguiente plataforma, repite la operación para llegar al cofre con Stone Torch y a la salida de la derecha. En este nuevo cuarto baja y en la esquina inferior izquierda esta la fleme jewel en un cofre sobre una plataforma. Para tomarla, trepa a la parte más alta cerca de donde llegaste, crea una nube de polvo de hielo disparándole al muro de arriba a la izquierda, sube a esa nube y espera a bajar un poco para luego saltar a la plataforma de la izquierda, por ahí llegas justo frete al cofre, simplemente crea un bloque de hielo justo en frente para saltar y tomar la FLAME JEWEL. Ahora, simplemente usa los cristales de hielo para trepar a la plataforma de en medio del cuarto, con todo lo que hiciste será fácil llegar.

Ve a la izquierda, baja por las escaleras y cuando llegues al cuarto grande trepa con los cristales de hielo en el muro de la izquierda de manera que puedas llegar a la base de la esfera flotante que esta arriba, activa el switch y sube a la plataforma de en medio del cuarto con ayuda de más cristales y ve hacia atrás para llegar al Campo de Memoria y salvar tu juego. Ve a la izquierda y atrás, toma el recipiente amarillo de la izquierda y arrójalo a la derecha para que lo puedas tomar más adelante, vuelve a tomarlo y atrapa con él varias piedras incandescentes que están cayendo, cuando atrapes suficientes parará la lluvia de fuego y aparecerá:

JEFE:

Fire Elemental HP: 36000 Débil. Ice Exp. 31500

Ataques: Frigid Damsel

Trofeo de Guerra: Bracelet of Zoe

Al derrotarlo reclama los artefactos de Odin Eternal Lamp (consérvla) y Holy Water of Mitra (consérvala) además de 120000 puntos de experiencia extra.

Sal y usa la SC para ir a Hai-Land y reclutar a Shiho.

----- o -----

Shiho: Por favor perdóname. Mi poder no fue suficiente.

Esposa: ¿No fue "suficiente"? Cuantos hombres murieron después de que se volvieron locos por tu canto. Estamos mejor sin ti. ¿No puedes entender eso?
Pequeña bruja

[Después]

Shiho: Escucha, la melodía que arde de los ritmos de la vida sagrada.

Samurai 1: El ejercito de Hai-Lan es más fierte de lo que se dice.

Samurai 2: La cantante transforma a los guerreros en desquiciados sin miedo. Mientras la cantante siga respiando, no tendremos esperanzas de la victoria.

Samurai 1: La cantante... será detenida.

Soldado: El pánico se dispersa entre las tropas enemigas.

[Después]

Guerrero: No diré que dejes de cantar ¡Canta!

[El guerrero abofetea a Shiho]

Guerrero: ¡Dije que cantes mujer. Canta!

[Después]

Suo: No entiendo. ¿Por qué dejaste de cantar?

Shiho: Desde que nací fui destinada a convertirme en una doncella cantante. Creo, que los dioses no me iluminaron. Al parecer, ellos me criaron para nunca rendirme. Aún, ¿Es mi deseo algo tan terrible?

Suo: Si dejas de cantar ¿Cuál podría ser tu deseo?

Shiho: La muerte.

Suo: ...

[Suo toma a Shiho y se la lleva]

Suo: ...Tenemos a la cantante del enemigo.

Superior: Muy bonita...
Si, pero...

[El samurai ataca a Shiho con su espada]

Shiho: S...UO...

Suo: ¿Por qué? Aún sus compañeros la abandonaron. Su espíritu de pelea era todo lo que le quedab...

Superior: Suo, ¿Entonces ella te ha encantado? La mujer que envió a muchos de tus compatriotas a su muerte.

Suo: Pero...

----- o -----

Usa la SC para encontrar el escenario de:

ARKDAIN RUINS

Este nivel no es nada difícil, el único problema es que hay bastantes batallas. Ve al frente y sube las escaleras hacia el primer cofre con Raptor's Claw, sigue al frente, cofre con Sap Guard y al frente al cofre con la skill Stun Magic, sigue por el camino hacia atrás y encontrarás la skill Dark. Regresa y sigue atrás, derecha, al frente, izquierda, al frente con otro cofre, luego sigue al frente a dos cofres más, uno con la skill Resist Magic, si sigues más adelante encontrarás dos cofre más. Regresa y ve hacia atrás un par de veces, aquí tienes que usar los cristales de hielo para subir a la parte de arriba al Campo de Memoria, pero si vas a la derecha encontrarás tres cofres más. Una vez que hayas alcanzado el campo de memoria ve a la izquierda para encontrar el cofre con Beast Slayer y luego salva y ve a la derecha para enfrentar a:

JEFE:

Raver Lord x3 HP: 16000 Débil. Ninguna Exp. 14000

Ataques: Forbidden Act

Trofeos de Guerra: Tome of Alchemy

Después de derrotarlos reclama los artefactos de Odin Star Guard (consérvalo), Holy Wand "Adventia", Rob of Brittain (consérvala) y 80000

puntos de experiencia extra. Justo atrás de donde esta encerrada Lyseria hay un cofre con Mighty Check, no lo olvides.

Ahora solo resta usar la SC para encontrar la Cave of Oblivion y dar por terminado este capitulo.

***** A T E N C I Ó N *****

Recuerda que si quieres obtener el final "A" debes mandar a Lucian al Valhala antes de terminar este capitulo, pero ya sea que lo mandes en este u otro capítulo verás la siguiente escena:

* * * * *

----- o -----

Valkyrie: Lucian, ¿Qué es lo que tienes en lo más profundo de tu alma?
¿Qué es lo que sigue molestándote?

Lucian: ...

Valkyrie: Si no deseas responder, te dejaré aquí. Sin embargo, Debo suponer que no podrás aceptar tu muerte hasta que dejes todas tus experiencias atrás.
¿Qué es Lucian? ¿Has decidido hablar?

Lucian: ¿Quisieras...ir conmigo a esa villa?

Valkyrie: No tengo objeción...

[Después]

Lucian: Nací en esta villa.
Solíamos jugar aquí... Dos de nosotros.

Valkyrie: ...
...En esta casa.

Lucian: Mi mejor amiga. Esta era su casa.
Odiaba a sus padres. Ellos siempre... eran tan crueles con ella.

Valkyrie: ...

Lucian: Pero, Platina se sentía triste cuando hablaba de ellos. Así que mantenía mi boca cerrada.

Valkyrie: Su nombre era Platina.

Lucian: mmmh... Si.
Eramos muy cercanos... Pero...

Valkyrie: ¿Pero?

Lucian: Un día. Supe que sus padres iban a venderla. Escapamos juntos. En ese entonces, yo solo era un niño tonto. No pude pensar otra forma... No dejaría que nada le pasara... no importaba que... En esa oscura noche, corrimos tanto como pudimos. Justo así.

[Lucian toma la mano de Valkyrie y ambos corren por el bosque hasta llegar a Weaping Lily Meadow]

Lucian: Y entonces llegamos a este lugar.

Tu casco... ¿Podrías quitártelo?

[Valkyrie se quita el casco y puedes ver su rostro]

Lucian: Lo sabía. Eres exactamente igual a ella.

Valkyrie: Igual a esa niña.

Lucian: Si... esa niña, Platina... Inhaló el polen de las lilas del llanto y murió. Todo fue mi culpa... Si no la hubiese traído...

Valkyrie: Y te recuerdo a esa niña.

Lucian: Y ese es el por qué... Se que esta mal sentirse asi solo por que un extraño se parece a alguien más. Pero nada ha cambiado. Todavía la amo.

[Valkyrie besa a Lucian. Después, solo la vez a ella]

Valkyrie: Al mirarme, veías una semblanza de tu primer amor... Pero hay un abismo entre los hombres y los Dioses que no puede ser sorteado. Es por eso, que el amor entre nosotros no es posible. Sin embargo...

Lucian... espero que vivas, para que podamos vernos otra vez.

----- o -----

////////////////////////////////////

SACRED PHASE 5-6

////////////////////////////////////

Si tu trabajo ha sido magnifico Freya te obsequiará Ether Scepter, Guard Reinforce, Poison Blow, Holy Wand "Adventia", Stone Torch, Star Guard y Violet Forge.

=====
-CAPITULO VI-
=====

Valor de Héroe necesario: 100
Requisitos: Brave, Sorcerer, Monster Int. Y hit.

Usa la SC para ir a Crell Monferaigne y reclutar a Jayle.

----- o -----

Jayle: Por favor, se lo ruego señor.

Fahn: Sabía que había algo diferente en ti... pero fui engañado por tu extraordinaria técnica con la espada.

Jayle: ¡Por favor! Mantenga esto en secreto.

Fahn: ...
Bien, será muy discreto. Desearía conocer el verdadero nombre de quien desea unirse a la hermandad de caballeros.

Jayle: Si señor.

[Después]

Fahn: Últimamente, me ha sorprendido tu progreso, Jayle.

Jayle: Gracias, señor.

Fahn: Tienes más técnica que ningún otro hombre.

Líale: Señor, prometió que...

Fahn: Oops, Lo siento.

Jayle: Hiciste un trato, ¡Tonto!... Desculpe señor.

Fahn: ¿...algo está mal?

Jayle: Usted es mi capitán... Fue un error de mi parte ser tan informal.

Fahn: Así es. Debemos ser más serios.

Jayle: Hmph, Ahora estas jugando conmigo, Heeh Heeh Hehh

Fahn: Te doy la razón Ha Ha Ha

[Después]

Jayle: No puedo perdonarte Magnus.

Fahn: Pero debemos tener una excusa. Recientemente hemos sido atacados en esta área.

Jayle: Es frustrante estar tan cerca de alguien y no poder hacer nada.

Fahn: Por ahora no podemos... sino esperar.

Jayle: Siento... como si solo me hubieras usado.

Fahn: ...

Jayle: Fuiste el lider de los caballeros, te hubiera pagado sin pensar... me crees una mujer deshonesto.

Fahn: Así es, quería que te quedaras con nosotros.

Fahn: Antes de que la batalla comenzara. Magnus hizo un rito para que se fortaleciera la moral de lastropas. Esta será la única oportunidad.

Jayle: ... así que Magnus es seguidor de una especie de dios demonio.

Fahn: Así es. Pero será su fin.

[Ahora ves la pelea entre Magnus y los caballeros]

Fahn: ¡¿Que?!

Jayle: Una barrera invisible nos bloquea.

Magnus: ¿Que? ¿Mi hechizo de brujería no funcionó?

Jayle: Magnus, tu. ¿Qué les has hecho?

Magnus: Eres uno de los subordinados de Fahn. He He He He Ya veo.

Entonces ¿Por que? ¿Cuál es el significado de esto? Como es que

una mujer puede unirse a la hermandad de caballeros.

Jayle: ¡!

Magnus: Que débil intelecto el tuyo Fahn. Una mujer disfrazada como hombre. Te creía un soldado estúpido, pero ahora, ahora puedo verlo. Uggghhh.

Genevieve: Ohh ¡Qué linda eres! ... pero no eres mas que una débil mujer. Ellos te usaron.
Te usaron, pero la única manera de ocultar tus verdaderos sentimientos... Ahh Pobre niña. Eres incapaz de saber las mentiras que hay un tu corazón.

Jayle: Qué... Guarda silencio monstruo.

Genevieve: Oh "Monstruo" Solo intento expresar tus verdaderos sentimientos. Intentaba ser un cupido para tu beneficio.

Jayle: Yo... Te juro... que te partire en dos.

[Entonces Valkyrie hace su aparición]

Jayle: Qu... ¿Qué?

Magnus: La doncella de la batalla... Valkyrie.

Valkyrie: Ha ¡Que pésimo cupido harías!

Genevieve: Ah... Valkyrie, han pasado eras. Pero entonces tu armadura era azul. O era negra. No, creo que era azul pálido.
Bueno, en realidad da igual.

Valkyrie: Basta de hablar... Los No Muertos deben permanecer callados.

----- o -----

Ahora te enfrentarás contra:

Genevieve HP: 10000 Debil: Ninguna. Exp: Nada

Trifeos de guerra: Nada

Ataques: Poison Blow.

Nada de que preocuparte.

----- o -----

Valkyrie: No muerto. Regresa a la tumba que correponde a tal engendro.

Genevieve: ...Hmph. Creo que deberías estar más conciente de lo que sucede a tus espaldas.

Valkyrie: ¿Qué dem...?

[Fahn a clavado su espada en Jayle]

Jayle: Fahn... despierta... por favor... despierta.

Genevieve: Tu no tienes el poder para controlarme.

Magnus: Ee...¡Eeeee...!

Genevieve: Deberás llevar una pesada carga sobre tus hombros. Nos volveremos a ver Lady Diosa.

Valkyrie: ¡Grrr!

[Genevieve y Valkyrie desaparecen]

Fahn: ...Que... cuando... ¿Qué paso...?
¡Leticia! ¡Aguanta!

Jayle: Gracias a Dios, estas bien.
Yo... en verdad... lo siento por ti.

Fahn: ¡No te mueras! ¡Aguanta!

Jayle: Por favor... por favor... quiero... ganar...

[Jayle muere]

Fahn. ¡Magnus!
¡Tu!

----- o -----

Usa la SC para encontrar:

SUNKEN SHRINE

Ve tres pantallas a la derecha, entra al pozo con agua y párate sobre el switch de la derecha, inmediatamente salta sobre la gárgola para que te eleve al otro lado, adelante esta el cofre con Eye of Heaven. Ve al frente y a la derecha, encontrarás un mecanismo de engranes (Recuérdalo) avanza a la derecha dos pantallas más y al fondo mueve la placa de piedra hacia la izquierda (acércate y sostén X para moverla) Ahora regresa al mecanismo de engranes y salta para tomar el interruptor de la izquierda, mantente sujetándolo hasta que llegue a lo más bajo. Avanza al siguiente cuarto a la derecha y activa el mecanismo de en medio, jala las dos palancas de los extremos hacia fuera, como lo hiciste con la placa del fondo, de esta forma inundarás la cámara. Ahora sal a la derecha en dirección a donde estaba la placa de piedra y entra por ahí. Ahora golpea la esfera que esta aquí dos veces para hacer subir una plataforma en la segunda puerta de arriba. Regresa un par de pantallas a la izquierda y nada hacia arriba, hacia la segunda entrada a la derecha, con un cofre con la skill Dark, sigue a la derecha y activa el mecanismo de en medio para drenar la cámara y ve a la derecha y al frente para encontrar un cofre con un muy útil Angel Curio. Ahora regresa hacia donde esta la esfera y golpéala dos veces más para hacer subir la plataforma hasta arriba. Regresa y sigue por ahí.

Ahora estás en un cuarto con unas estatuas de cabeza en el techo, para abrir la puerta de la izquierda primero crea un cristal de hielo, luego golpéalo con tu espada para hacerlo pedazos, toma uno de esos pedazos y entra al agua luego suelta el cristal justo cuando estés abajo del switch que esta en el techo justo en medio del pasillo bajo el agua, así se abrirá la puerta. En el siguiente cuarto, refleja el rayo con un cristal de hielo hacia la esfera para abrir la reja y seguir al frente.

Para pasar el foso de agua del siguiente cuarto, crea un cristal de hielo, rómpelo y lleva un fragmento bajo el agua pegado al mudo de la izquierda, suéltalo e inmediatamente después, salta sobre el para subir a la superficie y saltar hacia la izquierda. En el siguiente cuarto debes usar dos fragmentos de cristales en los switches bajo el agua para abrir la puerta de la izquierda, después de entrar, sube rápidamente para evitar quedar atrapado y tener que hacer lo anterior otra vez. No olvides el cofre con la skill Charge. Sigue a la derecha para encontrar el cofre

con la FLAME JEWEL, ahora ve al frente y a la derecha y usa dos cristales, uno en el suelo y otro en el techo para reflejar el rayo hacia las tres esferas y así abrir la puerta hacia el Campo de Memoria y salvar tu juego.

JEFE:

Wraith HP: 100000 Débil. Ninguna Exp. 70000

Ataques: Gravity Blessing, Prismatic Missile, Stone Torch, Lightning Bolt, Whisp.

Trofeo de Guerra: Magic Charm

Este es el primer jefe difícil al que te enfrentarás, tiene bastante HP por lo que te tomará más tiempo derrotarlo. De manera Obligatoria debes llevar la skill Guts en todos tus personajes como mínimo en nivel 6 pero nivel 8 sería ideal, ya que su Gravity Blessing causa grandes cantidades de daño, si ya tienes el báculo Unicorn Horn será más fácil acabar con Wrath usando la Great Magig Celestial Star. De no ser así te costará más trabajo, aunque con un promedio de nivel 25 será suficiente para disponer de este jefe y reclamar los artefactos de Odin: Reflect Armor (consérvala), Slashing Sword "Farewel" y Tear of the Cosmos.

Ahora usa la SC para ir a Arkdain Ruins y reclutar a Grey.

----- o -----

[La escena comienza con Celia recordando]

Kashell: ¿Eres solo una hoja de pasto llevada por el viento?

Celia: Eso suena como Arngrim.

Kashell: ¡Ah! Así es.

Celia: ¿Podré derrotar a Gray sola?

(No hay regreso ahora. ¿Llegaste tan lejos para ahora querer regresar a casa? No es posible... Sé que no podemos. Puse todas mis esperanzas en esto hace mucho tiempo)

Celia : Kashell, Bartos, Rolf, Aelia...

