

# Golden Sun FAQ/Walkthrough (Spanish)

by HKR

Updated to v2.2 on Jul 25, 2002

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
Guia paso a paso del juego Golden Sun para GBA  
por HKR

Version: 2.2, publicacion 06/05/02  
\*\*\*\*\*

## NOTAS:

- (fecha de inicio del FAQ 12/12/01)
- Intentare traducir los dialogos del juego junto con la guia. Para indicar los dialogos lo hare con "|" seguido del texto.
- La traduccion sera lo mas literalmente posible. Ya que el ingles a veces es un tanto dificil de interpretar me tomare ciertas libertades. :Q
- Cuando haya que tomar decisiones, como si o no, que logicamente afectan el dialogo, pondre un especial llamado "\*caso=X" donde x es la opcion que elijas.
- Por cierto, solo traducire las partes mas importantes del juego...
- "Psynergy" tendria una traduccion mas o menos como "Psynergia" (?), pero he decidido dejarla como "Psycoenergia".
- "weren't you?" seria mas o menos "to no estabas?-estaban?, etc", pero he decidido dejarlo como "no es cierto?"
- "Vale", el nombre del pueblo de Isaac se traduce como "Valle", pero no estoy seguro si deba traducirse ya que es un nombre propio... (?)
- ..... y no olvidéis, que el Dorado Sol ilumine vuestro camino.

Nota 2: La correccion ortografica solo la realizare cuando lance la version final del FAQ, aunque si me quieres ayudarme enviame de nuevo esta guia ya corregida ;-)...

Nota 3: Hmmmmm, si no visualizas bien esta guia, pon tu Explorer con una fuente Courier a 10 o mas pequeña.

Nota 4: POR FAVOR visita mi pagina de Ilustraciones, aun no tiene nada acerca de Golden pero espero hacer varios Fan Art muy pronto (no encontraras ayudas adicionales del juego, pero aun asi echate una pasada)

==> [www.geocities.com/elea\\_arts\\_studio](http://www.geocities.com/elea_arts_studio) (si si, es una publicidad algo sucia pero...)

\*\*\*\*\*

## Indice

1. Sobre el juego Golden Sun
2. Controles
  - 2.1 Opciones
3. Historia
4. Guia
5. Items
6. FAQ's
7. Guia de Djinn

- 8. Psicoenergia
- 9. Clases
- 10. Agradecimientos
- 11. Sobre el autor
- 12. Copyright

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## 1. Sobre el juego Golden Sun

Golden Sun es un RPG (gran RPG!!) desarrollado por Camelot para el portatil Game Boy Advance (GBA). Es parecido a Alundra (en los escenarios) y al Ilusion Of Time (cuando tienes que mover los objetos usando poderes). El juego cuenta con estupendos graficos, banda sonora, textos muuuuyyy largos, gran historia, un sistema ultra-complejo de Estatus, magia y otras cosas y ... bueno todo lo necesario para volverse un clasico como el TOP o Cronno Trigger.

EL juego es un poco decepcionante en los combates (por los textos que aparecen abajo, no pudieron hacer algo como FF para señalar daños y todo eso?) y porque tiene textos muuuuuyyyyyyy largos. Esto ultimo hara que desde un principio te guste a muerte o lo llegues a odiar (!), sobre todo si no sabes ingles. (pero para eso te bajas esta guia...)

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## 2. Controles

- En terrenos, pueblos, dungeons, etc:

- D-Pad: Mueves al personaje y cuando llamas al menu seleccionas una opcion
- A: Llamas al menu del personaje. De alli puedes seleccionar: Psicoenergia, Djinn, Items y Estatus.
- B: Cancela o cierra la pantalla actual. Si lo dejas presionado corres.
- L y S: Botones de acceso rapido a la Psicoenergia.
- Start: Llamas al menu de Salvar(save your quest), Dormir(sleep) y Configuracion(change setting).
- Select: Igual que el boton A.

- En el Mundo:

- D-Pad: Mueves al personaje y cuando llamas al menu seleccionas una opcion
- A: Llamas al menu del personaje. De alli puedes seleccionar: Psicoenergia, Djinn, Items y Estatus.
- B: Cancela o cierra la pantalla actual. Si lo dejas presionado corres.
- L: Zoom out al mapa. (Es bueno para no dar vueltas por ahi buscando el camino)
- R: Llamas al mapa. De alli te muestra donde estan los pueblos visitados y tu actual posicion.
- Start: Llamas al menu de Salvar(save your quest), Dormir(sleep) y Configuracion(change setting).
- Select: Igual que el boton A.

- En Combates:

Cuando inicia un combate aparece abajo tres opciones: pelear(figth), correr(flee) y Estatus(Estatus)

- D-Pad: Seleccionas una opcion.
- A: Seleccionas una opcion.
- B: Cancelas una opcion.

L y R: Ves el EEstatus de tus personajes.

Start: No funciona.

Select: No funciona.

- De compras:

Cuando vas a comprar aparecen cuatro opciones: comprar(buy), vender(sell), artefactos(artifacts) y reparar(repair).

D-Pad: Seleccionas una opcion.

A: Seleccionas una opcion.

B: Cancelas una opcion.

L y R: No funciona.

Start: No funciona.

Select: No funciona.

\*\*\*\*\*

## 2.1 Opciones

- Psicoenergia(Psynergy): Entras al menu de psicoenergia para usarla en juego.

\* Elige al personaje con L o R, despues presiona A para seleccionar el tipo de psicoenergia.

\* Cuando selecciones una Psicoenergia manten presionado Select y despues L o R para dejar esa Psicoenergia como acceso rapido.

- Djinn: Entras al menu de Djinn. Los Djinn son compañeros de combate que te dan mejoras en tus Estatus, asistencia en las batallas y lo mas importante nuevos poderes de psicoenergia.

Los Djinn son de cuatro tipos: Tierra, Fuego, Aire y Viento. Dependiendo del tipo de Djinn equipado cambiara el tipo de psicoenergia que puedas usar cuando lo tengas equipado.

La seccion de Djinn es muy compleja de explicar. Aqui lo mas basico a saber:

\* Cuando seleccionas un personaje aparece al lado derecho el Djinn compañero. Ahora bien, al oprimir L aparece el Estatus de tu personaje, que muestra tu Estatus, el djinn y la Psicoenergia que puedes usar. En el recuadro inferior aparece el efecto del djinn cuando lo Liberas en combate si esta Equipado (Set)

\* Espera(standby): ahora lo bueno viene.... >:D

Un Djinn esta en espera cuando su nombre esta en ROJO, presiona R para cambiar de modo. Cuando esta en espera lo puedes invocar durante un combate inmediatamente (haz de cuenta Guardians de FF).

\* Equipado(set): El djinn equipado tiene su nombre en BLANCO, presiona R para cambiar de modo.

Equipado mejora tu Estatus, cambias de clase y mejora o da nueva pscoenergia, pero tambien te la quita. Cuando entras en combate puedes Liberar a tu Djinn el cual hara el efecto señalado en los Estatus, despues de Liberar el Djinn podras Invocarlo al siguiente turno. Recuerda que cuando Liberas tu Djinn perderas tus estatus ganados, y al Invocarlo el Djinn tendra que esperar un turno para recuperarse despues del cual se Equipara automaticamente.

\* Deja presionado R y despues Select para cambiar de modo tus Djinn al mismo tiempo.

\* Presiona A sobre el personaje entonces aparece sobre ti "set" o "standby", con esto cambias de modo tu Djinn dejandote ver los efectos que causa. Sobre los demas personajes, y dependiendo si tienen Djinn, aparecera "trade"(cambiar) y "give"(dar) si no tiene ninguno. Si no puedes Equiparle un Djinn a un personaje entonces es que este aun no tiene el nivel suficiente para llevarlo, asi que solo es cuestion de hacer experiencia.

- Item: Entras para seleccionar los items y cambiar de equipo y armas.

- Estatus: Entras para ver tu Estatus actual, exp, Djinn que tiene cada personaje, Psicoenergia y equipo que llevas

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
  
3. Historia

El inicio del juego es raro. Tu pueblo esta en peligro, un gran derrumbe de rocas estan a punto de sepultarlo. Todos los habitantes que pueden usar Psychoenergia las usan para evitar la inevitable catastrofe mientras los demas aldeanos evacuan. Eres despertado por Dora y te dice que te pongas a salvo en la plaza.

Al salir te encuentras con tu amigo Gareth, se une a ti y al llegar al puerto ves que el rio esta desbordado (hay una gran tormenta) y que el hermano de Jenna esta a punto de ahogarse. Ella va por ayuda y tu la sigues, encuentras a unos tipos que te van a ayudar y cuando regresas y estan a punto de salvar al hermano de Jenna una roca gigante se echa a tu padre, los padres de Gareth y los de Jenna (esta escena es bien chistosa :D. Despues Jenna se va, tu la sigues y te encuentras con una pareja de elfos oscuros (bueno eso parece en los recuadros), hablan de un experimento fallido con la Alquimia y causaron la catastrofe. Al percatarse de tu presencia te atacan y te noquean de una.....

Pasan tres años y desde aqui comienza tu aventura.....

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*  
  
4. Guia

\*\*\*\*\*  
\*\* El Valle de Isaac \*\*  
\*\*\*\*\*

Items:

Enemigos:

- Vermin exp: 2 coin: 2 item: Herb
- Bat exp: 1 coin: 1 item: ninguno
- Wild Mushrroom exp: 1 coin: 2 item: ninguno

\*\*\*\*\*

Al comenzar escoge tu nombre, yo he dejado el default "Isaac"...

- | - Dora: Isaac, despierta
- | - Dora: Por favor querido, despierta  
(aparece el cuarto de Isaac, este esta durmiendo)
- | - Dora: El gran peñasco del Monte Aleph esta a punto a caer!
- | - Dora: Vamos Isaac. Tenemos que irnos ahora!  
(isaac se despierta)
- | - Dora: Isaac! Has olvidado algo!  
(Dora usa pscoenergia para agarrar un impermeable)
- | - Dora: Afuera esta cayendo un torrencial
- | - Dora: No vayas afuera sin tu tunica!  
(van a las escaleras)
- | - Dora: Has olvidado algo?  
\*caso= si | - Dora: Lo siento, pero no tenemos tiempo... tendras que dejarlo  
\*caso= no | - Dora: Bien, apuremonos...  
(bajan al primer piso, aparece Kyle)
- | - Kyle: Isaac, Dora, rapido! El peñasco caera en cualquier segundo!  
(Isaac y Dora echan un ultimo vistazo y salen de la casa)  
(al salir hay un torrencial)
- | - Dora: Kyle... ellos seran capaces de detener el peñasco?  
(Kyle mira a los Adeptos)

| - Kyle: No lo creo... no por mucho, de cualquier manera...  
| - Kyle: Ustedes dos adelantense y tomen refugio en la plaza  
| - Dora: Tu no vendras?  
| - Kyle: Yo necesito ayudar a evacuar a los otros aldeanos  
| - Dora: Dejame ayudarte Kyle!  
| - Kyle: Es muy peligroso, Dora. Por favor, solo cuida bien de Isaac  
| - Dora: Isaac tiene la suficiente edad de ir solo hasta la plaza  
| - Dora: Puedes encontrar el camino, o no puedes, Isaac?  
\*caso= si | - Dora: Tu conoces el camino, solo ve por el sur hasta llegar a la plaza.  
Cuidate.

\*caso= no | - Dora: Ahora eres un niño grande, Isaac. Porque no vas por ti mismo?  
(kyle y Dora van al norte, ahora puedes controlar a Isaac)

Dirigete al norte de tu casa y sube por las escaleras, veras a un chico jalando un cofre. Hablale y dile que deje sus cosas, el se unira a ti. Toma por el puente colgante. Alli saldra una escena corta. Baja las escaleras y ve por la izquierda. Veras un tipo en el suelo, hablale te dira que los animales se escaparon, cuando te pregunte si morira si eliges si se quedara en el suelo, pero si dices no este se curara inmediatamente (?).

Sal por la derecha y baja todo hasta el puerto...

| - Jenna: Oh no!, hermano  
| - kyle: Aguanta, Felix!  
| - Dora: Felix todo estara bien. Encontraremos la forma de rescatarte...  
(Felix se hunde)  
| - Jenna: Nooooooooooooo! Felix  
(Felix emerge)  
| - Kyle: La cuerda no alcanza... Debemos usar Psicoenergia. A ustedes les queda un poco.  
| - Padre: He usado toda la mia. Que hay de ti Kyle?  
| - Kyle: Estoy agotado por ayudar a los demas...  
| - Dora: Tenemos que buscar ayuda  
| - Kyle: Podra Felix aguantar lo suficiente hasta que encontremos ayuda?  
| - Dora: No hay nada mas que podamos hacer aqui por el  
| - Kyle: Entonces ve a buscar ayuda, pero lo mas rapido posible!  
| - Padre: Jenna, tu tambien puedes ir?  
| - Madre: Ve y encuentra ayuda, bien?  
| - Dora: Tu hermano cuenta contigo, Jenna  
| - Dora: Bien, vamos!  
| - Dora: Yo buscare al norte... tu dirigete a la plaza, esta bien?  
| - Jenna: Si señora. Buscare a alguien con algo de Psicoenergia, bien?  
(Dora va al norte y Jenna al sur)  
| - Dora: Isaac!  
| - Dora: Viste lo que sucedio.  
\*caso= si | - Dora: Tengo que encontrar ayuda antes de que Felix se ahogue!  
\*caso= no | - Dora: Estoy buscando por alguien que pueda ayudar a Felix. El cayo al rio  
| - Dora: Me pregunto... ustedes dos me podrian ayudar?  
\*caso= si | - Dora: Jenna fue a la plaza a buscar ayuda. Unete a ella  
\*caso= no | - Dora: No tienen que hacerlo si no quieren... pero vayan a la plaza  
(Dora se va, ahora puedes controlar a Isaac)

Ve por la derecha hasta la plaza. Baja hasta encontrar a Jenna. Despues de la escena regresa a donde esta Felix...

| - Jenna: Mama, papa! he regresado!  
| - Dora: Eres tu Jenna?  
| - Jenna: Si señora...  
| - Dora: No pude encontrar nadie que pudiera ayudar...  
| - Dora: Que tal te fue...  
(miran al tipo de rojo)  
| - Dora: Bien, justo a tiempo  
| - Jenna: Entonces mi hermano aun...  
| - Dora: Felix esta bien. El esta resistiendo alli  
| - Dora: Bajen aqui, asi podremos salvar a Felix!

(el peñasco cae sobre Kyle, los padres de Jenna y Felix)  
(todos quedan en shock, ahora puedes controlar a Isaac)

Dirigete a la plaza, Gareth te seguirá...

| - Elfo hombre: Únicamente hemos sobrevivido nosotros dos...  
| - Elfo mujer: Como podríamos prever que el Santuario del Sol pudiera desatar tanta furia?  
| - Elfo hombre: Es un espejismo que hasta nosotros dos tuvimos piedad...  
| - Elfo mujer: Ese switch... debió haber sido una trampa...  
| - Elfo hombre: Pero pensar que pudo conjurar una tormenta tan poderosa!  
| - Elfo mujer: Otra demostración de los asombrosos poderes de la Alquimia  
| - Elfo hombre: No obstante, no debemos fallar la próxima vez que desafíemos el Santuario del Sol  
| - Elfo mujer: La próxima vez, podremos sin duda...  
| - Gareth: Isaac, espera!  
    (los elfos notan tu presencia)  
| - Elfo hombre: Tu estabas espiándonos hace un momento... no estabas?  
    \*caso= si | - Gareth: Isaac...  
    \*caso= no | - Gareth: Isaac...  
| - Gareth: Isaac, ellos parecen temibles...  
| - Gareth: Estas seguro que debes hablarles a ellos?  
| - Elfo mujer: Deben olvidar todo lo que escucharon  
| - Elfo hombre: No te preocupes... te ayudaremos a olvidar  
    (los elfos te atacan y eres noqueado)  
  
| - Tres años después.....  
    (te encuentras reparando el techo de tu casa)  
  
| - Dora: Isaac! no has terminado de parchar el techo todavía?  
| - Dora: Estas casi por terminar? OK! dejalo así!  
| - Gareth: Hyaaa!  
| - Jenna: he, he... aun entrenando, Gareth?  
| - Gareth: Hyaaa!  
| - Jenna: Tu de verdad pones el corazón en ello, Gareth!  
| - Gareth: Oh, solo esto terminando  
| - Jenna: Eso es bueno. Es hora de irnos, y yo esuve cerca de dejarte atrás  
| - Jenna: Dime, que les sucedió a ustedes dos?  
| - Jenna: El accidente hace tres años... es por eso que has estado estudiando Psicoenergía?  
| - Jenna: Aprecio tu interés... pero mi familia nunca volverá, ni tampoco el padre de Isaac...  
| - Jenna: Yo solo quiero olvidar ese día. Quisiera que todos...  
| - Gareth: Ese horrible día... fuimos a buscar ayuda, pero ellos nos encontraron incógnitos...  
| - Jenna: Bueno, vamos por Isaac y vamos con Kraden...  
| - Jenna: Que, Gareth?  
| - Jenna: Uh? estabas a punto de decir algo, no es cierto?  
| - Jenna: No seas raro, Gareth!  
| - Jenna: Lo que sea...  
| - Gareth: Jenna, estas enfadada conmigo?  
| - Jenna: No quiero hablar de eso  
| - Jenna: Vamos!!!  
| - Gareth: Huh?  
| - Jenna: Isaac esta esperando por nosotros  
| - Gareth: Pero, Jenna...!  
| - Jenna: Te dejare atrás si eres tan lento  
| - Gareth: Jenna...  
    (Isaac se encuentra reparando el techo usando Psicoenergía)  
| - Dora: Buen trabajo, Isaac  
    (Dora se sube al techo)  
| - Dora: Lo has parchado bastante bien  
| - Dora: Esta bien. Lo has hecho  
| - Dora: Eres muy responsable... igual como lo era tu padre  
| - Dora: Que pasa Isaac, aun piensas en el accidente  
    \*caso= si | - Dora: Eso pense... Isaac...  
    \*caso= no | - Dora: No te creo...

| - Dora: Tu y Garet han estado estudiando por si mismos hasta los huesos Psychoenergia  
| - Dora: Piensas que la cosas pudieron haber sido diferentes si tuvieras habilidades mas fuertes?  
\*caso= si | - Dora: Eso es lo que pense  
\*caso= no | - Dora: Me pregunto...  
| - Dora: Estuve destrozada cuando Kyle murio...  
| - Dora: Me senti completamente sola...  
| - Dora: Me tomo tiempo, pero ahora estoy bien...  
| - Dora: Aun te tengo, Isaac  
| - Dora: Ya casi tienes diecisiete. Te pareces mucho a Kyle cuando el era joven  
| - Dora: Miro hacia el futuro para ver a donde te llevara la vida  
(Jenna se sube al techo)  
| - Jenna: SEEEÑORAAAAA!!!  
| - Dora: Hola, Jenna  
1- Jenna: Buenos dias  
| - Dora: Si si... buenos dias  
(Garet se sube al techo)  
| - Dora: Bueno, si tambien estas, Garet!  
| - Dora: A donde planean todos ir hoy?  
| - Garet: Vamos al Monte Aleph con Kadren  
| - Dora: Ir a escalar con Kadren?  
| - Dora: Chicos y sus juegos...  
| - Jenna: No! es parte de nuestros esudios...  
| - Dora: Ah si... Alquimia  
| - Dora: Alquimia es la fuente de toda la Psychoenergia...  
| - Dora: Y todos ustedes saben que el Mt Aleph es la fuente mas grande de Alquimia  
| - Dora: Ellos dicen que Kadren es el mejor maestro de los alrededores  
| - Dora: Alquimia... me pregunto que uso tendra todo eso  
| - Dora: Tu madre preferiria verte crecer como un feliz, y ordinario hombre  
| - Dora: Pero me supongo que aun queran ir?  
\*caso= si | - Dora: Bueno si eso no pudo persuadirlos, supongo que nada lo hara.  
\*caso= no | - Dora: Es bueno que intentes animarme, pero se que no hablas en serio  
| - Dora: Eres tan terco como tu padre!  
| - Dora: Ahhhhhh!!  
| - Jenna: Señora!!  
| - Garet: Cuidado, señora  
(Dora se cae del techo)  
| - Jenna: Garet, no!  
(Garet hace un hueco en el techo)  
| - Dora: Oh, eso fue emocionante!  
(Dora vuelta se sube por el techo)  
| - Dora: Siento asustarte de esa manera  
| - Dora: Bueno...  
| - Garet: Yo.. lo siento señora... me saldre de su camino ahora mismo!  
(Garet saca el pie del techo y hace otro a un lado del primero)  
| - Jenna: Espera! alli no!  
| - Garet: Que hay de malo con...  
(Garet se hunde en el techo)  
| - Dora: Oh, no importa...  
| - Dora: Pero es mejor que se vayan ahora...  
| - Dora: Esta vieja casa se caera si se quedan mas tiempo  
| - Dora: Yo lo arreglare. Ustedes no tienen que rondar por aqui  
| - Jenna: Gracias señora  
| - Dora: Por favor llamame Dora  
| - Garet: Bueno, vamonos ahora mismo!  
| - Dora: Espera Garet... solo cuida tus pasos  
(todos bajan del techo, Garet y Jenna se unen a ti, ahora puedes controlar a Isaac)

Ve por arriba y hacia la izquierda por el puente. Sal por la izquierda, alli te encontraras a los tipos que aparecieron hace tres años...

| - Elfo hombre: Parece que ellos conocen un poco los misterios del Santuario del Sol  
| - Elfo mujer: Los Alcaldes del Valle no deben permitir a nadie la entrada, ni siquiera a

Kraden

- | - Elfo mujer: Kraden, podemos usarlo?
- | - Elfo hombre: hmmm... sus conocimientos no son cosas exiguas. Podremos usarlo...
- | - Elfo mujer: Pero el es mas terco de lo que esperabamos...
- | - Elfo hombre: y tambien astuto... astuto mas alla de lo normal
- | - Elfo mujer: Si el no va voluntariamente, entonces siempre podriamos...  
(los tipos van hacia ti)
- | - Elfo hombre: Ustedes aqui! que estan haciendo?
- | - Garet: Que estamos haciendo?
- | - Elfo mujer: Estaban espiando nuestra cnversacion, no es cierto?  
\*caso= si | - Elfo mujer: oh ho! bueno...no puedo permitirte continuar espiando  
\*caso= no | - Elfo mujer: Hmmm... supongo que debo confiar en tu palabra...
- | - Garet: Hey, ustedes eran quienes estaban husmeando alrededor!
- | - Elfo hombre: husmeando... como te atreves a acusarme!
- | - Elfo mujer: Entonces la cita de Kraden era con ustedes...
- | - Jenna: Si, estabamos por encontrarnos ahora mismo
- | - Elfo hombre: Y esta cita es tan importante para dejarnos fuera?  
\*caso= si | - Elfo hombre: Pfeh! bueno si su recado es mas importante que nosotros,  
entonces...  
\*caso= no | - Elfo hombre: No obstante, Kraden nos echo fuera. El los espera
- | - Elfo hombre: Vayan...
- | - Jenna: Ustedes nos van a dejar ir?
- | - Elfo mujer: Estas seguro, Saturos?
- | - Saturos: Menardi, no tenemos razon para retrasar mas a estos niños  
(Saturos y Menardi te dan paso)
- | - Garet: Vamonos... Vamonos, Isaac  
(ahora puedes controlar a Isaac)

Sube por las escaleras, Kraden estara murmurando unas cosas interesantes...

- | - Kraden: Quienes eran ellos?
- | - Kraden: Ellos ya conocen mucho acerca del Santuario del Sol...
- | - Kraden: ... cosas que incluso los Alcaldes del Valle no conocen
- | - Kraden: Y lo que ellos estaban diciendo acerca de los Elementos?
- | - Kraden: Los elementos de la Alquimia: tierra, agua, fuego y viento...
- | - Kraden: Ellos planean ponerlos en movimiento?
- | - Kraden: Y las cuatro Estrellas Elementales son las llaves?
- | - Kraden: Esas son cosas que incluso yo, un sabio Alquimista entrenado, no sabia

Hablale a Isaac...

- | - Kraden: Oh Isaac...
- | - Jenna: Pareces que algo te preocupa
- | - Kraden: Yo? ah, bueno...
- | - Garet: Eran ellos dos, no es cierto? Saturos y Menardi eran sus nombres, correcto?
- | - Kraden: Ellos aun estan por aqui? ellos son muy persistentes
- | - Jenna: Acaso ellos querian algo de ti, Kraden?
- | - Kraden: Ese parece ser el caso...
- | - Jenna: Parece ser?...
- | - Kraden: El Mt Aleph y el Santuario del Sol...
- | - Kraden: Ellos hablaron como si lo hubieran visto con sus propios ojos...
- | - Kraden: No es eso extraño?  
\*caso= si | - Kraden: Tu no puedes entrar al Mt Aleph sin una buena razon  
\*caso= no | - Kraden: Porque, yo tuve que esperar muchos años antes que me permitieran  
entrar al Santuario, por supuesto es extraño
- | - Jenna: Y si ellos entraron secretamente, entonces podrian ser ladrones!!
- | - Garet: Tenemos que ir a avisarles a los Alcaldes y a los aldeanos!
- | - Kraden: Esperen, todos!
- | - Kraden: Yo aun no esoty seguro de las cosas que ellos dijeron fueron...
- | - Kraden: No podemos hacer nada hasta que confirme los que ellos me dijeron
- | - Jenna: Entonces que haremos?
- | - Kraden: Buenoz vamos a confirmarlo
- | - Garet: ... Te refieres a ir al Santuario nosotros mismos?



| - Jenna: Eso no es imposible?  
|- Kraden: Porque podria ser?  
|- Kraden: Solo porque subir al Mt Aleph esta prohibido?  
\*caso= si |- Kraden: Solo vamos a ver si ellos a estado en la montaña  
|- Kraden: Seguramente eso es aceptable!  
\*caso= no |- Kraden: Es correcto! solo vamos a ver si ellos han estado en el Mt Aleph  
|- Garet: Estara bien si ellos no nos ven, cierto?  
\*caso= si |- Garet: No vamos a hacer nada malo alli arriba  
\*caso= no |- Garet: Seguro, tu dices no, pero tu sabes que tambies quieres!  
|- Jenna: Este ira a ser nuestro secreto, ok?  
\*caso= si |- Kraden: Entonces esta decidido!  
\*caso= no |- Jenna: No, Isaac! Tu no puedes decirle ni siquiera a tu madre!  
|- Kraden: Entonces esta decidido!  
|- Kraden: Haremos de ti el lider, Ok, Isaac?  
\*caso= si |- Garet: Hay unos lugares peligrosos entre el Mt Aleph y el Santuario del Sol,  
pero tu podras manejarlo, cierto, Isaac?  
|- Jenna: Tu eres mas prudente que Garet, Isaac, tu estaras bien!  
|- Jenna: No tenias porque ser tan directa...  
\*caso= no |- Garet: Hay unos lugares peligrosos entre el Mt Aleph y el Santuario del Sol,  
entonces me hare cargo si te pones nervioso  
|- Jenna: Si Garet es nuestro lider, nosotros seremos quienes estemos nerviosos  
|- Jenna: No estas de acuerdo, Kraden?  
|- Garet: No tenias que ser tan mezquina...  
(Kraden entra a la casa y toma una pocion, luego sale)  
|- Kraden: Esta es nuestra mejor apuesta  
|- Kraden: Esta bien! Vamonos!  
(ahora puedes controlar a Isaac)..... (pfeh hh, casi que no lo traduzco!!!!)

Entra a la casa y checa la jarra. Regresa por el camino y dirigitete hacia arriba, hasta el santuario. Cuando el monje deje de molestarte y se vaya hacia la derecha, corre hacia arriba... a la Entrada del Santuario

\*\*\*\*\*

\* Entrada del Sol \*

\*\*\*\*\*

Items:

- Small jewel x 2
- Psyenergy stone

Enemigos:

- |                 |        |         |                |
|-----------------|--------|---------|----------------|
| - Bat           | exp: 1 | coin: 1 | item:          |
| - Slime         | exp: 2 | coin: 2 | item:          |
| - Wild Mushroom | exp: 1 | coin: 2 | item:          |
| - Vermin        | exp: 2 | coin: 2 | item: hierba   |
| - Amaze         | exp: 3 | coin: 3 | item: oil drop |

\*\*\*\*\*

Sigue arriba a la entrada. En el pozo con bloques toma el camino derecho y continua. En el otro pozo toma el bloque del centro, encontraras una Small jewel. Ve por la derecha y pon la gema en el ojo del minotauro. Vuelve y ve por la izquierda y continua por la puerta nueva... (no olvides usar Psychoenergia para eliminar rapido los enemigos)

| - Garet: Que pasa, Kraden?  
|- Kraden: Hmm... ellos dos dijeron que habia un pasaje escondido conduciendo al interior del santuario  
|- Kraden: Yo he venido aqui muchas veces, y siempre pensaba que esta cerrada... extraño  
|- Kraden: Siempre he imaginado que el Santuario del Sol se veria diferente, de algun modo  
|- Jenna: A que te refieres?  
|- Kraden: El Santuario del Sol fue construido en honor del sol  
|- Kraden: Aqui deberia haber algo que reflejara eso  
|- Kraden: Siempre he estado desconcertado de porque aqui no hay  
|- Kraden: Si aqui hay un pasaje escondido, entonces podria conducir a...  
|- Kraden: Bueno!! veamos si podremos encontrarlo!  
|- Kraden: Yo pienso que el esta hablando en serio! Debemos ayudarlo, Isaac?

\*caso= si |- Gareth: Pero es muy peligroso para nosotros dividirnos. Debemos estar juntos  
\*caso= no |- Jenna: No puedes hablar en serio de regresar despues de haber llegado tan  
lejos  
|- Gareth: Ayudemos a Kraden. Debemos entrar juntos, despues de todo  
(ahora puedes controlar a Isaac)

Mueve la estatua de la derecha, la que esta sobre unas lineas punteadas, y entra. Toma por la derecha, arriba, en el cruce por la izquierda y sube hasta el cofre y toma la gema. Regresa al cruce y ve por arriba y luego izquierda hasta llegar a la puerta. Aqui tendras que usar Psycenergia, mueve (usa -Move-) la estatua que esta mas a la izquierda y pon la gema en la cabeza (notas que brilla?) para abrir una nueva puerta. Mueve la estatua que esta mas a la derecha y entra. Sube y ve por la izquierda, toma la -Herb- del cofre. Regresa y ve por el camino del centro...

|- Kraden: Este es! Lo hemos encontrado!  
|- Kraden: Claramente, esta es la marca del sol... el corazon del Santuario del Sol  
|- Kraden: Justo como lo imagine... esto significa que esos dos me estaban diciendo la verdad!  
|- Jenna: Pero si lo que ellos dicen es verdad, entonces eso significa que ellos deben haber...  
|- Gareth: Ellos eran ladrones! Ellos vinieron a robar el santuario!  
|- Jenna: Debemos regresar rapido a la villa y decirles a todos!  
|- Jenna: Kraden? Que es el que pasa?  
|- Kraden: Estuvimos tan cerca...  
|- Jenna: Cerca? Cerca de que?  
|- Kraden: Hicimos todo este camino al corazon del Santuario del Sol  
|- Kraden: Para dar la vuelta y regresar...  
|- Gareth: Hay algo de malo con eso?  
|- Kraden: El Santuario del Sol preserva el origen de la Alquimia. Seria un desperdicio que...  
|- Kraden: Que piensas? Debemos ir un poco mas lejos?  
\*caso= si |- Kraden: Gracias! (porque??)  
\*caso= no |- Kraden: Entonces ustedes pueden regresar a la villa!  
|- Kraden: Si lo pones de esa forma, entonces no tenemos mucha eleccion  
|- Gareth: Estoy con Kraden. Quiero mirar adentro...  
|- Kraden: De verdad? Bueno, vamos un poco mas adelante!  
|- Kraden: Bien! Esta decidido. Sigamos adelante!  
|- Kraden: Que, que es este cuarto?  
|- Kraden: Aqui hay una luna en el centro... un dibujo de Luna  
|- Kraden: Esto debe simbolizar la noche...  
|- Kraden: Estos cuartos deben estar conectados de alguna manera, no lo crees?  
\*caso= si |- Kraden: Luna y Sol... estos cuartos deben esconder algun secreto  
|- Kraden: Cual podria ser...  
\*caso= no |- Kraden: Pero un cuarto para Luna y otro para Sol? No puede ser mera coincidencia  
|- Kraden: Que significado tiene todo esto? Isaac, podrias mirar mas adelante del pasaje?  
\*caso= si |- Kraden: Hazme saber lo que encuentres  
\*caso= no |- Kraden: Entonces espera aqui  
(ahora puedes controlar a Isaac)

(Bueno el efecto de luces entre los cuartos, no creen?) Toma las escaleras, en el cuarto superior si mueves las estatuas de Luna activaras una trampa!(recuerdas de lo que hablaron Saturos y Menardi hace tres años...), si te falta PP toma la puerta de abajo y encontraras una Psynergy stone. Ahora deberas mover las estatuas de Sol por la linea, cuando lo hagas aparece un hueco frente a la estatua grande y tendras que moverla (usa -move-) para lanzarla al hueco y desactivar la trampa. Ahora podras mover las estatuas de Luna...

|- Kraden: Que, que?... que esta sucediendo?  
|- Kraden: Isaac debio encontrar algo!  
|- Kraden: Lo encontraste, Isaac!  
|- Jenna: Kraden!  
|- Kraden: Excelente trabajo, Isaac!  
|- Kraden: De donde apareceria ese hueco?  
|- Gareth: Cuando Isaac movio esas estatuas, dos rayos de luz salieron de ellas, y entonces ese hueco aparecio en el piso  
|- Jenna: E Isaac solto la estatua dentro despues de eso

|- Kraden: Hmm... buen trabajo, todos ustedes!  
|- Kraden: Entonces el acertijo de la estatua era la trampa...  
|- Kraden: Y la otra estatua estaba para... desarmar la trampa  
|- Kraden: Y ahora que ustedes la han desarmado, todo estara bien  
|- Kraden: Yo observare desde el cuarto de el Luna. Ustedes encargensen del resto

Baja al cuarto de Luna...

|- Kraden: Mira, Isaac! La imagen de Luna cambio a Sol!  
|- Kraden: Pero ademas de eso, nada parece diferente...  
|- Kraden: Eso es extraño... se tomaron la molestia de poner la trampa aqui... y solo esto sucedio?  
|- Kraden: En alguna parte, algo debio haber cambiado. Debemos encontrarlo

Entra al otro cuarto...

|- Kraden: Mira! El simbolo en el piso! A cambiado de Sol a Luna!  
|- Kraden: Seguramente debe haber algo en este cuarto!

Presiona A en donde apunta el rayo y aparece un portal...

|- Kraden: Ah ha! Este debe ser  
|- Kraden: Vamos, Isaac!  
(Isaac entra al portal)  
|- Kraden: Esperame, Isaac! Voy en camino!

Llegas a un lugar raro, parecido a la dimension desconocida pero a lo Nintendo (?)...

|- Kraden: Donde, donde estamos?  
|- Kraden: Eso es... el oceano?  
|- Kraden: No, no puede ser... el oceano tiene olas  
|- Gareth: El oceano... que es eso?  
|- Kraden: El oceano es un lugar de infinita agua en el fin de mundo  
|- Kraden: Ustedes no pueden entender... algun dia se los mostrare yo mismo  
|- Kraden: Las Estrellas Elementales...  
|- Kraden: Realmente existen... las Estrellas Elementales realmente existen!  
|- Jenna: Nos enseñaste acerca de eso... Elementos son la base de toda la materia  
|- Gareth: Piedra, madera, incluso nosotros... Todas las cosas estan hechas de esos cuatro elementos  
|- Gareth: Estoy en lo cierto, Isaac?  
\*caso= si |- Kraden: Exacto...  
\*caso= no |- Kraden: No, Isaac... Gareth esta en lo cierto  
|- Kraden: Como les he dicho muchas veces, los elementos son la fuente de toda la materia  
|- Kraden: Tierra, agua, fuego y viento, eso son los cuatro elementos  
|- Kraden: Las leyendas dicen que las cuatro Estrellas Elementales contienen la esencia pura de cada elemento  
|- Kraden: Y ahora, esas legendarias piedras estan ante nosotros!  
|- Kraden: La Estrella de Venus... la piedra elemental de tierra!  
|- Kraden: La Estrella de Mercurio, posee el poder de las muchas formas del agua!  
|- Kraden: Alli esta la Estrella de Marte, resplandece roja con el fuego que lleva dentro!  
|- Kraden: Y la Estrella de Jupiter, atada con la furia del viento!!!  
|- Jenna: Kraden... porque estas tan emocionando?  
|- Kraden: Como puedes estar calmada en frente de tales maravillas!?  
|- Kraden: Tu estas viendo la fuente pura de toda la Alquimia!  
|- Kraden: ... No te lo he dicho antes?  
\*caso= si |- Gareth: Que? Entonces, me debi haber dormido porque no tengo una pista de lo que el esta hablando!  
\*caso= no |- Gareth: Entonces debe haber mucho para ti por saber  
|- Kraden: La Piedra de la Sabiduria... la Piedra de los Sabios\* (\*tambien puede traducirse como la Piedra Filosofal)  
|- Kraden: Esta piedra domina todo...  
|- Kraden: Puede cambiar substancias en bruto en oro, incluso prevenir la muerte misma!!  
|- Kraden: Tu entiendes ahora, no es cierto?

\*caso= si |- Kraden: El estudio de la Alquimia empieza con la búsqueda de esta piedra misma

\*caso= no |- Kraden: Aun no entiendes?

|- Kraden: La Alquimia existe a causa de la Estrellas Elementales

|- Jenna: Aun realmente no se como funciona, pero deben tener un enorme poder, cierto?

|- Kraden: Mas lejos... con una simple piedra, uno podria conquistar el mundo|

|- Kraden: Ahora, quizas, ustedes comiencen a comprender

|- Garet: No nos asustes de esa forma, Kraden. Pense que eras completamente serio

|- Garet: Heh... Conquistar el mundo...

|- Kraden: Quien podria decir que esa es la verdad?

|- Kraden: Eso es por lo que he estado buscando las Estrellas Elementales

|- Kraden: Yo busco aprender la verdad acerca de esas piedras

|- Kraden: Ahora ellas yacen ante mi...

(Kraden intenta pasar un pilar)

|- Kraden: Whoa...

|- Jenna: Ten cuidado, Kraden! Parece resbaladizo

|- Kraden: Pero debo examinar las Estrellas Elementales...

|- Jenna: Deja que los chicos lo hagan!!

|- Kraden: Oh, podria preguntar... Tendrias la intencion?

|- Jenna: El estara complacido de traer las piedras por ti, cierto, Isaac?

\*caso= si |- Jenna: Gracias! (porque??)

\*caso= no |- No me hagas preguntarlo de nuevo! No quieres hacerlo por favor?

|- Kraden: Necesitaras esto, Isaac

|- Jenna: Trajiste eso de casa, cierto, Kraden?

|- Jenna: Que son esas bolsas?

|- Kraden: Ellas estan hechas con hilos de Mythril

|- Kraden: Las he preparado para una ocasion como esta

|- Kraden: Ahora, busca la Estrellas Elementales y ponlas en estas bolsas

("Isaac obtiene cuatro bolsas de Mythril")

Bueno es hora de coger las piedras. Ve por la columna derecha del la puerta y ve hacia abajo. Al tomar la piedra de Venus saldran mas columnas. Haz camino hacia la piedra de Mercurio. Regresa a la base, SALVA, y ve la piedra de Jupiter... (lo que sigue si que dio lata!!!)

|- Saturos: Parece que ellos nos han visto

|- Menardi: Creo que estaremos a salvo hasta que ellos obtengan todas las Estrellas Elementales

|- Kraden: Ustedes! Ustedes pretenden robar las Estrellas Elementales

|- Saturos: Maestro Kraden... Nos estas llamando ladrones?

|- Menardi: Como yo lo recuerdo, tu no fuiste quien robo nuestra informacion?

|- Jenna: Que haran con nosotros una vez tengan las Estrellas Elementales?

|- Kraden: Estoy seguro de lo que ellos nos haran una vez que no nos necesite!

|- Enmascarado: Relajensen... No seran heridos

|- Enmascarado: Ese fue nuestro acuerdo, no es cierto?

|- Saturos: Todo eso depende de que tan bien cooperen

|- Menardi: Ellos estaran seguros, mientras pongan en nuestras manos las Estrellas Elementales

|- Menardi: Eso no es suficiente?

|- Saturos: Nos has escuchado... Si deseas salvar tus amigos, entonces danos las Estrellas Elementales!

|- Menardi: Aceptas nuestros terminos?

\*caso= si |- Kraden: No, Isaac! No debes darles las Estrellas Elementales!

\*caso= no |- Kraden: Muy bien, Isaac! No debes darles las Estrellas Elementales!

|- Saturos: Porque nos contradices! No quieres que tus amigos esten a salvo?

|- Kraden: Que garantias tenemos una vez te demos las Estrellas Elementales?

|- Menardi: Garantia... Ah, yo tengo una

(Menardi mira al Enmascarado)

|- Menardi: Tu tendras que quitarte tu mascara

|- Enmascarado: Eso, eso significa...

|- Saturos: Ah, por supuesto. Una fina idea... El sera nuestra garantia

|- Saturos: Bajo las circunstancias, tenemos pocas opciones

|- Saturos: Felix! Quitate la mascara! (!!)

|- Garet: Que! Que fue lo que el dijo, Isaac?

|- Garet: El llamo a ese tipo Felix... Eso fue lo que el dijo, no es cierto?

\*caso= si |- Garet: Tambien lo escuchaste? Felix? Eso no puede ser...

\*caso= no |- Garet: Pero eso fue lo que escuche. Felix? Eso no puede ser...  
|- Garet: Ese dia... El peñasco... Lo vimos morir, no es cierto?  
\*caso= si |- Garet: Tu te acuerdas, tambien, Isaac?  
\*caso= no |- Garet: Buscamos por semanas, pero aun asi no pudimos encontrarlo  
|- Menardi: Que te pasa, Felix... No quieres que se sientan seguros?  
|- Kraden: Felix... Ese no era el nombre de tu hermano?  
|- Jenna: Pero el accidente... Mi hermano, el...  
|- Felix: Lo hare  
|- Felix: Yo... Me quitare la mascara  
(Felix se quita la mascara)  
|- Jenna: Esto, esto no es posible...  
|- Kraden: El es...  
|- Felix: Se que te he causado mucho sufrimiento, Jenna  
|- Felix: Fue un espejismo que sobreviviera ese dia...  
|- Saturos: Fuimos nosotros quienes lo salvaron  
|- Menardi: Lo vimos flotando inconsciente en el rio mientras pasaba  
|- Felix: He estado con ellos desde entonces... he experimentado mucho  
|- Jenna: Pero porque?  
|- Jenna: Porque me dejaste completamente sola...  
|- Felix: Jenna...  
|- Jenna: Mi propio hermano... Pense que estabas muerto!  
|- Saturos: Dejen esta reunion llorosa para despues  
|- Menardi: Es cierto. Las Estrellas Elementales vienen primero  
|- Saturos: Es esto aceptable?  
|- Saturos: Felix nunca permitiria que te dañemos... o a su hermana  
|- Menardi: Felix sera nuestra garantia. Ahora, danos las Estrellas Elementales!  
|- Garet: No tenemos otra eleccion. Les daremos las Estrellas Elementales?  
\*caso= si |- Garet: Creo que yo debo llevarle las Estrellas Elementales a ellos  
\*caso= no |- Garet: Si no las entregas, ellos no dejaran ir a Jenna!  
("Garet toma las Estrellas Elementales")  
(Garet regresa con las estrellas y aparece un chico de la nada)  
|- Chico misterioso: Podrias permitirme aliviarte de esas Estrellas Elementales?  
|- Saturos: Oh, Alex... Has llegado tarde!  
|- Saturos: Alex es otro de nuestros compañeros. Entregale las piedras a el  
|- Garet: Oh, grandioso. Despues de realizar todo ese trabajo...  
("Garet le da las Estrellas Elementales (a Alex)")  
|- Alex: Me temo que debo disculparme por adelantado...  
|- Alex: Por pedirles que nos traiga la restante Estrella Elemental, tambien  
|- Garet: Espera un segundo!  
|- Garet: Quieres que nosotros traigamos la otra que queda por ti, tambien?  
|- Alex: Oh, a\*caso no me entendiste?  
|- Garet: Dijiste que dejarian libre a Jenna una vez les dieramos las Estrellas Elementales  
|- Garet: Lo prometieron...  
|- Saturos: No, mi amigo... Queremos que nos traiga TODAS las Estrellas Elementales!  
|- Menardi: Deja de refunfuñar y traenos la ultima Estrella  
\*caso= si |- Alex: Gracias por su cooperacion  
\*caso= no |- Alex: No quieres que nada le pase a tus amigos, o si?  
\*caso= si |- Alex: Dudo que eso es lo que en verdad quieras, te preguntare  
una vez mas  
\*caso= no |- Alex: Gracias por su cooperacion  
|- Alex: Estaremos esperando por el resto

Hora de ir por la ultima estrella, regresa a la base y toma por la columna derecha de la puerta y despues ve a la izquierda, luego abajo. Al tomar la piedra la dimension empezara a colapsar...

|- Menardi: Que es lo que pasa? Que esta sucediendo?  
|- Saturos: No! No de nuevo!  
|- Jenna: El agua ha desaparecido!  
|- Alex: Sin la energia de la Estrellas Elementales el cuarto, esta colapsandose!  
|- Kraden: Este es el "terrible castigo" de que hablaban los aldeanos?  
|- Kraden: No, este debe ser mas del poder de la Alquimia!  
|- Menardi: Whew! Ya acabo... Pero que fue eso?

|- Jenna: Que es que!?

|- Saturos: No!  
(aparece un beholder en el centro del cuarto)

|- Gareth: Esa roca... Esta flotando... Sabes lo que es esa cosa, Isaac?  
\*caso= si |- Gareth: Si, ya se que es una roca, estúpido!  
\*caso= no |- Gareth: Yo tampoco. Parece como si alguien estuviera usando Psychoenergía para levantarla...

|- Kraden: Podría ser... El Sabio Único?

|- Alex: Tal poder... Increíble!

|- Gareth: !!!

|- Jenna: Wow...

|- Saturos: Debe ser el guardian de las Estrellas Elementales!

|- Felix: Esto no luce bien... Quizás debamos escapar mientras podamos

|- Menardi: Pero necesitamos la Estrella de Marte. No podemos dejarla atrás!

|- Alex; Estoy de acuerdo con Felix. No somos rivales para el guardian

|- Saturos: La Estrella de Marte tendrá que esperar por otro día

|- Jenna: Que hay de Isaac y Gareth? Ustedes no pueden dejarlos aquí!

|- Saturos: Olvidense de ellos. Ellos no podrán salir con vida

|- Menardi: Pero, Saturos, aun hay una oportunidad de que ellos puedan sobrevivir

|- Saturos: Todo es posible... Entonces que sugieres que hagamos?

|- Alex: Tomaremos esta "Jenna" con nosotros... Si ellos sobreviven, quieran a ella de vuelta

|- Alex: Y si ellos la quieren de vuelta, ellos tendrán que darnos la Estrella

|- Alex: No obstante, Kraden debe venir con nosotros. El está conectado con todo esto

|- Felix: Alex... Estas rompiendo nuestra promesa?

|- Alex: Las condiciones han cambiado desde que hicimos esa promesa

|- Felix: Jenna no es parte de esto. No dejare que la hieras!

|- Kraden: Has lo que quieran conmigo. Solo dejen ir a Jenna!

|- Saturos: Tu valentía habla bien de ti, viejo, pero no puedes ayudar a Jenna ahora

|- Menardi: Si dejamos ir a Jenna, ella seguramente morirá. Eso es lo que quieres, Felix?

|- Alex: Quizás debamos continuar esto en otra parte, Felix

|- Jenna: Felix...

|- Alex: Por favor... Podemos irnos ahora?

|- Menardi: Demos prisa!

|- Felix: Hey, no empujes a mi hermana!

|- Menardi: A quien piensas que les estas hablando? Tu nos debes tu vida!

|- Saturos: Menardi!

|- Saturos: Maestro Kraden, tu vendras con nosotros, por supuesto!

|- Jenna: Isaac, Gareth! No mueran! (buen consejo...)  
(Kraden, Menardi, Felix y Saturos entran al portal)

|- Alex: La Estrella de Marte...

|- Alex: Es un desperdicio que tengamos que dejarla, pero quizás podremos verla pronto...  
(Alex entra al portal)

|- Gareth: Bueno, esto se volvió mal, tu que dices?  
\*caso= si |- Gareth: Es un espejismo que sobrevivamos  
\*caso= no |- Gareth: Como puedes estar tan calmado en momentos como estos?

|- Gareth: Jenna y Kraden de fueron!

|- Gareth: Piensas que ellos herirán a Jenna y a Kraden, crees?  
\*caso= si |- Gareth: Muchas Gracias... Pero en serio, Jenna y Kraden estarán bien  
|- Gareth: Felix está con ellos...  
\*caso= no |- Si, ellos estarán a salvo... Felix está con ellos...

|- Gareth: Esto es realmente terrible...

|- Gareth: Tenemos que recorrer un largo camino si queremos salir de aquí

|- Gareth: Estamos en grandes problemas...  
\*caso= si |- Gareth: Salgamos de aquí...  
\*caso= no |- Gareth: Deja de actuar como bravucon! Salgamos de aquí!  
(Gareth se va pero el guardian se acerca por la espalda)

|- Gareth: Hey, Isaac... Isaac, estoy por aquí. Vamos, tenemos que salir

|- Guardian: Porque están ustedes aquí parados?

|- Guardian: Este lugar se está volviendo peligroso...

|- Gareth: Tu eres el único peligroso...  
(el guardian usa Psychoenergía)

|- Guardian: El volcán pronto hará erupción... no puedo detenerlo mucho más

1- Guardian: Ustedes deben dejar este lugar

(la estata que tenia la Estrella de Marte brilla)

| - Guardian: El Djinn Elemental... Ellos han regresado...

| - Guardian: Tomen la Estrella Elemental...

  \*caso= si | - Guardian: Regresala a su bolsa

  \*caso= no ("Isaac no puede resistirse")

| - Guardian: Las Estrellas Elementales... Se estan alejando de aqui...

  (la estatua de Venus brilla)

| - Guardian: Sin el poder de las Estrellas Elementales para contenerla, el magma fluira libremente una vez mas, y este cuarto colapsara

  (la estatua de Mercurio brilla)

| - Guardian: Aqui no habra un cuarto para que las Estrellas Elementales regresen...

  (la estatua de Jupiter brilla)

| - Guardian: El mundo sera expuesto a la amenaza de la Alquimia

| - Garet: Alquimia? Amenaza?

| - Guardian: Puede ser un peligroso poder si es mal usado...

| - Guardian: Si las Estrellas Elementales encienden las flamas de los cuatro faros, ese poder sera liberado

| - Guardian: Mientras los cuatro faros permanezcan apagado...

  (el guardian usa mas Psychoenergia, pero el volcan erupciona)

| - Guardian: El volcan... Esta erupcionando... Huyan, ahora! (Que buena musica!!!!)

| - Garet: Pero como...

| - Guardian: Ah ya veo. Yo les ayudare...

  (el guardian usa teletransportar en ti y apareces en el cuarto de Luna)

| - Garet: A\*caso esa cosa de ojo flotante nos salvo?

  \*caso= si | - Garet: Si, cierto! Salgamos de aqui...

  \*caso= no | - Garet: Si, cierto! Salgamos de aqui...

Creo que es obvio lo que debes hacer aqui: SAL RAPIDO, RAPIDO, RAPIDO!!!! o mejor usa -Retreat- de tu Psychoenergia

  (los aldeanos ven como el Mt Aleph erupciona)

| - Abuelo de Garet: Pense que el Mt Aleph estaba inactivo...

| - Abuelo de Garet: Ooh, mi nieto! Garet estara seguro ante esa erupcio!?

| - Hermana de Garet: Abuelo, ni siquiera sabemos si ellos estan hay arriba!

| - Hermana menor: Pero, Sis, alguien los vio a el y a sus amigos subir el Mt Aleph

| - Sacerdote: Ellos estaban rondando por aqui mientras estaba de guardia

| - Dora: Isaac y Garet fueron a la casa del señor Kraden

| - Abuelo de Garet: Ellos no dijeron que fueron a estudiar Alquimia?

| - Dora: Si, ellos lo dijeron... pero eso que tiene que ver con la erupcion?

  (Isaac y Garet llega por la escaleras)

| - Garet: Uh-oh. Es el abuelo y los otros

| - Garet: Que vamos a hacer, Isaac? Deberiamos regresar?

  \*caso= si/no | - Hermana de Garet: Garet!

    | - Dora: Isaac!

| - Abuelo de Garet: Estan a salvo!

| - Sacerdote: Vengan aca ustedes dos!

| - Abuelo de Garet: En donde han estado?

| - Abuelo de Garet: Que sucedio?

| - Dora: No estaban Jenna y Kraden con ustedes?

  \*caso= si | - Sacerdote: Ellos fueron secuestrados? Por quien?

  \*caso= no | - Sacerdote: A que te refieres con que ellos fueron secuestrados?

| - Abuelo de Garet: Esto se esta volviendo muy complicado

| - Abuelo de Garet: Necesitamos que nos digas exactamente lo que sucedio en la montaña

| - Abuelo de Garet: Vengan al santuario, ustedes dos

  (dentro del santuario Isaac y Garet narran lo que sucedio)

| - Sacerdote: No teniamos idea... El verdadero Santuario...

| - Dora: Y Jenna y Kraden... Ellos son sus prisioneros?

  \*caso= si | - Dora: Fueron llevados contra su voluntad... Que abominable!

  \*caso= no | - Dora: Bueno... Unicamente tengamos esperanza de que se encuentren bien

| - Sacerdote: Piensas que se salvaran?

  \*caso= si | - Sacerdote: El hermano de Jenna, Felix, los protegera, o no lo hara?