[Después]

Celia: ¿Cómo? ¿Cómo es que llegamos a esto?

¿Que fue... lo que ella hizo?

Creo que todos fuimos amigos. Que nuestra jornada llegó a su fin, y que debemos estar felices.

[Ahora vez a Celia confrontando a Grey]

Celia: Grey,

Al fin te encontré.

Grey: Celia.

Celia: No puedo perdonarte.

Tu eres el único responsable por todo.

Kashell, Aelia... todos estan muertos.

¡Todo se volvio confuso! Ese día... El día... ¡El día en que Lemia murió!

No vas a decir nada.

Por favor... di algo.

Dime que no mataste a Lemia.
No puedo matarte.
Porque... entonces me quedaría completamente sola...

Grey: Perdóname.

[La armadura de Grey cae al suelo completamente vacía]

Celia: ¡Grey...! ¡No!... Esto no puede estar pasando
¡Nooooooooo!

[Ahora Grey está ante la presencia de Valkyrie]

Valkyrie: Has perdido tu cuerpo, y existes solo a través del ritual de
transferencia de alma.

Grey: No soy digno de ser elegido por ti.

Valkyrie: Humano. Ciertamente eres un corruptor de almas. Has blasfemado
contra los dioses.
Alguien que a actuado sacrificando su alma para transmitirla,
no puede ser salvado por los mismos medios.

Grey: Entonces, no hay nada que pueda hacer después de todo. Es inútil.
Debo ser juzgado... y debo estar agradecido.

Valkyrie: Conviértete en la espada que será blandida por los dioses.
Ahí yace el camino a la salvación.

----- o -----
Usa la SC para ir a Villnore y reclutar a Badrach.
----- o -----

Badrach: Todo esto... todo esto paso por lo que hice.
¿Qué?... ¿Quién demonios eres tu?
¡!
¡Ahí estas!
¡Ugh... Ah!

Asesino: Llegaste muy lejos.

Badrach: ugh Maldición.

[Ahora comienza un recuerdo]

Geena: ¡Hey! ¿Qué hay de tu trabajo?

Badrach: ¿Trabajo? ¿Crees que no sé lo que hago? No vuelvas a despertarme
a estas horas otra vez.

Geena: ¿Qué haces? Ve afuera y toma algo de sol o te volveras como un
hongo. Vamos perezoso. Debo limpiar.

Badrach: ¡Bah! Esta bien, esta bien vieja cascarrabias.

[Después]

Badrach: En momentos como este. No siento que la guerra este en todos
lados.

Geena: ...no sé de que hablas. Oye. ¿Has visto las flores que crecen en frente de la casa?

Badrach: ¿Flores? ¿Te refieres a esas viejas y feas cosas verdes? ¡Oh sí! Planeaba preguntarte sobre eso. ¿Cuándo demonios crees que florezcan? No creo que vaya siquiera a pasar.

Geena. Es una variedad de Cactus.

Badrach: ¡Oh, cactus!

Geena: Florece solo una noche al mes, y solo por unas breves horas.

Badrach: ...

Geena: No las veras si estas dormido. Pero por otra parte. Si pides un deseo cuando estén floreciendo se te cumplirá.

Badrach: ¡Oh, lo tengo!... Es por eso que te importa ese pedazo de basura.

Geena: ¿Pedazo de basura?

Badrach: ¿Quieres dinero o qué?

Geena: ¡Tonto! Rezo por que esta horrible guerra termine pronto.

(Que sarta de tonterías)

Badrach: Bien, estoy exhausto. Me voy a dormir.

Geena: ¿Por qué tu...?

[Después]

Badrach: Necesito un trabajo que pague rápido.

Agente: Sabes donde esta ¿No?

Badrach: Si, lo sé. Lo sé. Quieres que escolte esa carga ¿No? Es territorio de los ladrones más famosos de la sociedad de ladrones de Villnore. Nadie se atreve a desafiarnos

Agente: Regresa mañana. Hablaremos.

Badrach: ¡Malditos! Ladrones inútiles! Sociedad de comisiones. Trabajo por mi cuenta. Al diablo con ellos.

(Hombre, no puedo creer esto)

Badrach: Este golpe. No puedo morir todavía...
Si esto va a pasar... es algo bueno. Me voy de aquí.
No quiero morir. No quiero morir.
Esto duele... Alguien, ayúdeme.
Se esta poniendo oscuro, maldición. En toda mi vida... ni una sola cosa buena me ha pasado...

(No quiero morir. Esto duele. Ayuda. ¿Quién es? ¿Quién me llama?)

Badrach: ¿Estoy vivo?

¿Estoy muerto?

[Entonces hace su aparición Valkyrie]

Badrach: Tu, tu no puedes ser... eres... ¿Valkyrie? ¿Eres real? ¿Estoy en lo correcto o no? ¿Voy a ser uno de lo que llamas? ¿Uno de esos guerreros del Valhala? ¡Wow!.

Valkyrie: ...estas equivocado.

Badrach: ¿Huh?... Pero eres Valkyrie. ¿Tu trabajo es elegir a los guerreros después de su muerte, no?

Valkyrie: Si, así es. Sin embargo. Lo has mal interpretado. Intenta recordar todo lo que haz hecho en tu vida. Soy una juez de las almas de los hombres y me encontrarás una juez insensible. No ha sido Odin, Padre de Todo, quien quiere tu alma, sino Hel, la diosa de Niflheim. Ella desea tu alma para hundirla en una eternidad de tormento.

Badrach: es.. espera un minuto. Deberías, deberías al menos darme una oportunidad. No quiero morir. Oh, estoy muerto. Es decir, no quiero ir a Niflheim.

Valkyrie: Habla entonces... No soy una diosa de la muerte.
¿Hiciste una sola acción en tu vida que te haga merecedor de la redención?

Badrach: Como sea. Déjame pensar. Oh si.
Lo tengo. Había un viejo. Quiero decir... este viejo...

Valkyrie: ¿Qué le hiciste?

Badrach: Yo... le robé y asesiné.

Valkyrie: Seguramente esa es razón suficiente para ir a Niflheim.

Badrach: ¡No, no! Déjame pensar... Yo ...yo. Ayudé a secstrar... Espié a mi propio país. Robe... Vendí mujeres y niños como esclavos...

Valkyrie: ...en verdad eres patético.

Badrach: No, espera un minuto.

Valkyrie: Humano, es tiempo de que partamos.

Badrach: Espera, ¡Solo un segundo!

Valkyrie: ...esta es una perdida de tiempo.

(Esta es una variante de cactus. Florece solo una noche al mes y solo por unas breves horas. Si pides un deseo cuando florece, se hará realidad)

Badrach: Uh... Lo tengo, lo tengo.
Sucedió en Lessen... hace tres o cuatro años. No lo recuerdo muy bien, pero creo que así paso. Trabajaba en Villnore. Espera, no me presiones. Esto no es nada malo. Estaba trabajando, seguramente como escolta... tu sabes. Con unos tratantes de esclavos. ¡Oh vamos! No me mires así. Se pondrá mejor ¿De acuerdo? Escuchame, esta historia es algo embarazosa.

Era un viejo pueblo. No como esos del norte. Bueno, en estos lugares, especialmente Villnore, los pobladores vendían a sus hijas para comer. Como sea. Servía de escolta a ese grupo de esclavos y ahí estaba una pequeña niña como de siete años. Una típica rata de villa, como las ves en todos lados. Olvidé su nombre. Como sea, por alguna razón, ella se llevó una luz de mi. Es una historia triste ¿Sabes como va a terminar, no? ¿No? Te lo diré. Esos esclavos fueron robados y solo me pagaron la mitad de lo que me prometieron. Y además, no mencionaron lo peligroso del camino. Así que dije, "¡Al diablo con este maldito trabajo!" no necesito que me paguen nada más. Como sea. Ya lo había dejado y me llevé a la pequeña conmigo.

Ella no tenía idea de a donde íbamos. Se mantenía preguntándome sobre su hermano y eso. Solo la salvé a ella por pena de todos los demás esclavos, pero vaya que resulto ser un dolor en el trasero. Le dije que íbamos a mi casa, y me creyo. Incluso aunque mi casa tuviera una gran cruz y todo.

Ha. Quizás debí decirle que la salve y la lleve todo el camino a un orfanato, porque sentía pena por ella. Soy... ¿Soy un tonto? ¿No fue suficientemente bueno?

(Así que un hombre que vive en las tinieblas, puede florecer por unos breves instantes...)

Valkyrie: Un hombre de tu edad no debería llorar. Bien, ¿Vas a venir o no?

Badrach: ¿Huh? Yo... Yo iré... definitivamente iré.

----- o -----

Después de que se una este último se una a tu equipo ve a Camille Village y dirígete a la iglesia para obtener la Handwoven Bandanna.

Ahora usa una vez más la SC para encontrar el escenario:

LOST CITY OF DIPAN

Al entrar aquí deberás enfrentar a un jefe bastante difícil:

JEFE:

Barbarossa HP: 62700 Débil. Ninguna Exp. Nada

Ataques: Fire Lance, Fire Storm, Lightning Bolt, Guard Reinforce, Malice Grudge, Dignity Mayhem, Hell Fire, Calamity Blast.

Trofeos de Guerra: ¿Tu propia supervivencia te parece suficiente?

Barbarossa es bastante difícil, prepárate de la misma forma en la que enfrentaste a Wraith en el nivel pasado, Su Malice Grudge puede inhibir a tus personajes de sus ataques especiales y el Calamity Blast puede acabar con los que tengan menos de 15000 puntos de DME. Pero ese no es el problema, sino que después de derrotarlo deberás enfrentarlo una vez más, eso es perseverancia.

Después de derrotar a Barbarossa DOS VECES, no se te ocurra acercártele nuevamente o volverás a enfrentarlo. Ve al frente y a la derecha para entrar al castillo, sigue a la derecha y ve al frente por la primera salida que encuentres, sigue este camino y llegarás a una especie de dispositivo para viajar en el tiempo. Después del corto te encontrarás en el pasado, regresa todo el camino hacia el pueblo y después de ver el corto donde aparece Hrist, (la valquiria con armadura negra) entra a la primera casa que encuentres, sube y habla con la mujer que te dirá que la reina se oculta en un cuarto secreto del castillo, regresa al castillo y

desde la entrada sigue derecha, derecha, al frente, derecha, derecha, sube, izquierda, izquierda, sube, derecha, derecha, sube, izquierda, izquierda, izquierda y llegarás a la recamara del rey. Investiga el librero del fondo a la izquierda y presiona el switch, entra a este nuevo cuarto y habla con la reina, después de recibir la corona habrá otro corto y después regresarás a tu tiempo. Una vez que hayas liberado a Barbarossa regresa al castillo para enfrentar a los verdaderos jefes del nivel. Avanza por el castillo y entra en la primera salida hacia atrás y llegarás a un Campo de Memoria, salva tu juego. Ahora, justo en este cuarto hay un ventanal sobre la puerta de la izquierda, llega a él con la ayuda de nubes de hielo disparando al arco de la entrada de la izquierda, una vez que llegues frente al ventanal rómpelo con tu espada y ve por ese camino para enfrentar a:

JEFES:

Dallas HP: 18000 Débil. Ninguna Exp. 700

Ataques: Shadow Servant, Poison Blow, Mystic Cross, Fire Lance

Trofeo de Guerra: Noble Banish

Walter: HP: 30000 Débil. Ninguna Exp. 28000

Ataques: Stone Torch, Dark Savior

Trofeo de Guerra: Fairy Ring

Gyne: HP: 18000 Débil. Ninguna Exp. 700

Ataques: Stone Torch, Prismatic Missile, Lightning Bolt

Trofeo de Guerra: Noble Elixir

Primero debes derrotar a Gyne ya que él se encarga de revivir a sus compañeros caídos, el problema es que él tiene una defensa bastante alta, así que si puedes usa Sap Guard sobre él y si también tienes posibilidad Might Reinforce sobre tu equipo, una vez que lo hayas derrotado los otros dos serán fáciles. Derrótalos y reclama los tesoros de Odin Dragón Tyrant, Rust-Red Circler y 180000 puntos de experiencia extra. Antes de salir de este escenario y ya que derrotaste a los jefes, revisa los demás cuartos para encontrar bastantes objetos en cofres por todo el castillo.

Ahora solo queda localizar la Cave of Oblivion y mandar a alguien al Valhala para dar por terminado este capítulo.

////////////////////

SACRED PHASE 6-7

////////////////////

Si has hecho un trabajo magnifico Freya te obsequiará Ether Scepter, Dark Savoir, Prismatic Missile, Dampen Magic, Tome of Alchemy y Wand of Exchange. Además tendrás un par de tareas extras para el capítulo que principia.

***** A T E N C I Ó N *****

Si has hecho todas las acciones requeridas para obtener el final "A". Al final de la Sacred Face podras ver una escena especial:

* * * * *

----- o -----

[En Valhala]

Lucian: Es una locura... Valkyrie es Valkyrie. Ella no es Platina.
Pero...

Frei: Lucian ¿Qué estas haciendo en este lugar?

Lucian: Oh, nada en especial.

Frei: Vamos. Algo te molesta. Puedo entenderlo si es el caso.

Lucian: Increíble... No puedo ocultar nada de ti.

Es verdad que ha pasado mucho. Quizás... quizás estoy un poco confundido...

Frei: Si, que más.

Lucian: Y la verdad... es...

(Preguntas desconocidas ¿Muerte? ¿Un alma? ¿Un héroe? ¿Un Dios? Y...)

Frei: ¿Valkyrie?

Loki: Ella es hermosa ¿No? Un poco fría pero no importa.

Frei: ¿Qué estas diciendo? No puedo creer que tu y Lenneth pudieran estar juntos.

Loki: ...Si, si.

Frei: Bueno, esta bien... No hay nada que ocultar.

(Son hechos conocidos. Su verdadero nombre, el trabajo que le fue dado para su existencia. Como un humano, para reencarnar después de la muerte. Como un dios, para vivir por siempre. Como un No Muerto para ser libre de la Rueda del Tiempo. Valkyrie duerme en la forma de una humana. Cuando se le necesita, ella regresa como una diosa y entonces vuelve a dormir)

Lucian: ¿En forma... humana?

Frei: Así es... pero...
Lenneth ... No tiene recuerdos. Sabes.

Lucian: ¡!
¿Sin recuerdos?

Frei: Así es. Siempre intento que me hable de su vida humana pero, al parecer mi hermana, Freya, a sellado sus recuerdos.

Lucian: ¿Sellado sus recuerdos? ¿Su memoria humana?

Frei: Su labor como Valkyrie es primordial... Si conservara su memoria humana, sería un obstáculo para su trabajo. Oh, creo que ya dije bastante.

(Solo quiero olvidar... olvidarlos... todos)

Frei: Lucian ¿Qué es?

Lucian: No, es nada.

Loki: ...

Lucian: ...¿Cómo puedo devolverle sus recuerdos?

Frei: ¿Huh? Es imposible. Fue la misma Freya la que sello su memoria. La única que podría romper el sello sería Freya o Lord Odin.

Loki: Has hablado bastante ¿No Frei? También. Creo que Lady Freya te esta llamando.

(¿Platina en realidad es Valkyrie? ¿No hay forma de regresarle sus

recuerdos?)

Loki: He He He

Lucian: ...¿Hay algo que desees de mi?

Loki: Pensaba que hay otra solución. Otro camino.

Lucian: ¿Huh?

Loki: Pero debes esperar, remover el sello de su memoria no es tarea fácil. Sin embargo, creo que al menos puedes hablar con Valkyrie si lo deseas...

Lucian: ¿Qué puedo hacer?

[Después, en el interior de Valhala]

Loki: Lord Odin puede contactar con Valkyrie regularmente.

¿Sabes como lo hace?

Lord Odin usa el Espejo de Agua para comunicarse con ella.

Lucian: Quieres decir ¿Qué si uso el Espejo de Agua podré contactar con Valkyrie?

Loki: Exacto.

Lucian; Pero, ¿Tendré perdón por hacer tal cosa?

Loki: No tienes por que preocuparte, Solo piensa ¿De verdad alguien podría castigarte por usar algo tan pequeño como un simple espejo?

Lucian: ...

¿Eso es todo?

¿Qué debo hacer?

Loki: Cierra los ojos y concéntrate. Piensa en ella. Es todo lo que tienes que hacer.

(¿Valkyrie... me escuchas? Soy yo Lucian... ¿Valkyrie? ¿Me escuchas? Valkyrie)

Valkyrie: ¿Qué pasa aquí? Crees que te perdonaré por tamarte tales libertades.

Lucian: Sé que no lo harás, pero...

Valkyrie: Lucian, ¿Qué es esto?

Lucian: Quiero enviarte este pendiente, y quiero que lo tomes, Por que el otro que le hace par, esta escondido en algún lugar...

Valkyrie: ¿A que te refieres? ¿es por esto que usaste el Espejo de Agua?

Lucian: La verdad no quería darte este pendiente... Pero creo que si lo aceptas, quizás. No, sé que te imaginarás donde está el otro pendiente.

Valkyrie: ¿...cómo lo haría? ¿Te atreves a ordenarme que busque un tesoro?

...Eres un tonto...Ahora que has hecho esto ¿Tienes una idea de las repercusiones?