  \*caso= no | - Sacerdote: Entonces nuestras esperanzas yacen con Felix

| - Alcalde: Que sucede, Gran Sanador? Ha estado muy callado

| - Dora: Es como si estuvieras a millas de aqui  
| - Abuelo de Garet: Esa piedra flotante, la que aparecio ante Isaac...  
| - Alcalde: Que pasa con eso?  
| - Abuelo de Garet: Lo he visto antes en mis sueños  
| - Abuelo de Garet: En mi ojo mental(?), aparecio de nuevo justo ahora y me hablo  
| - Garet: Lo viste, justo ahora  
| - Abuelo de Garet: Debe ser el Sabio Unico, el guardian de las Estrellas Elementales  
| - Abuelo de Garet: Me dijo lo que les sucedio a ustedes dos en el Santuario  
| - Alcalde: Entonces que dice el Sabio Unico acerca de la erupcion?  
| - Dora: El volcan ira a destruir a Valle?  
| - Abuelo de Garet: Es imposible de detener la erupcion ahora  
| - Sacerdote: Valle sera...  
| - Abuelo de Garet: Valle estara seguro. El Sabio Unico ira a prevenir que la lava nos alcance  
| - Alcalde: Que sucede, Gran Sanador?  
| - Dora: ... La villa sera destruida, no es cierto?  
| - Abuelo de Garet: Algo incluso mas horrible que la destruccion de Valle surgira adelante  
| - Garet: Que podria ser peor que la destruccion de Valle?  
| - Abuelo de Garet: Un terrible poder  
| - Abuelo de Garet: Las gemas de las Estrellas Elementales albergan poderes increíbles  
| - Alcalde: ... Y Valle ha estado guardando esas gemas?  
| - Abuelo de Garet: Los faros elementales liberaran ese poder sobre el mundo  
| - Abuelo de Garet: Una vez el poder de las gemas sea liberado, el mundo sera...  
| - Dora: El Sabio Unico nos necesita para que regresemos las gemas, o el no?  
| - Abuelo de Garet: Este mundo es nuestro, para salvarlo o destruirlo  
| - Abuelo de Garet: Nuestra inactividad puede traernos cerca de esta destruccion  
| - Alcalde: Es una lastima... (?)  
| - Abuelo de Garet: No tenemos esperanza por salvacion. Debemos salvarnos por nosotros mismos...  
| - Dora: Entonces que podemos hacer?  
    (el abuelo se acerca a Isaac y Garet)  
| - Abuelo de Garet: Adquirir las Estrellas Elementales es su unico destino  
| - Dora: Estas sugiriendo que pongamos el destino del mundo... En las manos de Isaac y Garet?  
| - Alcalde: Garet es solo un niño. No puedes esperar que el soporte tal carga...  
| - Abuelo de Garet: El Sabio Unico ha hablado  
| - Abuelo de Garet: Cada uno comparte la responsabilidad por esto  
| - Abuelo de Garet: Ahora, cada uno debe hacer su propia decision!  
| - Garet: Yo no se que hacer. Isaac, tu decides  
| - Abuelo de Garet: Isaac, Aceptas la responsabilidad por el destino de la tierra?  
    \*caso= si | - Garet: Tu aceptas? Oh Isaac... No debiste tratar de decirlo...  
        | - Alcalde: Tu elegiste dejar tu decision a Isaac. No habra mas discusion  
    \*caso= no | - Alcalde: No puedo culparte... Yo no podria hacerlo si estuviera en  
        tus zapatos (tienes que aceptar, hablale al abuelo escoge NO y luego SI)  
| - Abuelo de Garet: Oh, Sabio Unico, estos dos han aceptado tu petition  
| - Abuelo de Garet: Danos tu proxima orden!  
    (aparece el guardian sobre el altar)  
1- Guardian: Ustedes dos son muy valientes para tomar esta busqueda  
| - Guardian: Yo estare vigilandolos. Escojan su destino sabiamente, jovenes elegidos  
    (el guardian desaparece)  
| - Dora: Ese era el Sabio Unico...  
| - Alcalde: Que dijo el Sabio Unico?  
| - Abuelo de Garet: Felix debe liberar el poder  
| - Abuelo de Garet: Encuentren los faros... Tendran la guia de las Estrellas Elementales...  
| - Garet: Um... Y en ese momento que?  
| - Dora: Que deberan hacer ellos alli?  
| - Alcalde: Seguramente, ese no puede ser todo el consejo que puedes ofrecerles, Gran Sanador...  
| - Abuelo de Garet: Busque los Elementales... Los Djinn...  
| - Abuelo de Garet: Ellos probaran ser muy utiles  
| - Garet: No hay otra cosa mas?  
| - Abuelo de Garet: Eso es todo  
| - Alcalde: No mas eso! No hay nada mas que que puedas decirles?  
| - Abuelo de Garet: Eso es todo, Alcalde  
| - Abuelo de Garet: Te lo dejare a ti, Isaac... Garet



|- Sacerdote: Hey, no es casi... Hora de meditar?  
|- Sacerdote2: Oh si! Meditacion! Vamos!  
|- Bien, que buenos son esos tipos  
|- Alcalde: Enviar niños afuera sin ayuda o rumbo...  
|- Dora: Estoy de acuerdo, pero...  
|- Dora: Ellos no nos dieron otra eleccion  
|- Alcalde: Entonces, ellos cuando se iran?  
|- Dora: Eso no suena como si pudieramos ofrecer que esperen  
|- Alcalde: Mañana, entonces?  
|- Dora: Mañana? Si  
          (al dia siguiente)  
|- Niña: Porque todos estan esperando alrededor de la puerta de pueblo?  
|- Niño: Que, tu escuchaste?  
|- Niño: Isaac y Garet dejaran Valle en un viaje  
|- Niña: Me gustaria que pudiera ir!  
|- Niño: Yo escuche que va ser realmente peligroso!  
|- Niña: Oh si, entonces todos fueron alli para decir adios?  
|- Niño: Hey, que es lo que te pasa?  
|- Niña: Extraño, la madre de Isaac no esta aqui para verlo partir!  
|- Niño: Tienes razon. Ella no esta alli  
|- Niña: Hey, debemos ir y decirles adios, tambien?  
|- Niño: Seguro! Vamos!  
          (los niños van a la puerta del pueblo)  
|- Abuelos de Garet: Contamos contigo, Isaac. Oh, y contigo tambien, Garet  
|- Hermana de Garet: No bebas agua si huele raro. Y... toma esto contigo, tambien  
("recibes 1 Hierba")  
|- Garet: Se que no debo beber aguas estancadas, Sis!  
|- Hermana menor: No lo escuches a el, Isaac!  
|- Hermana menor: El es un cerdo! Se comera todo lo que se encuentre (?)  
|- Sacerdote: Hmm... Dora ha tardado mucho...  
|- Hermana menor: Oh! Es cierto!  
|- Hermana menor: Tia Dora me pidio que te diera esto, Isaac  
("Isaac tiene -catch beads-, cuenta atrapada?")  
1- Garet: Pienso que todo esta dispuesto para irnos, Huh, Isaac?  
|- Hermana de Garet: Piensalo de de nuevo, Garet!  
|- Hermana de Garet: Debe ser muy dificil para Dora...  
|- Madre de Garet: Como madre de Garet, se como debe estar sintiendose Dora  
|- Madre de Garet: Pero aun tengo al padre de Garet, mientras que Dora solo tiene a Isaac  
1- Madre de Garet: Ella no queria que tu fueras, Isaac  
|- Madre de Garet: Pero ella sabe que tienes que hacerlo, y le dolera verte partir  
|- Alcalde: Ellos no pueden permanecer mas aqui, o ellos nunca se iran  
|- Alcalde: Asi que, un final adios!  
|- Todos: ADIOS!!  
          (Isaac y Garet salen de Valle, por fin!!!)

\*\*\*\*\*  
\* MapaMundi \*  
\*\*\*\*\*

Djinn: Flint

Enemigos:

- Slime	exp: 2	coin: 2	item:
- Wild Mushroom	exp: 1	coin: 2	item:
- Vermin	exp: 2	coin: 2	item: Herb
- Amaze	exp: 3	coin: 3	item: oil drop
- Zombie	exp: 7	coin: 8	

Al salir del pueblo ve hacia abajo y veras una cosa roja revoloteando, este es Flint un Djinn. Acercate y el te enseñara como usar la opcion de Djinn (pon atencion).

\*\*\*\*\*  
\* Vault, un pueblo con ladrones! \*  
\*\*\*\*\*

Items:

- Sleep bomb

- Mint

Enemigos:

- Ladrones

\*\*\*\*\*

Si presiona L veras que el unico camino es hacia la derecha. Hacia arriba esta la cueva Lunpa y el pueblo Lunpa, pero no podras entrar. Ve hacia abajo, a Vault y a tu primera mision...

(de Vault veras salir al Maestro Hammet, el mercader mas famoso del mundo)

| - Maestro Hammet: No podemos estar un minuto mas en un lugar tan peligroso como este

| - Maestro Hammet: Regresaremos a Kalay inmediatamente!

| - Ayudante: Maestro Hammet! Esto es terrible! El puente ha sido destruido...

| - Ayudante: No podemos continuar hacia el sur!

| - Maestro Hammet: Que...? El puente?

| - Maestro Hammet: Esto es terrible... Como podremos ir a Kalay ahora?

| - Ayudante: ... Maestro Hammet, estoy preocupado por dejar atras a Ivan...

| - Maestro Hammet: Con el cariño que tengo por Ivan, fue su culpa que robaran mi vara... (?)

| - Maestro Hammet: Y con sus extraños poderes lo ayudaran a el a buscar la vara

1- Ayudante: Ivan tenia extraños poderes?

(cae un enorme cristal cerca de la caravanas)

| - Maestro Hammet: Debemos dejar este traicionero lugar inmediatamente!

| - Ayudante: Pero donde? A donde podemos ir?

| - Maestro Hammet: No tenemos eleccion. Iremos al norte

| - Ayudante: Terminaremos en Lunpa si vamos al norte...

| - Maestro Hammet: Bueno, es mejor que ser aplastados por rocas que caen, no es cierto?

(las caravanas van hacia Lunpa)

Lo primero que tienes que hacer cuando llegues a un pueblo es revisar las tiendas de armas y provisiones. En Vault no hay buenas armas asi que no gastes dineros en ellas, a cambio compra antidotos pero no Hierbas, porque?, pues por que te puedes curar con Psychoenergia (busca en la tienda de provisiones, en el barril una -Sleep bomb-). Ivan se encuentra en la casa arriba de la carcel (la puerta metalica), es el niño que esta solo...

| - Ivan: Si. Yo... Yo poseo extraños poderes (usa Mind Read -leer mente- sobre Isaac )

| - Ivan: Ustedes tambien los tienen, no es cierto?

| - Ivan: Que? My poder... Se llama Psychoenergia? No tenia idea!

| - Ivan: Nosotros tenemos mucho en comun... Siento que puedo confiarles esto

| - Ivan: Estoy en grandes problemas. La vara del Maestro Hammet fue robado

| - Ivan: Podrian por favor ayudarme a recuperar la vara de mi maestro?

\*caso= si | - Ivan: Gracias. Con tu ayuda creo que podremos recuperar la vara

\*caso= no | - Ivan: Ya veo. Supongo que es mucho pedirle a un extraño...

| - Ivan: Sus nombres son...

(Ivan usa Mind read)

| - Ivan: Isaac y Garet. Yo soy Ivan. Complacido de conocerlos

| - Ivan: My habilidad de leer la mente de las otras personas te asusta, no es cierto?

| - Ivan: Yo realmente... Es mi Leer Mente tan asustante?

\*caso= si (Ivan e Isaac se toman de la mano)

\*caso= no (Ivan e Isaac se toman de la mano)

(Ivan se acerca a Garet)

| - Garet: Ahhh! Mi mente... Deja de leer mi mente, Ivan!!!

| - Ivan: Y bien, Isaac... Puedes leer la mente de Garet?

| - Ivan: Eso pense

| - Garet: Quet? Tu tambien leiste mi mente, Isaac?

| - Ivan: Pense que podria ayudarte a leer mentes si compartiamos nuestra Psychoenergia

| - Garet: Hey, eso no es justo! Porque tuviste que leer mi mente?

| - Ivan: Tienes razon... No es justo leer en una sola direccion

("Ivan y Garet se toman de las manos")

| - Garet: Whoa! Lo hice! Yo lei tu mente, Isaac!

| - Ivan: Vamos a usar Leer Mente para encontrar a los ladrones!

| - Garet: Esperen un segundo... La gente no sabra que estamos usando Leer Mente?

| - Ivan: Oh, ya veo... Ustedes dos pueden decirme cuando estoy usando Psychoenergia?

| - Ivan: Isaac, tu y Garet tambien son Adeptos...

|- Ivan: Quizas es por eso que pueden decirme cuando estoy leyendo sus mentes  
|- Ivan: La gente ordinaria no puede sentir nada. No hay nada de que preocuparse  
|- Ivan: No te preocupes... No voy a leer tu mente de nuevo  
|- Ivan: Dejenme leer la mente de los habitantes para encontrar la vara

Hora de buscar los ladrones. Entra a Inn, y busca a la izquierda del primer piso una -Mint-. Sube al dormitorio y cuando te acerques a los tipos sospechosos eston huiran de ti. Regresa e Ivan ideara un plan. Rodea al tipo violeta, es mas facil, y descubriran que ellos robaron muchas cosas mas y que estan encondidas en el Inn. Sal de Inn y sube por las escaleras a la izquierda de la entrada, veras un hueco y enfrente una gran caja. Si te fijas veras que en la base de la caja hay unos puntos blancos, asi que podras moverla. Usa -move- y corre la caja, luego entra...

|- Chico: Uhhnn... Uhhnn...

("Isaac corta las cuerdas")

|- Chico: Yo vine a este desvan mientras arreglaba el techo...

|- Chico: Pero me encuentre que no podia regresar al desvan trasero...

|- Chico: Entonces estaba buscando adentro cuando WHAM!

|- Chico: Alguien me golpeo por atras en la cabeza!

|- Chico: Cuando vine en si, estaba completamente atado

1- Chico: Extrano, no recuerdo que estuvieran todas esas cajas antes!

|- Ivan: Quizas todo el material robado este en esas cajas...

|- Ladron: Parece que los hemos encontrado!

|- Ladron: Ustedes son muy persistentes para ser uno de los cachorros de Hammet, niño!

|- Ladron: Porque estan trabajando tan duro para Hammet? El que es para ti?

|- Ladron: De cualquier forma, Hammet ya ha sido capturado por una peor banda de ladrones que nosotros!

|- Ladron: Escuche que Hammet huyo a Lunpa despues de la erupcion

|- Chico: Dijiste Lunpa?

|- Chico: Un hombre con el dinero del Maestro Hammet nunca deberia estar CERCA de Lunpa!

1- Garet: Que clase de lugar es Lunpa?

1- Chico: El pueblo es llamado por su fundador, Lunpa, el noble ladron...

|- Ladron: Esa familia de ladrones permanecieron nobles incluso cuando su hijo, Donpa, se apropio

|- Ladron: Pero el hijo de Donpa, Dopenpa, es un ladron malvado

|- Ladron: Ese hombre no tiene morales. He escuchado que es verdaderamente cruel

|- Ladron: Ves, nosotros no somos tan malos. Que les parece? Tu nos dejaras ir?

\*caso= si |- Ladron: De verdad? Si regresamos todas las cosas y nos arrepentimos, nos dejaras ir?

|- Ladron: Debes estar bromeando! Robamos estas cosas equitativamente y las llevaremos! (?)

|- Ladron: Bueno solo debemos mantenerte quieto!

\*caso= no |- Ladron: Que! Te refieres, a que incluso si regresamos todo lo que robamos

y

nos disculpamos, aun sera un crimen?

|- Ladron: Debes estar bromeando! Robamos estas cosas equitativamente y las llevaremos! (?)

|- Ladron: Bueno solo debemos mantenerte quieto!

|- Ladron: Y aqui solo hay una forma de hacer eso! Atrapenlos!!!

-- Jefe enemigo: Ladrones --

Dificultad: Muy facil    Exp: 66    Item: Bandit's Sword    coin: 110

Estos son tus primeros jefes a derrotar. Ataca con Isaac usando el poder de Flint, despues Invoca a mercurio y cuando este descansando usa -Quake- y despues repite la secuencia, ataca con Garet usando -Flare- e Ivan usando -Ray-. Si te bajan mucha energia, menos de 15 HP, curate inmediatamente. En un par de turnos estaran listos para la cana...

|- Ladron: Ellos... Ellos nos vencieron...

|- Chico: Verdaderamente, por un segundo, pense que estabamos sin esperanza...

|- Chico: Wow! Ganamos!

|- Chico: Yo... Ire a traer al Alcalde!

(el chico se va)

| - Ladron: Despues de todos los problemas que tuvimos para robar robar todas estas cosas...

| - Garet: No has escuchado? Robarle a los demas esta mal hecho!

| - Ladron: Rayos! Te lo dije... Yo te dije que deberiamos saltarnos este pueblo...

| - Garet: El mal nunca prevalecera!

| - Ivan: Si tu me das la vara del Maestro Hammet, me dirigire a Lunpa ahora

1- Ivan: Que van a hacer ustedes dos, Isaac?

| - Garet: Supongo que debemos ir tras Felix y los demas...

(Ivan usa -Mind Read- sobre Isaac)

| - Ivan: El esta leyendo nuestra mente de nuevo! No vamos a detenerlo?

\*caso= si | - Garet: Es muy tarde, Isaac. El ya lo ha hecho

\*caso= no | - Garet: Si tu lo dices, Isaac...

1- Ivan: Ya veo... Entonces fue eso lo que sucedio...

(el chico regresa con el Alcalde)

| - Chico: Estos son los ladrones, Alcalde...

| - Alcalde: Lo que ustedes hicieron fue horrible. Robar? En medio de un desastre?!?

| - Ladron: Hey, ustedes fueron los que dejaron todas sus puertas abiertas! (buen punto :)

1- Ladron: Ustedes fueron los que practicanente nos rogaron que - OUCH!

| - Tipo de rojo: Lo siento... No pude ser de ayuda...

| - Tipo de rojo: Que haremos con ellos?

| - Alaclde: Vamos a encerrarlos por un largo, largo tiempo

| - Tipos de rojo: Hey, de pie!

| - Tipos de rojo: Vamos - Arriba! Arriba!

| - Tipo de rojo: Hey, podrian ayudarme a atarlos a ellos?

(atan a los ladrones)

| - Ladron: Hey, tu! Isaac, cierto? Yo no olvidare esto!

| - Alcalde: Llevensenlos!

| - Alcalde: Gracias por atrapar a los ladrones! Tienes nuestras sinceras gratitudes

| - Tipo de rojo: Verdaderamente, ustedes fueron de gran ayuda!

| - Alcalde: Vamos a hechar un vistazo a lo que ellos robaron

("Encuentran la preciada urna del alcalde")

| - Tipo de rojo: Alcalde... Esta no es la urna de su familia?

| - Alcalde: Mi preciosa urna a regresado

("Encuentra una estatua dorada")

| - Alcalde: Hey, eso estaba en... Ellos lo robaron de nuestro Santuario? Esos monstruos!

| - Alcalde: Los tesoros del pueblo... Ellos por fin han regresado

1- Tipo de rojo: Alcalde, encuentre otro cofre aqui, ves?

| - Alcalde: Ivan, eso no es lo que estabas buscando?

| - Alcalde: Ahora, podras regresar con el Maestro Hammet!

| - Alcalde: Es cierto! He escuchado que el Maestro Hammet fue visto dirigiendose a Lunpa!

| - Ivan: Oh no... Dohonpa no perderia una oportunidad como esta...

| - Alcalde: Estoy seguro que tu maestro a sido secuestrado

| - Ivan: Como puedo rescatar al Maestro Hammet?

| - Alcalde: Nadie puede entrar una vez las puertas son cerradas

1- Ivan: Que le ira a pasar al Maestro Hammet?

| - Alcalde: Calmate, Ivan. El Maestro Hammet probablemente aun este vivo e ileso

| - Alcalde: Dohonpa sabe que el puede usar al Maestro Hammet para extorsionar un rescate de Kalay

| - Alcalde: No podemos hacer mucho mientras Dohonpa hace su movimiento, pero por lo menos sabemos que Hammet esta a salvo... Por ahora

| - Alcalde: Tu nombre es Isaac, cierto?

| - Alcalde: Y tu eres...

| - Garet: Soy Garet

| - Alcalde: Gracias a ambos. Ustedes tienen mi profunda gratitud

| - Alcalde: Bueno. Vamos entonces

| - Alcalde: Antes de que dejen el pueblo, por favor vengan a verme. Tengo algo para ustedes

(el alcalde y el tipo de rojo salen)

| - Garet: Que revoltijo... Finalmente recuperamos la vara, y ahora esto

| - Garet: Desearia que yo pudiera alegrarte... Tu luces tan deprimido...

| - Ivan: Yo solo quiero ir a rescatar al Maestro Hammet... Eso es todo...

1- Ivan: Pero no puedo pedirles a ustedes dos que me ayude

| - ivan: Ustedes dos tienen una muy... Importante mision, cierto?

| - Ivan: Es cierto. Lo vi en sus mentes

|- Ivan: No tenia idea que la erupcion del volcan mantuviera tal secreto!  
|- Garet: Si, tenemos que encontrar a Felix y su banda, o todos estaremos en problemas  
|- Ivan: Entonces, supongo que este es el adios, luego  
\*caso= si ("Ivan obtiene la Vara del Shaman")  
|- Ivan: Nunca olvidare la hospitalidad de este pueblo... Les deseo lo mejor  
\*caso= no |- Garet: Isaac dijo que el podia ayudarte, Ivan...  
|- Ivan: No, ustedes ya han hecho mucho por mi. No puedo forzarlos a hacer  
mas  
("Ivan obtiene la Vara del Shaman")  
|- Ivan: Nunca olvidare la hospitalidad de este pueblo... Les deseo lo mejor  
|- Garet: Bueno, pienso que mejor nos movemos tambien

Dirigete a donde estaba Ivan y habla con el Alcalde, el te dara una -Water of Life-. Tambien te dira que para ir mas alla de "Goma Range" debes buscar una cueva al noreste. Antes de salir descansa en el Inn y SALVA.

\*\*\*\*\*  
\* Hacia Goma Cave \*  
\*\*\*\*\*

Djinn: Forge  
Items  
- Lucky Medal

Enemigos  
- Zombie exp: 7 coin: 8 item:  
- Ghost exp: 9 coin: 9 item:  
- Will Head exp: 9 coin: 10 item:  
- Skeleton exp: 10 coin: 10 item:

Ve todo hacia la derecha hasta llegar a una cueva, usa L para ver mejor el mapa. Esta es la entrada a la Caverna Goma -"Goma Cave"-. Al llegar a donde hay un tronco atrapado por enredaderas aparecera Ivan y con su Psychoenergia -Windwhirl- te ayudara a avanzar, mueve el tronco y limpia la entrada a la cueva. Adentro ve arriba y despues baja y toma las escaleras hacia arriba. Toma hacia la derecha hasta llegar a una roca, empujala hacia arriba por las marcas en el piso. Alli veras a Forge, un Djinn de Marte-Fuego. Regresa por abajo y sube las escaleras. Avanza y sube las escaleras nuevamente. Alli mueve la roca y salta, vuelta y muevela y toma el cofre para tomar una -Lucky Medal-. Baja las escaleras y abajo desde que sales ve hacia la derecha y sube las escaleras. De alli podras combatir contra Forge, SALVA antes.

-- Enemigo Djinn: Forge --  
Dificultad: Medio facil exp: 28 item: coin:85

Usa el poder de Flint. Con los demas usa Psychoenergia. El ataque mas fuerte de Forge es Blast, causa cerca de 30 de daño asi que antes de combatir es mejor llenar tu barra de HP. Si el Djinn huye del combate, sal del cuarto y vuelve a entrar (!). Te tocara combatir de nuevo. Cuando lo derrotes el se unira a ti.

Sube las escaleras y empuja la roca a la izquierda , salta y ve hacia arriba. Despues hacia la derecha y sal de la cueva. El pueblo que se ve a la derecha es Bilbin...

\*\*\*\*\*  
\* Bilibin \*  
\*\*\*\*\*

Djinn: Gust  
Items  
- Antidote  
- Herb  
- Hard Nut  
- Nut  
- Elixir  
- Smoke Bomb  
Enemigos

\*\*\*\*\*

Al llegar entra a la primera casa del centro, dentro en el barril toma un -Antidote-. En las jarras al lado de la entrada del Santuario toma una -Herb-. Entra en la casa al lado de la tienda de provisiones y del barril toma una -Hard Nut-. Donde estan construyendo el palacio usa -Catch- para atrapar una -Nut- (debes tener equipado -Beads Catch-). Dentro de la casa de Lord McCoy busca en el barril que esta en la chimenea del primer piso un Elixir. Sube por las escaleras que estan mas hacia abajo-izquierda y toma una -Smoke Bomb-.

Bien ahora, en Bilbin hablan de una maldicion causada por cortar un arbol sagrado. Antes que nada dirigete al Inn y descansa. Despues dirigete a la tienda de armas y equipate bien. Dirigete hacia arriba a la casa de Lord McCoy y acepta el reto de los guardias. Entra por la puerta de arriba donde estara Lord McCoy esperandote...

| - Lord McCoy: Que pasa, entonces?

| - Guardia: Señor! Unos nuevos guerreros han llegado al palacio!

| - Lord McCoy: Nuevos guerreros, dices?

| - Lord McCoy: Hemos enviado muchos hombres a entrar al Bosque Kolima, pero ninguno a regresado

| - Lord McCoy: Esos guerreros... Les has echado un buen vistazo?

(entra Isaac)

| - Lord McCoy: Acercate, señorita

| - Lord McCoy: Hey... Son estos de los que estabas hablando?

| - Lord McCoy: Ellos son solo niños!

| - Lord McCoy: Y esperan que crea que pueden salvar a Kolima?

\*caso= si | - Lord McCoy: Hmmm. Bueno, reconozco que son muy valientes

| - Lord McCoy: Aqui. Esta llave les dara paso a traves de las barricadas al

este

| - Lord McCoy: Incluso con la llave, niños tan pequeños como ustedes nunca  
llegaran a Kolima

| - Garet: El se esta burlando de nosotros! Llamandonos niños!

| - Garet: Eso es irritante, no crees, Isaac?

\*caso= si | - Garet: Bueno, no nos dejaremos de el!

| - Garet: Le vamos a probar que podemos manejar este  
trabajo, cualquiera que sea!

| - Lord McCoy: Entonces, se han decidido a aceptar

nuestro

trabajito?

| - Garet: Hey, Ivan! Tu... No luzcas tan entusiasta

| - Ivan: Esa maldicion puede convertir un hombre en

un arbol!

| - Ivan: Piensas que tenemos una oportunidad?

| - Garet: Que? Si, por supuesto que la tenemos!

| - Garet: Tu sabes que podemos, cierto, Isaac?

\*caso= si | - Ivan: Bueno, si Isaac va a

ir, supongo

que tambien ire

| - Lord McCoy: Por lo menos

todos estamos

de acuerdo en algo

| - Guardia: Que le preocupa,

mi Señor? Ellos

se ven muy deseosos...

| - Lord McCoy: Ellos se

llaman a si mismos

guerreros... Pero ellos

apenas dejaron de

ser niños!

| - Lord McCoy: Si, esos son

tiempos desespe-

rados, pero no puedo

enviar tres jovencitos

a su perdicion!

| - Guardia: entonces que ira

a suceder con el

darles nuestras espe-

campeones!

hay de nosotros?

enviarlos a su

que iremos al

manera?

hasta que las

orden

significa... Que no nos va

su propio bien,

volver a hablar

ustedes tienen

dijiste que lo

cierto?

Bosque Kolima?

|- Lord McCoy: Podemos

ranzas en otros

|- Ivan: Pero... Pero que

|- Lord McCoy: No puedo

perdicion

|- Garet: Que tal si decimos

este de cualquier

|- Lord McCoy: No pueden ir

cosas se pongan en

|- Ivan: Pero eso

a dejar ir?

|- Lord McCoy: Ach, es por

joven

|- Lord McCoy: No quiero

mas de esto, Capitan?

|- Guardia: Lo siento, pero

que irse ahora

\*caso= no |- Garet: Vamos, Isaac! Tu

harias! Aun vamos a ir,

\*caso= no |- Garet: Hablas en serio, Isaac? Eso no te importa?

\*caso= no |- Lord McCoy: Bah! Ustedes son muy jovenes para manejar el trabajo

|- Lord McCoy: Pueden irsen ahora...

(salen de la sala)

|- Guardia: Tu nombre es... Isaac? Siento que hayan sido rechazados

|- Guardia: Yo nunca, nunca, espere algo como lo que le esta sucediendo a Bilibin

|- Guardia: Me prometeras que no iras a Kolima?

\*caso= si |- Guardia: Eso es bueno

\*caso= no |- Guardia: Tu eres persistente, no es cierto?

|- Guardia: Esa barricada, quizas no necesites usar la llave

|- Guardia: Oops... No debi decir tal cosa

|- Guardia: Bueno, tengo que irme ahora

Cuando salgas y estes en el pueblo veras que hay una estatua dorada de la esposa del Lord McCoy esta se puede mover y abajo encontraras a Gust, un Djinn de Jupiter-Aire. Pero no puedes llegar a el. Ve a la entrada del Santuario y puedes cruzar por encima de los troncos de la cerca

sigue la ruta hasta que llegues a una entrada cubierta del ramas. Usa -Wind- para limpiarla y entra por Gust, un Djinn que se unira a ti sin necesidad de darle pata. Es hora de ir al Bosque Kolima asi que sal al Mundo.

\*\*\*\*\*

\* Hacia Kolima \*

\*\*\*\*\*

De Bilibin toma hacia la derecha y encontraras la barricada. Para pasarla mueve la caja izquierda hacia abajo y sube. Al salir toma hacia arriba hasta llegar al bosque...