Esto fue... esto fue... Imperdonable.

Lucian: ¿Por qué?...¿Por qué tuve que llegar a esto?

Loki: ¿Has terminado de despedirte?

Lucian: De... Déjame en paz.

Loki: No puedo hacerlo.

[Loki sostiene una esfera en su mano y entonces ocurre un cambio]

Lucian: ¿...Huh?

Es. Ese aspecto... ¿Loki?

Loki: No debes lamentarlo. ¿Y yo? Estoy satisfecho ahora que la Esfera del Dragon es mia. Pero la culpa de su robo caerá sobre tus hombros Lucian.

Lucian: ¿Qué?

Loki: ... He He He Y la mejor parte es que seré un héroe por matarte.

Lucian: Olvidalo. Nunca pasará algo como eso. No estoy listo para morir todavía.

[Lucian y Loki comienzan a pelear...]

----- o -----

=====
- CAPITULO VII -

=====
Valor de Héroe necesario: 110

Requisitos: Undead Int., Mago de alto nivel, Avoid, Resit Magic y reparar la Accursed Flame Gem.

Primero y antes que nada, ve directamente a Arkdain Ruin y llega hasta donde enfrentaste a los jefes para poder reclutar a Lyseria, (La mujer que esta encerrada en el cristal) Sin embargo antes tendrás que pelear contra ella, pero no te preocupes, es bastante fácil.

----- o -----

[Valkyrie llega hasta donde está encerrada Lyseria]

Valkyrie: O hechicera, Lady Lyseria. Por decreto de Odin, Señor de los Dioses. Eh venido a convocarte.

Lyseria: Eres la seleccionadora de los caídos, La doncella guerrera... Lady Valkyrie.

Valkyrie: La misma.

Mi Señor necesita de tu poder. Si te lo pido, Lady Lyseria, ¿Te me unirás?

Lyseria: No podría controlar mi poder. Estuve desesperada. Tomé mi propia vida, y me encerré a mi misma en estas ruinas. No hay lugar para mí en este mundo, sin duda, en ningún mundo. Por mucho tiempo,

recé y esperé por alguien con la fuerza para liberarme.
Lady Valkyrie ¿Serás tu la elegida? ¿Serás tu aquella que acabe
con mi dolor y mi tristeza?

----- o -----

Ahora, simplemente derrota a Lyseria y se te unira.

Lyseria HP: 12000 Débil: Nada Exp. No

Ataques: Dampen magic.

Trofeos de guerra: Nada.

Usa la SC para reclutar a Suo en Hai-Lan

----- o -----

Suo: Te equivocas.

Yo... Yo...

Samurai: ¿qué te pasa? ¿Todo esta bien Suo?

Suo: ...Si, nada que reportar. ...

Samurai: Me refiero a ti, Suo. Mira, se que estamos muy exitados por
tomar esta misión, pero...

Solo no quiero pensar en ella como algo muy difícil. Es simple.

Estamos en esta villa para investigar un supuesto grupo de
guerreros disfrazados como no combatientes.

Suo: Pero...

Samurai: Nuestra inteligencia, no se equivoca...

(Shiho, que... debo hacer)

Superior. ¿Qué mas hay?

Samurai: Señor. El pueblo esta virtualmente ocupado, Señor.

Superior: Ya veo.

[después]

Hombre: At...Atrás.

Todos ustedes... Rápido, salgan de aquí.

[Ahora ves a la familia del hombre huir]

Suo: ...¿?

Hombre: No... No te dejaré atraparlos.

(¿Qué es esto?)

[Comienza una serie de recuerdos]

(¿En qué me eh convertido?)

(¿Cómo es que paso?)

[Mientras Suo está hundido en sus recuerdos, el hombre aprovecha para
atacarlo. Luego vez a Suo ante la presencia de Valkyrie]

Valkyrie: ¿Por qué no peleaste?

Suo: ...estaba pensando.

Valkyrie: ¿Pensando?

Suo: Intentaba imaginar como es que llegamos a esto. Levantando la espada contra mujeres y niños... Decimos que es correcto... solo porque nuestras metas lo son.

¿Pero tanta gente indefensa masacrada?

Todo lo que quería era proteger a unos pocos. Todo lo que quería era proteger a la gente que no puede protegerse por si misma.

Superior: Te ablandaste demasiado.

Suo...

----- o -----

Usa la SC para encontrar:

FOREST OF SPIRITS

Una vez que entres mantente a la izquierda hasta encontrarte con el elfo, luego de llegar a la entrada del pueblo, habla con el elfo que está ahí, él te dirá que necesitas cuatro objetos para poder reparar la Accursed Flame Gem. Regresa a la derecha y ve por la primera salida hacia enfrente que encuentres, ve a la izquierda para encontrar a un elfo y una fuente seca, ahora sal a la derecha y regresa, la fuente estará llena, revisala y obtén las Polar Drops. Ahora ve derecha, derecha, atrás, atrás, izquierda a donde esta el elfo, trepa a la copa de los árboles y enfrenta:

Sivapithecus HP: 42000 Débil. Ice Exp. 35000

Ataques: Killing Hammer

Trofeo de Guerra: ???

Al derrotarlo obtendrás Golden Candlestick. Regresa derecha, atrás, atrás, izquierda, izquierda, al frente, derecha para enfrentar:

Venomous HP: 50000 Débil: Fire Exp. 350

Trofeo de Guerra: Long Sword

Derrótala y obtén el Silver Thread. Ahora regresa a la izquierda, atrás, ve a la izquierda, al frente, izquierda, izquierda, atrás, izquierda, sigue a la izquierda y al frente para encontrar al Campo de Memoria, salva y ve a la derecha para enfrentar:

Cockatrice HP: 50000 Débil. Fire Exp. 35000

Trofeo de Guerra: Feather

Al derrotarlo obtienes el Charm Feather, Ya con los cuatro objetos regresa con el elfo para que repare la Accurse Flame Gem y luego mándasela a Odin. Ahora sal de este escenario y vuelve a entrar inmediatamente, mantente a la izquierda como si fueras a la entrada del pueblo, pero esta vez aparecerá una nueva sección, para avanzar por aquí revisa constantemente el mapa y ve únicamente por las salidas en color verde, eventualmente llegarás con otro:

Cockatrice HP: 50000 Débil. Fire Exp. 35000

Trofeo de Guerra: Feather

Pero al derrotarlo podrás reclamar los artefactos de Odin Arectaris y el muy útil Elven Bow (consévalo), además de 240000 puntos extras de experiencia.

Usa la SC para localizar

TOMBS OF AMENTI

Este nivel es bastante grande así que procura tener suficiente tiempo para completarlo. Justo donde entras, sobre la puerta está el Eye of Heaven, en la siguiente pantalla, también sobre la puerta encontrarás la primer FLAME JEWEL, desde aquí ve a la derecha tres pantallas, sube y ve a la izquierda, izquierda, al frente, a la derecha y aquí sube a la salida de arriba a la derecha para tomar la Blue Gem (para salir de este cuarto debes colocar un pedazo de cristal de hielo sobre el pedestal para abrir la puerta) Regresa y ve a la derecha, una vez a bajo ve a la izquierda para encontrar un Campo de Memoria. Baja y ve a la derecha, salta a la plataforma con picos que está flotando. Aquí viene la parte difícil, debes saltar hacia abajo justo entre las dos piedras en forma de pirámide de manera que caigas sobre una pequeña plataforma con camina hacia atrás. (si no logras caer en la plataforma, llega abajo y recorre el siguiente camino para volverlo a intentar: al frente, derecha, derecha, derecha, sube, izquierda, al frente, sube por la piedra, y cuatro pantallas a la izquierda hasta el Campo de Memoria)

Si llegaste a la plataforma ve al frente, a la izquierda, sube, derecha, otro Campo de Memoria (Salva) derecha, sube, izquierda, sube y ve a la izquierda para tomar la Red Gem. Ahora regresa, baja y sigue izquierda, izquierda, al frente, derecha tres pantallas, baja y ve a la izquierda y en la siguiente sección de jebes que te toquen las cabezas flotantes, ya que si lo hacen serás transportado a un cuarto dos pantallas atrás donde para salir debes romper todas las mascarás del muro de la derecha. Bien de donde aparece la primera mascara baja, y ve a la derecha, derecha, no olvides la segunda FLAME JEWEL, baja y ve a la izquierda y a la salida de arriba a la derecha y ve al frente, al frente, derecha, derecha y salva tu juego en el campo de memoria. Ahora ve a la derecha y elige cualquier respuesta del acertijo de la esfinge, entra a la tumba y coloca las gemas azul y roja en el pedestal para hacer aparecer a:

JEFE:

Akhetamen HP: 130000 Débil. Holy Exp. 140000

Ataques: Reflect Sorcery, Shadow Servant, Icicle Edge, Seraphic Law

Trofeo de Guerra: Ring of Healing

Con él estarán:

Undead Slave x2 HP: 19000 Débil. Holy Exp. 1680

Ataques: Funeral Procesion

Trofeos de Guerra: Guard Reinforce

Este tipo es bastante fuerte y el primer movimiento que hará será invocar Reflect Sorcery, por lo que no podrás abrir tus ataques con una magia. Después de encargarte de sus Undead Slave usa todos tus ataques contra él, si eres lo bastante fuerte podrás derrotarlo antes de que invoque Seraphic Law, usa la great magic Celestial Star para dañarlo más. Si tienes la Holy Water of Mitra, úsala sobre él y lo acabarás sin mayor esfuerzo. Al derrotarlo, reclama los artefactos de Odin Richeboun, Mask Of The Dead King, Ambrosia, Ruby Music Box, Bracelet of Basilisk y 1000000 de puntos extras de experiencia.

Ahora solo encuentra la Cave of Oblivion y manda alguien al Valhala para terminar con este capitulo.

////////////////////////////////////

SACRED PHASE 7-8

////////////////////////////////////

Si has hecho un trabajo magnifico Freya te obsequiará Ether Scepter, Sacred Javaline, Shield Critical, Might Reinforce y Bahamut Tear.

Si seguiste los paso para el final "A" verás esta escena especial:

----- o -----

Freya: Ha pasado mucho Lenneth. Tengo malas noticias para ti. Uno de los

Einherjar que enviaste ha traicionado a Lord Odin. Fue ejecutado por Loki, quien presenció todo. La Esfera del Dragón fue robada, y posiblemente enviada a Midgard. No sabemos exactamente donde esta. ¿Tienes alguna idea Lenneth? Tengo una misión muy importante para ti. Debes ir a Midgard y traer de regreso la Esfera del Dragón.

[Después]

Odin: La Esfera del Dragón.

Freya: Si. Mi Lord.

Odin: Loki, ¿Pasó exactamente como dijiste?

Loki: Si. Las ondas en el espejo de Agua eran plenamente visibles.

Odin: Si... puedes irte ahora.

Freya: ¿Cree que sea sabio permitir que Loki se vaya?

Odin: Si. No tenemos pruebas de que su historia sea una mentira.

Freya: Me refiero a su historia, sobre que Lucian usó el Espejo de Agua para ocultar la Esfera del Dragón en algún lugar de Midgard.

Odin: Eso es correcto.

Freya: Pero ¿Hay motivos que expliquen el actuar de este humano? Encuentro difícil de creer que él hable en secreto con los gigantes.

Odin: El mismo Loki no tiene la Esfera del Dragón.

Freya: ...

Odin: Toda la información que tenemos es incierta e irrelevante. Es por eso.

Freya: ¿Por eso?

Odin: Por esta vez. Debemos dejar a Loki.
Pero si descubro que miente. No me importará si peleamos. ¡No tendré misericordia de él!

----- o -----

=====
- CAPITULO VIII -
=====

Valor de Héroe requerido: 120

Requisitos: La verdad no importa, solo asegúrate que tu evaluación no llegue a cero.

Ya falta poco para terminar, de hecho solo podrás reclutar a un personaje más, usa la SC y encuentra:

ARIANROD LABYRINTH

Este nivel es algo complejo, lo primero es que solo hay cuartos pequeños con una extraña maquinaria y una pantalla que muestra un número, ese es el número del cuarto al que vamos a ir por medio del teleport que está en

el centro. Si investigas la esfera que está en la maquinaria puedes mover el número que se muestra y cuando haya dos pantallas con dos distintos números deberás sumarlos. Por ejemplo si se muestra 9 y 10 irás al cuarto 19, si se muestra 10 y 12 irás al cuarto 22. También hay pantallas que muestra la operación a realizar, por ejemplo 15 x3, que te lleva al cuarto 15, o 8 -7, al cuarto 1.

El objetivo es llegar al cuarto 17 para encontrar el Campo de Memoria y desde este ir al cuarto 25 para enfrentar al jefe, también es importante que revises los siguientes cuartos donde encontrarás lo objetos:

Cuarto 8: Magic Blade "Cromrea"

Cuarto 14: Foul Salyer

Cuarto 13: Eternal Fault

Cuarto 11: FLAME JEWEL (NO LA OLVIDES)

Al llegar al cuarto 17 salva tu juego y coloca los números 5 x5 para ir al cuarto 25 y enfrentar a:

JEFE:

Dark Lord HP: 415000 Débil. Holy Exp. 210000

Ataques: Insanity Blow

Trofeos de Guerra: Magic Blade "Cromrea"

Este tipo es bastante fuerte, equipa a tus personajes con la skill Guts en nivel 8 de ser posible, y a tu mago con Mystic Cross y Sap Guard para poder dañarlo más. Al derrotarlo reclama los artefactos de Odin Shazard, Secrets of Zolon y Unicorn Horn (consérvalo si es que aún no lo tienes), además de 500000 puntos de experiencia extra.

Usa la SC y encuentra:

PALACE OF THE DRAGON

Ve derecha, derecha y en el mural del fondo encuentra la Full Moon Stone, regresa izquierda y atrás y usa la Full Moon Stone en la estatua de la derecha. Ahora ve al frente, derecha y revisa el cofre con Lapis Lazuli, regresa izquierda y empuja la enorme piedra que bloquea el camino hacia atrás, ve por ahí y derecha, derecha, (Toma nota de hacia donde están mirando las cuatro estatuas de este cuarto) ve a la derecha y en el mural del fondo toma la Eclipse Stone. Regresa izquierda, izquierda, mueve el bloque de piedra y ve atrás para obtener Quartz Gem y Migth Reinforce además de un Campo de Memoria. Regresa al frente, izquierda, al frente, y ve hacia atrás y usa la Eclipse Stone en la estatua, ahora ve al frente y ve hacia atrás por la puerta que tiene el sol esculpido para obtener el Ether Scepter, regresa y ve derecha, derecha y por la segunda puerta con el sol esculpido para obtener Burgundy Flask, ahora ve a la derecha donde hay otro mural con la Dark Spot Stone. Regresa y ve al frente y a la derecha y gira las estatuas para que queden igual que en el otro cuarto (te dije que tomaras nota) para abrir la puerta de la derecha, sigue por ahí y encuentra la Crecent Moon Stone. Regresa izquierda, izquierda y atrás para obtener Fire Storm y Lucerne Hammer. Regresa al frente, izquierda, al frente y hacia atrás y usa la Crecent Moon Stone, ahora ve izquierda, izquierda y obten la Dark Path Stone, regresa derecha, derecha y úsala en la estatua. Ve al frente y encontrarás varios marcos donde se supone deben ir las pinturas que has estado encontrando, en total hay ocho marcos, debes entrar a cada uno de los marcos en el siguiente orden:

[6] [5] [1] [4] [3] [7] [2] [8]

Recuerda, primero ve por el marco que dice "1" luego por el "2" y así sucesivamente hasta entrar por último al primer marco de derecha a izquierda. Si lo haces correctamente abrirás la puerta de la izquierda, ahí está un cofre con Sacred Javaline y en el mural la New Moon Stone, tómala y regresa derecha, derecha, úsala en la estatua y ve izquierda, izquierda, activa la maquinaria que está hasta arriba y regresa a la estatua para usar la Dark Spot Stone. Ve izquierda, izquierda y al frente

y salva en el Campo de Memoria.

Desde el Campo de Memoria ve a la derecha, sube (cofre con Shield Critical) y ve a la izquierda. En esta sección hay una estatua roja en movimiento, síguela y no dejes que te toque, salta para evitarla, después de evitarla aparecerá una entrada hacia atrás. Aquí hay un cofre con Dragon Salyer y otra estatua, evítala también y ve hacia atrás por la izquierda y luego a la izquierda. En esta nueva sección sigue evitando a la estatua y cuando se quede inmóvil quítale la Blood-Red Stone e investiga dos cofres con Spell Reinforce y Mighth Reinforce. Ve hacia alguna de las estatuas para usar la Blood-Red Stone, avanza a la izquierda y salva en el Campo de Memoria.

----- o -----

[Ahora ves a Gandar y a unos soldados a punto de pelear con un enemigo]

Gandar: ¿La Esfera del Dragón se ha ido? ¿Impensable? ¿Quién pudo tomarla antes que yo?
¿Qué es esta devastadora fuerza? ¿Tal poder esta cerca de ser invencible! ... Derrotar a un Guardián con tal poder y tomar la Esfera. ¿Pero quién... y como?

[Ahora una enorme bola de energía destrulle al enemigo y a los soldados y aparece Freya]

Gandar: Vaya, vaya.