\*\*\*\*\*

\* Kolima y sus dos reyes \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Breeze

Items

- Nut
- Healin Ring
- Nut
- Psynergy Stone

Enemigos

- |               |         |          |                     |
|---------------|---------|----------|---------------------|
| - Drone Bee   | exp: 19 | coin: 28 | item:               |
| - Rat         | exp: 14 | coin: 17 | item:               |
| - Rat Soldier | exp: 15 | coin: 14 | item: Weasel's Claw |
| - Skeleton    | exp: 10 | coin: 11 | item:               |
| - Troll       | exp: 30 | coin: 34 | item:               |
| - Spider      | exp: 25 | coin: 32 | item: Antidote      |
| - Gnome       | exp: 29 | coin: 40 | item:               |
| - Amaze       | exp:    | coin:    | item: Oil Drop      |

\*\*\*\*\*

Al entrar a Kolima veras que hay muchos arboles cortados y luces en lo arboles que no lo estan...

| - Gareth: Que es lo que sucede, Ivan?

| - Ivan: Esa cosa brillante en el piso... Que es?  
(recibes una onda psiquica de alguien o algo)

| - Gareth: Ahhhhh! Que esta sucediendo!?

| - Ivan: My mente!!!! Alguien esta atacando mi-  
(caes al piso)

| - Gareth: Que es eso?

| - Gareth: Algo esta cayendo desde el cielo!

| - Ivan: Esta brillando! Podria ser eso que convirtio esas personas en...

| - Ivan: Tenemos que salir de aqui!

| - Gareth: No puedo! Yo no puedo moverme!!  
(Ivan y Gareth son cubiertos por una esfera azul)

1- Gareth: Isaac... Que nos acaba de suceder?

| - Gareth: Esa barrera... Acaso nos salvo?  
caso= si | - Ivan: Yo tambien pienso eso, Isaac  
caso= no | - Ivan: No, yo creo que Gareth tiene razon

| - Ivan: Yo creo que se lo que eran esos domos...

| - Ivan: Eran nuestra Psychoenergia  
(Garet se para)

| - Gareth: Que estas tu, chiflado?

| - Gareth: Yo no use ninguna Psychoenergia!

| - Gareth: Hey.. Yo puedo pararme... Puedo moverme de nuevo!

| - Gareth: Ivan, esta bien! Adelante! Parate!  
(Ivan e Isaac se ponen de pie)

| - Ivan: Esas barreras...

| - Ivan: Pensaba que la Psychoenergia solo era usada cuando nos concentrabamos, cierto?

| - Gareth: Cuando estaba entrenando, me enfoque tan duramente, que crei que mi cabeza podia explotar

| - Ivan: Bueno, quizas es mas facil para ustedes dos, cuando yo uso Psychoenergia...

| - Ivan: De cualquier forma, estoy seguro de que era Psychoenergia lo que proyectabamos

| - Ivan: Eso debe significar que cierta Psychoenergia actua unicamente cuando es necesitada

| - Gareth: Te refieres, como cuando estamos en peligro?

| - Gareth: Yo pienso que es cuando nosotros damos golpes criticos en batalla

| - Gareth: No podemos controlarlo, pero es alli cuando la necesitamos

| - Ivan: Puedo estar de acuerdo con lo que Gareth esta diciendo. Es definitivamente posible...

| - Gareth: No seria algo bueno si pudieramos usar este poder en cualquier momento, Isaac?  
caso= si | - Gareth: Si! Comenzaremos a intentar dominar este poder!  
caso= no 1- Gareth: Tu... Tu no estas metido realmente en esto, lo estas?



(la pantalla de pone violeta)

| - Ivan: Miren! Esta sucediendo de nuevo!

(una esfera azul rodea a Isaac)

| - Tret: Hrooom! Porque? Porque ellos no se convierten en arboles...?

| - Laurel: Quienes son ellos?

| - Laurel: Que personas son ellas, que son inmunes al encanto de Tret?

| - Laurel: Acaso ellos vinieron a salvar esa villa con sus extraños poderes?

| - Laurel: Eso no sera suficiente para salvar la gente de Kolima

| - Tret: Ellos se han ganado su destino...

| - Tret: Kolima tomo sus hachas contra mi. y ahora yo tomare las mias contra ellos!

| - Laurel: Ustedes niños quizas no sepan esto... Pero estamos muriendo

| - Laurel: Y el Bosque Kolima se marchitara y moriria cuando nos hallamos ido

| - Tret: No seremos los unicos que moriremos, Laurel

| - Tret: Una vez nos hallamos ido, ellos, tambien se iran!

| - Laurel: Tret fue una vez un amable rey del bosque

| - Laurel: Pero el esta muriendo lentamente, y su corazon se ha roto en dos...

| - Laurel: Su lado colerico convirtio la gente de Kolima en arboles

| - Laurel: Y el amable Tret no volvio a hablar

| - Tret: Hrooom! El amable corazon invita a la destruccion... Yo no necesito amabilidad!

| - Laurel: Si ustedes desean salvar a aquellos a quien Tret convirtio en arboles, deberan redespertar su lado gentil

| - Laurel: Pero... Si ustedes no pueden detener a Tret de su furia, todos nosotros seremos...

| - Laurel: Busquen a Tret en lo profundo del bosque

| - Tret: No tiene uso, Laurel. No se puede confiar en humanos!

| - Tret: Yo morire... Y el resto del bosque morira conmigo!

(el bosque vuelve a la normalidad)

| - Ivan: Isaac... No hay nada que podamos hacer?

\*caso= si | - Garet: Que podemos hacer? Tienes alguna idea?

\*caso= si | - Garet: Parece que Isaac tiene algo en mente

| - Ivan: Te lo dejaremos a ti, Isaac. Vamos a salvar a todos

\*caso= no | - Garet: El esta tan perplejo como nosotros, pero el dijo que iba a ayudar...

| - Ivan: Yo confio en Isaac. A el se le ocurrira una idea

\*caso= no | - Garet: Tienes razon, Isaac... Aqui no hay mucho que podamos hacer ahora

| - Ivan: Entonces la gente de Kolima simplemente permaneceran como arboles hasta que se marchiten y mueran?

\*caso= si | - Ivan: Estoy en desacuerdo contigo,

Isaac...

Como puedes rendirte tan facilmente?

| - Garet: Pero como podremos regresar al amable Tret y salvar la villa?

| - Ivan: Creo que realmente no se como hacerlo

| - Ivan: Solo prometeme una cosa...

| - Ivan: Prometeme que haras todo lo que este en tu poder para salvar a Kolima

\*caso= no | - Ivan: Eso es una alivio, Isaac.

Pense que abandonarias a Kolima a su

suerte

| - Garet: Pero que podemos hacer? Como

podemos

regresar al buen Tret y salvar Kolima?

| - Ivan: Yo en verdad no tengo ninguna idea ahora...

| - Ivan: Yo todavia no se como hacerlo...

Pero

Estoy seguro que pensaremos en algo

| - Ivan: Bueno, Vamos con ellos!

En el Bosque Kolima te encontrara con enemigos ya un tanto fuertes, pero si tienes los 3 Djinn no seran mucho problema. Al llegar deberas mover el primer tronco vertical hacia la

izquierda y así poder subir. Luego ve hacia la izquierda y mueve el otro tronco y sigue por el camino de la izquierda. Ve por abajo y mueve el tronco delgado horizontal hacia abajo y sigue para tomar una -Nut-, regresa y sube por donde está el tronco grande de la izquierda. En la siguiente escena mueve el tronco vertical hacia la izquierda, después sube y mueve hacia abajo el tronco de arriba, mueve el tronco vertical hacia la derecha y después mueve el tronco de abajo hacia abajo, mueve el tronco de arriba hacia arriba y da la vuelta para mover el tronco vertical hacia la izquierda y que caiga el río y puedas continuar hacia arriba. La siguiente escena cuenta con un switch que hace drenar la presa, para así poder mover los troncos y que al llenar de nuevo la presa puedas hacer camino para continuar. Primero mueve el switch y baja, después mueve el tronco vertical que está arriba hacia la izquierda y ve por arriba. Allí se encuentran Laurel y Tret, Laurel te dirá que Tret ya está a punto de morir. Sube por las lianas que tiene Tret y entra en él.

Este es un buen momento para SALVAR. Dentro de Tret verás un hueco en el centro en el que no podrás saltar, sube por la enredadera y ve por la derecha (notarás que al saltar sobre una hoja esta se quiebra, si saltas de nuevo sobre ella caerás!, sal del cuarto y entra para que regresen a la normalidad), sube por la enredadera y toma en el cofre un -Healin Ring-, al saltar de nuevo sobre la hoja te caerás. Sube de nuevo, si necesitas PP toma la -Psycoenergy Stone- y te caerás de nuevo, sube por la enredadera. Ve por abajo y sube por la enredadera y ve a la izquierda, dentro toma del cofre una -Nut-. Sal del cuarto y ve por la derecha, verás a un Djinn de Jupiter-Aire. Antes de enfretarte salva y recupera todos tus HP.

-- Enemigo Djinn: Breeze --

Dificultad: media                    exp: 88                    coin: 100                    item:

Este Djinn es de Aire, así que no lo ataques con -Whirlwind- o -Plasma-. Es débil contra Tierra, así que procura que Isaac tenga buen PP. El ataque más fuerte de Breeze es Plasma, causa cerca de 50 de daño. Usa toda tu Psycoenergía y en un par de turnos lo tendrás en el bolsillo...

Después de derrotar a Breeze baja al cuarto anterior, y ve por la izquierda y sube por la enredadera. Cúrate tus HP y equipate los Djinn de tal manera de que tenga Psycoenergía de fuego.

En el cuarto ve por las hojas de abajo y salta en la hoja del centro hasta que se rompa para caer por el hueco y llegar a otra cara de Tret...

| - Tret: Hm HROOOOM!!!!

| - Tret: Ustedes! Ustedes esperaban encontrar mi lado amable?

| - Tret: Tontos! Ustedes nunca debieron haber venido aquí, y ahora, ustedes nunca saldrán!

| - Tret: Sus poderes los protegieron en el bosque, pero ahora están en el corazón de mi poder!

| - Tret: Aquí, todos ustedes se volverán árboles, y se marchitarán con el resto de nosotros!

-- Jefe enemigo: Tret malo --

Dificultad: medio/difícil            exp: 226                    coin: 700                    item: potion

Recuerda que Tret es un árbol, así que hay que quemarle los pies. Libera a Breeze para aumentar tu defensa y a Forge para aumentar tu ataque. Atacalo con Isaac usando -Flame-, con Gareth usando -Volcano- y con Isaac -Plasma-. Los ataques de rayo y tierra no hacen mucho daño. Si tienes muchos PP esta pelea será fácil, de lo contrario te tocará a punta de espada. Si tienes una -Oil Drop- usala, causará cerca de 100 de daño. Una vez que lo derrotes cambiara de personalidad... (vale, es que lo hablandaste a golpes!!)

| - Tret: Oh... Mmmmmmmmmmm...

| - Tret: Que me ha sucedido a mi?

| - Tret: Acaso yo... Ya veo... Mi corazón estaba lleno pero perdido en mi furia (?)

| - Tret: Y tu derrotaste el mal que estaba en mi?

| - Tret: Yo te lo agradezco. No podría dejar este mundo con tanta maldad en mi corazón

| - Tret: Yo soy libre ahora de dejar el mundo sin remordimiento. Adios, grandes guerreros

| - Gareth: Hey! Espera un minuto! No podemos dejar morir a Tret de esta forma!

| - Ivan: Es cierto, Isaac. Nosotros aun necesitamos su ayuda!!

| - Tret: ... Que?

| - Tret: Porque ustedes no me dejan a mi morir? Necesitan algo?

\*caso= si | - Tret: Yo convertí a la gente de Kolima en árboles?

\*caso= no |- Garet: Que estas haciendo, Isaac! Ahora no es el momento de estar bromeando!  
 |- Ivan: Es cierto, Isaac... Tenemos que salvar a todos en Kolima!  
 |- Tret: Yo converti a la gente de Kolima en arboles?  
 |- Tret: Hrooom! Yo debo liberarlos antes de que ellos mueran con el bosque!  
 (Tret usa su poder)  
 |- Tret: No puedo hacerlo... Mi poder ya no alcanza hasta Kolima...  
 |- Tret: Gente de Kolima... Perdonenme...  
 (Tret desaparece)  
 |- Garet: Tret es muy debil! El no tiene el poder para salvar a Kolima  
 |- Ivan: No! Tenemos que curarlo! No podemos dejar que la gente de Kolima muera con el bosque!  
 |- Garet: Toda vida en Kolima depende de nosotros!  
 |- Ivan: Tenemos que restaurar a Tret y salvar la gente de Kolima!

Ya no queda nada mas por hacer en Kolima, (no pude coger el cofre en la presa), asi que usa -Retreat- para ir a la entrada y sal. A esta altura debes estar bajo de HP y PP asi que ve a Bilibin y descansa en el Inn, aunque Kolima esta a la derecha recuerda que todos son arboles!!  
 No olvides comprar buenas armas y adquirir equipo para el camino. De Bilibin ve hacia arriba y cruza el puente, despues hacia la izquierda y cruza el otro puente. Entra a la cueva que se ve arriba, esta es la ruta hacia Imil y las tierras frias...

\*\*\*\*\*  
 \* Cueva de Bilibin, hacia el frio!! \*  
 \*\*\*\*\*

Items

- Elven Rapier
- Vial

Enemigos

- Ooze	exp: 26	coin: 40	item: Herb
- Drone Bee	exp: 19	coin: 25	item:
- Troll	exp: 30	coin: 34	item:
- Ghoul	exp: 34	coin: 42	item:
- Gnome	exp: 29	coin: 40	item:

\*\*\*\*\*

Al entrar ve hacia arriba y usa -Grow-, tienes que darle a Isaac un Djinn de Fuego para tenerlo, en la planta que esta al pie del barranco y esta crecera. Sube y ve a la derecha y entra por la entrada que se ve arriba a la derecha. Adentro encontraras una -Elven Rapier-, una espada que puede liberar Vorpal Slash yuppi!!. Puedes saltar por el borde izquierdo y asi no tener que dar a vuelta. Dentro de esta cueva ten cuidado con los Ghoul, ya que causan cerca de 30 de daño asi que no dejes que te madruguen!. Ve por la izquierda y sube, despues por la derecha y sal. Mueve la lampara derecha cerca del pilar de hielo para derretirlo y sube hasta el cofre por un -Vial-. Regresa hasta las lamparas y baja para salir.

Al salir ve por el camino de la izquierda hasta el pueblo, este es Imil...

\*\*\*\*\*  
 \* Imil, un pueblo resfriado!! \*  
 \*\*\*\*\*

Djinn: Fever

Items

- Empty Bottle
- Vial
- Sleep Bomb

Enemigos

\*\*\*\*\*

Entra a la primera casa y toma un -Empty Bottle- del cofre. Si le hablas al viejo el se enfermara y te dira que busques a Mia, asi que ve a la iglesia (no hay santuario!?) y habla con la chica, ella te dira que Mia ha ido a la casa del par de ancianos. Regresa a la primera

casa y Mia estara curando al pobre viejito...

|- Mia: Como te estas sintiendo?  
|- Viejo: Cough... Cough...  
|- Vieja: El a estado tosiendo por mucho tiempo, ahora...  
|- Mia: Te sentiras mejor pronto  
    (Mia lanza un hechizo de curacion)  
|- Viejo: Cough... Cough... Cough... Cough...  
|- Mia: Como te sientes ahora?  
|- Viejo: Mucho mejor...  
    (el viejo se intenta parar)  
|- Mia: No, abuelo. Tu no debes esforzarte demasiado! (?)  
1- Vieja: Gracias Mia...  
|- Vieja: No puedo imaginarme como se las ingeniaría esta villa sin ti... Cough...  
|- Mia: No lo menciones... Usted tambien debe descansar en la cama, señora  
    (Mia va hacia la puerta y te nota)  
|- Mia: Quienes son ustedes?  
|- Mia: Puedo ayudarlos?  
    (surge un resplandor)  
|- Mia: Ese era el faro?  
|- Mia: No puede ser...  
|- Mia: Solo si yo pudiera...  
|- Mia: Oh, no... Alex!!!  
    (Mia sale rapidamente)

Antes de ir al faro hay un Djinn que recoger. Sal y sube hasta donde esta el muñeco de nieve, usa -Move- y muevelo. Entra al rio congelado por la cerca abierta de arriba y sigue esta ruta: arriba, izquierda, arriba, izquierda, arriba, derecha, arriba, izquierda, arriba, derecha y arriba para entrar a la cascada congelada. Adentro encontraras a Fever, un Djinn de Marte-fuego.

Ve abajo, izquierda, abajo, derecha, abajo, izquierda, arriba y derecha, sube las escaleras por un -Vial-. Entra donde venden armas y busca en los barriles izquierdos una -Sleep Bomb-. Descansa en el Inn antes de iniciar el viaje...

\*\*\*\*\*

\* Faro de Mercurio \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Sleet, Fizz (incluido con Mia)

Items

- Psy Crystal x 2
- Psynergy Armor
- Sleep Bomb
- Nut
- Psynergy Stone

Enemigos

- Lizardman inicial	exp: 54	coin: 67	item: Nut
- Mauler	exp: 37	coin: 45	item:
- Lizardman	exp: 42	coin: 52	item:
- Gnome	exp: 29	coin: 40	item:
- Mimic	exp: 164	coin: 178	item:
- Cuttle			
- Siren	exp: 45	coin: 56	item: Crystal Powder
- Ghoul	exp: 34	coin: 42	item:
- Arpie	exp: 38	coin: 106	item: Elixir

\*\*\*\*\*

El faro esta arriba de Imil en una costa, logico!. Al entrar Mia te dira que una estatua esta bloqueando la via, asi que usa -Move- y correla a la izquierda. Despues de la sorpresa, ella quitara la barrera de la entrada. Siguela. Un Lizardman estara bloqueando a Mia asi que ve y pateale el trasero, no es muy dificil. Entra por cualquier puerta y despues entra por la del centro, sube las escaleras y te encontraras con Mia, que no puede avanzar. Mueve la estatua al hueco y despues de una charla Mia se une a ti (H\_H). Ella vendra con un Djinn a bordo: Fizz ademas de que el PP de ella no se agota >:)... (ya sabes, el poder se hizo para abusar)

Entra por la puerta de arriba y sigue por la puerta del otro cuarto. Este cuarto tiene una serie de tuberías que deberás conectar y desconectar para activar unos chorros de agua. Empuja el tubo cortado hacia la derecha para conectarlo. Saldrán unos chorros de agua. Baja y ve por las escaleras, baja de nuevo y entra por las escaleras, sube y entra por las escaleras y vuelve a empujar el tubo que antes conectaste para cortar los chorros. Regresa por el cofre y toma una -Psy Crystal-, y después regresa y sal por la puerta de abajo. En este cuarto ve por la derecha hasta llegar a la estatua y empujala sobre el switch, se abrirá la puerta de arriba. Baja por el deslizadero y entra por la puerta. Baja por el otro deslizadero y caerás en el estanque donde está la estatua, salta sobre ella y usa el poder -Ply- de Mia. Regresa sobre el bloque y aparecerán tres anillos sobre la cabeza, ahora podrás saltar sobre el agua hasta cuatro veces y después caerás al agua regresando al último lugar que hayas pisado. Ve hacia arriba y salta al bloque de la derecha hasta el otro bloque y baja, allí abra un cofre que en realidad es un Mimic, este es un poco "duro de matar" pero con tu nivel y Djinn no será gran problema, al derrotarlo te dará un -Water of Life-. Después ve a la cascada de la derecha y haz hacia arriba para entrar a otro cuarto y tomar una -Psynergy Armor-. Regresa por la cascada izquierda, haz hacia arriba, y cuando salgas ve hacia el cuarto de arriba. Salta al bloque enfrente de las escaleras y ve a la derecha hacia el otro bloque, de aquí ve hacia el bloque de arriba y después al otro bloque de arriba, y después ve todo a la izquierda por una -Sleep Bomb-. Vuelve y salta sobre el bloque brillante y regresa donde están las escaleras. Salta de nuevo al bloque enfrente de las escaleras y después ve a la derecha hacia el otro bloque, ve de nuevo hacia la derecha y después hacia arriba junto a la pared, de este bloque ve hacia el piso de arriba y después a la izquierda y sigue el camino hacia la puerta de abajo. Sigue bajando y en el otro cuartos habrán tres cascadas, entra por la cascada del centro. Verás que hay un estanque seco, sigue subiendo y en el otro cuarto mueve primero el tubo superior, después el inferior y por último el del centro para llevar el agua hacia abajo. Regresa y ahora podrás saltar sobre los bloques para llegar a las escaleras. Avanza y llegarás a un cuarto que tiene un switch en medio de unas líneas punteadas, pero no hay nada con que activarlo!. Sube y verás que allí está la estatua, pero tendrás que moverla usando chorros de agua. Ve por las escaleras de arriba y empuja el tubo vertical que está a la derecha a la izquierda, cambia de lado y vuelve a empujar el tubo donde estaba, vuelve a empujar este tubo a la izquierda y después empuja hacia abajo el tubo horizontal y vuelve a empujar el tubo vertical a la derecha. Así caerá la estatua por el hueco (pfee!!). Baja y mueve la estatua sobre el switch para abrir la puerta. En el siguiente cuarto mueve la segunda estatua de la derecha y entra para tomar una -Nut-. Baja por la derecha y usa -Move- para correr la estatua y seguir avanzando. Aquí tendrás que empujar el tubo para que un chorro revele la puerta y puedas seguir. En este cuarto hay 7 cascadas y una puerta al lado izquierdo. Entra en la cascada del centro, son 7 recuerda, y encontrarás a un Djinn de Mercurio-Agua, ve bien preparado ya que es un tanto duro...

-- Enemigo Djinn: Sleet --

Dificultad: medio/difícil      exp: 130      coin: 151      item:

Hay una forma para dominar rápido este Djinn, pero esto depende de como tengas tus Djinn:  
\* Primero deja todos tus Djinn Equipados para que puedas liberarlos en batalla. Distribuye tus Djinn de tal forma que tus personajes queden con poder de Fuego y Rayo, recuerda que el Djinn es de Agua y que no le hacen bastante daño Tierra o Hielo. Al atacar primero libera tus Djinn para aumentar tus habilidades, El Djinn te atacará con -Tundra-, después invoca a Atalanta y a Kirin, el Djinn te ataca con -Drench-, ataca con Ivan con -Plasma- y a Mia con espada, si ella tiene -Plasma- usala. Listo, Djinn servido en dos turnos!!!! (es poco probable que el escape) NO ATAQUES A SLEET CON FLINT O SI NO ESCAPARA!!!!!!!!!!!!

A partir de aquí aparecerán Arpies, ten cuidado ya que quitan mucha HP. Baja por la puerta de la izquierda y avanza hasta la escalera. Sigue avanzando hasta llegar a un cuarto con más cascadas (!!). En total hay seis, entra a la que está más a la derecha y usa -Move- para correr la estatua y seguir subiendo. Avanza hasta llegar a un cuarto donde hay un arcoiris y una estatua. Usa -Plit- en la estatua y el arcoiris desaparecerá, además de que la cascada cambiará de sentido (se acuerdan de Shiryu en Saint Seiya??), Mia y tus personajes entran a la cascada y son izados al último nivel, donde arde la llama del faro. Apareces en una cornisa, toma la -Psynergy Stone-, y dirígete hacia la Estrella de Mercurio...

1- Garet: Es muy tarde! El faro ya ha sido encendido!

| - Mia: Esto... Esto no puede ser!

| - Mia: La almenara no puede ser encendida sin la Estrella de Mercurio...

|- Ivan: ... Las Estrellas Elementales fueron robadas del Santuario del Sol, en el Mt Aleph  
|- Mia: Mt Aleph... santuario de Sol... Ustedes son sanadores del Santuario del Sol?  
\*caso= si |- Garet: Hemos venido desde una villa llamada Vale para recuperar las tres  
Estrellas Elementales  
|- Garet: Pero, a diferencia tuya, no somos curadores  
\*caso= no |- Garet: Venimos desde el Mt. Aleph, pero no somos sanadores  
|- Garet: Hemos venido desde una villa llamada Vale para recuperar las tres  
Estrellas Elementales  
|- Mia: Tu dijiste Vale?  
|- Garet: Nuestra villa estaba alli para proteger el Santuario del Sol, pero las Estrellas  
fueron robadas  
|- Mia: Eso suena justo como en mi clan...  
|- Mia: Yo he fallado en el unico deber depositado sobre mi... Esto es terrible  
|- Jenna: Isaac! Garet!  
|- Felix: Asi que eres tu, Isaac!  
|- Menardi: Heh heh! Esos niños aun estan vivos?  
|- Menardi: Ustedes han hecho todo este camino para salvar a Jenna y a Kraden?  
|- Garet: Eso no es todo... Nosotros venimos tras las Estrellas Elementales!  
|- Menardi: En otras palabras, ellos vinieron a detenernos  
|- Menardi: Entonces no tenemos eleccion... Hagamonos cargo de ellos ahora, antes de que puedan  
causar algun daño!  
|- Saturos: Menardi... Espera!  
|- Menardi: Oh, Saturos... Ellos querian que...  
|- Saturos: He escuchado todo  
1- Saturos: Ellos fueron afortunados de sobrevivir a la erupcion del Mt. Aleph  
|- Saturos: Ustedes han soportado mucho, y ahora quieren tirar sus vidas lejos?  
|- Saturos: Bien. Si ese es su deseo, preparense a recibirlo  
|- Menardi: Saturos... Tu vas a pelear contra ellos solo?  
|- Saturos: Menardi, no puedo esperar que tu dejes nuestros rehenes solos y me ayudes, o si?  
|- Menardi: Umm... Es cierto...  
|- Saturos: Por otra parte, yo quiero ver que tanto ellos han desarrollado sus poderes  
|- Menardi: Estas seguro acerca de esto, Saturos?  
|- Saturos: Dejame hacerlo! Dirigete al proximo faro - Ahora!  
|- Menardi: Vengan aca, niños...  
(Jenna se niega)  
|- Menardi: Tu acaso intentas desafiarme?  
|- Menardi: Yo te enseñare una leccion, niña, pero...  
|- Menardi: Felix, yo espero que tu hermana me obedezca, si tu quieres alejarla a ella del  
peligro  
|- Felix: Jenna, por favor... Solo has lo que ella diga por ahora  
|- Jenna: Felix...  
|- Kraden: Todo estara bien, Jenna  
|- Felix: ?  
|- Jenna: Yo lo siento, Isaac, Garet...  
|- Menardi: Cuento contigo!  
(Menardi desciende por un elevador con los rehenes)  
|- Kraden: Isaac! Garet! No mueran! (buen consejo)  
|- Garet: Jenna... Kraden!  
(Garet se acerca a Saturos)  
|- Saturos: Si ustedes quieren salvarlos, antes tendran que derrotarme primero!  
|- Mia: No! Retrocede!  
(Garet retrocede)  
|- Saturos: Que es lo que sucede!  
|- Garet: Saturos es extremadamente poderoso. Yo pude sentirlo cuando estuve en frente de el  
|- Ivan: Tu tienes que ser muy cuidadoso cuando lo enfrentes... Nosotros tenemos que igualar  
su fuerza...  
|- Saturos: Igualarme? Pah? Ustedes piensan que pueden igualar al gran Saturos?  
\*caso= si |- Saturos: Ustedes sobreestiman sus oportunidades  
\*caso= no |- Saturos: Y a pesar de eso ustedes aun quieren pelear? Banda de tontos...  
|- Saturos: Bien entonces... Simplemente les enseñare a ustedes una leccion!  
(Saturos va hacia ti mientras la Estrella gira raramente)  
|- Mia: Que sucede? Saturos se esta moviendo raramente  
|- Saturos: Que es eso! La luz de Mercurio... Esta debilitando mi Psychoenergia!

| - Saturos: Debo acabar con esto rapidamente... Vamos, mentecatos!  
(hora de pelear en serio!!!!)

-- Jefe enemigo: Saturos --  
dificultad: medio/dificil exp: 331 coin: 800 item: Psy Crystal

Saturos tiene ataques muy poderosos, -Eruption- te pueden bajar hasta 80 HP!!!, ademas de una gran cantidad de vida. La afinidad de Saturos es el Fuego, esto se deduce por sus ataques, asi que Tierra y Fuego no le haran mucho daño. Procura que tus personajes tengan cada uno -Herb- suficientes para la batalla. Existen dos tecnicas que he usado para derrotarlo: la rapida y la lenta...

\* La lenta: Con Isaac (y suponiendo que lo tengas) dale con Flint, con Garet usando -Volcano-, con Ivan usa -Plasma- u otro mas poderoso y con Mia -Tundra- ademas de que usa a ella para curate con -Plit-. En otras palabras usa los ataques mas poderosos que tengas de Psychoenergia, teniendo en cuenta darle prioridad a Agua, Hielo y Viento en ese orden... Con suerte no te noqueran un personaje y terminaras en unos 20 o 25 turnos (!!!!!!!) y ahora la buena....