[Valkyrie aparece]

Valkyrie: ¿Freya! ¿Qué estas haciendo aquí?

Freya: Estoy bajo las ordenes de Lord Odin. Este humano esta a punto de cruzar a reinos que no han sido planeados para los de su clase. Es por eso.
Lo ejecutarás.

Valkyrie: ...

Freya: Sin embargo... asegurate de no destruir su alma.
Eso también, es una orden de Lord Odin.

Gandar: m... ¡Malditos todos!

----- o -----

JEFE:

Gandar HP: 35000 Débil. Ninguna Exp. Nada

Ataques: Fire Storm, Shadow Servant

Trofeo de Guerra: Nada

Esta batalla no es nada difícil, después de derrotar a Gandar se unirá a tu equipo, no sin antes hacer una advertencia, Reclama los tesoros de Odin Dragoon Faith (consérvalo), Scroll of Golem y Hourglass of the Gods además de 500000 puntos de experiencia extra. Antes de salir de este cuarto no olvides tomar la Great Spear "Dinosaur" en una saliente de hasta arriba, usa algunos cristales y nubes de hielo para alcanzarla.

----- o -----

Gandar: ¿Me harás tu esclavo?

Valkyrie: Tienes otra opción. No creo que encuantres Nifleheim muy confortable.

Gandar: M...¡Maldita!

Valkyrie: ¿Entonces que harás? Mi Señor desea usar tu poder. Sería desafortunado rendirte a Hel, la reina de la oscuridad. Es por eso, que serás aceptado, no importa que tan depravada y retorcida sea tu alma.

Gandar: Ha Ha Ha Ha. Llevas una difícil negociación, Doncella de la Batalla. Muy Bien. Sin embargo, quiero que sepas que soy distinto a esos perros entrenados. Te lo advierto, ¡Cuida tu espalda, Valkyrie!

----- o -----

Usa la SC para encontrar:

CELESTIAL CASTLE

Ve a la derecha, por el camino de arriba solo hay algunos cofres pero nada especialmente importante. Puedes seguir el nivel por el camino de abajo, ve a la derecha y atrás, a la izquierda está el cofre con la última FLAME JEWEL, sigue a la derecha, al frente, derecha y en la primera puerta que encuentres hacia atrás, baja y ve a la derecha, las dos siguientes pantallas son algo difíciles ya que si llegas a caer al vacío saldrás del nivel y tendrás que hacer todo de nuevo, también hay varios cofres pero la mayoría no contiene objetos lo bastante valiosos como para arriesgarte a caer. Usa las cuerdas y cruza derecha, derecha, derecha, llega a las escaleras y ve atrás, sube y a la izquierda, destruye con tu espada a todas las mariposas para poder seguir a la izquierda, en la siguiente pantalla haz lo mismo y sigue a la izquierda a un Campo de Memoria, (Salva) y a un cofre con Sword of Silvans. Ahora ve al frente, izquierda, atrás, sube y mantente hacia la derecha hasta encontrar otro Campo de Memoria y salva tu juego.

JEFE:

Genevieve HP: 188800 Débil. Ninguna Exp: 140000
Ataques: Poison Blow, Indiscriminate, Contaminated Energy, Cosmic Spear.
Trofeo de Guerra: Ether Scepter
Con ella estarán.

Daemonic Baron x2 HP: 42000 Débil. Ninguna Exp: 14000
Ataques: Mirror Image, Despotic Hel.
Trofeo de Guerra: Quarz Gem

Una vez más debes enfrentar a Genevieve pero esta será mucho más difícil que tu pasado encuentro. Usa Sap Guard para dañarla un poco más. La habilidad Guts en nivel ocho y la magia Celestial Star son imprescindibles para derrotarla y poder reclamar los artefactos de Odin Berseker Bow, Armor of Aleph (consévala) y Harp of Atrasia además de 500000 puntos de experiencia extra.

Ahora solo queda usar la SC una vez más para encontrar la Cave of Oblivion.

***** A T E N C I Ó N *****

Después de terminar este capítulo, y si NO seguiste los pasos para el final "A" verás la siguiente escena:

* * * * *

----- o -----

-Ragnarok-

Thor: Lenneth deja los enemigos del campo de hielo a nosotros. Guía a

los Einherjar por en medio del camino que abriremos. Asaltaremos el palacio de Jotunheim y derrocaremos a Surt, Rey de los Vanir.

Vidar: No es una exageración que el destino de esta batalla depende de ti.

Tyr: Los reportes dicen que Surt está protegido por la guardia real. Procede con precaución.

Eir: No te preocupes por tu flanco. Puedes dejárnoslo.

Hermod: Terminaremos aquí y te seguiremos.

Ull: No temas. Lenneth puedes hacerlo

Hodur: ...Contamos contigo.

Freya: Esta será la batalla final... debemos salir victoriosos a toda costa.

----- o -----

=====
- JOTUNHEIM PALACE -
=====

Al llegar a este escenario lo primero que debes notar es que no necesitas estar en un Campo de Memoria para crear objetos con MP, también podrás seleccionar a cualquier personaje que previamente hayas mandado al Valhala y que los enemigos no se acaban, es decir, si derrotas a todos los enemigos de una pantalla, simplemente regresa y estarán de vuelta. Esto es muy importante, ya que si llevas un nivel algo bajo, puedes mantenerte peleando para subirlo. Es hora de ir por la batalla final para obtener el final normal del juego.

Desde el Campo de Memoria ve atrás, atrás, izquierda, sube, izquierda por cuatro pantallas y en este cuarto, toma la flama roja y colócala en el pebetero de abajo, ahora toma la llama azul y colocala también en el pebetero de abajo para obtener el Daisy Fire. Regresa hasta el Campo de Memoria y ve a la izquierda por seis pantallas, sube y ve derecha, derecha, sube e izquierda y solo si obtuviste el Daisy Fire en esta pantalla habrá un camino hacia atrás, (si no obtuviste el Daisy Fire habrá un bloque de hielo bloqueando el paso hacia atrás) ve atrás, atrás, izquierda, sube, derecha, derecha, Campo de Memoria ;;;SALVA!!! y sigue para enfrentar a:

JEFE:

Bloodbane HP: 222000 Débil: Nada Exp: 140000

Ataques: Fire Lance, Prismatic Missile, Sacred Javaline, Breath,

Disruption, Death Sentence, Heal, Gravity Blessing

Trofeo de Guerra: Angel Curio

Bloodbane es el jefe más malo, terrible, perverso, (;\$#&%=?) y condenadamente más difícil de matar de todo el juego normal. Sus ataques pueden hacer grandes cantidades de daño a todo tu equipo y puede eliminarlos a todos con dos o tres movimientos, además cuenta con una de las defensas más difíciles de penetrar, pero eso no es lo peor, si no eres capaz de eliminarlo antes de 10 turnos, Bloodbane invocará Heal en sí mismo y se restablecerá 200000 puntos de salud. ¿Cómo derrotar a semejante engendro? La skill Guts a nivel ocho en todo tu equipo que debe tener un promedio de nivel de más de 37 si no quieres sufrir mucho, también auto item, con valor de 100 en Elixirs y Union Plume, la magia Mystic Cross y Sap Guard.

Cuando Bloodbane ha recibido bastante daño ya no invocará Heal, pero usará más frecuentemente Gravity Bleesed, si logras derrotarlo, obtendrás

como recompensa la espada Demon Sword "Levantine", que recomiendo la
equipos en Arngrim. También quiero que notes que esta batalla es
opcional, no es obligatorio que derrotes a Bloodbane, pero si lo
recomiendo por la experiencia extra y la espada Demon Sword "Levantine"
que es bastante poderosa. Ahora regresa Izquierda, izquierda, derecha, al
frente, al frente, sube y ve derecha, sube e izquierda, sube y derecha,
derecha, sube y derecha tres pantallas, baja. Aquí hay otro bloque de
hielo, para quitarlo ve todo a la izquierda donde hay una antorcha con
con Fires of Purgatory, mientras tengas este fuego regresa rápidamente
hasta donde estaba el bloque (no importa que tengas batallas) antes que
se forme nuevamente el bloque ve atrás, atrás, izquierda, sube e
izquierda, izquierda, sube, izquierda, izquierda, al frente, al frente,
derecha y salva en el Campo de Memoria. Más adelante esta:

----- o -----

Valkyrie: Surt, vil vividor del mal. Ha llegado la hora de regresarte al
abismo de la nada.

Surt: ...

Valkyrie: No esperes la divina atención de Lord Odin. El poder que poseo
es en su nombre. Ahora, como el vanaglorioso rey que eres,
desenfunda tu espada. Desenfunda y muere.

Surt: ...como puedes hablar así.

Valkyrie: ¿Qué?

Surt: Mujer ignorante

----- o -----

!!!!!!!JEFE FINAL!!!!!!!

Surt HP: 300000 Débil. Ninguna Exp. Nada

Ataques: Sacred Javaline, Flare Strike, Flare Storm, Might Reinforce,
Ifrit Caress, Heal.

Trofeo de Guerra: Terminar el juego

Con él estarán:

Vanir x2 HP: 22000 Débil: Ninguna Exp. Nada

Ataques: Double Slash

Trofeos de Guerra: Nada

Este es el último enemigo del juego, así que equipate con Guts en nivel
ocho para todo tu equipo, Sap Guard y Shadow Servant también son buena
opción. Su Flare Storm puede afectar a todo tu equipo pero no es nada
comparado si enfrentaste a Bloodbane. El único movimiento del que debes
cuidarte es Ifrit Caress. Al derrotarlo verás una secuencia muy parecida
a la Sacred Phase que te deja algo desilusionado pero recuerda que falta
el mejor final.

***** A T E N C I Ó N *****

Si seguiste los pasos para el final "A", después de hacer todo lo del
capítulo ocho, usa la SC que te indicará que algo sucede en Weeping Lily
Meadow, entra ahí solo después de haber hecho todo lo de este capítulo ya
que después no puedes regresar. O sea que debes reclutar a Gandar y
obtener la última Flame Jewel antes de entrar.

* * * * *

----- o -----

[Al entrar en Weeping Lily Meadow, Valkyrie recuerda las palabras de
Lucian]

(La verdad no quería darte este pendiente... Pero creo que si lo aceptas, quizás. No, sé que podrás imaginar donde esta el otro...)

[Valkyrie llega a la tumba y de entre la tierra saca el otro pendiente]

Valkyrie: Aquí.. ¿Cómo es que yo...?
¿Cómo es que este pendiente...? (???)

[Comienzan una serie de recuerdos]

(Lucian, ¿;Lucian!? ¿Lucian?)

[Y en ese momento en el Valhala]

Freya: ¡El sello!

Odin: ¿Qué? ¿ella recuperó su memoria?

Freya: Si, pero...

Odin: Justo como lo planeamos, eh...

Freya: Si, la seguridad será operada normalmente.

Odin: Ho ho ho. Ya veo.

Freya: El sello no se romperá.

[mientras, Valkyrie...]

(¿Qué es este dolor... repentino?)

[ahora hace su aparición Hrist]

Valkyrie: ¡er.. eres tu! Ayuda, Mystina, Arngrim. Ayuda.

[Hrist posee a Valkyrie]

Arngrim: ¿Qué pasa?

Mystina: Atrás Arngrim, algo no esta bien...

Arngrim: Mystina... ¿Quién es esa?

¿?: Soy Valkyrie. De ahora en adelante me obedecerán.

Arngrim: debes estar bromeando. Yo no... Yo no se quien eres.

¿?: Ha ha, me decepcionas Arngrim. Después de todo lo que hemos pasado en nuestra pelea contra el vampiro Brahms. ¿Cómo puedes olvidarme tan fácilmente?

Arngrim: ¿Qué?

¿?: Nuestra gran batalla con Brahms. No ha terminado. Silmeria, la más joven de mis hermanas. Brahms aún tiene su alma cautiva. ¿Sabes? De la batalla que ahora libraremos los Aesir contra los Vanir. Una vez tu y yo peleamos esa batalla contra los No Muertos.

Arngrim: ¡Aléjate de mi! La verdadera Valkyrie... ¿Qué hiciste con ella?

¿?: ¿No me escuchaste? No me hagas repetirlo por tercera vez. Jura obediencia a mi. Soy la mayor de las hijas, Hrist. Mi hermana Lenneth que conoces tan bien, no regresará a este mundo.

Mystina: ¿Lenneth? ¿Es.. ese el verdadero nombre de Valkyrie?

Hrist: Así es. Soy una de las tres diosas que gobiernan el destino. Mi hermana y yo controlamos la transmigración de almas. Fue mi hermana, Lenneth, la que Odin eligió para conservar este reino... Pero ahora él la ha juzgado, incapaz para su labor.

Mystina. Esto... no puede ser...

Arngrim: No aceptaré esto.

Hrist: ¿Y que es lo que intentarás hacer?

Arngrim: Me rehusó a obedecerte.

Mystina: Yo también, si me pidieras algo, nunca me uniría a ti.
¿Obedecerte? Debes estar bromenado.

Hrist: Ya veo. Un pendiente, no necesito de estas baratijas.

[Hrist arroja el pendiente hacia Arngrim y Mystina, y se dispone a atacarlos cuando son protegidos por el espíritu de Lenneth]

Lenneth: ¡NO!

[Arngrim y Mystina están a salvo pero...]

Hrist: Lenneth ¿así que no estabas completamente dormida?
Mmh. Supongo que los dejaré vivir. Después de todo. Realmente no hay un lugar al que puedan ir estando muertos.

[Hrist se va]

Mystina. Estas chispas... ¿podría ser? No creo esto...

Arngrim: ¿Qué es esto? ¿Qué son esas luces?

Mystina: Son los fragmentos del alma de Lenneth pero comienzan a disiparse.

Arngrim: ¿Qué? ¿No podemos hacer algo?

¿?: Mysty, congela la atmósfera a su alrededor

Mystina: Esa voz
Espiritus del aire y el frío. Por esta ceremonia los convoco.
Para unírseme y juntos congelar las cuatro dimensiones.

[Mystina congela las chispas y las concentra en un cristal]

¿?: Impresionante.

[Lezard Valeth aparece]

Mystina: ¡Lezard! ¿Qué quieres? Muéstrate y terminemos con esto.

Lezard: Las magias antiguas son difíciles de comandar. Este hechizo de teletransportación toma un tiempo ridículo de invocar... Ahora. ¿Supongo que estarán de acuerdo con una tregua? Lo que es más importante ahora es salvar a Valkyrie. Al menos podemos estar de acuerdo en eso.

Mystina: ... Bastardo.
Pero ¿si sabes la forma de salvarla...?

Lezard: Por supuesto
Por ahora, regresemos a tu laboratorio. Hablaremos ahí.

Mystina: Muy bien. Pero ahora que te veo ¿Qué te ha pasado?

Lezard: Ah ¿Te refieres a mi forma de espíritu? Mi cuerpo físico fue el pago por ello. Así que me liberé. Igual que tu.

Mystina: No me suicidé a propósito... Demente.

[Después, en el laboratorio de Mystina]

Mystina: Entonces ¿Cuál es el plan?

Lezard: Ese por supuesto.

Mystina: Espera ¿Quieres poner a Valkyrie es ese pequeño Homoculo?

Lazard: El alma a sufrido demasiada degradación. No hay otra salida.

Mystina: Lezard... Eso suena muy poco conveniente. ¿Estás seguro que no haces esto para alcanzar tus metas?
Y... tus metas no eran... tomar a un dios y un humano y entonces...

Lezard: ¿No me crees? Vamos, vamos. ¿No creen que no es tiempo para estar en desacuerdo entre amigos?

Arngrim & Mystina: ¿¡QUIEN DIJO QUE ERAMOS AMIGOS!?

Lezard: Hmph. En cualquier caso, esta alma esta altamente degradada. Sus recuerdos, su personalidad. Simplemente no hay garantía de en que se puedan convertir. De hecho, el alma esta muy incompleta, debemos actuar inmediatamente.

Mystina: Tu... No lo dices...

Arngrim: Es claro que ella necesita atención inmediata. Él tiene un punto.

Mystina: Bien, entiendo.

Mystina: Lezard. Si inetentas hacer algo estúpido ¡Vas a caer!

Lezard: Querida, querida. Nunca creí que invocaría la magia perdida de transferencia de alma en un lugar como este.
Mysty. ¿Lo entiendes, no? Esta invocación solo será posible separando el cuerpo del alma al mismo tiempo...

Mystina: Seguro. Lo tengo. Y no creo que sirvas para cualquier cosa aquí.

Lezard: Entonces, comencemos.

¡Cuerpo, mente, alma! Todos separados. Si sirve a este propósito, yo los desprecio, mi cuerpo se seca y se ennegrece, que así sea. Si sirven a este propósito debo invocar las magias prohibidas. A través de mi cuerpo te mancillaré, a través de mi alma te mancillaré. Imbuiré con esta contemplación. Lo juro como juran los dioses, y respiraré la vida en el vacío.

[El alma de Valkyrie se une con la de la niña Homoculo]

Arngrim: ¿Funciono?

Lezard: Ah, ella comienza. A ver.

Mystina: Así que esto... es la magia de transferencia de alma...

Arngrim: Entonces ¿Valkyrie va a estar bien?

Lezard: Esto no es más que un método de emergencia. No puedo predecir en que se convertirá su alma, esta fase es crítica. Ahora, debemos regresarla a su verdadero envase tan pronto como sea posible.

Arngrim: Definitivamente esa Valkyrie "Hrist"

Mystina: Así es. Debemos eliminarla. Vamos... ¿Dónde la encontraremos?

Lezard: ¿El castillo de Brahms, Rey de los vampiros...? Bien.

[En el castillo de Brahms]

Brahms: Vaya vaya. Esto se pone cada vez más extraño. La confrontación entre Hrist y yo estaba predestinada, pero ¿Qué hacen todos ustedes aquí?

Arngrim: Valkyrie fue cambiada por un falso destino por los dioses... Y este es el resultado.

Lezard: De ser posible, preferiría que lo llames, nuestro propio camino de vida a "destino". (???)

Mystina: Así es. No permitiremos que la existencia de Valkyrie sea negada.

Brahms: Ah, ya entiendo. El alma dentro de este envase no es de la verdadera Valkyrie.

Hrist: ¿No te lo había dicho? Las tres somos una. Cual de nosotras es la "verdadera" Valkyrie no es la cuestión.

Mystina: "¿Verdadera?" No te atrevas a hablar de quien es la "verdadera" Sellaste el alma de Valkyrie, eso es todo lo que importa.

Hrist: ¿La... estrañas? Nuestros puntos de vista no son muy diferentes... Si Lenneth solo se dedicara a velar por ustedes humanos, su existencia sería aniquilada por Lord Odin. Eso es todo lo que necesitan saber...

Mystina: ...no lo permitiremos.

Lezard: Tomaremos su cuerpo, si no te importa.

[Ahora, Brahms se coloca del lado de los héroes]

Arngrim: ¡!

Brahms: No hay duda que nuestra batalla demanda conclusión. ¿Aún tienes un poco de respeto por retarme en estado incompleto?

Hrist: Esto... no tiene sentido. De que parte estas, tu que te escondes tras Silmeria, ¡Cobarde!

Brahms: Arngrim. El destino... es algo curioso.

Arngrim: ¿Qué?

Brahms: Que tu y yo debemos unir fuerzas para pelear contra Hrist.
¡Vamos! Regresémosla a su sueño por un largo tiempo. Ella no es bienvenida por nosotros... Les dejaré usar mi fuerza.

----- o -----

JEFE:

Hrist Valkyrie HP: 12000 Débil. Ninguna Exp: Nada
Trofeos de Guerra: Nada

No tienes por que preocuparte por ella, la batalla es bastante fácil, y más considerando la ayuda extra que tienes.

----- o -----

[Al derrotar a Hrist, Mystina concentra su alma en un cristal]

Arngrim: Bueno... entonces, gracias.

Brahms: Arngrim ¿No hay nada que desees pedirme?

Arngrim: ...No me interesa. No tengo nada que tratar con alguien con quien no tengo nada que ver

Brahms: Heh... Ya veo. Tienes razón. Tienes otras cosas que te conciernen en este momento.

Arngrim: Supongo que podemos decir eso.

Brahms: Muy bien. Al parecer no nos volveremos a ver, como lo hicimos en el pasado.

[Brahms desaparece]

Mystina: ¡Que fenómeno!

Lezard: Bien, debemos apresurarnos.

Mystina: Correcto

Lezard: No debemos dejar que se descongele. Podría descomponerse. Ha ha

Mystina: Estas enfermo Lezard. ¡Lady Valkyrie no es un pescado!

[De regreso al laboratorio de Mystina]

Lezard: Bien, el método es el que acabo de describir.

Mystina: Comprendo.

[Conjurando este hechizo, el cristal y la niña homoculo donde yace el alma de Valkyrie se unen]

Arngrim: Valkyrie.

Mystina: ¿Funciono?

Lezard. Si, no hay duda.

Mystina: Todo esta bien.
¿...Valkyrie?

Lezard: ...¿? Algo parece, cambiado.

[Comienzan una serie de recuerdos]

(La muerte de un ser amado. Para los que se quedan, las heridas se vuelven más y más profundas. Y permanecen cada vez más y más débiles, una agonía incomparable, sus corazones llenos de opresión. ¿Quiénes son los que se quedan? Y, ¿Quiénes son los que parten)

Lucian: No quiero dejarte sola otra vez...
Hace mucho tiempo... ella murió y me dejó solo.

¿Esta vez serás uno de los que mueran? ¿En verdad es aceptable?

Lucian: No, despierta. No quiero esto. ¿Quieres olvidarme? ¿Quieres olvidarme a mi también Platina?

(...Lucian... ¿Cómo es que eliges a un sirviente de distinta forma de la que eliges una flor? ¿Eres solo una diosa de la muerte? ¿Elegí almas, pensando como si eligiera flores? ¿Quién es Valkyrie? Soy una simple... Diosa de la muerte. ¿No puedes creer posible que el amor exista entre humanos y dioses? En verdad no tienes idea de lo que eres, ¿o si?)

Lucian: Siempre solíamos jugar aquí... dos de nosotros,
Mi mejor amiga. Esa era su casa.
Lo sabía. Eres exactamente igual a ella.
Fue mi culpa... si no la hubiese traído conmigo...

En verdad no quería darte este pendiente. Pero creo que si lo aceptaras, quizás...

Platina: Todo esto es una ilusión. Pero hay cierta verdad en las ilusiones. Y cuando las ilusiones se desvanecen, la verdad sigue resonando contigo.
Cuando regreses a la realidad ¿Qué crees que deberías hacer?
Intenta recordar como eras. Recuerda lo que solías sentir.
Recuerda lo que solías querer.

Esto fue... esto fue... ;Imperdonable!

Valkyrie: ¡NOOOOOO!
¡Los odio!
¿Qué... que es lo que eh hecho?
Ah...aaaah.

[Valkyrie desaparece]

Arngrim: ¡Valkyrie!

[Después, en Weeping Lily Meadow]

Arngrim: ¡Calmate!

Valkyrie: No, Lucian me dio ese pendiente.

Ese pendiente es todo... es todo.. es todo lo que me queda de Lucian.

... Lucian ...

¿Por qué Lucian? ¿Por qué tuviste que morir así? ¿Qué puedo hacer? No puedo enmendarlo... ¡No puedo regresarlo a la vida!

¡Los odio!

¡LOS ODIO!

[Mientras tanto, en el palacio de hielo de Jotunheim]

Surt: Debes tener razones para venir a este clima helado.

Loki: Mi Rey. Eh escuchado que usted es el único con respeto por la justicia. Si cree que puedes ganar esta guerra en numeros totales, entonces su derrota es inevitable.

Vanir: ¿Qué dices?

Loki: Gugnir, el arco Sylvan... y la Esfera del Dragón. Tres de los cuatro tesoros estan en las manos de Odin. Si sigue creyendo que puede salir victorioso contra tales cosas, entonces no es un verdadero rey, sino un tonto. Creo que la nueva era no regirá solo con poder, sino con justicia. Aún sí, para alcanzar la justicia, se requiere poder.

Surt: E.. eso es...

Loki: Correcto. La Esfera del Dragón. Pero, para mi propia protección. No le quitaré las manos tan fácilmente. Primero debo tener cierta seguridad. Si me permite.

Surt: ¿Qué es lo que quieres?

Loki: Muy bien, entonces...

Debo confesar que este negocio, me pone algo nervioso. Por favor, permitame presentarle a dos compatriotas.

Surt: El lobo Fenrir. Y ese dragón... podría ser...

Loki: Sin duda. El Dragón Bloodbane. Que las leyendas cuentan se tragó el cuarto y último tesoro. la Demon's Sword Levantine. ¿Cómo puede rehusarse? Le ofrezco dos tesoros y dos bestias sin igual.

Surt: Eres muy generoso.

Sin embargo, no hemos caído tan bajo como para levantarnos al lado de sucias bestias y demonios.

Loki: ¿Esta diciendo que no necesita mi ayuda?

Surt: Eso precisamente estoy diciendo

Loki: Muy bien, entonces. ¿Pero de verdad estas preparado para hacer tan rápidas elecciones?

(???)

Surt, los llevaré a ambos, a ti y a Odin, al plano de la no existencia.

- RAGNAROK -

[Odin] Mitad mortal, mitad divino. La sangre de los mortales corre por sus venas. Señor de los dioses y bendecido con la habilidad de la sangre mortal para crecer.

[Loki] Nacido de la unión entre un Aesir y un Vanir y nunca aceptado por ninguno de los dos. Una extraordinaria alma inestable que detesta a todas las criaturas.

[Valkyrie] Ella camina por el filo de la navaja, entre sus recuerdos mortales y divinos. Compuesta por tres siques, sus verdaderos poderes aún permaneces ocultos.

[Ahora se muestra Valhala completamente destruido, y puedes ver a Loki confrontando a Odin]

Odin: Te atreves a mostrarte frente a mi.

Loki: Solo por una vez quería observar la lanza Gugnir, ser testigo de su verdadero poder. El negro devora todos los colores. Se dice que la gran ola negra succionará todo el poder cuando la lanza se vuelva aún más poderosa - Ha Ha.

La verdad, es que es mucho más que tu.

Desde que fuiste el poseedor de los cuatro Tesoros, debiste haber sabido que no importa cuantos tengas.

[Ahora aparece Freya]

Freya: Loki, has ido demasiado lejos. ¿En verdad crees que podrás ser perdonado?

Loki: Al parecer no.

Odin: ¡Basta!

Aléjate. Loki tiene la Esfera.

[Loki usa la Esfera y después ves a Frei con Valkyrie]

Valkyrie: Valhala esta...

Frei: Loki robó la esfera.

Valkyrie: ¿La Esfera?

Frei: Si, la Esfera del Dragón que Lord Odin tomo de Midgard para preparar la llegada de Ragnarok, él nos traicionó.

Valkyrie: ...

Frei: Debes ir al lado de Odin. La guerra no va nada bien, Freya ya está ahí.

Los cuatro mundos localizados en los extremos del árbol del mundo Yggdrasil. El mundo de los humanos, Midgard; el mundo de los dioses, Asgard; el mundo de los elfos, Alfheim y la tierra de Niflheim. Cada reino tenía un tesoro el cual estaba en su sitio. La Esfera del Dragón servía para la estabilidad del reino de los humanos, Midgard.

Frei: Creo que Odin planea matar dos pájaros con una piedra. La Esfera tiene un gran poder y sin ella Midgard caerá en el caos y eso hará mucho más fácil tu trabajo Lenneth.

Valkyrie: ¡Basta!

Frei: ???
¿Por qué dices eso Lenneth?

Valkyrie: Nada. Olvidalo.

[Ahora vez a Valkyrie junto con Freya quien sostiene a Odin]

Freya: Lord Odin, resista.

Valkyrie: ¿Dónde esta Loki?

Freya: ¿Vas a ir tras él?

Valkyrie: Si

Freya: ¡No! Primero debemos reunir al resto de los dioses ¿No crees?

Valkyrie: Ya no obedezco más tus ordenes. La verdadera razón de toda esta batalla fue porque Odin robó la Esfera en primer lugar. En otras palabras, la gente está sufriendo. Qué acaso no pueden reconocer sus errores.

Freya: Abre tus ojos Lenneth, sé lo que planeas hacer. Las personas mueren, pero solo es por breves momentos, sellé tus recuerdos pensando que era lo mejor para ti. Los humanos nacen, y entonces, después de morir ellos renacen, el circulo de la vida gira eternamente, ese es el curso de la naturaleza, no debes permitir que tus emociones humanas te consuman o lo perderás todo.

Valkyrie: ¿Qué es ese "Todo" del que hablas?

Freya: ¿Eh?

Valkyrie: Que arrogante eres. Emociones humanas dices. Siento pena por todos ellos. Deseo salvarlos a todos. La muerte, es en verdad dolorosa.

Freya: ¡NO!

Valkyrie: ¿Por qué no muestras tus emociones humanas tal como son?
¿Dónde de esta Loki?

----- o -----

=====
- ASGARD HILL -
=====

Prácticamente es un solo camino hacia arriba así que no hay pierde. Te encontrarás con algunos enemigos, soldados Vanir y otros monstruos. Pelea

todas estas batallas ya que recibirás valiosos puntos de experiencia que serán de mucha ayuda para las tres últimas batallas que te esperan en el juego normal. Al llegar al campo de memoria ¡¡SALVA El JUEGO!!!

JEFE:

Bloodbane HP: 222000 Débil: Nada Exp: 140000

Ataques: Fire Lance, Prismatic Missile, Sacred Javaline, Breath, Torment Disruption, Death Sanction, Heal, Gravity Blessing

Trofeo de Guerra: Angel Curio

Bloodbane es el jefe más malo, terrible, perverso, (¡\$#&%=?) y condenadamente más difícil de matar de todo el juego normal. Sus ataques pueden hacer grandes cantidades de daño a todo tu equipo y puede eliminarlos a todos con dos o tres movimientos, además cuanta con una de las defensas más difíciles de penetrar, pero eso no es lo peor, si no eres capaz de eliminarlo antes de 10 turnos, Bloodbane invocará Heal en sí mismo y se restablecerá 200000 puntos de salud. ¿Cómo derrotar a semejante engendro? La skill Guts a nivel ocho en todo tu equipo que debe tener un promedio de nivel de más de 37 si no quieres sufrir mucho, también auto item, con valor de 100 en Elixirs y Union Plume, la magia Mystic Cross y Sap Guard.

Cuando Bloodbane ha recibido bastante daño ya no invocará Heal, pero usará más frecuentemente Gravity Bleesed, si logras derrotarlo, obtendrás como recompensa la espada Demon Sword "Levantine", que recomiendo por el momento la equipes en Arngrim.

Sigue tu camino, más enemigos y más batallas hasta el siguiente campo de memoria ¡SALVA!

JEFE:

Fenrir HP 250000 Débil: Fire Exp: 175000

Ataques: Howling Hazard, Frost Bait

Trofeo de Guerra: Ambrosia

Fenris es bastante fuerte y tiene más vida que Bloodbane, pero no tiene comparación con el dragón. Prepárate de la misma forma que cuando enfrentaste a Bloodbane, y aunque el lobo sea débil contra fuego, te recomiendo que sigas usando la magia Mystic Cross. Tambien es recomendable que equipes a tus personajes con accesorios que eviten el satatus Freeze, pero si has conservado el tesoro de Odin, Eternal Lamp, esto no será necesario. Cuando hayas dañado bastante a Fenrir se mantendrá usando su Frost Bait en cada turno, no te desesperes y usa Noble Elixir para restaurar la vida de todo tu equipo. Si has conservado el tesoro de Odin Infernas, podrás derrotar a Fenrir con un solo golpe. Sigue tu camino, ya falta poco para el final, salva en el siguiente Campo de Memoria, asegúrate de tener bastantes Union Plume y Elixirs, así como tu vida al máximo, cambia la espada Demon Sword "Levantine" a Valkyrie ya que ella podrá hacer más daño en la última batalla y que tu mago lleve el hechizo Sap Guard. Might Reinforce también ayuda y el clásico Mystic Cross.

----- o -----

Valkyrie: Loki.

Loki: Así que al fin te muestras. Pero es muy tarde. Odin ha caído y nadie puede detenerme ahora.

Especialmente no una patética sirviente de Odin como tu HA HA HA HA

Valkyrie: ¡Maldito seas!

Loki: Ha ¿Por qué me odias tanto? ¿Solo por que maté a ese humano?

Oh bien. Ahora tendrás oportunidad de enfrentarme. Al parecer, solo así tendrás paz.

----- o -----

Aquí tendrás una breve escaramuza con Loki, pero serás incapaz de

restarle apenas unos pocos puntos de vida, soporta por dos o tres turnos sus ataques y asegurate que nadie muera.

----- o -----

[Después de una breve pelea]

Loki: Así que incluso con la espada Levantine ¿Es todo lo que puedes hacer?

Valkyrie: ¿Qué dices?

Loki: No puedes usar todo tu poder porque tus amigos están aquí. Odin murió protegiendo a Freya, Lenneth ¿Qué hay de ti? Si usas el verdadero poder del Tesoro Divino, la sangre de los héroes caerá sobre tus propias manos.

Yo solo vivo por mi. Incluso teniendo el Tesoro Sagrado, tu misericordia probará ser tu perdición.

Valkyrie: No, no fallaré.

Loki: Tu ya has fallado.

Valkyrie: Nunca.

[Valkyrie usa el poder del tesoro pero este lo destruye todo]

Loki: Ha ha ha. ¡Que poder! ¡Maravilloso! Si, Lenneth si. Así es. Usa todo el poder para ti. Intenta proteger a otros y solo garantizarás tu propia muerte.

Valkyrie: (Llanto)

Loki: No llores hermosa. Tu y yo somos el uno para el otro.

Valkyrie: Los escucho

Loki: ¿Qué?

Valkyrie: Las voces de todas las almas vivas de Midgard.

Loki: ...

Valkyrie: Y puedo sentirlos. Siento todo su dolor.

Loki: ¿Qué? ¿Qué es este poder?

[Comienzan los recuerdos]

Lezard: Odin solía ser un dios de bajo nivel.

En pocas palabras, los dioses no crecen sino que son estáticos. Sin embargo...

Mystina. Odin es diferente, porque es mitad Elfo.