\* La rapida: Si tienes Equipado tus Djinn (y espero que los tengas si vienes de echarte a Sleet)

libera a Flint para atacar, libera a Forge para aumentar tu ataque, a Breeze para aumentar tu Resistencia, y a Sleet para atacar con agua, en este punto Saturos habra lanzado -Erupcion- sobre alguien (!) curalo usando -Cure Well-!!. Despues libera tus restante Djinn para poder atacar con Atalanta, Kirin y Nereid en el siguiente turno, ya que estos son los que causan mas daño. Repite la secuencia teniendo en cuenta lo siguiente:

- Si tus personajes tiene bajo HP, menos de 50 HP, curalo inmediatamente con Isaac y con Mia  
- Con Isaac ataca con la espada si tienes la -Elven Rapier-, llega a bajar mas que Flint o tu Psychoenergia. Si no tienes la -Elven Rapier- dale con -Earthquake- o Flint cuando puedas  
- Recuerda siempre invocar los Djinn con los personajes afines: Ivan= Jupiter o Atalanta (mejor),

Mia= Mercurio o Nereid (la mejor!!!) y con Garet= Marte o Kirin (mejor)

- Cuando tus Djinn esten descansando ataca con Garet usando -Volcano-, con Ivan usando -Plasma- y con Mia usando -Tundra-, hazlo hasta que tus Djinn esten prestos a ser Liberados

- Cuando estes con delusion quitatelo unicamente si afecta a Isaac y si piensas atacar con espada

- Si tienes -Crystal Powder- usalos!!, causa cerca de 100 de daño

- RECUERDA que para INVOCAR a Kirin, Atalanta o Nereid antes deberas haber liberado los dos Djinn afines.

Con esta tecnica eliminaras a Saturos en 7 turnos y con suerte sin ningun personaje noqueado...

| - Garet: Isaac, lo derrotamos!

| - Saturos: Quien hubiera pensado que el Faro de Mercurio tuviera ese gran poder?

| - Saturos: Si solo mi Psychoenergia hubiera estado a su maximo poder...

| - Ivan: Saturos... Tu dijiste que fuiste debilitado. A que te esta refiriendo?

| - Saturos: Yo... No me referia a nada...

| - Alex: Yo te dire a lo que el refiere...

| - Mia: Esa voz! Podria ser?

(Alex aparece por detras de la esfera)

| - Mia: Alex!

| - Alex: A pasado el tiempo, Mia

| - Mia: Alex, te has dado cuenta de lo que tu has hecho?

| - Alex: Ha! Por supuesto... Yo he liberado un gran poder que ha sido sellado por mucho tiempo

| - Alex: Mercurio, el faro del Agua... Que fuerza tan poderosa

| - Mia: Alex, tu... Tu estas loco?

| - Alex: No, Mia... Tu no entiendes?

| - Alex: El faro te otorgo un gran poder durante la batalla contra Saturos

| - Mia: Es cierto... Yo pude usar mi poder sin ni siquiera agotarlo

| - Alex: Tu no lo ves?

| - Alex: El Faro de Mercurio te suplio a ti con ilimitada Psychoenergia

| - Mia: Psychoenergia? Me estas diciendo que mis poderes vienen de la Psychoenergia?

| - Alex: Tu y yo, ambos somos miembros del Clan de Mercurio...

| - Alex: Maestros de la Psychoenergia de Agua

| - Garet: Mia es un Adepto tambien, cierto?

\*caso= si | - Garet: Geez, Isaac, tu lo sabia todo este tiempo, y no nos lo dijiste?

\*caso= no |- Garet: Yo se que es dificil de creer, pero parece como si Mia fuera una de nosotros

|- Ivan: Dime, Alex... Porque Saturos no fue capaz de usar todo su poder?

|- Alex: Ah, si... Yo les explicare todo (!)

|- Alex: Saturos esta alineado con Marte, el clan de fuego

|- Alex: Fuego y agua son elementos opuestos... Su poder completo fue reducido por la Psyoenergia de Agua del Faro

|- Mia: Acaso Saturos no conocia eso?

|- Alex: Por supuesto que el lo sabia

|- Alex: Como sea, el fallo en apreciar el poder de este faro

|- Alex: Asi como yo lo hice...

|- Garet: Es por eso que fuimos capaces de derrotar a Saturos?

|- Alex: No... Es mas necesario que eso

|- Alex: Yo estuve de pie, mirando su batalla de lejos...

|- Ivan: Tu estabas mirandonos?

|- Alex: Si. No tenia intencion de ayudar a Saturos, porque tenia la certeza de que el ganaria

|- Alex: Pero estaba equivocado... Ustedes se han vuelto grandes peleadores en un corto tiempo (Saturos se levanta)

|- Ivan: Saturos se levanto de nuevo!? Pero nosotros lo derrotamos!

|- Saturos: Yo? Derrotado? Nunca! Yo perdi por este faro, no por ustedes!

|- Alex: Yo unicamente los estaba haciendo esperar hasta que Saturos recuperara sus fuerzas

|- Mia: Tu unicamente estabas haciendo tiempo! Eso no es justo, Alex! (Saturos se apoya en Alex)

|- Garet: Yo no dejare que Saturos escape!

|- Alex: Y exactamente ustedes que planean hacer con el? Lo van a eliminar?

\*caso= si |- Alex: Si ese es el caso, tendran que pelear conmigo tambien

|- Alex: Yo he visto como ustedes pelean. Ustedes no tienen esperanzas de ganar

|- Alex: Y dudo que ustedes el tipo de eliminar a alguien!

\*caso= no |- Alex: Si, Isaac. Tu pareces ser un guerrero inteligente

|- Alex: Ustedes no podran derrotar nuestra fuerzas combinadas, ahora que he visto como pelean

|- Alex: Y dudo que ustedes sean el tipo de eliminar alguien!

|- Saturos: Por supuesto, son bienvenidos a creer lo ustedes quieran (Alex y Saturos se teletransportan a un lado de la torre)

|- Garet: El se desvanecio de nuevo! (?)

|- Mia: De nuevo? El ya lo ha hecho antes?

|- Garet: Si, en el Santuario del Sol...

|- Ivan: Esa Psyoenergia... Eso significa que Mia tambien puede usarla?

|- Mia: No, es imposible. Incluso Alex no tenia esta clase de poder antes

|- Alex: Ah, bueno... No puedo quedarme como el mismo Alex que has conocido siempre... (el elevador regresa)

|- Alex: Bueno, parece que mi transporte ha regresado mientras estabamos hablando

|- Alex: Asi que, yo les pido su adios

1- Ivan: Isaac, Saturos aun tiene las Estrellas Elementales!

|- Garet: Es cierto! No podemos dejar que se escapen ahora!

|- Alex: Oh? Y ustedes quieren tomar las Estrellas Elementales de Saturos?

\*caso= si |- Saturos: ha! Que mal! Menardi las tiene. Tendran que pedirselas a ella!

\*caso= no |- Saturos: Ha! Tienes razon... Menardi tiene las Estrellas Elementales!

|- Alex: Eso me recuerda que...

|- Alex: Ustedes aun tienen la Estrella de Marte?

\*caso= si |- Alex: Aprecio su honestidad

\*caso= no |- Alex: Me estan diciendo la verdad? Bueno, debere creerles por ahora (Alex y Saturos se teletransportan al elevador)

|- Alex: Yo supongo que ustedes tendran la intencion de perseguirnos por las Estrellas Elementales?

\*caso= si |- Alex: Yo esperare por eso. Los vere pronto, hasta entonces

\*caso= no |- Alex: Eso esta muy mal... Esperare mas adelante para verlos de nuevo (?)

|- Alex: Adios

|- Saturos: Estare esperando para nuestra proxima batalla (el elevador baja)

|- Ivan: Ellos se han ido...



| - Garet: Rayos... Ni siquiera pudimos salvar a Jenna...  
| - Mia: Yo no merezco ser una sanadora...  
| - Mia: Nosotros no pudimos detenerlos de encender la alamera  
| - Mia: Le he fallado a mi cla, fallado a mi deber...  
| - Ivan: Eso no es cierto! Nosotros aun podemos derrotarlo cierto, Isaac?  
\*caso= si | - Ivan: Es correcto, Isaac! Todo lo que tenemos que hacer es detenerlo de encender encender todos los faros!  
\*caso= no | - Ivan: Tu no estas siendo de ayuda aqui! Estaremos bien miantras todos los faros no sean encendidos!  
| - Ivan: La alamera del Faro de Mercurio a sido encendida, pero los detendremos la proxima vez  
| - Garet: Tienes razon. Nosotros podremos savor a Jenna en el proximo faro  
| - Mia: Si. No dejaremos que Alex se salga con esto...  
| - Mia: Vamos tras el ahora!  
(Mia se dirige al elevador)  
| - Mia: Que es lo que pasa? Tenemos que apurarnos!  
| - Garet: Nosotros? Mia, vas ha venir con nosotros?  
| - Ivan: Pero la gente de Imil te necesita, Mia...  
| - Mia: Estara bien  
| - Mia: "La fuente se llenara asi como la luz llena el faro", ese es un viejo refran. La fuente ahora correra con el agua curativa  
| - Mia: He tomado consideraciones acerca de irme, pero Imil estara bien mientras la fuente continue fluyendo con el Agua de Hermes  
| - Mia: Tenemos que apurarnos si queremos seguirlos

Ve hacia la izquierda y toma el elevador, este bajara hasta la base. Acercate hasta donde sale el agua y usa el -Empty Botle- para llenarlo con agua curativa y asi obtener -Hermes' Water- que sera lo que cure a Tret en el Bosque Kolima. Pero antes de eso entra a Imil y descansa, despues haz todo el camino de regreso al Bosque Kolima....

\*\*\*\*\*  
\* Regreso al Bosque Kolima \*  
\*\*\*\*\*

Tendras que ir hasta donde esta Tret. Si, tendras que hacer de nuevo todo el camino y pelear contra esos molestos enemigos. Si tienes -Sacred Feather- usala para evitar los encuentros. Cuando llegues frente a Tret usa la -Herme's Water- y el empezara a regenerarse...

| - Tret: Yo siento un gran poder esparciendose a traves de mi...  
| - Tret: Hroooooom... La vida fluye en mi una vez mas  
| - Laurel: Tret...  
| - Laurel: Asi como tu te has recuperado, tambien lo ha hecho nuestro bosque...  
| - Tret: Yo siento haberte hecho preocupar, Laurel  
| - Tret: Y ustedes, jovenes elegidos... Acaso no tienen un favor que pedirme?  
\*caso= si | - Laurel: Si, Tret... Tu debes convertir a la gente de Kolima en humanos de nuevo  
\*caso= no | - Isaac! Lo has olvidado? Necesitamos salvar a la gente de Kolima!  
| - Mia: Tret debe ser capaz de hacerlo, ahora que su energia a regresado  
(como lo sabe ella???)  
| - Ivan: Pidele a el que salve a todos los que el convirtio en arbol!  
| - Laurel: Por favor, Tret... Tienes que salvar a aquellos a quienes convertiste en arboles  
| - Tret: Es cierto... Debo apresurarme  
(Tret lanza un hechizo)  
| - Tret: Ya esta hecho. La gente de Kolima ya no esta maldecida  
| - Laurel: Tret no siempre poseia este horrible poder  
| - Tret: Eso unicamente comenzo cuando cayeron esas extrañas gemas del cielo  
| - Garet: Gemas del cielo... Piensas que el se esta refiriendo a Piedras Psicoenergeticas?  
\*caso= si | - Garet: Realmente piensas que las Piedras Psicoenergeticas causaron todo este problema?  
\*caso= no | - Garet: Se que tu no quieres creerlo, pero ninguna otra cosa hace sentir...

| - Tret: Sin duda estaba furioso de que la gente hubiera derribado mi bosque...  
 | - Tret: Ellos incluso empuñaron sus hachas contra mi!  
 | - Tret: Entonces esas gemas cayeron en mis ramas...  
 | - Tret: Entonces tan repentinamente... Mi furia me abrume, y yo me perdi en la furia!  
 | - Laurel: La gema me alcanzo cuando yo estaba llena de tristeza...  
 | - Laurel: Nuestras acciones hablaron nuestros deseos del corazon, pero nosotros no teniamos idea...  
 | - Tret: Esas gemas cambiaron mi furia en una fuerza mas alla de mi control  
 | - Laurel: Han sido uno de los arboles jovenes transformados por esas piedras, Tret?  
 | - Tret: No... Unicamente los arboles ancianos fueron afectados por las Piedras Psicoenergeticas que cayeron  
 | - Garet: Aqui hay otros que les sucedio lo mismo?  
 | - Ivan: Entonces la misma cosa puede suceder en cualquier parte!  
 | - Laurel: Ustedes deben haber peleado contra muchos monstruos en su camino hacia aqui  
 | - Garet: Esos monstruos... Quizas ellos eran solo animales que estaban...  
 | - Tret: Una vez, ellos eran puros de corazon... Hrooom... Esas gemas han traído un gran mal al mundo...  
 (Laurel lanza un hechizo)  
 | - Ivan: Oh! Laurel, tu tambien tienes poderes?  
 | - Tret: Diferentes del mio propio, pero descienden de la misma fuente  
 | - Ivan: Laurel! Que en el mundo estas haciendo?  
 | - Tret: Esperen! Ustedes pronto lo veran  
 | - Tret: Que fue lo que viste, Laurel?  
 | - Laurel: Es verdad - incluso los animales se han vuelto monstruos  
 | - Laurel: Y mas alla del rio...  
 | - Tret: El rio que alimenta nuestro bosque?  
 | - Laurel: Si... Un bosque maligno se ha levantado al sur del rio  
 | - Tret: Ustedes se van a dirigir al sur a traves del rio?  
 \*caso= si | - Tret: En esa area solo crecera mas el peligro mientras el tiempo pase...  
 | - Tret: Si ustedes deben ir, mejor apuresen  
 \*caso= no | - Tret: Eso es bueno... Seria una estupidez arriesgar mas sus vidas  
 | - Tret: Yo les debo una gran deuda. Ustedes han salvado a Kolima, al bosque, y a mi  
 | - Laurel: Que tus raices caven hondo y tus ramas crezcan alto

Hora de salir del bosque, usa -Retreat- de nuevo y ve hacia Kolima...

\*\*\*\*\*  
 \* Kolima, el pueblo de los leñadores \*  
 \*\*\*\*\*

Djinn: Granite

Items

- Lucky Medal
- Herb
- Apple

Enemigos

- |            |         |          |       |
|------------|---------|----------|-------|
| - Skeleton | exp: 10 | coin: 10 | item: |
| - Ghost    | exp: 9  | coin: 9  | item: |
| - Rat      | exp: 14 | coin: 17 |       |

\*\*\*\*\*

Kolima esta a la derecha y abajo del bosque Kolima. Al llegar entra al Inn y sube hasta el tercer piso, alli busca en la jarra una -Lucky Medal-. Busca en las jarras a la derecha de la tienda de armas por una -Apple-. Busca en la jarra a la izquierda de la casa donde esta el Djinn una -Herb-. Y ahora es hora de el ir por el Djinn, si ves esta encerrado tras una cerca, pero no hay por donde entrar. Situate detras de la casa junto a la cerca y entra, la puerta no se ve porque esta detras. Sigue la ruta y recoge a Granite, un Djinn de Venus-Tierra.

Regresa a Bilibin, recuerdas la recompensa, y ve la a la casa de Lord McCoy. Despues de la charla el te dara a escoger un cofre de cuatro del cuarto de tesoros: Aqui estan los items de cada cofre partiendo del que esta situado mas a la izquierda

1 cofre: Vial

- 2 cofre: Potion
- 3 cofre: Psy Crystal
- 4 cofre: Water of Life (supongo que el mejor entre toda esta porqueria de recompensa)

Sal de Bilibin y regresa hasta Kolima, pero ya no entres, sigue todo el camino hacia la derecha hasta que llegues a un cruce de dos caminos: el de la izquierda te llevara al "Kolima Bridge" y el de la derecha a un acantilado. Ve por el puente y este quedara en funcionamiento de nuevo. Ve por todo el camino hasta que llegues al "Fuchin Temple" y al "Mogall Forest". Entra primero al templo...

\*\*\*\*\*  
\* Templo Fuchin y la busqueda interior \*  
\*\*\*\*\*

Djinn: Zephir

Items

- Unicorn Ring
- Artic Blade
- Orb of Force

Enemigos

- Mimic	exp: 247	coin: 269	item: Game Ticket
- Skeleton	exp: 10	coin: 11	item:
- Ooze	exp: 26	coin: 40	item: Herb
- Dirge	exp:	coin:	item:
- Mole	exp:	coin:	item:
- Spirit	exp: 49	coin: 67	item:
- Bone Fighter	exp: 51	coin:	

\*\*\*\*\*

Cuando entres al Templo sube por las escaleras hasta llegar a la pagoda. Dentro veras a un monje meditando, si has hablado con los monjes de afuera sabras que el es Nyunpa. Si le hablas a el, no te respondera asi que tendras que usar -Mind Read- para comunicarte telepaticamente. Pero antes de hacerlo busca en la jarra derecha un -Unicorn Ring-, que te permitira curarte de Poison. Despues si usa -Mind Read- sobre Nyunpa...

| - Nyunpa: Mmmmm... Quien es? Quien habla a mi mente?

| - Nyunpa: jove maestro... Esa era tu voz la que acabo de escuchar?

\*caso= si | - Nyunpa: Lo sabia!

\*caso= no | - Nyunpa: No hables mentiras a mi!

| - Nyunpa: Lo sabia!

| - Nyunpa: Tu los estas siguiendo, no es cierto?

\*caso= si | - Nyunpa: Lo sabia!

\*caso= no | - Nyunpa: Tu hablas mentiras... Tu efecticamente los estas siguiendo!

| - Nyunpa: Pero tu debes ir a traves del Mogall Forest, el bosque sin fin. El bosque mismo es un misterio, y sus caminos aun mas los son...

| - Nyunpa: Ningun hombre ordinario puede pasar de un lado a otro

| - Nyunpa: Pero quizas yo pudiera, joven maestro

| - Nyunpa: Si tu puedes resistir las pruebas en la gruta de la catarata, yo te lo dire

| - Nyunpa: Tu tomaras la prueba?

\*caso= si | - Nyunpa: No te preocupes. Te sera permitido entrar a la gruta

\*caso= no | - Nyunpa: Entonces yo no puedo decirte. Rindete y regresa por donde veniste

| - Nyunpa: Vete ahora, Isaac

| - Nyunpa: Solo recuerda, tu no eres el unico que puede leer las mentes

Despues del chantaje a que te somete Nyunpa baja hasta la catarata y salta sobre los troncos, al hablar con el monje que esta debajo de la catarata el se hara a un lado y podras entrar a la gruta. Dentro de la gruta podras montarte en los troncos para cruzar de un lado a otro. Si subes al tronco de la derecha encontraras un cofre que en realidad es un Mimic, pero no hay problema ya con que el nivel actual y los Djinn lo acabaras en un par de turnos. Devuelvete y sube al tronco de la izquierda y despues ve hacia arriba. En este cuarto hay unas "lozas" en un pozo y ademas de que el cuarto cuenta con cuatro salidas, contando con la que entraste. Ve por la segunda loza de la izquierda y ve hacia arriba, al llegar a la puerta de arriba toma las lozas de la izquierda para entrar por la escalera izquierda. Sigue el camino hasta llegar

a una parte oscura, ve por la escalera izquierda y llegaras a otra zona con agua y troncos. Ve por la derecha y sube al tronco vertical para ir a la izquierda y tomar del cofre una -Artic Blade-. Regresa y sube al tronco superior y baja por la entrada, habra un cuarto con puas en el piso, si pasas sobre ellas perderas energia. Baja por la izquierda y sube al tronco para ir al otro lado y entrar. Volveras a la entrada pero del lado izquierdo, sube al tronco y cruza al otro lado y entra. Despues baja sobre el tronco y mueve el tronco vertical hacia la pared, regresa sobre el tronco horizontal, depues salta sobre la loza y de nuevo al tronco vertical y ve a la derecha por Zephir, un Djinn de Jupiter-Aire

-- Enemigo Djinn: Zephir --

dificultad: facil                  exp: 150                  coin: 176                  item:

Antes de enfrentarte a Zephir deja tus Djinn en Espera. En el primer turno Invoca a Ramses, Kirin, Atalate y Nereid y al siguiente turno usa tu Psicoenergia mas poderosa y lo tendras listo pa' llevartelo. Es poco probable que escape, pero si lo hace tendras que ir por abajo y subir por el tronco para salir del cuarto.

Subete al tronco que esta abajo para ir hacia arriba y salir hacia otro cuarto. En este cuarto hay dos troncos horizontales seguidos y un tronco vertical en cada pozo. Sube al tronco horizontal superior y sube, despues mueve el tronco horizontal del mismo pozo a la izquierda y vuelve para subir con el tronco horizontal restante y poder subir por las escaleras de en medio. Encontraras un -Dragon's Eye-, baja y ve por la salida superior hasta llegar a la zona oscura y coloca el -Dragon's Eye- en la figura del dragon para iluminar la habitacion. Regresa al cuarto de entrada y toma por la escalera izquierda. Continua hasta el cuarto del dragon (deberas estar en la repisa del lado izquierdo del cuarto del Dragon) y situate a un cuadro del borde superior y sigue el camino oscuro hasta la entrada de arriba a la derecha. En este cuarto entra por la puerta del medio y del cuarto toma el -Orb of Force-, con esto habras terminado esta prueba asi que usa -Retreat- para salir. Ve y habla con Nyunpa, el te dira que por haber pasado la prueba podras usar algo llamado -Force- o como ellos dicen "Ki", este poder te permitira cruzar el bosque al poder golpear objetos a distancia. Sobre todo te permitira descubrir a los monstruos que se esconden en el bosque y de paso guiarte a la salida. Sal del Templo y dirigete hacia Mogall Forest

\*\*\*\*\*  
\* Mogall Forest, Dukes of Apes \*  
\*\*\*\*\*

Djin: Quartz

Items

- Nut
- Apple
- Psynergy Stone
- Elven Shirt

Enemigos

- |                |         |           |                    |
|----------------|---------|-----------|--------------------|
| - Spirit       | exp: 49 | coin: 67  | item:              |
| - Death Head   | exp: 55 | coin: 73  | item:              |
| - Ape          | exp: 96 | coin: 160 | item: Vial         |
| - Mole         | exp: 39 | coin: 60  | item: Bramble Seed |
| - Bone Fighter | exp: 51 | coin: 63  | item: Sleep Bomb   |
| - Dirge        | exp: 47 | coin: 11  | item:              |

\*\*\*\*\*

Al entrar al bosque veras que hay un monstruo que al notar tu prescencia se esconde en un tronco

hueco. Equipate el -Orb of Force- si aun no lo has hecho para obtener -Force-, y es mejor que la tengas en los botones de acceso rapido. Despues usa -Force- para golpear el tronco y hacer salir al monstruo que se ira hacia abajo. Siguelo. Llegaras a donde hay dos troncos huecos y dos troncos que podras mover. Golpea el primer tronco hueco y saldra un Ape con el que pelearas. Despues mueve el tronco vertical a la izquierda y despues empuja el tronco horizontal arriba para poder cruzar, pero no olvides recoger la -Nut- usando -Catch-. Golpea al otro tronco hueco y saldra el montruo nuevamente y se ira por la derecha. Siguelo hasta llegar donde hay otros dos troncos huecos a la misma altura. Golpea a ambos troncos, uno tomara hacia abajo y otro a la derecha. Ve a la derecha y toma del cofre una -Apple-. Regresa y ve por abajo. Veras dos troncos huecos y un Djinn de Tierra (yuppi!!), para cogerlo ve hacia la derecha y

mueve la roca hacia el hueco que esta abajo de ella, despues empuja los troncos restantes y ve por el Djinn, a quien tendras que patearlo pa' enseñarle quien manda

-- Enemigo Djinn: Quartz --  
dificultad: facil exp: 172 coin: 201 item:

Antes de enfrentarlo deja en Espera todos tus Djinn y en el primer turno Invoca a los mas fuertes, Ramses, Kirin, Procne y Nereid. Listo, en un turno lo tienes y es poco probable que escape

Despues toma por la derecha hasta llegar donde hay tres troncos huecos, del de la derecha saldra un Ape y el de la izquierda el que estas siguiendo. Si te faltan PP ve arriba por una -Psynergy Stone-. Regresa y ve por el camino de la derecha y mueve la roca que bloquea el tronco hacia el hueco que se ve y toma del cofre una -Elven Shirt-. Regresa y toma por abajo donde habran tres troncos verticales, mueve la roca que bloquea el tronco superior hacia abajo y despues empuja este a la izquierda y golpea el tronco de donde saldra el monstruo hacia el otro tronco. Haz camino hacia el otro tronco hueco, no es dificil, y golpealo nuevamente para que el monstruo vaya hacia abajo. Siguelo (Pfeh!!). Al pasar del tronco hueco aparecera el monstruo que estabas siguiendo, asi que antes recupera tus HP y deja en Espera tus Djinn...

-- Jefe enemigo: Killer Ape --  
dificultad: facil/medio exp: 460 coin: 1500 item: Douse Drop

A estas alturas deberas tener diez Djinn, Isaac con los tres de tierra, Garet con los dos de fuego, Ivan con tres de viento y Mia con dos de agua. Asi que en el primer turno Invoca a los Djinn mas poderosos que tengas y en los siguientes ataca con tu Psicoenergia mas poderosa, es mejor si tienes -Quake Sphere-, -Fireball-, -Storm Ray- y -Tundra-. Este enemigo tiene una gran cantidad de HP y tiene ataques no tan poderosos pero que causan alteraciones en tu EEstatus, exceptuando -Ransack- que causa cerca de 80 HP de daño!!. En un par de turnos habras acabado con el. Equipate el Douse Drop para aprender -Douse-...

Sal del Bosque Mogall y ve hacia la izquierda y entra al pueblo que se ve cruzando el puente, este es Xian...