Lezard. Es por que la sangre de Odin está dividida y mezclada con la de los mortales, que él tiene la habilidad de crecer, justo como lo hacemos los humanos.

¿Sabes como fue creado mi Homoculo?

Correcto, mi Homoculo es esencialmente mitad Elfo. Si pudiera cambiar mi alma al cuerpo de un Homoculo... No podría convertirme

en Dios.

Valkyrie: Este poder... Es el poder de todos ustedes.

[El poder de Valkyrie reconstruye todo el universo]

(La fusión de Valkyrie con la niña homoculo tenía dos efectos)

Loki: ¿El poder de la creación? No puede ser.

(Solo eres una seleccionadora de almas, tu poder no puede ser tan vasto)

Valkyrie: Si, ahora tengo el poder total.

(Buena suerte Platina)

Valkyrie: Si

(Mientras mi conciencia era infinita, liberada a los propios recuerdos de una niña)

Loki: ¿Qué es este poder de la creación? ¡Tendré que aplastarte y este mundo llegará a su fin!

Valkyrie: Imposible. Ahora tengo el poder para defenderlo todo.

(Su otro efecto le dio el poder para proteger toda la existencia)

----- o -----

Ahora prepárate para librar la batalla final por el universo.

iiiiiiiiiiiiiiii;JEFE FINAL!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Loki HP 400000 Débil: Nada Exp: Nada

Ataques: Frigid Damsel, Shadow Servant, Mystic Cross, Extension Force, Indiscriminate, Carnage Anthem, Dragon Orb.

Trofeo de Guerra: El mejor final

Esta es la verdadera pelea final contra Loki, sin embargo, ahora tienes el poder de la creación de tu parte, la batalla comenzará otra vez, y esta será la definitiva. Antes de comenzar a atacar, haz que tu mago invoque Sap Guard sobre Loki, de esta forma evitarás que Valkyrie sea la única integrante de tu equipo que pueda hacerle un daño considerable. Si puedes, también invoca Might Reinforce.

A estas alturas del juego, lo único que puedo recomendarte es que combines tus ataques de manera que puedas obtener el máximo de gemas rojas para liberar los ataques especiales de todo tu equipo, en especial el de Valkyrie. El problema es que Loki tiene una defensa bastante alta, solo Valkyrie y tu mago podrán restarle cantidades significantes de vida. Su magia Carnage Anthem es bastante poderosa pero es el movimiento Dragon Orb el que puede acabar con todo tu equipo. Recuerda usar Guts y auto-item (100% en union plume y elixir) en todos tus personajes. Una vez que derrotes a Loki, podrás ver un corto pero emotivo video final.

=====
- LOS FINALES -
=====

-----Final "C"-----

(Cuando tu evaluación llega a cero por primera vez)

Freya: ¿Qué significa esto?

Lenneth si intentas desafiar los deseos de Odin. ¿Estas preparada para su ira?

No lo repetiré

Tu trabajo es encontrar almas útiles para que peleen como guerreros de Valhala.

No perder el tiempo que te queda.

(Cuando tu evaluación llega a cero por segunda vez)

Valkyrie: Lady Freya.

Freya: Creo que lo entenderás ahora.

Valkyrie: ...

Freya: Es desafortunado, Lenneth

Que haya salido algo mal en tu interior. Pero no tengo tiempo para repararte como una máquina defectuosa.

Lo menos que puedo hacer es ponerte en el sueño divino por mi propia mano.

(Freya derrota a Valkirie y a los héroes en batalla. Después, en Valhala)

Freya: El ego primario Lenneth ha sido sellado. El ego secundario Hrist, ha sido puesto en el cuerpo celestial de Valkyrie, lista para despertar.

Odin: Ya veo. Supongo que no tenemos opción.

Freya: Me preocupa su historia pasada con Brahms.

Odin: ¿Te refieres a Silmeria eh?

Podría causar problemas, pero ahora no tenemos tiempo para preocuparnos por eso.

Freya: Bien. Comenzaré la ceremonia de despertar.

-----Final "B"-----

(Tras derrotar a Surt)

Freya: Gracias a tus esfuerzos hemos derrotado a los Vanir. Los Einherjar que entrenaste pelearon valientemente.

Buen trabajo Lenneth

Ahora Odin gobernará por siempre en su palacio de oro de Asgard.

Tu trabajo en Midgard esta completo.

Debes estar cansada. Regresa al Valhala para dormir el sueño eterno.

Tus alas necesitan descansar y tus heridas curarse.

Bien hecho.

Y Lenneth, Buenas noches

Necesitaremos tu fuerza otra vez... Hasta entonces.

-----Final "A"-----

(Tras derrotar a Loki)

Valkyrie: Loki.

Nunca entendí lo que había dentro de tu corazón.
Espero... algún día poder entenderlo.

Lucian: Creo que ya lo has hecho

Valkyrie: Huh.

Mmmmh

¡Lucian!

¿Nos vamos...?

"Creo que juntos
Seremos capaces de encontrar la felicidad"
FIN

=====

- EPILOGO -

=====

Después de derrotar a Loki y una vez que hayan pasado los créditos del juego, espera unos minutos y podrás escuchar un epílogo, pon atención, posiblemente esta no será la última vez que sepamos de Valkyrie...

Brahms: Entonces. La rueda del tiempo se ha movido.
Odin ha caído y Valkyrie se ha convertido en la Señora de la Creación.
La tierra prometida ha nacido.
El mundo renacerá otra vez, y todos los frutos de la Creación ya están listos para ser cosechados.
Y entonces, las fuerzas del caos que lo rigen todo comenzarán a moverse de nuevo.
Mm Meh he he he he
Tengo la mitad de la Señora de la Creación en la palma de mi mano.
Pero la señora del Niflheim, Hel, no permanecerá en silencio.
Y ese hombre de Midgard, me interesa.
Bien, vámonos al abismo oscuro...
¿Eh Silmeria?

Lezard: Si no hubiera sacrificado la Piedra Filosofal, hubiese sido consumido por las flamas finales de la Esfera.
Pagué un alto precio, pero la vida puede recompensármelo.
Pero hay algo de mucho interés.
La transformación de Valkyrie lo ha cambiado todo.
Ahora tengo la confianza para realizar mis más grandes ambiciones.
Si.
Mi alma es la única que no será controlada por Valkyrie.
Ha
Sin embargo, ella ha capturado mi alma de manera distinta.
Ha ha ha ha he he he he
¡El poder último será mío! ¡Lo juro!
¡Será mío por mi propia mano!

=====

25.- GUÍA DE FINALES

=====

Final B

Para obtener este final simplemente debes jugar como normalmente lo harías, es decir, termina todos los escenarios, recluta a los personajes

que encuentres, manda por lo menos a un personaje al Valhala cada capítulo y no dejes que tu Evaluación baje hasta cero. Si haces lo anterior, al final del capítulo ocho pasarás al palacio de hielo de Jutunheim y tendrás como jefe final a Surt. Con este final te quedarás con bastantes dudas, pero recuerda que aún faltan dos finales más y en ellos se develará el resto de la historia.

Final C

Para obtener este final, simplemente descansa durante los 28 periodos de cada capítulo, no reclutes personajes ni entres a ningún escenario ni mandes a nadie al Valhala, de esta forma tu Evaluación descenderá rápidamente. Cuando llegue a cero, entra a cualquier escenario y sal inmediatamente al mapa mundial, te estará esperando Freya quien te dará una severa reprimenda, después de esto tu evaluación quedará en "1" (uno) simplemente descansa hasta el siguiente capítulo para que tu evaluación baje otra vez a cero, vuelve a entrar a otro escenario y sal inmediatamente, otra vez estará Freya esperándote y... bueno, tienes que verlo tu mismo.

Final A

Para obtener este final debes cumplir con una serie de requisitos que enumero a continuación:

- Visita la tumba de Platina en Weeping Lily Meadow
- Termina el escenario de Tower of Lezard Valeth EN EL CAPÍTULO CUATRO, no solo debes entrar a este escenario, sino que debes derrotar a Lezard.
- Al principio del capítulo cinco, ANTES DE HACER CUALQUIER COSA, ve a Gerebellum, después de ver un corto donde aparece Lucian ya puedes reclutar a Mystina, Lucian y a cualquier otro personaje que se muestre.
- Debes reclutar a Mystina en el capítulo cinco.
- Debes reclutar a Lucian en el capítulo cinco y MANDARLO AL VALHALLA ANTES DE TERMINAR DICHO CAPÍTULO.
- Debes ver a Brahms en Brahms's Castle antes de terminar el capítulo seis, solo encuéntrate con él, y no lo enfrentes. Esto es opcional, pero si quieres pelear contra él, te advierto que es bastante difícil derrotarlo.
- Debes asegurarte que tu Seal Value sea menor de 37 al terminar el capítulo seis.

Si has hecho lo anterior correctamente, después de la Sacred Phase del capítulo 6 - 7 habrá una escena en Asgard que involucra a Lucian y Loki, después de ver esta escena ya tienes acceso al final A. En el capítulo ocho la Spiritual Concentration te indicará que vayas a Weeping Lily Meadow, una vez que entres ahí, comenzarán los eventos que conducirán al verdadero final de Valkyrie Profile. Es importante que no entres a Weeping Lily Meadow, sino hasta que hayas hecho todo lo que debas en el capítulo VIII, ya que una vez que entres ya no podrás regresar.

NOTA IMPORTANTE

El Seal Value es el número que aparece en la parte inferior de la primera pantalla de status de Valkyrie, para mantenerlo bajo procura quedarte con tesoros de Odin y no mandar a más de un personaje al Valhala, incluso a veces es necesario no mandar a ningún personaje. También es importante mencionar que acciones como quitarte el Nibelung Ring durante la Sacred Phase, reclutar a Mystina y a Lucian, encontrarte con Brahms y visitar la tumba de Platina harán descender tu Seal Value bastante si haces todo esto en el capítulo cinco.

La forma en como todas estas acciones determinan el Seal Value es de la

siguiente manera:

Encuentrate con Lucian en Garebellum en el Capitulo V	-15
Encuentrate con Brahms o derrótaló	-15
Visita la tumba de Platina en Weeping Lily Meadow	-15
Recluta a Mystina	-10
Recluta a Lucian	-20
Recluta a otro personaje que se muestre	-2
Quítate el Nibelung Ring	-2
Enviar a Lucian al Valhalla en el Capitulo V	+12

Ten mucho cuidado en solo enviar a Lucian al Valhalla al final del capitulo V ya que si envias a alguien más tu Seal Value puede subir de manera que no podrás bajarlo en el capitulo VI, a veces es necesario no enviar a nadie al final del capitulo VI para asegurar un Seal Value lo suficientemente bajo, así que como recomendación, procura dejar un archivo al principio del capitulo V antes de hacer todo lo anterior por si es necesario regresar y ya no tengas que comenzar desde el principio.

=====
26.- SERAPHIC GATE
=====

Creías que al derrotar a Loki y evitar el Ragnarok sería todo, pues estás equivocado. Pon de vuelta el disco uno en tu Play Station, y en el menú principal habrá aparecido una nueva opción llamada "Seraphic Gate", pero solo si salvaste tu juego en el campo de memoria que está antes de enfrentar a Loki, ó antes de enfrentar a Surt si jugaste para el final B. ¿Qué es Seraphic Gate? ...Pues es un escenario especial donde encontrarás a toda una nueva variedad de monstruos por combatir, con nuevas armas, nuevos jefes, y un nuevo e impresionante jefe final que hace que Loki parezca un cachorrito, pero lo mejor, si seguiste esta guía y has logrado conseguir las ocho Flame Jewel en el juego normal, podrás reclutar a tres nuevos personajes es este escenario especial.

Lo primero que debes notar es que todos los personajes que reclutaste en el juego están disponibles, con sus mismos niveles de experiencia y equipo con que los mandaste al Valhala, también conservas todos los objetos y armas con que acabaste el juego y ya no es necesario estar en un campo de memoria para crear objetos con los MP. Pero te advierto, este es un escenario bastante difícil, no tiene nada que ver con la historia del juego, pero tienes la oportunidad de saber que tan bien has entrenado a tus Einherjars. Otra cosa importante, el Campo de Memoria donde apareces es el único que hay en todo este escenario, así que tómallo en cuanta antes de avanzar mucho, si salvas aquí, procura usar un archivo nuevo ya que si sobrescribes tu juego ya no podrás volver a cargar tu archivo del juego principal.

Bueno, estas advertido, en las siguientes líneas solo te daré algunas direcciones para que no te pierdas mucho, además de la información de los jefes y uno que otro consejo, pero si vas a jugar este escenario será bajo tu propio riesgo ¿De acuerdo?

Desde el campo de memoria ve derecha, derecha, (dos cofres) baja e izquierda, baja y derecha tres pantalla, baja e izquierda, izquierda, ve arriba a la izquierda y encontrarás la primera puerta que podrás abrir con una Flame Jewel, ve por ahí y encuentra Razor Shaft y Eternal Grab. Regresa, derecha, derecha y ve por la salida de arriba a la derecha a un teleport.

En esta sección de derecha, derecha, teleport, izquierda y abajo a la izquierda otra puerta para abrir con Flame Jewel, ve por ahí y enfrentarás a:

JEFE:

Lezard Valeth HP 100000 Débil: Ninguna Exp:140000

Ataques: Fire Lance, Lightning Bolt, Reflect Sorcery, Dragon Bolt, Celestial Star.

Trofeo de Guerra: Glace Reviver

Con él estarán:

Hel Gaze: HP: 20000 Débil. Ninguna Exp: 21700

Ataques: Prismatic Missile, Frigid Damsel

Trofeo de Guerra: Reflect Sorcery

Brutal Gaze HP: 54900 Débil. Ninguna Exp. 21700

Ataques: Poison Blow, Frigid Damsel

Trofeo de Guerra: Lapis Lazuli

Aquí es donde verás el verdadero poder de Lezard, sin embargo eso no quiere decir que no le puedas infringir grandes cantidades de daño, incluso, si tienes suficiente nivel podrás eliminarlo combinando los cuatro ataques especiales de tu equipo, el problema es que no podrás eliminar así de fácil a los enemigos que lo acompañan, por lo que si Lezard muere será revivido inmediatamente. La estrategia aquí es hacer bastante daño a los tres enemigos con tus ataques dejándolos solo con una pequeña ración de vida y luego atacar con la Great Magic Celestial Star para acabar con todos de una vez, desgraciadamente, es más fácil decirlo que hacerlo.

Regresa izquierda, teleport, derecha, derecha, ve arriba a la izquierda, arriba, derecha, derecha, arriba, izquierda tres pantallas. Aquí, arriba a la derecha otra puerta con Flame Jewel hacia dos cofres con Soul Sword "Kusanagi" y Wang "Mystic Sage". Regresa izquierda, izquierda, salta por las plataformas, sube por las cuerdas y llega hasta el teleport.

Sal a la izquierda, baja, derecha, derecha, y arriba a la derecha puerta cerrada con Flame Jewel, sigue por ahí para encontrar Holy Wand of Theos y Eternal Divide. Regresa derecha, arriba y cuatro pantallas a la izquierda, abajo y a la derecha. Aquí, déjate caer pegado a la orilla de la izquierda y caerás en un saliente con una puerta cerrada con Flame Jewel, sigue por ahí para enfrentar a:

JEFE:

Brahms HP: 172000 Débil. Ninguna Exp. 210000

Ataques: Bloody Curse

Trofeo de Guerra: Razor Shaft

Brahms no puede agredir a todo tu equipo con sus devastadores ataques, así que solo dañará bastante a un personaje por cada turno, a menos que use su Bloody Curse.

Regresa izquierda, abajo, derecha, derecha, déjate caer y derecha, golpea la baldosa azul del suelo para encontrar otra puerta cerrada con Flame Jewel, ve por ahí y enfrenta a:

JEFE:

Freya HP 300000 Débil: Nada Exp: Nada

Ataques: Ether Strike

Trofeo de Guerra: ???

Si peleaste contra ella en el final C sabes que es una autentica montaña de poder, y en este encuentro no será la excepción, sin embargo, tienes una ventaja, como Brahms, Freya no es capaz de ejecutar un ataque que dañe a todo tu equipo, pero claro que eso no evitará que pueda eliminar a uno de tus personajes en cada turno, además tiene un defensa muy alta y solo las Great Magic podrán restarle bastante vida.

Regresa izquierda, sube e izquierda, teleport, izquierda, baja, rompe la baldosa azul, ve izquierda, izquierda, teleport, izquierda, déjate caer pegado a la orilla derecha por dos pantallas, derecha, abajo, derecha y arriba a la derecha otra puerta cerrada con Flame Jewel con Demon Sword "Nefarious" y Bloody-Duster. Regresa hasta donde estaba el dragón y ve abajo derecha, abajo izquierda, izquierda, rompe la baldosa azul y déjate caer de forma que aterrices sobre el signo redondo justo frente a la puerta de la derecha para abrirla, solo podrás abrirla si caes desde este nivel. Ve derecha, teleport, izquierda, izquierda, sube izquierda, izquierda y enfrenta a:

JEFE:

vida, dificultad y debilidades, entre otras, varían dependiendo del escenario donde aparezcan. Si sabes de más trofeos de guerra que puedas obtener de los enemigos que tienen una interrogación, te agradecería me mandases la información.

Abyss HP: 205,000 Débil.: nada TG: ?,?