\*\*\*\*\*  
\* Xian, Hacedores de Seda \*  
\*\*\*\*\*

Djin: Mist  
Items  
- Lucky Medal  
- Elixir  
- Sleep Bomb  
Enemigos

\*\*\*\*\*

Al llegar a Xiang la primera casa que ves es el Inn, tiene aviso pero no se chino, y un poco mas arriba veras a un Djinn, este es Mist. Para poder cogerlo necesitaras que Mia Equipe los Djinn de Mercurio para asi poder usar -Frost-, ahora bien si te das cuenta hay una chica acarreando agua desde el rio a la jarra superior, cuando ella vaya a llenar la jarra hablale antes de que llegue a esta y ella regara el agua. Despues usa -Frost- en el reguero y este se convertira en un pilar de hielo, sube las escaleras y salta sobre el y despues a la derecha y ve por Mist, un Djinn de Mercurio-Agua. Por cierto tienes que darte prisa o el pilar se rompera. Despues entra a la huerta y busca en la jarra de arriba una -Lucky Medal-. Entra en la casa arriba del Inn y busca en el barril superior un -Elixir-. En la casa izquierda, debajo de la gran casa, busca en la caja una -Smoke Bomb-. Ahora dirigete a la casa grande de arriba, es el gimnasio, y en el barril encontraras un -Antidote- despues hablale al chico junto al tronco y te dira que tienes que tumbar el tronco desde la linea y sin tocarlo usando Chi. Usa -Force- y cuando lo logres saldra el maestro Feh y su hija ^\_^...

| - Alumno: Que acabas de hacer, guerrero?

| - Alumno: El guerrero acaba de usar Chi! El lo hizo desde la linea... Y el arbol cayo!

| - Alumno: El Sabe kung fu! Tu sabes kung fu?  
\*caso= si | - Alumno: El chi de ustedes debe ser fuerte si pueden usarlo de tan lejos.  
\*caso= no | - Alumno: Es increíble que alguien quien no sabe kung fu pueda usar Chi

| - Alumno: Debo avisarle al maestro Feh  
(un alumno se dirige hacia la puerta superior)

| - Alumno: Ye! Que sucedio? La puerta se abrio por si sola!  
(aparece el maestro Feh y su hija, Feizhi)

| - Feh: Feizhi! Espera!

| - Feh: Estas preocupada porque Hsu se esta demorando?

| - Feh: El solo esta un poco atrasado en regresar del Templo Lama. No debes preocuparte!

| - Feizhi: Algo esta mal con Hsu... Yo lo presiento

| - Feizhi: Ahhh, Feizhi... Es tu poder de nuevo?

| - Feizhi: Desde que las gemas cayeron del cielo y me golpearon, yo he sentido cosas malas

| - Feh: Tu dices que siempre sientes el mal desde que recibiste el poder de la profecia.  
Ya me lo has dicho antes

| - Feh: Yo no lo creo, Feizhi. Tus visiones son solo coincidencias

| - Feizhi: Mis visiones se han vuelto realidad muchas veces, no?

| - Feizhi: Yo tuve la vision acerca del Bosque Mogall, y eso se volvio realidad...

| - Feh: Si, tus preedicciones se han vuelto realidad, Feizhi. Eso fue muy sorprendente!

| - Feizhi: La inundacion en Altin... Acaso no predije eso tambien?

| - Alumno: Todas las predicciones de Feizhi se vuelven realidad

| - Feizhi: Ves, Padre?

| - Feh: Ya he escuchado todo esto. Yo tambien me sorprendi, pero aun tambien es coincidencia

| - Feizhi: Tu aun no lo crees?

| - Feh: Hsu esta demorado, es por eso que te preocupas mucho. Pero no deberias pensar en malas cosas

| - Feizhi: Enviaste gente para encontrar a Hsu, correcto?  
(Feh niega)

| - Feizhi: Viejo terco

| - Feh: Que dijiste, Feizhi? No deberias hablar asi a tus mayores

| - Feizhi: Yo no se lo pedire a nadie mas. Me ire sola entonces!

| - Feh: Es muy peligroso  
(Feizhi se va)

| - Alumno: Ya! Maestro Feh! Feizhi se a ido!

| - Alumno: Feizhi estaba muy furiosa. Estaba que asustaba!

| - Alumno: Hsu esta en peligro. Feizhi va a ir a ayudarlo

| - Feh: Feizhi sabe kung fu. Ella estara bien

| - Feh: Feizhi esta sola. Ella no podra ir muy lejos

| - Feh: Ella se dara por vencida pronto. Mientras tanto, dejenla hacer lo que quiera

| - Feh: El arbol... Se cayo. Que sucedio?

| - Alumno: El guerrero lo hizo. El uso Chi  
(Feh vuelve a para el arbol)

| - Feh: Guerrero, tu... Puedes usar Chi?  
\*caso= si | - Feh: Hazlo de nuevo, guerrero. Muestrame tu Chi  
\*caso= no | - Alumno: Guerrero, tu hablas sin sentido. Tu usaste Chi. Hazlo de nuevo!  
\*caso= si | - Feh: Muestrame tu Chi, guerrero  
\*caso= no | - Feh: Yo quiero ver tu Chi, guerrero  
(despues de haber tumbado el arbol con -Force-)

| - Feh: Ya! El arbol cayo!!

| - Alumno: Maestro, lo has visto? El guerrero ha usado Chi

| - Alumno: El Chi del guerrero es excelente! Estas sorprendido, Maestro?

| - Alumno: Que hay de malo, Maestro?

| - Feh: Hm... El guerrero hizo que cayera el arbol. Le reconozco eso...

| - Alumno: Hay algo malo con el Chi de guerrero

| - Feh: Lo que el guerrero hizo... Eso no es Chi

| - Alumno: Que? Eso no es Chi?

| - Feh: Hm... Parece ser muy similar... Pero no es Chi

| - Feh: Guerrero... Han estado en el Templo Chi?  
\*caso= si | - Feh: Ah... Lo sabia  
\*caso= no | - Feh: Hm... Eso es extraño

| - Alumno: Como estan relacionados el Chi y el Templo Fuchin?

| - Feh: Yo aprendi mi Chi del Maestro Hama del Templo Lama

| - Alumno: Entonces es el mismo Chi, o no?

| - Feh: Muy similares... Pero aun diferentes....  
| - Feh: Chi concentra la energia del cuerpo en la mano... Despues la libera hacia un objeto distante  
| - Feh: Ustedes, guerreros, usan energia enfocada desde la mente. Me entienden?  
\*caso= si | - Feh: Esa es la sabiduria del guerrero. El poder para hacer que algo se mueva

requiere mucha sabiduria

\*caso= no | - Feh: Recuerda esto... Desear por algo es lo mismo que pensar intensamente  
| - Feh: El Ki de Fuchin libera la energia de la mente como el Chi libera la del cuerpo  
| - Feh: La energia del cuerpo tiene limites, pero le energia mental tiene pocos limites  
| - Feh: Entrena tu Ki. Te hara crecer muy fuerte. Da lo mejor, guerrero  
| - Feh: Practica, todos! Chi tienes sus limites, pero cualquiera puede usarlo. Practica, practica! Hasta que ustedes aprendan el poder del Chi

Sal del gimnasio y a la salida del puelo encontraras a Feizhi quien te preguntara si eres un fuerte guerrero, si dices si ella te aconseja ir al oeste...

\*\*\*\*\*

\* Al oeste \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Corona

Enemigos

- Spirit	exp: 49	coin: 67	item:
- Death Head	exp: 55	coin: 73	item:
- Ape	exp: 96	coin: 160	item: Vial
- Mole	exp: 39	coin: 60	item: Bramble Seed
- Bone Fighter	exp: 51	coin: 63	item: Sleep Bomb
- Dirge	exp: 47	coin: 11	item:

\*\*\*\*\*

Sal de Xian y ve directamente hacia arriba y cruza el puente hacia una isla, mantente en movimiento y alli aparecera aleatoriamente un Djinn de Marte, asi que es mejor que tengas en Espera tus Djinn para la batalla.

-- Enemigo Djinn: Corona --

dificultad: muy facil exp: 173 coin: 210 item:

Si tienes tus Djinn en Espera, y "espero" que los tengas, simplemente Invoca a los mas fuertes y acabaras con el

Despues baja y ve por el puente de la izquierda y continua a la izquierda hacia el "Alpine Crossing", aqui llegara Feizhi y dira que el Camino de Seda esta bloqueado tal y como lo vio en sus predicciones. De aqui no podras continuar al oeste asi que ve hacia arriba y llegaras a Altin...

\*\*\*\*\*

\* Altin, problemas mojados \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Spritz

Items

- Psy Crystal  
- Jewel Frost  
- Dragon Shield  
- Vial  
- Lifting Gem

Enemigos

- Spirit	exp: 49	coin: 67	item:
- Death Head	exp: 55	coin: 73	item:
- Ape	exp: 96	coin: 160	item: Vial
- Mole	exp: 39	coin: 60	item: Bramble Seed
- Bone Fighter	exp: 51	coin: 63	item: Sleep Bomb
- Dirge	exp: 47	coin: 61	item: Nut

- Tarantula	exp: 58	coin: 81	item: Antidote
- Calamar	exp: 59	coin: 79	item: Elixir
- Slime Beast	exp: 51	coin: 77	item: Herb
- Rat Fighter	exp: 63	coin: 83	item:
- Mimic	exp: 241	coin: 267	item:
- Living Statue	exp: 377	coin: 900	item: Vial

\*\*\*\*\*

Al llegar notarás que Altin tiene un pequeño problema: la mitad del pueblo está inundado por culpa de unos monstruos que han escupido (o algo así) hasta provocar la inundación. Lo primero que tienes que hacer es mover la estatua por la línea para poder entrar y tomar un -Psy Crystal-. Descansa en el Inn si es necesario y luego sal y baja por la escalera ubicada a la izquierda del pueblo para llegar a una entrada que te lleve al Pico de Altin. Cuando bajes verás a un monstruo vomitando en el agua (guacala!) y que después entrará a la mina. Siguelo y adentro él se irá haciendo camino mientras tú lo sigues. Deja en Espera a tus Djinn, curate tus HP y SALVA. Cuando él se quede quieto ve y enfrentate a él...

-- Jefe enemigo: Living Statue --  
 dificultad: facil exp: 377 coin: 900 item: Vial

Como siempre Invoca a tus Djinn más poderosos en el primer turno y lo tendrás hecho, aunque si no te gusta eliminar tan fácilmente a los Jefes (lo eliminas en un turno!!!!) usa tu Psicoenergía de Fuego, Rayo, Tierra, Viento, Hielo y Agua en esa prioridad. Este Jefe tiene mucha HP y ataques no tan fuertes, así que buena suerte...

Cuando elimines a la Living Statue obtendrá una -Jewel Frost- que al equiparla te dará Frost (pero si Mia ya lo tiene, no?). También el nivel del agua bajará y tendrás que usar -Frost- en el charco para poder avanzar y salir de nuevo al pueblo. El agua habrá bajado a la mitad y ahora podrás comprar equipo en la tienda y también podrás entrar por la entrada superior de la mina. Descansa si es necesario y entra a la mina. Ve por la derecha hasta la otra entrada y de nuevo por la derecha, sube y luego a la izquierda hasta la entrada. Ve por la izquierda y verás un vagón, los rieles y un switch para cambiar las vías, actívalo y montate (oprime A) al vagón dos veces, Ah pero antes deja en Espera tus Djinn, llena tus HP y SALVA. Te enfrentarás de nuevo a la Living Statue, así que ya sabes la técnica. De nuevo el nivel del agua bajará, notarás que hay unas escaleras y una entrada que antes estaba cubierto con agua pero todavía no entres allí en cambio usa -Retreat- para regresar hasta la entrada y esta vez ir por la entrada que está hacia arriba y seguir por el camino. Verás que hay más rieles y un vagón, sigue los rieles y activa el switch y después montate al vagón (yehaaa!!) y sube, cuando llegues al cruce si vas por arriba verás un cofre que en realidad es un Mimic, cuidado!! este si es duro de pelar no dudes en usar tus Djinn y Psicoenergía más poderosa, la recompensa: un Game Ticket. Ve por abajo y usa -Frost- para hacer un pilar y poder seguir. Llegarás a un cuarto donde hay otra Living Statue y muchos rieles(!), baja las escaleras y ve por la izquierda y sube y haz un Pilar, baja y sube por la escalera de enmedio y ve a la derecha por el vagón, montate y llegarás al cofre donde obtendrás un -Dragon Shield-. Montate de nuevo al vagón y baja para continuar hacia la izquierda y sube las escaleras, después ve arriba y activa el switch y regresate a montar en vagón (yehaaa!!, yehaaa!!), cuando pares haz camino hacia la Living Statue, y procede como siempre. Al eliminarla descenderá de nuevo el agua y ya no abrá más que hacer aquí, así que usa -Retreat- y sal de la mina. Descansa si es necesario y compra armas y armaduras, después baja y ve por la entrada inferior de la mina. SALVA ya es hora. Desde la entrada ve por la derecha y sigue el camino hasta llegar a un cuarto donde está el cruce. Baja y toma del cofre una -Lucky Medal- y continúa por todo el camino de la derecha hasta la otra entrada. En el cuarto verás un Djinn de Mercurio, más rieles y vagones, ve a la derecha y haz un pilar y mueve la roca a la izquierda luego sube las escaleras, haz otro pilar donde el charco apenas subes y ve a la izquierda y haz otro pilar, regresa hasta el switch, actívalo y baja y ve a la izquierda y monta en el vagón dos veces y llegarás donde el Djinn a quien tendrás que derrotar

-- Enemigo Djinn: Spritz --  
 dificultad: depende exp: 190 coin: 226 item:

Si tienes en Espera tus Djinn lo acabarás en un turno. Pero si quieres pelear un buen rato mantenlo atacando con -Ragnarok- (aunque es probable que escape si lo usas mucho), -Volcano-, -Storm Ray- y -Ice Horn-



Regresa en el vagon y sube las escaleras de arriba y ve a la entrada de la izquierda. Despues ve por el camino izquierdo hasta llegar a un cuarto donde hay unas piedras que hacen camino hacia arriba y un aviso de rocas que caen. Tumba en arbol con -Force- (si no la tienes Gareth pateara el arbol) y una gran roca caera (estilo Indiana Jones) persiguiendote, hasta que haga un hueco en piso de abajo. Baja y podras bajar nuevamente por los rieles hacia el hueco que hizo la roca. Llegaras a una parte que parece un templo y al final una Living Statue de tamaño familiar. Deja en Espera tus Djinn, recupera HP y SALVA, despues ve enfrentate a ella.

-- Jefe enemigo: Hydros Statue --

dificultad: facil                      exp: 496                      coin: 2400                      item: Lucky Medal

Si has dejado en Espera tus Djinn Invoca a los mas fuertes. En el siguiente turno ataca usando -Ragnarok-, -Flare Storm-, -Ray Storm- y -Ice Horn-. Ten cuidado con el ataque de -Drench- del enemigo ya que te quita hasta 70 HP, ademas de que cuenta con mucha HP. Si no quieres Invocar a los Djinn usa los ataques anteriores y manten siempre altos tus HP, buena suerte

Al acabar con la estatua Mia dice que las estatuas eran originalmente lo guardianes de Altin, que por una extraña razon volvieron a la vida. Tambien podras tomar del cofre la -Lifting Gem- que te permitira usar -Lift- y asi poder levantar las rocas que antes obstruian el camino. Usa -Retreat- y sal de la mina y despues ve por la entrada superior de la mina, antes descansa si es necesario, y una vez dentro sigue los rieles y donde antes te enfrentaste a la estatua baja por las escaleras de la derecha al cuarto y veras una roca, levantalas y toma del cofre una -Cookie- sal de la mina usando -Retreat- y regresa a la mina de abajo y de la entrada sube y levanta la roca para poder seguir hacia arriba. Ve por la izquierda y mueve la roca para revelar otra entrada y tomar de hay un -Vial-, regresate y ve por el camino de enmedio y levanta la roca y sigue subiendo hasta que salgas al otro lado de la montaña.

Cuando salgas de la cueva veras el Templo Lama justo abajo a la izquierda de donde saliste y a la derecha esta Alpine Crossing, si entras alli veras un tipo con una roca encima pero por el momento no podras hacer nada para ayudar a ese miserable, asi que ve al Templo Lama

\*\*\*\*\*  
\* Templo Lama \*  
\*\*\*\*\*

#### Items

- Psynergy Stone
- Water of Life

#### Enemigos

\*\*\*\*\*

Sube hacia el Templo, veras una -Psynergy Stone- tomala solo si es necesario, y al entrar el Maestro Hama te estara esperando...

| - Monje: Maestro Hama esta meditando. Por favor sean extremadamente silenciosos

| - Hama: Asi que, Isaac, tu y tus Adeptos finalmente han llegado

| - Gareth: Finalmente venimos? Acaso ella nos esperaba?

\*caso= si | - Gareth: Pero como hizo ella para saber que estariamos aqui ahora?

\*caso= no | - Gareth: Entonces, ella como sabia que veniamos, Isaac?

| - Hama: Yo he anticipado su arribo

| - Mia: Entonces, tu sabias que veniamos?

| - Hama: Los he estado esperando por un largo tiempo. Ustedes vienen buscando las Estrellas Elementales

| - Ivan: Tu tambien sabes acerca de las Estrellas Elementales? Quien... Quien eres tu?

| - Hama: Yo soy un Adepto de Jupiter, asi como lo es Ivan

| - Ivan: Yo no soy Adepto de Jupiter! De que estas hablando?

| - Hama: Tu lo eres, Ivan, aunque tu quizas aun no lo sepas

| - Ivan: Porque dices eso?

| - Hama: Tu no tienes el poder de leer las mentes?

| - Hama: Esta habilidad es unica de los Adeptos de jupiter

| - Mia: Tu has predecido nuestra llegada... Eso tambien es Psychoenergia?

| - Hama: Ho ho! Excelente pregunta, Señorita Mia  
| - Hama: Si, la habilidad de la clarividencia tambien pertenece a los Adeptos de Jupiter  
| - Garet: Entonces, Ivan tambien puede aprender el poder de la prediccion?  
| - Hama: El ya lo tiene  
| - Ivan: No creo que lo tenga -  
| - Hama: Lo tienes. Tu solamente aun no sabes que lo tienes  
| - Garet: El poder de Jupiter debe ser grande si te permite ver el futuro  
| - Hama: Oh, pero Ivan puede aprender a usar incluso poderes mas grandes!  
| - Ivan: Que poder mas grande?  
| - Hama: Revelacion  
| - Ivan: Revelacion?  
| - Hama: Si. He esperado mucho para pasar el poder de la vision verdadera hacia ti  
| - Mia: Tu esperaste aqui en el Templo Lama solo para enseñarle Revelacion a Ivan?  
| - Hama: Ustedes necesitaran Revelacion si quieren alcanzar sus metas...  
| - Hama: Los Adeptos de Jupiter pueden aprender por su cuenta, con el tiempo...  
| - Hama: Pero ese poder solo no les ayudara a encontrar donde se mueven Saturos y sus  
compañeros  
| - Hama: Fueron Saturos y sus compañeros quienes bloquearon el Camino de Seda  
| - Garet: Felix y el resto de ellos, huh? Esos cobardes!  
| - Hama: Felix padece un terrible destino, una carga que no le desearia a ningun hombre  
| - Garet: Un terrible destino? A que te refieres?  
| - Hama: Lo siento, pero no puedo decir nada mas acerca de este asunto  
| - Hama: Ahora, debemos enfocarnos en el poder de la Revelacion  
| - Hama: Ustedes necesitaran el poder de la Revelacion para cruzar el maligno Desierto Lamakan  
| - Garet: Un desierto maligno? Hasta eso es posible?  
\*caso= si | - Garet: Tu lo crees, Isaac? Bueno, yo simplemente no lo creo  
\*caso= no | - Garet: Es dificil de creer, no es cierto, Isaac? Me siento de la misma  
forma  
| - Ivan: Porque necesitamos Revelacion para cruzar el desierto?  
| - Hama: Cruzar el Desierto Lamakan es lo suficientemente duro con el extremo calor  
| - Hama: Pero el mal se ha apropiado del desierto, y su calor se vuelto insoportable  
| - Hama: Entrar ahora al desierto es poco mas que pedir la muerte  
| - Ivan: Entonces como pudo Saturos cruzar ese lugar tan mortifero?  
| - Hama: Saturos y Menardi son Adeptos de Marte  
| - Hama: Yo solamente me pregunto... Pero sus poderes pudieron ayudarles a suprimir el calor  
mientras ellos cruzaban  
| - Mia: Yo aun no entiendo... Como nos ayudara Revelacion en este maligno lugar?  
| - Hama: Revelacion les ayudara a encontrar oasis para refrescarse contra el calor  
| - Garet: Porque necesitamos Revelacion para eso? No seremos capaces de ver lo oasis?  
| - Hama: Ustedes saben lo que es un espejismo?  
\*caso= si | - Hama: El desierto esta lleno de espejismos que te previenen de verlos  
claramente. Sin Revelacion, no podran encontrar los Oasis  
\*caso= no | - Hama: El intenso calor crea una cortina de aire que distorsiona el terreno  
| - Hama: Los espejismos engañaran tus ojos de encontrar los oasis  
| - Garet: Suena como si debieramos dejar a Ivan aprender Revelacion, no piensas asi?  
\*caso= si | - Garet: Sii! Yo no quiero morir en ningun desierto maligno!  
\*caso= no | - Garet: Oh, vamos Isaac! Si vamos a seguir a Felix, necesitaremos  
Revelacion!  
| - Mia: Ivan, debes dejar que el Maestro Hama te enseñe como usar Revelacion  
| - Ivan: Que es lo que sucede, Maestro Hama? Tu puedes pasar Revelacion a mi, no es cierto?  
| - Hama: Estoy inseguro de que eso vaya a funcionar  
| - Hama: En preparacion para este dia, intente pasar el poder a una joven chica, aunque ese  
poder no era Revelacion  
| - Hama: Mi estudiante no era un Adepto...  
| - Hama: Pero yo pense que cualquiera podria perfeccionar una habilidad que el o ella ya  
poseyera....  
| - Hama: De cualquier forma, yo no vi ningun cambio en la chica  
| - Feizhi: No! Si hubo un cambio!  
(Feizhi entra por la puerta)  
| - Hama: Feizhi... Porque estas aqui?  
| - Feizhi: Yo lo senti!  
| - Hama: Sentiste? Que fue lo que sentiste?  
| - Feizhi: Hsu esta en gran peligro!

|- Hama: Hsu dejo este lugar hace mucho tiempo  
|- Feizhi: Lo se... Pero Hsu no regreso a Xian  
|- Hama: ... Las rocas en las montañas!  
|- Feizhi: Yo lo senti. Vine a traves de las minas. Vine a pedir por ayuda  
|- Hama: Yo no senti nada, porque estaba enfocada en la llegada de Isaac...  
|- Hama: Pero porque el poder ha regresado a ti ahora, despues de todo este tiempo?  
|- Feizhi: Gemas cayeron del cielo. Una me golpeo justo en la cabeza  
|- Hama: Gemas...  
|- Hama: Piedras Psycioenergeticas...  
|- Hama: Entonces podria funcionar despues de todo  
|- Feizhi: Que hay de Hsu?  
|- Hama: Vamos a apurarnos para ayudar a Hsu!  
|- Garet: Maestro Hama, que hay acerca de nosotros? Que hay acerca de Revelacion?  
|- Hama: Lo habia olvidado completamente  
|- Hama: Parece que tuve exito en pasar mi poder a Feizhi. Tu estaras bien  
(Hama pasa su poder a Ivan)  
("Ivan aprende -Reveal-")  
|- Hama: Esto debe hacerlo. Usa Revelacion para cruzar el desierto  
|- Hama: Pero tu Revelacion quizas no sea tan fuerte aun... Los oasis pueden no aparecer  
|- Hama: El resto se los dejo a las habilidades de Ivan  
|- Hama: Ivan, Estoy muy complacido de ver que has crecido y ser un hombre tan fuerte  
(Hama y Feizhi se van)  
|- Mia: Ivan, acaso tu y la Maestra Hama... Se conocen mutuamente?  
|- Ivan: No... Pero no siento a ella como un extraño...  
|- Garet: Felix y los otros deben estar muy lejos adelante de nosotros...  
\*caso= si |- Garet: Entonces mejor nos movemos! Vamonos!  
\*caso= no |- Garet: El desierto puede hacerlos mas lentos, pero no podemos desperdiciar  
un segundo!  
|- Mia: No podemos simplemente irnos de esta manera!  
|- Mia: Hama puede necesitar de nuestra ayuda...  
|- Mia: Ella solo tiene a Feizhi para asistirla. No vamos a ayudarla tambien?  
\*caso= si |- Garet: Estoy mas preocupado por Felix y los otros... Pero no me opongo  
en rescatar a Hsu  
\*caso= no |- Mia: Estoy preocupada por Feizhi y la Maestra Hama... Pero entiendo que  
tu quieras perseguir a Felix  
|- Garet: Iremos contigo, Isaac, lo que sea que tu decidas!  
|- Ivan: Me pregunto de que estaba hablando la Maestra Hama...  
|- Ivan: oh, lo siento... Vamos

Despues que aprendas -Reveal- sal del templo y ve a la derecha de la cascada, veras una "sospechosa" roca rodeada de rocas pequenas usa -Reveal- y se transformara en un cofre que contiene una -Water of Life-. Sal del templo y ve a Alpine Crossing, veras a un tipo con una roca encima y a Feizhi y a Hama. Si te fijas veras que por el lado donde entraste hay una linea punteada como media luna, usa -Reveal- y aparece una entrada, esta te llevara a donde esta Hama. Levanta la roca para liberar al Hsu, despues de la charla (como de novela veneca) y despedida sal del templo y ve hacia abajo...

\*\*\*\*\*  
\* Desierto Lamakan y la ultima Coca-Cola \*  
\*\*\*\*\*

Djinn: Smog

Items

- Psynergy Stone
- Vulcan Axe
- Mint
- Potion

Enemigos

- |               |          |           |                |
|---------------|----------|-----------|----------------|
| - Salamander  | exp: 84  | coin: 190 | item: Oil Drop |
| - Fighter Bee | exp: 67  | coin: 90  | item: Elixir   |
| - Orc         | exp: 68  | coin: 113 | item:          |
| - Rat Fighter | exp: 63  | coin: 83  | item:          |
| - Ant Lion    | exp: 168 | coin: 320 |                |
| - Grub        | exp: 62  | coin: 88  |                |

\*\*\*\*\*

Cuando entres al desierto veras una barra al lado izquierdo que se ira llenando si pasas sobre la arena, al llenarse te restara cerca del 25 al 30% de tus HP totales. Por cierto, ya tendras en acceso rapido -Reveal- no? y como es logico los enemigos de aqui son debiles contra Agua y fuertes contra Fuego. Evita la arena todo lo posible y avanza, usa -Reveal- donde esta el circulo de rocas y refrescate. Continua y ve abajo, siempre evitando la arena, y usa -Reveal- para hallar una -Psynergy Stone-, si la barra esta alta regresa y refrescate. Despues ve por arriba y usa -Reveal- en el circulo de piedra y refrescate. Continua hacia la izquierda, en el cruce ve arriba y revela en el circulo un cofre para tomar una -Vulcan Axe- yuppiiii!!. Regresa y refrescate, despues ve a la derecha de largo sin revelar el circulo o te enfrentaras a un Ant Lion, pero si revela el circulo siguiente y refrescate. SALVA, de hecho hazlo cuando pases de pantalla. En este cuarto sube y luego ve a la izquierda arriba, en el circulo refrescate y sigue subiendo para tomar en el superior una -Psynergy Stone-. Regresate al oasis y ve a la izquierda, cuando llegues a la primera roca solitaria sube y en el circulo encontraras a Smog un Djinn de Jupiter que se unira a ti sin pelear. De aqui ve a la izquierda y refrescate en el circulo, de aqui baja y ve abajo derecha por el peñasco y refrescate, despues ve a la derecha y del circulo toma una -Potion-, regresate al oasis izquierdo y sube para bajar por el lado izquierdo del peñasco, ve por la izquierda hasta el otro circulo y sube, llegaras a la salida. En esta escena hay una cascada de arena, podras cruzar por el rio que se forma. Sube por las escaleras de la segunda cascada y ve a la izquierda, despues baja y sigue el camino hasta donde hay una cascada y no mas camino. Usa -Reveal- y aparece una entrada detras de la cascada entra y sigue el camino hasta llegar otra salida. Baja por la primera escalera que ves y ve a la izquierda, en el primer circulo refrescate, veras que el circulo siguiente tiene un Ant Lion y el circulo superior un cofre que tiene una -Mint-. Regresa y refrescate y vuelve y sube por las escaleras por donde bajaste. Sube hasta la cascada superior y ve hacia la izquierda hasta llegar a una cascada que no produce rio. Usa -Reveal- y veras que detras de la cascada hay un monstruo, deja en Espera tus Djinn, llena tus HP y SALVA, despues enfrentate a el

-- Jefe enemigo: Manticore --

dificultad: facil exp: 590 coin: 3400 item: Psy Crystal

La manticore posee una gran cantidad de HP y su ataque puede causar hasta 80 de daño. Si tienes en Espera tus Djinn llama a los mas fuertes y despues ataca con -Ragnarok-, -Fire Storm-, -Ray Storm- y -Ice Horn-. Manten llenos siempre tus HP y lo acabaras rapido

Al eliminarlo podras entrar por donde estaba, entra y sigue el camino hasta salir al mundo...

\*\*\*\*\*

\* Hacia Kalay \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Vine

Enemigos

- Undead	exp: 74	coin: 90	item: Antidote
- Fighter Bee	exp: 67	coin: 90	item: Elixir
- Mad Vermin	exp: 55	coin: 80	
- Deatch Cap	exp: 48	coin: 56	

\*\*\*\*\*

A salir de la cueva ve a la isla que esta justo arriba a la izquierda. Aqui aparecera un Djinn al azar que tendras que combatir, asi que deja en Espera tus Djinn

-- Enemigo Djinn: Vine --

dificultad: facil exp:230 coin: 277

Invoca a Boreas y a Thor lo tendras listo

Despues de coger a Vine, sal de la isla y ve por el puente de abajo y despues todo el camino hacia la izquierda hasta llegar a un pueblo, este es Kalay y mas a la izquierda los puertos de Kalay...

\*\*\*\*\*

\* Kalay, Recuerdos del pasado \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Scorch

Items

- Nut x 2
- Smoke Bomb
- Elixir
- Sleep Bomb
- Water Jacket
- Vial

\*\*\*\*\*

Este pueblo parece arabe y es el hogar del Maestro Hammet. Al llegar compra armaduras, si tienes la Vulcan Axe y la Artic Blade no sera necesario comprar armas. En la casa de dos pisos ve al primero y en la estufa busca una -Smoke Bomb-. En las jarras cerca al cementerio busca un -Vial-. En el Inn baja al sotano y en los barriles junto a la escalera toma un -Elixir-, descansa si es necesario y despues busca en la jarra que esta arriba de la tienda de armaduras una -Sleep Bomb- y finalmente ve hacia arriba y llegaras a casa del Maestro Hammet. Y donde Ivan pedira audiencia con la hija del Maestro Hammet...

- | - Soldado: Este es el palacio del Maestro Hammet. Es Señor esta fuera. Por favor, vayansen
- | - Soldado: Les daremos bienvenida a los visitantes una vez que el Señor Hammet haya regresado
- | - Ivan: Dejame esto a mi
- | - Ivan: Soy yo... Por favor permitanme ver a Lady Layana  
(los soldados se muestran confundidos)
- | - Ivan: Ustedes no me reconocen? Yo soy Ivan, sirviente del Señor Hammet!
- | - Soldado: Ivan....?
- | - Soldado: Yo no te reconocí - Estas tan bronceado! Pero realmente eres tu, Ivan!
- | - Soldado: Oh, es Ivan! Has crecido mucho en tan corto tiempo, Ivan!
- | - Ivan: En verdad he cambiado mucho?  
\*caso= si | - Ivan: De verdad? Estoy sorprendido... No me siento como si hubiera sido mucho tiempo...  
\*caso= no | - Ivan: Tu probablemente no te des cuenta. Solo me conociste despues que me dejaron en Vault
- | - Soldado: Eso no importa... Lo que es importante es que los ladrones te liberaron!
- | - Soldado: Por favor dinos, el Maestro Hammet tambien sera liberado pronto?
- | - Ivan: Liberar? El Señor Hammet es un prisionero?
- | - Soldado: ... Tu no has escuchado? Puedo ver que necesitamos enterarte de todo
- | - Soldado: Este es un asunto privado. Podrian tus amigos por favor irsen?  
\*caso= si | - Ivan: No, Isaac! Aqui no hay secretos entre nosotros!  
\*caso= no | - Ivan: Mis compañeros yo hemos pasado por muchas dificultades juntos!
- | - Soldado: Muy bien, entonces... Porque no estas con el Señor Hammet?
- | - Ivan: Yo permaneci en Vault para buscar su vara robada
- | - Soldado: Robada? Alguien robo su vara?
- | - Ivan: Si, la Vara del Shaman. Pero fui capaz de recuperarla...
- | - Soldado: Entonces el Señor Hammet aun debe estar prisionero en Lunpa...
- | - Soldado: Debo reportar esto a Lady Layana!
- | - Soldado: Ivan, ve conmigo a ver a Lady Layana... Tu puedes explicarle todo a ella
- | - Ivan: Isaac, tu viste al Señor Hammet dirigirse al norte, no es cierto?  
\*caso= si | - Ivan: Eso debio haber sido cuando el Señor Hammet fue hacia Lunpa  
\*caso= no | - Ivan: No, Yo me refiero al dia cuando el Señor Hammet fue hacia Lunpa...
- | - Ivan: Lady Layana seguramente estara contenta de oír tu historia. Por favor, ven conmigo, y dile a ella la historia completa  
(dentro de la casa echan todo el rollo de lo sucedido)
- | - Layana: Cuando escuche que tu habias regresado, Ivan, yo tuve una audaz esperanza de que...
- | - Layana: El Señor Hammet hubiera regresado contigo
- | - Soldado: Nosotros pensamos que el Señor Hammet tambien habia sido liberado de Lunpa
- | - Soldado: Enviamos el dinero del rescate que ellos pidieron, asi que el deberia regresar pronto, cierto?
- | - Ivan: Que ha estado sucediendo en Lunpa estos dias?
- | - Soldado: El linaje en Lunpa paso de su fundador, Lunpa, el noble ladron, a su hijo Donpa, y despues al nieto de Lunpa...
- | - Soldado: Dopenpa es un hombre muy malvado. Su padre, Donpa, ahora tiene el corazon destrozado junto a la estatua de Lunpa

|- Ivan: Cuando enviaron el dinero del rescate?  
|- Layana: Dejenme ver... Primero, el volcan erupciono...  
|- Soldado: Y la nota de rescate vino justo despues de la erupcion  
|- Soldado: Nos apresuramos a enviar el dinero a ellos el mismo dia. Lo recuerdo bien  
|- Ivan: A sido muy poco tiempo desde la erupcion...  
|- Ivan: Es posible que ellos no tengan la intencion de dejar ir al Señor Hammet?  
\*caso= si |- Ivan: Tambien lo piensas, Isaac?  
\*caso= no |- Ivan: No quiero creerlo tampoco, pero algo parece estar mal en todo esto  
|- Layana: Estas diciendo que Dopenpa no liberara a Hammet!?  
|- Garet: Estoy de acuerdo con Ivan. Si ellos fueran a liberarlo, ellos ya lo hubieran hecho ahora  
|- Mia: Lo siento, Lady Layana, pero pienso que Ivan puede tener razon  
|- Layana: Que vamos a hacer? Como podremos rescatar a Hammet?  
|- Layana: Que... Que tal si algo le ha sucedido a el!?  
|- Soldado: Permitenos manejar esto!  
|- Soldado: Mi Lady, esto es exactamente por lo que los soldados de Kalay estan aqui!  
|- Soldado: Si, Lady Layana! Po favor permitenos manejar esto!  
|- Soldado: Comandaremos un ataque, y venceremos!  
|- Layana: No puedo hacer eso... No sin pensarlo muy cuidadosamente...  
|- Layana: Como podemos garantizar la seguridad de Hammet si nosotros enviamos soldados a atacar?  
|- Layana: No puedo hacerlo. No puedo poner la vida de Hammet en riesgo....  
|- Garet: Podemos hacer algo para ayudar?  
\*caso= si |- Garet: Oh! Bueno, ya era tiempo que empezaras a estar de acuerdo conmigo, Isaac!  
\*caso= no |- Garet: Que!? Mira, ambos sabemos que la vida de Hammet esta en peligro!  
|- Layana: De que estan hablando ustedes dos?  
|- Ivan: Garet piensa que podemos ayudar  
|- Layana: Es muy peligroso... si ustedes fallan, sus vidas tambien podrian estar en peligro  
|- Layana: Por otro lado, ustedes no tiene su propia busqueda que seguir?  
\*caso= si |- Layana: Eso pense... Yo sabia que tendria que haber una razon por la que Ivan esta con ustedes, en vez de regresar a casa directamente de Vault  
\*caso= no |- Layana: No creo eso... Ivan no estaria con ustedes por un largo tiempo si no tuvieras que hacer un importante cometido  
|- Mia: Entonces que le ira a suceder al Señor Hammet?  
|- Layana: Hammet es un buen rehen para ellos... Ellos no iran a matarlo  
|- Layana: Esperaremos por otro mensaje de Lunpa  
|- Lady Layana, yo no puedo dejar esto asi...  
|- Layana: Todo estara bien, Ivan. Hammet no quisiera que te distrajera de -  
|- Layana: Mis disculpas. He dicho mas de lo que debia...  
|- Garet: Suena como si Hammet conociera de nuestra mision... No crees?  
|- Layana: Supongo que no puedo mantener por mas este secreto...  
|- Layana: Muy bien, yo te lo dire... El hizo un juramente a un Adepto de Jupiter  
|- Ivan: Adepto de Jupiter!?  
|- Layana: Has escuchado de una villa llamada vale?  
\*caso= si |- Layana: Ustedes son de Vale? En verdad? Entonces la profecia era verdad  
\*caso= no |- Garet: Espera un momento! Tu no conoces Vale!? Es nuestro pueblo natal!  
|- Layana: Ustedes son de Vale? En verdad? Entonces la profecia era verdad  
|- Mia: Cual profecia?  
|- Layana: Tres años antes de que la terrible tormenta golpeará solo al Mt. Aleph...  
|- Layana: Ivan debia partir en un viaje con guerreros de Vale... Entonces eso fue predecido  
|- Ivan: No he oido nada acerca de ninguna profecia  
|- Layana: Sucedió muchos años antes de que Hammet fundara Kalay... El no estaba de viaje  
|- Layana: Hammet sintio entonces que habia llegado a un punto sin salida como mercader  
|- Layana: El ariesgo su vida en un viaje para encontrar una nueva fuente de negocios...  
|- Layana: El estuvo en peligro de muerte en la parte mas suroeste del mundo, cuando unos Adeptos aparecieron y le salvaron la vida  
|- Layana: El habia perdido la conciencia. Cuando se despertó, se encontró el mismo en su villa  
|- Ivan: Solo un momento.. Yo soy de esa villa?  
|- Layana: Si. Los Adeptos le dieron a el la Vara de Shaman y a ti... Junto con algunos doblones  
|- Ma: Doblones... Estos eran doblones de oro?

| - Layana: Si... Dejame ver... Tu eres... Llamada...  
| - Mia: Yo soy Mia, Lady Layana  
| - Layana: Es fue una gran cantidad de oro, Mia, Pero tambien recibio algunas sugerencias de negocios  
| - Gareth: Sugerencias de negocios? Hammet? El mas grande mercader jamas conocido?  
| - Layana: Si, Gareth. Hammet tiene que agradecerle a los Adeptos por este hecho  
| - Soldado: Wow... Yo nunca he escuchado algo como esto...  
| - Layana: A el le aconsejaron comprar seda en Xian y venderla en Tolbi  
| - Layana: Para ver que algo se vendiera tan bien, es como si un sueño se volviera realidad  
| - Layana: Aqui no niego que fue cuando Hammet aumento su talento natural para los negocios  
| - Ivan: El hizo alguna promesa a ellos en agradecimiento?  
| - Layana: Ah, si, Ivan... Es algo que vas a necesitar en tu viaje  
| - Gareth: Algo que iremos a necesitar en nuestro viaje...  
| - Layana: Los Adeptos le pidieron a Hammet que usara la Vara del Shaman para obtenerlo  
| - Layana: El busco por este objeto a donde el iba... Pero nunca pudo encontrarlo  
| - Layana: Despues, hace tres años, una tormenta sucedio, una que unicamente golpeo el Mt. Aleph  
| - Layana: Hammet estaba preocupado por que el tiempo se estaba acabando...  
| - Layana: Pero el se las habia arreglado para desenterrar una pista justo a tiempo  
| - Layana: Eso, Ivan, es cuando el te tomo contigo junto a la caravana en su ultimo viaje al norte  
| - Ivan: No tenia idea... Entonces eso debio haber sido el porque dejo la vara a mi cuidado  
| - Mia: No, Ivan... Tu no debes culparte a ti mismo...  
| - Ivan: Fue mi descuido lo que causo que la vara fuera robada. Y ultimamente, eso es por lo que el Señor Hammet esta siendo prisionero en Lunpa...  
| - Layana: Tu debes continuar tu viaje y completar tu busqueda. No puedes culparte a ti mismo  
| - Mia: Pero que ira a suceder con Hammet? (vuelve la burra al trigo)  
| - Layana: Yo me hare cargo de esto  
| - Soldado: Y no olvide los soldados de Kalay!  
| - Soldador: Continuen en su viaje, y no se preocupen por Hammet!  
| - Layana: Siento no poder decirte mas acerca de la Vara de Shaman...  
| - Ivan: No, no te disculpes...  
| - Gareth: La Vara de Shaman no ayudara a encontrar esa cosa que necesitamos en nuestra busqueda, cierto?  
| - Layana: Iras a buscar por eso?  
\*caso= si | - Gareth: Si Isaac dice que el lo hara, entonces no hay nada de que preocuparse!  
\*caso= no | - Gareth: Que pasa contigo, Isaac? Has olvidado porque estamos aqui?  
| - Gareth: Si lo necesitamos para nuestra busques, tendremos que encontrarlo tarde o temprano  
| - Layana: Muy bien... Cuidensen ustedes mismos  
| - Layana: Regresen a sus puestos, todo el mundo!

Quando termines la "pequeña" charla sal del cuarto y ve al otro cuarto de la izquierda y en el cofre encontraras un -Water Jacket-. Sal y ve al cuarto de la derecha y en los barriles junto a la cocina busca una -Nut-, despues sal de la casa de Hammet y ve a la casa de dos pisos. Veras que el muro derecho esta derrumbado y podras saltar hacia la derecha, arriba habra una estatua que podras mover. Una vez adentro mueve la otra estatua hacia el desagüe y el pozo se secura y asi podras ir hacia Scorch, un Djinn de Marte al que no tendras que cascarlo para que se una a ti, mas adelante hay mas cofres pero no se como cogerlos :\_(, sal de los tuneles.

Antes de salir de Kalay TIENES que hablar con el guia purpura, creo que estara cerca del Inn, entonces saldra una escena larga. Al finalizar el guia se ira con su tropa hacia el Puerto. (Esta parte se me olvido ponerla, sorry a todos aquellos que se confundieron aqui. Tambien gracias a Battosai Himura (mclaud2000@tutopia.com)por su ayuda al indicarme el error en la guia :-)

Ahora podras dirigirte hacia arriba y llegar a Vault, ya que el puente ha sido reparado. Ademas de que apareceran nuevos Djinn en los pueblos que has visitado...

\*\*\*\*\*  
\* Regreso a Vault... \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Sap

Items

- Vambrace
- Nut
- Bone

Enemigos

- Mimic	exp: 321	coin: 356	item: Vial
- Fighter Bee	exp: 67	coin: 90	item: Elixir
- Ravager	exp: 90	coin: 95	item:
- Deatch Cap	exp: 48	coin: 56	item:
- Gargoyle	exp: 84	coin: 139	item:
- Gost Mage	exp:		
- Undead	exp: 74	coin: 90	item: Antidote
- Cave Troll	exp: 106	coin: 134	

Cuando llegues dirigete a la torre del vigia, la que esta hecha de madera, y toca la campana y del arbol saldra un Djinn de Venus hacia el peñasco derecho. Regresate hasta las tumbas, notarás

que tiene forma de circulo, y usa -Reveal- para descubrir una entrada a las Cuevas de Vault. Dentro veras un cofre a la derecha, no lo tomes ya que es un Mimic. Ve por la izquierda hasta que llegues a un cuarto con dos pilares-antorcha, mueve la izquierda hasta el simbolo y sigue. Llegaras a un cuarto con charcos (de agua) en el piso, frente a las escaleras veras un arbusto usa -Whirlwind- para depejarlo y dentro del cuarto encontrar un -Vambrace-. Regresa y haz pilares y cruza. Veras que arriba de donde llegaste hay una escalera, no entres, en cambio ve por el camino de la izquierda hasta la salida, ve por arriba y veras un swich en una parte inundada, activalo y se desaguara al abrirse una puerta. Regresa y esta vez ve por abajo, tendras que llevar el pilar encendido hasta el simbolo para abrir la puerta, pero cuidado con las gotas de agua o si no lo apagara y tendras que salir y volver a entrar al cuarto. Sube y ve por la escalera izquierda. Sigue todo el camino hasta que llegues a la zona otrora inundada y ve por la entrada. Sigue por el camino hasta que salgas de la cueva y puedas tomar al Djinn sin que pelees con el, despues para salir entra a la cueva y usa -Retreat- y sube las escaleras para salir. Busca en la caja al lado de la casa del Alcalde una -Nut-, en el Inn busca en el primer piso un -Bone-. Usa -Mind Read- en el perro que se encuentra por hay y el te pedira un hueso, daselo y el te dira un secreto (Gracias a Victor Cebreros por su ayuda :-)

\*\*\*\*\*

\* Vale, Regreso al hogar \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Kite

Items

- Nut x 3
- Herb
- Smoke Bomb
- Vial
- Antidote
- Halt Gem

Enemigos

- Ravager	exp: 90	coin: 95	item:
- Gost Mage	exp: 80	coin: 110	item:
- Undead	exp: 74	coin: 90	item: Antidote
- Deatch Cap	exp: 48	coin: 56	item:

\*\*\*\*\*

Como vale tiene mucha casas, indicare aquellas en las que tienes que buscar dentro pero no donde

exactamente. En la casa a la izquierda de la tienda de provisiones busca una -Herb-. En la primera casa superior entra por una -Smoke Bomb-. En el establo busca un -Vial- y una -Psynergy Stone-. En la casa superior al lado derecho del puerto busca un -Antidote-. Si entras a tu casa y a la de Garet habra un corto dialogo pero nada que buscar adentro. No olvides coger la Nut que esta por la izquierda de esta pantalla.



Es hora de ir por el Djinn, ve hasta la casa de Kraden y en la cerca de al lado hay una roca que podras levantar usando -Lift- mas arriba hallaras una entrada. Dentro de por la izquierda y usa -Reveal- sobre los troncos para que aparezca uno oculto y puedas avanzar. Despues tienes que empujar las dos cajas de madera al agua, primero ve a la salida de la derecha y encontraras un cofre con una -Nut- regresate y ve hacia el tronco vertical y ve a la derecha hasta la salida. Despues toma por todo el camino de la izquierda hasta la salida nuevamente, encontraras

dos troncos a cada lado de dos bordes que tendras que empujar al agua, luego bajar y hacer lo mismo con el tronco de abajo, subete a el y ve por arriba donde esta un cofre que tiene una -Halt Gem-, que te permite usar -Halt-, y el Djinn de Jupiter. Este huira de ti cuando te acerques asi que usa tu nueva habilidad -Halt- enfrente de el para detenerlo y se unira a ti sin pelear. Usa -Retreat- y sal de Vale. Tienes que ir a los Puertos de Kalay, yendo a la izquierda de Kalay, para continuar la busqueda. Usa -Sacred Feather- para evitar los encuentros.

\*\*\*\*\*

\* Puerto de Kalay, Patos al agua!! \*

\*\*\*\*\*

Items

- Lucky Medal

- Nut

Enemigos

\*\*\*\*\*

Al llegar al puerto Garet cree que esta viendo el oceano, pero un tipo le dice que en realidad eso es una bahia (o algo asi). Garet se queda viendolo y dice que algun dia vera el oceano. Despues de las cavilaciones de Garet entra a la casa y compra los tiquete, y sales y vas arriba veras un Djinn de Venus pero no podras atraparlo aun por causa del derrumbe. Con los tiquetes en mano sube al barco, en cubierta estaran los guias y su tropa de Kalay, entra en el hueco de la cubierta y busca una -Lucky Medal, despues sal y ve un poco abajo a babor (izquierda, estamos en un barco) donde el capitán intenta convencer al jefe de los remeros (oarsmen) de que impulsen el barco, pero en los puestos de remo han habido ataques de monstruos asi que la mayoria de remeros se niegan aun con el amuleto en forma de ancla (?), el capitán entonces pide ayuda para que alguien los proteja y adivina quien va a aceptar el torcido?. Ve hacia la proa (abajo) y saldra un remero asustado, entra por donde salio y en lo barriles busca una -Nut-. Sal y ve a la cabina en la popa (arriba), adentro discutirán los "peliones" con el guia zoquete y se marcharan a armar camorra contra el capitán, sal y ve a la cabina de proa y estaran los "peliones", el guia, el jefe de los remeros y capitán, sube y di que vas a hablar con el capitán: (lo siento, me dio pereza traducir esta parte) el dira que va a poner velas aun con el mar lleno de monstruos, los "peliones" despues de discutirlo iran a proteger la cubierta pero aun queda por proteger a los remeros, aun asi cuando van a partir el capitán nota que el amuleto-ancla a desaparecido y ahora si que el capitán se negara a partir, despues de la alaraca

(y de que traten al amuleto como viejo trinquete) podras controlar a Isaac. Asi que sal y sube por el mastil, en el nido de cuervo (algunos lo llaman puesto de vigia) presiona A para hallar el amuleto, regresa a la cabina del capitán y daselo, acepta ayudar a proteger a los remeros y el barco partira. Ahora bien, en teoria, debes proteger a los remeros de los mosntruos pero en cada abordamiento (muchas peliculas de piratas) los monstruos se meteran al rancho, digo a la seccion de remeros y se cargaran a uno, esto sucedera cuatro veces, entonces tendras que pelear contra los montruos, son faciles no problema, y despues tendras que subir y escoger a uno de los pasajeros pa' que bajen a ayudar a echar pala. Pero debes escoger que sean balanceados y lleven el ritmo de los remeros, esto sera un poco dificil ya que dependera de tu punto de vista quien sea el "afortunado" que reme, si escoges mal el barco se demorara mas. Yo he elegido las dos chicas (pa' que no digan que hay sexismo en el sindicato de remeros), el calvo y el guia de verde. Cuando ataque el "Gran-Monstruo-del-Mar" llena tus HP, deja en Espera tus Djinn y SALVA, luego ve a cubierta.

-- Jefe enemigo: Kraken --

dificultad: facil/medio

exp: 711

coin: 5200

item: Water of Life

Si has dejado en Espera tus Djinn Invoca a los fuertes y despues ataca con -Ragnarok-, -Fire

Storm-, -Tornado- y -Ice Horn-. Siempre manten altos tus HP ya que este enemigo puede causar 80 de daño ademas de que afecta tu EEstatus y de golpear dos veces. Es muy probable que noqueen a uno de tus compañeros, podrias usar a Zap, -Revive- o el -Water of Life- pa' revivirlo.

Cuando acabes con el pulpo escoje la proxima victima y llegaras al Puerto de Tolbin.

\*\*\*\*\*

\* Puertos de Tolbin \*

\*\*\*\*\*

Item

- Potion

\*\*\*\*\*

Cuando bajes del barco veras dos cajas que podras mover a la izquierda y asi mas arriba coger del cofre una -Potion-, sal del puerto y ve a la izquierda y llegaras a Tolbi, la capital de la juerga, el vicio y las peleas (has de cuentas Las Vegas)

\*\*\*\*\*

\* Tolbi, Juegos, Peleas y algo mas... \*

\*\*\*\*\*

Djinn

Items

- Lucky Medal x 2

- Power Bread

- Vial

- Hard Nut

Enemigos

\*\*\*\*\*

En Tolbi lo que manda la parada es el juego. Asi que podras usar tus -Lucky Medals- o monedas en la fuente que esta cerca a la entrada para ganar premios, hablale al guia verde y el te dara paso para que puedas lanzar. El premio dependera de lo que tires, a lo que le peges y en donde caiga, si es sobre las lineas amarillas o violetas.

Posibles premios dependiendo de donde caiga la medalla:

#### Lucky Medals

A nada y sobre la linea violeta interior: Earth Shield o Assassin Blade

A uno y sobre la linea violeta interior: Earth Shield

A uno y sobre la linea amarilla interior: Burning Axe

A uno y sobre la linea de piedra exterior: Guardian Armlet o Adept's Helm

A dos y sobre linea violeta exterior: Glittering Tiara o Spirit Armor

A dos y sobre la linea amarilla exterior: Ninja Hood

A tres y sobre la linea violeta exterior: Cocktail Dress

A dos y por fuera de las lineas: Potion o Kimono o Glittering Tiara

A tres y por fuera de las lineas: Glittering Tiara

Esta aun es la lista previa, los premios pueden variar dependiendo del color de los animales y el orden en que le pegues, pero aun lo no le resuelto. Una vez que obtengas lo que quieras ve a la tienda de armas y equipate y en el segundo piso del mismo edificio busca una -Lucky Medal-. En las tumbas usa -Reveal- y aparecera un cofre que contiene un -Power Bread-. En la jarra a las afueras de la casa a la derecha de la fuente y abajo de las escaleras busca una -Lucky Medal-. Puedes jugar tus -Game Tickets- en el cuarto superior del Inn, por cierto el Inn esta lleno y no podra descansar ahi, alli habra una maquina tragamonedas un tanto rara. Por cierto en la casa con el dado por letrero podras jugar a los dados, estos son un tanto faciles de jugar y ganar dinero!!!. En la casa que esta arriba de la casa de dados busca un -Vial-. Es hora de ir por el Djinn asi que ve a la entrada del pueblo y justo antes de salir ve a la derecha y usa -Growth- en la planta y sube, en el charco haz un pilar y regresa a la entrada del Inn y salta sobre el pilar y ve a la derecha y luego arriba para tomar a Ember, un Djinn de Marte-Fuego sin pelear. Ahora dirigete hacia las escaleras de la izquierda para ir al

palacio de Bilbin, la entrada justo arriba de la fuente lleva al Coliseo. Cuando vayas al palacio dos guardias aparecen preguntando por Bilbin y despues se iran, sigue subiendo y entra a palacio. Ve por cualquier de la puertas superiores del primer piso y habla con la chica del mostrador y te mostrara donde dormir. Presiona A en las camas y podras descansar, despues sal y ve por las escaleras al lado de las estatuas para ir al segundo piso, cuando avances un poco habra una conversacion entre dos guardias y un tipo llamado Iodem...

|- Soldado: Iodem, Iodem!  
|- Soldado: Hemos ido a la Cueva Altmiller, como lo ordeno  
|- Iodem: Y que tienen ustedes? Que nuevas tienen de Babi?  
    (los soldados niegan)  
|- Iodem: Esto es inutil...  
|- Soldado: Iodem, porque nos enviaste a buscarlo en un lugar como ese?  
|- Soldado: Porque deberia entrar Lord Babi en una caverna tan peligrosa solo? Esto es...  
|- Iodem: Incenvible? Es lo que ustedes iban a decir?  
|- Soldado: La Cueva Altmiller es un lugar maligno  
|- Soldado: Si Babi fue alli solo, u monstruo pudo haber...  
|- Iodem: Yo estoy conciente de que la Cueva Altmiller tiene... Excentricidades  
|- Soldado: Tu sabias? Entonces porque tuviste que enviarnos alli, Iodem?  
|- Iodem: Lord Babi ha ido en secreto antes ...  
|- Soldado: Te refieres, a que esta no es la primera vez que Lord Babi ha desaparecido, Iodem?  
|- Soldado: Acaso sabes a donde el ha ido antes?  
|- Iodem: Yo segui a Lord Babi una vez...  
|- Iodem: Y tuve la certeza de que el fue a entrar a la Cueva Altmiller...  
|- Soldado: Alguna vez has investigado la caverna, Iodem?  
|- Soldado: Y que estaba haciendo el en la cueva?  
|- Iodem: Una vez que el entro en la cueva, Lord Babi se desvanecio ante mis propios Ojos  
|- Soldado: Desvanecio?  
|- Soldado: Te refieres a que perdiste de vista a Lord Babi. Es eso?  
|- Iodem: Despues de que entro a la boca de la cueva, yo lo segui... Pero el se habia desvanecido, sin dejar huella  
|- Iodem: Intente seguirlo muchas veces despues de eso. Y cada vez, el se desvanecio segundos despues de entrar a la boca de la cueva...  
|- Soldado: Y piensas que alli es a donde fue Lord Babi esta mañana?, Iodem?  
|- Soldado: Pero si el siempre habia regresado de la Cueva Altmiller...  
|- Soldado: Entonces quizas el regrese pronto, cierto?  
|- Iodem: No. Esta vez es diferente. Algo me desconcierta...  
|- Soldado: A que te refieres?  
|- Iodem: Es en verdad extraño que Lord Babi se hubiera ido justo antes del Colosso (?) Pero aqui hay algo mas...  
|- Soldado: Que es?  
|- Iodem: Las ropas de cama del Lord Babi no fueron alborotadas esta mañana  
|- Soldado: Y que de inusual hay en eso?  
|- Iodem: La ultima noche, Lord Baby no uso su cama. Ese es el problema  
|- Iodem: Lord Babi esta, de hecho, perdido desde la noche anterior  
|- Iodem: Y eso es por lo que estoy tan preocupado. El nunca habia hecho esto antes  
|- Soldado: No sabiamos que el estuviera perdido por tanto tiempo...  
|- Soldado: No crees que Lord Babi haya sido mu-  
|- Iodem: No hables tantas estupideces! Estoy seguro de que Lord Baby esta esta sano y salvo en alguna parte!  
|- Soldado: Ah, si, por supuesto  
|- Iodem: Yo ire al coliseo en lugar de Lord Babi. Ustedes deben encontrarlo...  
|- Soldado: Todos nosotros conduciremos otras rondas de busquedas  
    (los soldados se van)  
|- Iodem: Lord Babi, a donde has ido?  
    (Iodem se va)

Despues de oir las andanzas del viejo te enteraras por los guardias que Lord Babi esta construyendo su propio faro debajo de las ruinas del Faro de Venus(!). Ve por la puerta de la izquierda y baja hasta la libreria, busca en las jarras cerca del caldero una -Hard Nut-, vuelve y sube. Si subes por las escaleras de la derecha llegaras a donde tienen se secuestrada a Sheba, si bajas por las escaleras llegaras al coliseo, pero no podras hacer nada solo observar una eliminatoria de competidores. Sal de palacio y de Tolbi, es hora de ir a buscar

a Babi en la Cueva Altmiller...

\*\*\*\*\*

\* Hacia Altmiller \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Ground, Hail

Enemigos

- Gnome Mage	exp: 86	coin: 126	item: Crystal Powder
- Mad Mole	exp: 71	coin: 88	item: Bramble Seed
- Foul Dirge			
- Rabid Bat	exp: 61	coin: 82	

\*\*\*\*\*

Si tienes las Assassin Blade el camino hacia la Cueva Altmiller sera un paseo, de Tolbi ve a la izquierda y cruza el puente hacia arriba, despues ve por la izquierda y cruza el otro puente. Llegaras a una isla alargada y alli podras pelear contra un Djinn atacalo con Fuego y Rayo, tambien lo podras dormir Liberando a Mist, es un Djinn facil de derrotar. Regresate y despues ve hacia la derecha y sube por el otro puente y llegaras a una cueva ahi es... Bueno antes de que entres aqui seria bueno recoger otro Djinn (uno nunca sabe lo que va a encontrar en una cueva maliciosa!!), antes de subir por el puente que lleva a la Cueva Altmiller ve todo el camino hacia la derecha hasta que llegues al Puerto de Kalay, entraras esta vez por arriba y podras coger el Djinn de Venus: Ground. Ahora regresate a la Cueva Altmiller y entrale...