Accused One HP: 380,000 Débil.: nada TG: Lapis Lazuli, ?

Akhetamen HP: 130000 Débil.: Holy TG: Ring of Healing,?

Ancient Golem HP: 120,000 Débil.: nada TG: Mage Slayer, Raven Slayer

Anemone HP: 42,600 Débil.: nada TG: Daemon Slayer,?

Argent Knight HP: 18000 Débil.: Nada TG: Cranequin-Crossbow, Mithril Plate

Banshee HP: 400 Débil.: Nada TG: Frigid Damsel, Fire Storm

Barbarossa HP: 62700 Débil.: Nada TG: NADA

Basilisk HP: 22000 Débil.: Nada TG: Basilisk Scale, Mandrake

Beetle Giant HP: 5000 Débil.: Ice TG: Nightshade, Aconite

Blood Sucker HP: 4000 Débil.: nada TG: Raptor's Claw, Ghoul Powder

Bloodbane HP: 222000 Débil.: Nada TG: Angel Curio, ?

Brackish Muck HP: 7000 Débil.: Nada TG: Burgundy Flask, Base Metal

Brahms HP: 172,000 Débil.: nada TG: Razor Shaft (En Seraphic Gate)

Brahms HP: 52000 Débil.: Nada TG: NADA (En Brahms'Castle)

Bream Giant HP: 18400 Débil.: Poison, Holy TG: Mystic Cross, Normalize

Brutal Gaze HP: 54,900 Débil.: nada TG: Lapis Lazuli, ?

Carnage Beast HP: 652,000 Débil.: Fire TG: Demon Sword "Nefarious", ?

Charon HP: 52000 Débil.: Nada TG: Spell Reinforce, ?

Chimera HP: 20000 Débil.: Nada TG: Bracelet of Zoe, ?

Cockatrice HP: 50000 Débil.: Fire TG: Feather, ?

Corrosive Vine HP: 7000 Débil.: Fire TG: Savory, Vegetable Seed

Corsair Beetle HP: 3600 Débil.: Fire TG: Burgundy Flask, Beast's Fangs

Crab Giant HP: 1000 Débil.: Fire TG: Fresh Meat, Broken Bow

Crustacean Monster HP: 14300 Débil.: Fire TG: Wassail-Rapier, Fine Halberd

Crying Soul HP: 3650 Débil.: Nada TG: Lightning Bolt, Fire Storm

Current Fish HP: 1300 Débil.: Fire TG: Fresh Meat, Beast's Fangs

Daemonic Baron HP: 42000 Débil.: Nada TG: Quartz Gem,?

Dallas HP: 18000 Débil.: Nada TG: Noble Banish

Dark Lord HP: 415000 Débil.: Holy TG: Magic Blade "Cromrea",?

Dark Pudding HP: 9200 Débil.: Nada TG: Broken Blade, Broken Bow

Dark Sorceress HP: 18700 Débil.: Poison TG: Heal, Invoke Feather

Dark Valkyrie HP: 440,000 Débil.: nada TG: Glance Reviver, ?

Demon "Vallan" HP: 70000 Débil.: Nada TG: Mithril Ore, ?

Demon "Wiead" HP: 55700 Débil.: Nada TG: Nightshade, Ghoul Powder

Demon "Zorkreyl" HP: 299,900 Débil.: nada TG: Lapis Lazuli, ?

Demon Servant HP: 2000 Débil.: Nada TG: Chainmail, Falchion

Disaster Eye HP: 500,000 Débil.: nada TG: ?,?

Dragon Servant HP: 500 Débil.: Ice TG: Chainmail, Broad Sword

Dragon Tyrant HP: 950,000 Débil.: nada TG: Lapis Lazuli, ?

Dragon Zombie 1 HP: 13,400 Débil.: Fire, Lightning, Holy TG: Broken Armor, Neckless Doll

Dragon Zombie 2 HP: 15000 Débil.: Holy TG: Mithril Ore, Aconite

Dragon Zombie 3 HP: 24000 Débil.: Lightning TG: Broken Armor, Broken Spear

Dragonewt HP: 20000 Débil.: Nada TG: Broken Armor, Broken Spear

Dragon-Tooth Warrior HP: 15000 Débil.: Holy TG: Breastplate, Rapid Bow

Drow Shaman HP: 1000 Débil.: nada TG: Sap Power, ?

Dullahan HP: 35000 Débil.: Nada TG: Broken Blade, Broken Armor

Dullahan Lord HP: 40000 Débil.: Nada TG: Broken Spear, Broken Bow

Elder Vampire HP: 4800 Débil.: Nada TG: Aqua Vitae,?

Eternal Chimera HP: 40000 Débil.: Nada TG: Prismatic Missile, Shied Critical

Evil Eye HP: 24900 Débil.: Nada TG: Invisibility Potion, Neckless Doll

Fatal Glimmer HP: 9200 Débil.: Dark TG: Poison Blow, Shadow Servant
 Fenrir HP: 250000 Débil.: Fire TG: Ambrosia, ?
 Figment HP: 3500 Débil.: Ice TG: Fire Lance, Sap Guard
 Fire Elemental 1 HP: 15200 Débil.: Ice TG: Sap Power, Lightning Bolt
 Fire Elemental 2 HP: 36000 Débil.: Ice TG: Bracelet of Zoe, ?
 Fire Elemental 3 HP: 52,000 Débil.: Ice TG: Spell Reinforce, Sap Guard
 Forager HP: 44000 Débil.: Nada TG: Mithril Plate, Cranequin-Crossbow
 Freya HP: 300,000 Débil.: nada TG: ?, ?
 Gabriel Celeste HP: 800,000 Débil.: nada TG: ?, ?
 Gandar HP: 35000 Débil.: Nada TG: Nada
 Gelatinous Ooze HP: 7500 Débil.: Nada TG: Iron Ore, Foxglove
 Genevieve HP: 188,000 Débil.: Nada TG: Ether Scepter, ?
 Ghast HP: 600 Débil.: nada TG: Long Sword, Leather Armor
 Giant Lord HP: 750,000 Débil.: nada TG: Wand "Mystic Sage", Holy Wand
 of Telos
 Giant Squid HP: 42600 Débil.: Poison, Holy TG: Fresh Meat, Savory
 Gill-Man HP: 15300 Débil.: Poison TG: Composite Bow, Silver Mail
 Gill-Man Leader HP: 30,000 Débil.: Lightning TG: ?, ?
 Grave Mist HP: 2500 Débil.: Nada TG: Sap Power, Sap Guard
 Greater Demon HP: 22,000 Débil.: Nada TG: Poison Blow, ?
 Grey Bones HP: 27000 Débil.: Nada TG: Lucerne Hammer, Damascus Sword
 Gyne HP: 18000 Débil.: Nada TG: Noble Elixir
 Hamster HP: 400,000 Débil.: nada TG: Dainslef, ?
 Harpy 1 HP: 22000 Débil.: Fire TG: Prismatic Missile, Poison Blow
 Harpy 2 HP: 23000 Débil.: Fire TG: Reflect Sorcery, Dark Savior
 Harpy 3 HP: 30000 Débil.: Nada TG: Base Metal, Nightshade
 Haunt 4 HP: 62000 Débil.: Holy TG: Heal, Sacred Javelin
 Hel Servant HP: 22000 Débil.: Nada TG: Dampen Magic, ?
 Hell Gaze HP: 20,000 Débil.: nada TG: Shield Critical, Reflect Sorcery
 Inferior HP: 4900 Débil.: Poison, Holy, Dark TG: Long Flail,
 Breastplate
 Inferior Eye HP: 40000 Débil.: Nada TG: Raw Meat, Sacred Javelin
 Insane Yeti HP: 5200 Débil.ess: Fire TG: Ebony Powder, ?
 Iron Golem HP: 20000 Débil.: Nada TG: Raptor's Claw, Burgundy Flask
 Iseria Queen HP: 2,300,000 Débil.: nada TG: ?, ?
 King Kraken HP: 64,000 Débil.: nada TG: Dragoon Faith, ?
 Knight Fiend HP: 2500 Débil.: nada TG: Falchion, Warhammer
 Kraken HP: 24000 Débil.: Fire TG: Dampen Magic, ?
 Larvae HP: 282,600 Débil.: nada TG: ?, ?
 Lesser Demon HP: 2400 Débil.: Nada TG: Lamellar, Bastard Sword
 Lesser Dragon HP: 9000 Débil.: Lightning, Holy, Poison TG: Holy
 Water, ?
 Lesser Vampire 1 HP: 22,600 Débil.: nada TG: Beast's Fangs,
 BurgundyFlask
 Lesser Vampire 2 HP: 2500 Débil.: nada TG: Broken Spear, Broken Blade
 Lesser Vampire 3 HP: 400 Débil.ess: nada TG: Sage, Vegetable Seed
 Lezard Valeth HP: 100,000 Débil.: nada TG: Glance Reviver, ? (En
 Seraphic Gate)
 Lezard Valeth HP: 10000 Débil.: nada TG: Nada (En Tower of Lezard
 Valeth)
 Lich HP: 546,000 Débil.: nada TG: Eternal Garb, ?
 Lifestealer HP: 25700 Débil.: Lightning TG: Aconite, Raptor's Claw
 Lizardman HP: 15000 Débil.: Holy TG: Wassail-Rapier, Silver Mail
 Loki HP: 400000 Débil.: Nada TG: Nada
 Loki Shade HP: 752,000 Débil.: nada TG: Ethereal Divide, ?
 Lycurgus HP: 188,000 Débil.: Poison TG: ?, ?
 Mage Lord HP: 12000 Débil.: Poison TG: Might Reinforce, Dampen Magic
 Mandragora HP: 32500 Débil.: Fire TG: Dampen Magic, Shield Critical
 Manticore HP: 13000 Débil.: nada TG: Broken Bow, Broken Blade
 Mantrap Plant HP: 1800 Débil.: Fire, Dark TG: Vegetable Seed, Beast's

Fangs

Mind Flayer HP: 54900 Débil.: Nada TG: Haste Ring, ?
Mire Creeper HP: 2200 Débil.: Nada TG: Bastard Sword, Lamellar
Misery Seeker HP: 47,700 Débil.: nada TG: ?,?
Mithril Golem HP: 100000 Débil.: Nada TG: Vegetable Seed, Foxglove
Monstrous Glowfly HP: 7000 Débil.: Dark TG: Normalize, Sap Guard
Monstrous Vermin HP: 10200 Débil.: Nada TG: Iron Ore, Feather
Monstrous Viper HP: 900 Débil.: Nada TG: Broken Blade, Aconite
Mummy HP: 45,600 Débil.: Fire TG: ?,?
Necro Centipede HP: 41,600 Débil.: Poison TG: ?,?
Necromancer HP: 1000 Débil.: nada TG: Icicle Edge, Stone Torch
Necrophidius HP: 3600 Débil.: Nada TG: Beast's Fangs, Bastard Sword
Necrophiliac HP: 6000 Débil.: Poison TG: Mystic Cross, Lightning Bolt
Noble Vampire: HP: 10,500 Débil.: Nada TG: Citrine, ?
Phantom Lord HP: 45000 Débil.: Holy TG: ?,?
Pongo HP: 1000 Débil.: nada TG: Normalize, Fire Lance
Pongo Robustus HP: 2300 Débil.: Dark TG: Long Bow, Short Spear
Ram Guardian HP: 25600 Débil.: Nada TG: Vegetable Seed, ?
Ramapithicus HP: 4000 Débil.: Nada TG: Mandrake, ?
Raver Lord HP: 16000 Débil.: Nada TG: Tome of Alchemy, ?
Red Lobster HP: 20000 Débil.: Poison, Holy TG: Fresh Meat, Ghoul Powder
Rib Forager HP: 6800 Débil.: Nada TG: Estoc, Footman's Axe
Ridiculer HP: 18700 Débil.: Nada TG: ?,?
Roper HP: 17200 Débil.: Poison, Holy TG: Broken Spear, Foxglove
Setkhefre HP: 500,000 Débil.: nada TG: Noble Elixir, ?
Silver Golem HP: 80000 Débil.: Ice, Lightning TG: Frigid Damsel,
Poison Blow
Sivapithecus HP: 42000 Débil.: Ice TG: ?,?
Spectator HP: 24600 Débil.: Ice TG: Neckless Doll, Savory
Stealer Robin HP: 9000 Débil.: Nada TG: Raptor's Claw, Feather
Succubus HP: 2000 Débil.: Nada TG: Dampen Magic, Heal
Surt HP: 300000 Débil.: Nada TG: Nada
Thaumaturgist HP: 2200 Débil.: Poison TG: Shadow Servant, Heal
Unburied Dead HP: 21,600 Débil.: nada TG: ?,?
Undead Carcass HP: 4600 Débil.: Nada TG: Raw Meat, Mandrake
Undead Slave HP: 19000 Débil.: Holy TG: Guard Reinforce, Icicle Edge
Unholy Terror HP: 62,000 Débil.: nada TG: Dimension Slip, ?
Unliving Vapor HP: 52,300 Débil.: Holy TG: ?,?
Vampire Lord HP: 5000 Débil.: Nada TG: Shadow Servant, Invoke Feather
Vanir 1 HP: 14000 Débil.: Poison TG: Guard Reinforce, Might Reinforce
Vanir 2 HP: 22,000 Débil.: nada TG: Reflect Sorcery, Dampen Magic
Vanir 3 HP: 22000 Débil.: Nada TG: Dampen Magic, Shield Critical
Vanir 4 HP: 22000 Débil.: Nada TG: Sap Power, Sap Guard
Venomous Spider 1 HP: 1500 Débil.: Ice TG: Long Sword, Chainmail
Venomous Spider 2 HP: 30000 Débil.: Holy TG: Chainmail, Long Sword
Venom HP: 100,000 Débil.: nada TG: ?,?
Vermin HP: 530 Débil.: nada TG: Feather, Beast's Fangs
Victory HP: 10000 Débil.: Lightning TG: Flamberg, Full Plate
Viscous Clod HP: 8049 Débil.: Nada TG: Composite Bow, Full Plate
Walther HP: 30000 Débil.: Nada TG: Fairy Ring
Will-O'-Wisp HP: 6500 Débil.: Dark TG: Lightning Bolt, ?
Wise Sorcerer 1 HP: 10000 Débil.: Poison TG: Guard Reinforce, Frigid
Damsel
Wise Sorcerer 2 HP: 10000 Débil.: Poison TG: Sap Power, Sap Guard
Wise Sorcerer 3 HP: 4400 Débil.: Poison TG: Stone Torch, Invoke Feather
Wise Sorcerer 4 HP: 5600 Débil.: Poison TG: Shield Critical, Dark Savior
Wraith HP: 100000 Débil.: Nada TG: Magic Charm, ?
Wraith Lord HP: 65000 Débil.: Holy TG: Poison Blow, Frigid Damsel

=====

28.- COLECCIÓN DE VOCES

=====

Entra en el menú de sonido y encontrarás una curiosa opción llamada Voice Collection, en ella aparecerán los rostros de todos tus personajes y algunos más con un porcentaje, selecciona cualquier personaje y aparecerá un sub-menú en donde podrás probar las frases que pronuncian tus personajes en las batallas. Si has logrado obtener todas las voces de un personaje en particular, presiona el botón de cuadro sobre el rostro para ascender a una imagen. Durante el juego normal solo podrás obtener las voces de muy pocos personajes, pero ya en el escenario especial de Seraphic Gate, donde tienes de regreso a todos tus personajes puedes pelear hasta obtener todas sus voces. El gran inconveniente son los magos, ya que necesitan invocar todas y cada una de las magias que existen, así que procura tener suficientes pergaminos de magias para cada uno de ellos.

Otro inconveniente para obtener todas las voces viene por parte de los jefes. Ya que a ellos solo los enfrentas una vez y puedes estar peleando contra ellos bastante tiempo sin que lleguen a pronunciar todas las frases que dicen. Pero no te mortifiques mucho por ello, ya que los jefes no te dan una imagen cuando sacas todas sus voces. En lo personal, mi porcentaje actual de voces no es mayor de 92%, y como dije, es muy difícil obtener todas las voces de los jefes, en especial Genevieve, Akhetamen y Bloodbane, así que mejor centrate en conseguir las voces de los personajes que reclutas.

Como dato adicional solo decirte que únicamente puedes obtener todas las voces de Valkyrie y Hrist en Hard Mode y con el final A. En Seraphic Gate, en la cuarta sección, en el cuarto antes del pasillo que lleva a Iseria Queen, hay dos enemigos caminando, el mago es un Loki Shade, con él puedes obtener todas las voces de Loki, (pero ten cuidado, ya que a veces es substituido por cuatro hamsters) y el caballero en armadura es la Dark Valkyrie, de ella puedes obtener todas las voces de Hrist excepto cuando muere, debes enfrentarla en el camino al final "A" para obtener esa voz. En otro cuarto un poco más atrás hay un mago (Lich) y un ojo con tentáculos, cuando tocas a este último aparecen cuatro Disaster Eyes, bastante difíciles de derrotar, pero a veces, (una de cada diez) son substituidos por un Giant Lord y dos soldados vanir, del Giant Lord puedes obtener todas las voces de Surt.

=====

29.- F.A.Q.

=====

Esta es una pequeña sección de preguntas y respuestas hecha principalmente para los que recién comienzan a jugar, en ella pretendo dar respuesta a las preguntas más frecuentes hechas por los lectores que me han estado escribiendo.

1.- ¿Cómo obtengo el mejor final?

R: Como siempre respondo. Revisa perfectamente el apartado 25 de esta guía, ya que ahí explico lo mejor posible como puedes obtener el mejor final. Aún así, si sigues teniendo dudas, siéntete libre de contactarme vía e-mail.

2.- ¿A que personajes debo mandar a Valhala y con cuales debo quedarme?

R: Esto varía mucho dependiendo de tus gustos y de cómo te acomodes a ciertos personajes. Como digo en esta guía, no es necesario mandar al tipo de personajes que te pide Freya durante las Sacred Phase, simplemente basta con que lleven un nivel de héroe muy alto para que obtengas una muy buena cantidad de MP y de objetos. Si me preguntas en lo personal quienes son los personajes que debes mandar, pues manda a los que tengan un buen nivel de héroe y que sientas que no serán demasiado

útiles para tu camino por el juego.

En lo personal conservo a Arngrim en el equipo, después a Mystina y posteriormente a Aelia, ese es mi equipo para el juego normal. Otros de los personajes que son muy buenos y que puedes mandar son Jelanda, por lo general la conservo hasta el capítulo IV ó V y cuando la mando tiene un valor de héroe muy alto; Belenus, Lawfer, Lorenta, Kashel (aunque no me cae muy bien que digamos) Lucian y Suo. Los peores son Llewelyn y Badrach.

3.- ¿Cuál es la solución al acertijo de Clockwork Mansion?

R: Ok, al fin esta la solución en esta guía checa el apartado de la guía.

4.- ¿Con que Tesoros de Odin debo quedarme?

R: Es posible quedarte con todos los artefactos de Odin, bajar mucho tu Seal Value y Evaluation y obtener el mejor final. Simplemente, para obtener el mejor final, has todo lo que se indique en la guía de finales durante el capítulo V. Tambien es muy recomendable que mandes a personajes al Valhala que cumplan con los requisitos de Freya o en su defecto lleven un valor de héroe muy alto para compensar la evaluación baja que obtienes cuando te quedas con objetos de Odin, y al final del capítulo V solo manda a Lucian y en el seis solo debes mandar a un personaje, pero si tu seal value no desciende debajo de 37, será mejor que no mandes a nadie, de esta forma bajarás tu seal value lo suficiente para obtener el mejor final. Después de esto, solo debes asegurarte que tu evaluación no llegue a cero.

5.- ¿Por qué es importante obtener la Creation Gem en Tower of Lezard Valeth?

R: Por que con ella puedes transmutar mejores objetos de otros aparentemente inútiles, por eso también es muy importante obtener tesoros de guerra desde el principio del juego. Una vez que obtengas el tesoro de Odin Manual of Resurrection, puedes tranformarlo en un Orichalcon, y esta a su vez en una Creation Jewel, con ella puedes transmutar algunos de los objetos más poderoros que hay en el juego normal, con lo que tu paso por el juego se hará un poco más fácil, en especial si obtienes el Unicorn Horn que esta en Bhrams Castle, ya que este lo puedes transmutar en un bastón Unicon Horn con el que puedes hacer las graet magic sin riesgo de que se rompa el báculo.

6.- ¿Sabes si habrá una continuación de Valkyrie Profile?

R: Si hay una versión para ps2 llamada valkyrie profile: Sylmeria y tiene cierta conexión con el original valkyrie profile de psone, se puede decir que ocurre casi de forma inmediata a los eventos con los que culmina el original, pero ocurre en una línea temporal pasada. También hay una versión para nintendo ds.

6.-¿Esta guía sirve para el juego de valkyrie profile: lenneth de PSP?

R: En general si, prácticamente el juego es el mismo, pero hay algunos escenarios en los que esta cambiados algunos objetos. No sé exactamente en donde existan estas diferencias ya que no he tenido la oportunidad de jugar la versión de psp, pero se puede decir que esta guía te puede servir para el 99% de ese juego.

=====
29.- RECUERDA QUE...
=====

Si tienes alguna duda, reclamo, comentario o critica constructiva, puedes escribirme a hexflux@hotmail.com También recuerda que me es imposible revisar mi correo diariamente, se paciente y espera mi respuesta, tengo como regla responder todos los correos que me llegan y si mi respuesta no

llega en una semana a más tardar te pido que vuelvas a escribir ya que lo más seguro es que no haya recibido tu correo o que mi respuesta no llegó. Suele pasar.

Si crees que esta guía puede mejorarse, hazmelo saber. Dime lo que te gusta y lo que no te gusta de ella. Este último update ha sido debido a las gran cantidad de mails que me habían llegado respecto al acertijo de Clockwork Mansion, así que como ves, tu opinión si cuenta.

Se amable al escribir y te devolveré la misma cortesía, nadie me paga por hacer guías de juegos y mucho menos por responder dudas, lo que hago, lo hago por gusto. Tampoco me mandes ningún archivo sin antes preguntarme si puedes hacerlo ya que me llegan bastantes mails y no tengo espacio para todos. Y no olvides poder en Asunto "Valkyrie Profile" para una más rápida contestación. También recuerda que debes abstenerte de enviarme "cadenas" y mails "basura", ya que tengo por costumbre bloquear a este tipo de remitentes, sin importar que los conozca y ya me hayan escrito con anterioridad. También quisiera aprovechar la oportunidad para darles una disculpa, ya que desde la primera versión de esta guía se me olvido mencionar que por diversos motivos me es imposible chatear con todos ustedes. Es una lastima y siento mucho no poder contactar con los que me han pedido que los incluya en mi lista de contactos, Sorry, pero no tengo días especificos ni un horario fijo para conectarme a la red, así que no los adiciono a mi lista por que no hay tal, pero recuerden que pueden comunicarse conmigo cuando quieran vía e-mail, se que a veces no es muy rápido, pero procuro contestar los más seguido posible.

Recueden que la última versión de esta guía siempre estará disponible en www.gamefaqs.com así que revisen esta página antes de escribirme, ya que quizás haya una nueva versión, como saben, esta guía ha sido cedida a otros sitios web, pero por diversas razones no siempre es posible encontrar la ultima actualización en todos.

Para más información sobre Valkyrie Profile visita:

<http://www.enix.com>

<http://www.square-enix-usa.com/seui/index.html>

<http://www.tri-ace.co.jp/>

<http://www.tri-ace.com/>

Ah, y no olvides revisar mis demás trabajos en la siguientes direcciones:

<https://www.neoseeker.com/members/submissions/Hex+Flux/>

recuerda que también puedes bajar esta guía en su formato original de mi skydrive

en mi livespace:

<http://antoniochigo.spaces.live.com/>

y mi sitio en myspace:

<http://www.myspace.com/hexflux>

=====

30.-PEQUEÑO BREVIARIO CULTURAL

=====

No solo de juegos vive el hombre, así que es hora de alimentar tu cerebro, el siguiente apartado está relacionado directamente con la mitología escandinava, y te permitirá conocer un poco más de la historia y los mitos en que se basaron los programadores para hacer Valkyrie Profile. Además, puede ampliar tus conocimientos.

Según la mitología escandinava, en un principio no había nada más que un enorme abismo conocido como Ginnungagap, al norte de este abismo estaba Niflheim, un reino de perpetua oscuridad y tinieblas donde nacían los ríos conocidos como Elivagar. Al sur del abismo estaba Muspellsheim, que era un reino de calor, fuego y eterna luz de donde manaban otro río que también desembocaba en el fondo de Ginnungagap; ahí, las aguas de ambos ríos quedaban congeladas.

En este génesis del tiempo, solo existía un gigante llamado Surt (Surtr ó Surtus) quien custodiaba Muspellsheim con su espada de fuego. Según esto,

Surt arrojaba enormes llamaradas de fuego al hielo que yacía en el interior de Ginnungagap y del vapor que se formaba cuando el hielo se derretía aparecieron dos criaturas, Ymer (ó Ymir) que era otro gigante y Audhumbla que era una especie de vaca que se alimentaba del hielo en el interior de Ginnungagap. Un día, buscando entre el hielo, Audhumbla encontró a Buri, otro gigante. De Ymer se creó un gigante más, el cual engendró a más gigantes, Buri también tuvo a un hijo llamado Bor, quien con una de las gigantes descendientes de Ymer engendró a tres hijos: Odin, Vili y Ve, fundadores de la raza Aesir. Entonces se desató una guerra entre los Aesir y los gigantes descendientes de Ymer. Después de miles de años de guerra, los Aesir lograron derrotar a Ymer y a sus hijos, excepto a dos que huyeron a la tierra que más tarde se llamaría Jotunheim (la tierra de los gigantes).

Del cuerpo de Ymer, los Aesir dieron forma a varios mundos, ellos usaron la cabeza de Ymer para crear Midgard (el mundo), de hecho, según el mito de creación, la curvatura del cielo es la cara interior del cráneo de Ymer; y colocaron el recién creado mundo justo en medio de ellos y Jotunheim para después dar forma a su propia tierra: Asgard (la tierra de los dioses). Todo el universo estaba abarcado por un enorme árbol llamado Yggdrasil que sustentaba el equilibrio de todo y de todos, cada una de sus raíces descansaba en cada uno de los reinos del universo, pero era en Midgard donde vivía una enorme serpiente llamada Nidhogg que constantemente intentaba destruir al árbol para así poder destruir el universo. También en Midgard, los Aesir dieron vida al primer hombre y a la primera mujer a partir de dos árboles, y los nombraron Ash (ó Ask) y Heml (ó Embla). También dieron forma a los enanos que fueron colocados en el reino de Svartalfheim y a los Elfos que les fue dada la tierra de Alfheim, que estaba entre Midgard y Argasd, la tierra de los Aesir.

A Asgard solo era posible ascender a través del puente Bifrost (el arco iris) pero este era custodiado por el dios Heimdall quien además es el encargado de anunciar la llegada de Ragnarok. Asgard estaba dividida en varios reinos, en cada uno de los cuales cada dios principal tenía su propio palacio, el más importante de estos era el Valhala, que proviene de "Valhöll", que significa "El Salón de los Muertos" o "La Sala de los Héroes Muertos". El Valhala era el palacio de Odin (Wodin ó Wothan), soberano de todos los dioses, y además de los dioses, solo podían entrar a él las almas de los guerreros muertos heroicamente en batalla, conocidos como Einherjars. Ellos eran elegidos a la hora de su muerte por las Valquirias quienes eran unas doncellas guerreras que servían a Odin como seleccionadoras de almas. En el Valhala, los Einherjars luchaban todo el día, pero todas sus heridas sanaban antes de llegar la noche, momento en el cual se reunían en un banquete junto con Odin y los demás dioses, siempre así hasta la llegada de Ragnarok. Todos aquellos que no tenían la fortuna de entrar al Valhala iban a Niflheim, la tierra de los muertos, regida por la diosa Hel (ó Hela), de la que se decía que la mitad de su rostro estaba vacío, pero lejos de ser una tierra infernal, Niflheim era una especie de limbo melancólico, algo parecido al purgatorio cristiano.

Odin poseía un caballo de ocho patas llamado Sleipner y estaba armado con su lanza Gungnir; además, se mantenía al tanto de los hechos ocurridos en Midgard a través de sus dos cuervos Huginn (pensamiento) y Muninn (memoria), que volaban todos los días por el mundo para llevarle información. Odin era el dios de la guerra, la poesía, la magia y la sabiduría, ya que sacrificó uno de sus ojos para poder beber de Mimir, la fuente de la sabiduría que se encontraba oculta en una de las raíces de Yggdrasil. Además de Odin, otras de las divinidades importantes eran su mujer Frigg (ó Frigga) la diosa del cielo, que a veces es confundida con Freya. Thor, el primogénito de Odin, dios del rayo y de la lluvia, poseedor del martillo Mjollnir, que podía lanzar con ayuda de sus guantes de acero y además tenía la virtud de siempre regresar a las manos de su

portador, Thor era uno de los dioses más queridos de Midgard, ya que protegía a los mortales y a los demás dioses de los gigantes, también era conocido como "El Atronador" ya que se supone que el trueno era el sonido que hacía su carroza. Balder (ó Baldo) dios de la luz y la alegría, y del que se dice era el más querido entre los dioses, es muerto por Hodur (ó Hoder) dios ciego de la oscuridad y también su hermano gemelo a causa de los engaños de Loki. Otros dioses eran Frei, dios de la naturaleza, que poseía una espada encantada que podía luchar sola; su hermana gemela Freya diosa de la fertilidad, el amor y la guerra, quien además era la lider de las Valquirias; Forseti, dios de la justicia, Hermond, Tyr, Ull, Vali entre otros.

Loki, hijo adoptivo de Odin, era el dios del engaño y la mentira, quien también era conocido como el embaucador y representaba el mal entre los dioses. Al lado de sus hijos, Hel la diosa de los muertos, Fenris, una bestia de gran poder con forma de lobo y Midgard-Jormungard, una enorme serpiente; llevarían la guerra a Asgard para destruir a los dioses, el Ragnarok, la batalla final del universo. Pero lejos de significar el fin del mundo, Ragnarok quiere decir "El destino de los dioses" (no "El ocaso de los Dioses") donde los viejos dioses morirían y darían paso a una nueva era.

Según la mitología, el Ragnarok sería precedido de los signos característicos del Apocalipsis: Conflictos, guerras, catástrofes naturales, etc. El mundo será arrasado por Fenris y Midgard-Jormungard, el cielo se rasgará y de él emergerán los guerreros de Muspellheim, comandados por Surt y viajaran hacia Argasrd por el puente Bifrost mismo que se romperá debido al enorme número de tropas, lo cual dejará a Asgard a la deriva en el espacio. Heimdal, hará sonar su cuerno para llamar a los dioses y a los Einherjars para combatir contra las fuerzas del mal. En esta batalla, Frei será el primero en morir a manos de Surt y sus tropas ya que olvida su espada, Odin le hará frente a Fenris, pero será devorado por el fiero lobo, Thor podrá derrotar a la serpiente Midgard-Jormungard, pero también morirá víctima de su veneno. Tyr combatirá contra el terrible perro Gran y ambos morirán mientras Vidar logra abatir a Fenris. Loki y Heimdal se enfrascan en una batalla que terminará con la vida de ambos. La batalla continua hasta que Surt usa su espada de fuego para hundir a Asgard y a todos los reinos en un mar de llamas. Pero este no será el final, algunos Aesir sobrevivirán, entre ellos Vidar y Vali, así como los hijos de Thor, Magni y Modi, y desde el mundo de los muertos regresarán Hodur y Balder. En Midgard, Lif y Leifthrasir, una pareja de humanos, también sobrevivirán y serán los progenitores de una nueva generación que poblará el mundo en una nueva era de paz y amor.

Como puedes darte cuenta, la mitología en la que se basa Vlakyrie Profile es magnífica, si quieres saber más no dejes de dar una ojeada a las distintas artes, en literatura la leyenda de El Canto de los Nibelungos, si lo tuyo es la música, no te pierdas la tetralogía de Richard Wagner, El Anillo de Nibelungo, compuesta por El Anillo de Rin, La Valquiria, Sigfried y El Ocaso de los Dioses. Y si como yo te gusta la música un poco más "pesada" no dejes de escuchar el genial álbum The Secret of the Runes de la banda Therion, donde a través de su música nos muestran todo el mito de creación.

31.- CRÉDITOS Y AGRADECIMIENTOS

-Por medio de este apartado quiero agradecer a Kevin Malone (Captain K) por permitirme usar la información de su Valkyrie Profile FAQ/Walkthrough para hacer el Bestiario, a Keith Rhee por su guía para el mejor final y muy en especial a Sugiyanto Yusup, por que gracias a su Valkyrie Profile FAQ, pude inspirarme a incluir los dialogos del juego, aunque yo transcribo algunos diálogos que él no tiene.

-Gracias a los siguientes sitios web por toda su información para la realización del Breviario Cultural:

<http://www.dragonmania.com/eum/Vengadores/Thor/Ragnarok.html>

http://mitologia.8m.com/mitologia_escandinava.html

http://agora.ya.com/mundomisterio/Mit_Nordica.html

http://www.iespana.es/bruceland-mitologia/los_dioses_nordica.html

-Gracias a www.fuzzy.com por toda la información referente a las voces de este y de muchos otros juegos.

-Gracias a mi amigo Jesús E. Jaime por mostrarme este gran juego

-Gracias a los sitios web que han sido tan amables con un servidor en publicar este trabajo: gameFAQ's, La Guía 2000, Neoseeker, RPG Legends, IGN y a Demon Slayer Homepage.

-No quiero dejar pasar la oportunidad de agradecer a todos los que han escrito para expresar sus opiniones respecto a esta guía, solo me resta agradecerles por su apoyo; y a los que han escrito para hacer alguna aportación como a Ricardo Alberto Perea Nova.

Muy en especial les agradezco a j.d cast (xellos_110@hotmail.com) y a Yonathan González Molina (nibelungen@terra.com.ve) por ser los principales responsables de que hiciera el update de Clockwork Manssion, gracias por sus aportaciones.

-Por último quiero agradecer a Tri-Ace, por crear uno de los juegos más bellos que halla jugado en mi vida, a Enix por producirlo y distribuirlo en América y a ti, que estás leyendo esto.