\*\*\*\*\*

\* Cueva Altmiller, En busca del remedio perdido!! \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Squall

Items

- Vial
- Cookie
- Mystic Draught

Enemigos

- Mimic	exp: 374	coin: 415	item: Water of Life
- Gnome Mage	exp: 86	coin: 126	item: Crystal Powder
- Armored Rat	exp: 77	coin: 100	item:
- Mad Mole	exp: 71	coin: 88	item: Bramble Seed
- Golem	exp: 105	coin: 161	item:
- Wight	exp: 92	coin: 115	item:
- Foul Dirge	exp: 82	coin: 100	item:
- Clay Gargoyle	exp: 100	coin: 147	item:
- Worm	exp: 60	coin: 94	tem:
- Dread Hound	exp: 116	coin: 176	

\*\*\*\*\*

Cuando entres a la cueva notaras que se ira haciendo mas oscuro a medida que te adentras (que mello!!!), dejando solo un pequeño circulo de vision a tu alrededor. Desde la entrada sigue el camino hasta que llegues al cuarto bien iluminado, el cofre de la derecha es un Mimic y como siempre es duro de pelar, aunque tambien con tu nivel actual no sera molestia. Despues ve por el camino de la izquierda hasta que veas una especie de silueta de alguien invisible junto al muro, ya supondras quien es, presiona A junto a el y hablara...

| - Silueta: Ustedes... Ustedes pueden verme?

| - Ivan: Alguien esta alli

| - Mia: Envuelto en luz Psicoenergetica... Quien podra ser?

| - Silueta: Ustedes saben acerca de la Psicoenergia? Y pueden verme?

| - Garet: Vamos, señor, ! No se esconda - Muestrese!

| - Silueta: Incluso si yo quisiera mostrarme... Como pueden ver, no me puedo mover

| - Ivan: A que te refieres con, "como pueden ver"? Tu eres invisible!

| - Silueta: Oh... Es cierto

| - Mia: Dijiste que no podias moverte... Que sucedio?

| - Silueta: Hmmm, si. Se me agoto mi remedio\* y me derrumbe aqui (\*originalmente se traduce como

"trago" pero al menos que su tratamiento sea a punta de guaro...)

|- Garet: Remedio?  
|- Garet: Exactamente que clase de remedio es ese?  
|- Silueta: Tu no empezarias a comprender incluso si intentara decirtelo, Cough  
|- Mia: Parece que tienes mucho dolor. Tu vida depende de ese remedio, huh?  
|- Silueta: Asi es. Podrian hacerme un favor?  
|- Ivan: Una favr? Cual es?  
|- Silueta: Quisiera que ustedes trajeran mi remedio por mi  
|- Garet: Traerlo? Donde se encuentra?  
|- Silueta: En lo profundo de esta cueva...  
|- Mia: Que, hay una farmacia alli abajo? (ja ja ja, es lo mejor que ha dicho en todo el juego)  
|- Silueta: Que graciosa, no es cierto? Tengo que decirles como encontrarlo. Pueden hacerlo por mi?  
\*caso= si |- Garet: Estas bromeando, Isaac? Ni siquiera hemos visto a este tipo!  
\*caso= no |- Garet: Estoy contigo, Isaac. No confio en nadie que teme mostrarse a si mismo  
|- Ivan: El dijo que no podria moverse aunque lo quisiera, cierto? Aguien esta en problemas!. Es lo mas natural que quiera ayuda  
|- Mia: Estoy de acuerdo con Ivan - quien quiera que sea, el necesita nuestra ayuda  
|- Garet: Bien! OK! Ayudaremos a la gente que lo necesite. Esta eso mejor!?  
|- Silueta: Ustedes lo traeran por mi?!  
|- Ivan: Que tenemos que hacer para traer su remedio?  
|- Silueta: Primero, tienen que ir a lo mas profundo de esta cueva  
|- Silueta: Encontraran cinco rocas sobresaliendo del suelo  
|- Silueta: Roten las rocas de los lados izquierdo y derecho  
|- Silueta: Cuando giren las rocas en el orden correcto, cinco luces de colores apareceran  
|- Mia: Luces de colores!? Esto suena raro  
|- Silueta: es cierto. Luces apareceran en el muro  
|- Silueta: Aqui habran cinco colores: azul, verde, blanco, amarillo y rojo  
|- Silueta: Giren las cinco rocas de acuerdo con esos colores  
|- Garet: Biiienn... Girar las rocas de acuerdo con las luces de colores...  
|- Silueta: La luz azul corresponde a la roca que esta mas hacia la izquierda. En orden, las otras rocas son verde, blanco, amarillo y rojo. Cuando ustedes vean la luz, roten la roca correspondiente  
|- Ivan: Asi que, en orden de izquierda a derecha, los colores son azul, verde, blanco, amarillo y rojo?  
|- Silueta: Correcto. Si lo hacen correctamente, una puerta escondida aparecera  
|- Garet: Una puerta? En un lugar profundo de una cueva? Quien la pondria alli?  
|- Silueta: Una antigua civilizacion, hace mucho tiempo desaparecida. Ohhh! Por favor apurense!  
|- Mia: El parece tener mucho dolor. Mejor encontremos esa cueva, Isaac  
(cuando vayas hacia la entada)  
|- Silueta: Esperen...  
|- Silueta: El remedio esta... En una mesa detras de la puerta

Despues de hablar ve hacia arriba, en el otro cuarto ve por el camino de arriba y del cofre toma un -Vial-, despues regresa y ve por el camino de abajo hasta la entrada inferior. En este cuarto tendras que mover unas columnas para avanzar y de paso tomar un Djinn. Empuja la primera columna hacia la derecha, despues la de abajo hacia arriba y congela el charco para hacer un pilar, da la vuelta a la primera columna que empujaste y llevala a la izquierda, sube por la izquierda y empuja la columna inferior de arriba hacia abajo, vuelve y empuja la primer columna para hacer tu camino arriba y empujar la columna superior hacia abajo y te enfrentaras al Djinn

-- Enemigo Djinn: Squall --

dificultad: facil exp: 295 coin: 352

Mantente atacando con Isaac usando la espada, con Garet -Flare Storm-, con Ivan Libera a Kite sobre Isaac y con Mia -Ice Horn-, despues dale con espada y lo acabas.

Despues de que se una el Djinn baja por el deslizadero y vuelve a subir y empuja la roca para avanzar hacia la puerta. Ahora ve por el camino de arriba y en el cofre toma una -Cookie-, regresate hasta la entrada y ve por el camino de abajo por la izquierda, despues sube por el camino del centro (las rocas pueden confundir el camino) y despues a la izquierda hasta las

escaleras. En este cuarto hay unas columnas que bloquean el paso a las escaleras, pero no muevas

ninguna, ve por abajo y sube las escaleras y da toda la vuelta hasta que llegues al otro lado del cuarto y puedas bajar por el deslizador a la escalera. Llegaras a las cinco rocas de que hablada "Silueta", recuerda que debes rotar la que esta mas a la izquierda y la derecha, apareceran los cinco colores y cuando uno empiece a "moverse" deberes girar la roca correspondiente recordando que en orden la primera de la izquierda es la azul, verde, blanco, amarillo y rojo. Cuado lo resuelvas se abrira la puerta oculta y te llevara a la mesa donde encontraras el -Mystic Draght-. Usa -Retreat- para ir a la entrada y volver a donde se se encontraba Silueta, acercate y hablale...

| - Silueta: Ustedes... Ustedes regresaron... Por favor, el remedio - rapido  
(Isaac le da el remedio)

| - Silueta: Oh, gracias! Han salvado mi vida. Squeak.... Glu glug glug...  
(la silueta se para y se vuelve visible)

| - Babi: Gracias a ustedes por ayudarme. Estare bien ahora

| - Garet: Miren! Es un hombre!

| - Ivan: De que estas hablando? Acaso que esperabas?

| - Garet: Bueno, me refiero de que no podiamos ver quien estaba hablando...

| - Babi: Mi repentina aparicion parece haberlos sorprendidos

\*caso= si | - Babi: Hubiera querido revelarme antes, pero ni siquiera podia moverme...

\*caso= no | - Babi: Ustedes sin duda deben haber viajado mucho si eso no los impacto

| - Mia: Como te paralizaste mientras eras invisible?

| - Ivan: Y esa habilidad de ocultarte... Eres un Adepto?

| - Babi: Un Adepo? De que estan hablando ustedes?

| - Garet: Usaste Psycoenergia para ocultarte, no es cierto? Unicamente un adepto puede hacer eso

| - Babi: Oh, um... Si, estaba usando Psycoenergia para ocultarme...

| - Ivan: Algo en esta historia no suena bien...

| - Ivan: Mirare dentro de su corazon

(Ivan lee la mente de Babi)

| - Mia: Que es lo que sucede, Ivan?

| - Ivan: El es Babi, el regente de Tolbi!

| - Ivan: Y no era Psycoenergia lo que el estaba usando para ocultarse... Era el poder de una antigua civilizacion!

| - Babi: Yo no dije nada de eso! Como pueden saberlo?

| - Babi: Asi que, me imagino que eso los hace Adeptos....

| - Babi: Eso significa que... Finalmente he encontrado a los verdaderos Lemurianos!?

| - Garet: Eso es lo que he estado diciendo! Somo adeptos. ... Pero que es Lemuria?

| - Mia: Si, que es esta "Lemuria"?

| - Babi: Que? Ustedes son adeptos... Pero no Lemurianos?

| - Babi: Entonces estaba equivocado...

| - Ivan: Estabas buscando a esos Lemurianos, Babi?

| - Garet: Babi, tu eres el regente de Tolbi... Puedes tener todo lo que quieras. Pero porque quieres encontrar a esos Lemurianos?

| - Babi: Incluso el regente de Tolbi tiene sus limitaciones

| - Babi: Cada año, me vuelvo mas viejo y mas fragil... Este cuerpo lo tiene (?)

| - Ivan: Y tu lamentas hacerte viejo?

| - Mia: Entiendo tu deseo de permanecer joven, pero no hay nada que nadie pueda hacer por esto

| - Garet: Espera un segundo, Isaac! Recuerdas cuando estabamos en el Santuario del Sol?

\*caso= si | - Garet: Es exacto! Kraden dijo que la Alquimia podia enganar a la muerte misma!

\*caso= no | - Garet: Lo olvidaste? Kraen dijo que la Alquimia podria ser usada para retardar a la muerte

| - Babi: Que es eso?

| - Babi: Dijeron que conocian a Kraden?

\*caso= si/no | - Soldado: Babi!

| - Soldado: Estabamos buscandote por todas partes, Babi!

| - Soldado: Iodem dijo que podriamos encontrarte en la Cueva Altmiller!

| - Soldado: No estas... contento de que te encontraramos?

| - Babi: No, no es eso

| - Soldado: Que esta haciendo en una cueva como esta, mi Lord?

| - Babi: Tenia mis razones...

| - Soldado: Todos en Tolbi han estado en panico por tu ausencia  
| - Babi: No pretendia causar a nadie una indebida preocupacion  
1- Soldado: Estamos muy felices de encontrarlo antes de que las finales empezaran  
| - Babi: Las pruebas ya han terminado?  
| - Soldado: Porque has estado en esta cueva por tanto tiempo?  
| - Babi: Tenia una importante mision, pero ya se han encargado  
| - Soldado: Esplendido! Entonces puedes atender a las finales  
| - Babi: Tengo que hablar con estas personas  
| - Soldado: Quienes son ellos?  
| - Babi: Yo debo mi vida a ellos...  
1- Soldado: Perdonen nuestra rudeza. Tienes nuestra gratitud por salvar la vida de Babi  
| - Soldado: Haremos que Iodem les otorguen a ellos una recompensa  
1- Soldado: Puedes hablar con ellos de nuevo despues de que las finales hayan terminado  
| - Babi: Oh. Ya veo... Si eso es lo que tengo que hacer, entonces...  
| - Babi: Aun no he escuchado sus nombres todavia  
| - Gareth: Soy Gareth  
1- Gareth: El es Isaac  
| - Ivan: Yo soy Ivan  
| - Mia: Mi nombre es Mia  
| - Babi: Vengan a verme a mi palacio una vez las finales hayan terminado  
| - Babi: Me gustaria hablar mas con ustedes  
| - Babi: Digamos, yo tengo una idea... Porque ustedes no entran a las finales?  
| - Babi: Ustedes tienen algunos poderes interesantes  
| - Soldado: Pero, Lord Babi ellos no han pasado las pruebas  
| - Soldado: Unicamente los guerreros que pasen las pruebas pueden aparecer en las finales  
| - Babi: Y ustedes no piensan que salvar mi vida califica como una prueba aceptable?  
| - Babi: Estare esperando para verlos en batalla!  
| - Gareth: El nos pidio que aparecieramos en el Coliseo, no es cierto?  
| - Ivan: Hablara en serio?  
| - Mia: El quiere vernos pelear usando nuestra Psychoenergia... Es por eso  
| - Gareth: Las finales... Deberiamos hacerlo?  
    \*caso= si | - Gareth: Entonces lo haremos?  
    \*caso= no | - Gareth: No quieres de ninguna forma, no quieres?  
| - Ivan: De cualquier manera, estamos varados aqui en Tolbi hasta que el Coliseo termine  
| - Mia: Babi dijo que el queria hablar con nosotros, no es cierto?  
| - Gareth: El parece conocer a Kraden  
| - Ivan: Cual podria ser la conexion entre Lemuria y Adeptos?  
| - Mia: Sospecho que el sabe mucho de un poco de lo que esta pasando con nosotros  
| - Gareth: Me pregunto si todo lo que podemos hacer es esperar alrededor hasta que el  
    Coliseo termine... Odio esperar simplemente por ahi...  
| - Gareth: Vamos, entremos al Coliseo! Podremos hacerlo?  
    \*caso= si | - Gareth: Grandioso! Esta decidido. Solo haremos nuestro mejor esfuerzo!  
        | - Ivan: Si quieres hacerlo, Isaac, estamos contigo  
    \*caso= no | - Gareth: Que! No me bajes de esta manera!  
        | - Ivan: Pienso que solo debemos esperar hasta llegar a Tolbi y dejar que  
            Isaac decida alli

Bueno ahora sal de la cueva y regresa a Tolbi

\*\*\*\*\*  
\* Regreso a Tolbi y al Coliseo!! \*  
\*\*\*\*\*

Primero ve a palacio y descansa, despues ve a la entrada del Coliseo. Sube las escaleras y un soldado te notara, despues de las burlas de los demas soldados seguiras a uno de ellos hasta el cuarto de espera de los participantes. (no me parecio importante traducir la siguiente parte, aunque si me quieres enviar la traduccion...) El soldado dira que unicamente Isaac participara, los demas veran la pelea desde los escenarios, despues te llevaran a la entrada de la arena y te diran acerca de las reglas del juego: primero los participantes entraran sin equipo y tendran que correr a traves de varios escenarios para coger el equipo de los cofres, obviamente si eres rapido cogeras los mejores, mientras el soldado explica mostrara la ruta a seguir. Cuando llegues a la arena veras las armas pero una es mas debil que la otra(!) y podras

usar el equipamiento que hayas recogido en la proxima batalla. En cada escenario hay un asistente

que podra explicarte sobre el escenario y como pasarlo, tambien podras dejar en cada escenario un amigo para que te anime (y ayude).

1. Escenario: Tienes que mover unas rocas para pasar, deja a Garet como animador
2. Escenario: Tendras que mover un tubo de agua para que puedas activar un elevador, deja a Mia
3. Escenario: Tienes que pasar por un puente que a intervalos se "abre" y podras caer, deja a Ivan pero antes Cambia (Trade) a Quartz por Kite para que Ivan pueda usar -Growth-
4. Escenario: Tienes que pasar un pozo usando unos troncos

Cuando hayas terminado habla con el soldado y te llevara al cuarto de espera, este es un buen momento para SALVAR, luego parate sobre el circulo superior que esta mas a la derecha y empieza la pelea!!. Ahora en cada escenario podras controlar a tus amigos que podran ayudarte a pasar:

1. Escenario: Con Garet usa -Move- y mueve la roca al centro, asi Isaac podra seguir de paso
2. Escenario: Hablale al asistente y di que has animado a Isaac
3. Escenario: Usa -Growth- en la planta
4. Escenario: No puedes hacer nada

Ahora puedes controlar a Isaac asi que corre y pasa de largo, no muevas la roca siguiente ya que en el cofre hay una -Nut-. En el otro escenario empuja el tubo para conectarlo y hacer subir el elevador a la derecha. Cuando llegues al puente sube por la enredadera y del cofre toma una -Oil Drop- y cruza por ahi mismo sin necesidad de bajar. En los troncos sigue de largo, ya que en el cofre hay una -Nut-, y toma el -Iron Shield- y prepárate a pelear

-- 1 oponente: Azart --

dificultad: facil                                      exp:                                      coin:                                      item:

Si has dejado tus Djinn Equipados, usa -Curse- y luego Libera a Kite, despues mantente usando -Ragnarok- y curate siempre cuando queden 100 HP o menos.

Despues volveras al cuarto de espera y los soldados ahora te felicitaran, despues te llevaran a la segunda arena.

1. Escenario: Tienes que pasar un laberinto, deja a Garet
2. Escenario: Tienes que pasar unas lozas mobiles
3. Escenario: Tienes que pasar unos troncos, deja a Mia
4. Escenario: Tienes que subir unas escaleras, deja a Ivan
5. Escenario: Tienes que mover unos troncos para hacer camino

Cuando termines hablale al soldado y te regresaras. Cuando llegue la hora de ayudar no podras hacer garn cosa con tus amigos excepto Mia que debera congelar el charco de la izquierda. Ahora podras controlar a Isaac, hazte camino por el laberinto (imposible te pierdas), cuando llegues a las lozas podras saltar hasta dos en cada cambio, en el cofre hay una -Nut-. En los troncos sube al de abajo y usa el pilar para avanzar. Despues sube por la escaleras y baja por el deslizador del medio para caer sobre el pilar. Avanza y mueve los troncos y sigue a la izquierda para llegar a la arena.

-- 2 oponente: Satrage --

dificultad: facil/medio

Primero que todo Libera a Kite, despues a Flint, a Vine y a Granite. Despues Invoca a Judgment y despues mantente atacando con -Ragnarok- y manten altos tus HP.

Cuando lo acabes te llevaran a la tercera arena.

1. Escenario: Tienes que empujar la roca al elevador y hacer que el otro suba, deja a Mia
2. Escenario: Tienes que saltar sobre unas piedras hasta el otro escenario, deja a Garet
3. Escenario: Tienes que pasar evadiendo unos pistones
4. Escenario: Tienes que subir una escaleras, deja a Ivan
5. Escenario: Tienes que correr sobre una banda en movimiento
6. Escenario: Tienes que mover unas rocas y asi poder empujar el tronco al agua y poder pasar

Cuando termines habla con el soldado y empezara con la ayuda. Con Garet mueve la roca a la derecha, con Ivan no podras hacer nada asi que hablale al asistente y con Mia congela el charco,



ahora controlarás a Isaac. En el primer escenario sigue de largo, en el cofre hay una -Smoke Bomb-, después salta las rocas y ve por abajo, en los pistones hazte contra el muro y avanza corriendo, en el cofre hay una -Nut-. Sigue avanzando por las escaleras. En la roca mueve la de la derecha hacia abajo, la del centro dos veces hacia arriba y empuja el tronco para llegar a la arena y tomar la espada de arriba, la -Claymore-. Y combate

-- 3 oponente: Navampa --

dificultad: facil/medio

Invoca a Granite para aumentar tu Defensa y a Ground para inmovilizar al enemigo, libera tus demás Djinn y luego Invoca a Judgment, repite la secuencia y siempre manten altos tus HP.

Cuando derrotes a Navampa Isaac se desplomará a causa del cansancio y despertará días después...

| - Ivan: Isaac...

| - Mia: Huh?

| - Mia: Has despertado

(Isaac pregunta sobre la competencia)

| - Garet: Coliseo! Heh! Eso finalizó hace mucho!

| - Ivan: Caíste en un profundo sueño... No recuerdas?

\*caso= si | - Garet: Oh, espera un minuto. Tu estabas noqueado! No recordarías nada!

\*caso= no | - Garet: Por supuesto que él no puede! Estaba noqueado!... Tu nos mantuviste preocupados!

| - Garet: Lo siento por haberte gritado

| - Mia: Peleaste brillantemente hasta el final, Isaac. Babi estaba adulandote en alabanzas

| - Ivan: Estas bien ahora? En cuerpo y mente?

\*caso= si | - Garet: Es mejor que él este bien, después de dormir todo este tiempo.

Rayos!

\*caso= no | - Garet: Si te sientes libre de este estado, es probablemente porque dormiste

mucho tiempo! Rayos!

| - Garet: Siento haberte gritado de nuevo

| - Mia: Babi dijo que querías verte cuando volvieras en sí, Isaac

| - Ivan: No estoy seguro de que ya Isaac pueda levantarse

| - Garet: Que es esto? Sitiéndote débil? Aire fresco y una caminata arreglarán eso, correcto?

| - Garet: Estoy más preocupado por lo que Babi quiere. Veamos lo que quiere! (?)

(después de que Isaac se para)

| - Mia: Estas seguro de que deberías levantarte de esa forma tan repentina?

| - Garet: Estará bien. Él no quiere estar esperando por hoy todo el día!

| - Ivan: Ya veo. Entonces vamos a ver a Babi

Dirigete a segundo piso y entra por la gran puerta del centro, allí te estará esperando Iodem y Babi...

| - Iodem: He estado esperando por ti y tus compañeros, Isaac!

| - Babi: Los he estado esperando porque quería hablar con ustedes

| - Iodem: Es difícil hablar cuando están tan lejos... Vengan hacia acá

(Isaac y su banda avanzan hacia Babi)

| - Babi: Las batallas en el Coliseo fueron espectaculares!

| - Iodem: Fue más gratificante el ver a los guerreros favorecidos por Babi robar el día

| - Babi: Iodem, Entregales a ellos el premio de la victoria

| - Iodem: Si señor, ahora mismo

(Babi te entrega la -Lure Cap-)

| - Babi: Dicho sea de paso, Isaac, Te sientes mejor ahora?

\*caso= si | - Iodem: Ah, los recuperativos poderes de la juventud... Y después de tan fieras batallas!

\*caso= no | - Iodem: Tu debes estar exhausto. Estoy impresionado de verte en pie después del Coliseo

| - Babi: Quién podría esperar menos de los guerreros que me rescataron?

| - Garet: Suficiente con esta lisonjería. Vamos al grano: porque fuimos llamados?

| - Iodem: Que insolente! Quién piensas que tu eres, para hablarle a Babi de esa manera?

| - Babi: Déjalos, Iodem. Existen otras formas de juzgar a un hombre

| - Babi: Como fue que dijiste que te llamabas?  
| - Ivan: El te esta hablando, Garet  
| - Babi: Es cierto, Garet. Nosotros lo explicaremos todo  
| - Iodem: Pretendemos agradecerte a ti y a tus compañeros por salvar a babi, Isaac  
| - Iodem Pero parecer ser que esa gratitud no es suficiente...  
1- Babi: Le he revelado todo a Iodem  
| - Ivan: A que te refieres por todo?  
| - Babi: Ustedes desean conocer mas acerca de Lemuria, correcto?  
    \*caso= si | - Babi: Si, sin duda... Su deseo es tan claro como el dia  
    \*caso= no | - Babi: No puedes esconder tus intereses de mi. Esta escrito en sus caras  
| - Iodem: Yo acabo de ver la Psicoenergia por primera vez... Es un asombroso poder...  
| - Babi: Use mi Bola de Camuflaje para mostrarle a el la Psicoenergia  
| - Iodem: Nadie mas podia verlo, pero sabia que el torneo de Isaac era extraño  
| - Iodem: Pense que era improbable que pudieras pelear usando tal poder...  
| - Babi: No hay necesidad de sentirse avergonzado, Isaac. La Psicoenergia tambien es un poder de guerrero  
| - Babi: Cuando conocí por primera vez de sus poderes, quede impactado. Pense que ustedes podrian ser Lemurianos  
| - Mia: Has mencionado Lemuria muchas veces, Babi. Que es eso?  
| - Babi: Es la ciudad de una antigua gente, que yace mas halla del mar  
| - Iodem: Hace muchos años, durante el tiempo de la gran inundacion, Babi fue a Lemuria  
| - Garet: Ya veo...  
| - Babi: La gran inundacion nos golpeo mientras estaba viajando con Lunpa  
| - Ivan: Lunpa... Te refieres a Lunpa el ladron?  
| - Babi: Se que es dificil de creer... Eso sucedio hace mas de cien años  
| - Iodem: Asi que... Esos rumores acerca de ti son... Verdaderos?  
| - Garet: Kraden una vel menciona la Piedra de los Sabios. Crees que eso fue lo que hizo?  
    \*caso= si | - Garet: Asi que la piedra que otorga la inmortalidad vino de Lemuria?  
    \*caso= no | - Garet: Huh? No me digas que te olvidaste acerca de la Piedra de los Sabios...  
        \*caso= si | - Garet: Lo reina todo, puede cambiar todo en oro, otorga la inmortalidad. Suena una campana?  
        \*caso= no | - Garet: No puedo pensar en otra cosa que pudiera dejarlo vivir por tanto tiempo  
| - Babi: Asi que hasta ustedes han oido de la Piedra de los Sabios... Me temo que no la tengo  
| - Babi: Es el remedio de Lemuria lo que me permitio vivir por tanto tiempo  
| - Mia: El remedio de Lemuria?  
| - Babi: Es un remedio magico una vez tomado por quienes vivian en Lemuria  
| - Ivan: Y por solo beberlo te detiene de envejecer?  
1- Iodem: Es eso lo que hace?  
| - Babi: Hmmm... Seria mas preciso decir que desacelera el proceso de envejecimiento  
| - Babi: Incluso hay muerte en Lemuria...  
| - Babi: Pero solo viene a aquellos que sienten que ha fallado por centurias de uso  
| - Garet: Acaso la gente de Lemuria usa Psicoenergia, como nosotros lo hacemos?  
| - Ivan: Tu tenias este remedio, Babi... Es por eso que has vivido por tanto tiempo  
| - Ivan: Y volverse rico no es suficiente para regir Tolbi  
| - Babi: Que pretendes conseguir con eso?  
| - Ivan: Cual es tu proposito en hacer que todos estudien Alquimia?  
| - Iodem: Estoy comenzando a preguntarme. Que esperas ganar, Babi?  
| - Babi: Ah. Si yo lograra la verdadera inmortalidad... No habria necesidad de toda esta busqueda  
| - Iodem: No estoy seguro de entender  
| - Babi: Yo tenia poco del precioso remedio, y ahora se me esta agotando  
| - Babi: Todos ustedes lo vieron. Alli habia dejado un poco en la cueva...  
| - Iodem: Por cuanto mas durara? Y que sucedera cuando se acabe?  
| - Babi: Se me acabara cualquier dia de estos. Y cuando eso suceda, mi vida llegara a su fin...  
| - Iodem: Porque no nos lo habias dicho antes? Debemos apresurarnos hacia Lemuria!  
| - Babi: Esto es inutil...  
| - Iodem: que en la tierra significa, inutil?  
| - Babi: No podremos encontrar Lemuria  
| - Iodem: Pero acabas de decir que yace mas alla del mar...  
| - Iodem: Si buscamos en los mares, seguro que lo encontraremos!

| - Babi: He enviado muchos barcos en el pasado en busqueda de Lemuria  
| - Iodem: Esto debio haber sido mucho antes de que me uniera a ti... Pero aun asi fallaste?  
| - Babi: Necesitaba mas remedio Lemuriano, pero no podia encontrar a Lemuria  
| - Garet: Porque te derrumbaste en la cueva si aun tenias mas remedio?  
| - Babi: La he estado racionando, pero esta vez, espere mucho tiempo entre bebidas  
| - Mia: Estas tratando de hacerla durar mas...  
| - Babi: Me sobrefatigue tratando de encontrar a Lemuria antes de que se me acabara  
| - Ivan: Y tu razon para llamarnos aqui tiene que ver con Lemuria?  
| - Babi: Exacto. Quiero que encuentren a Lemuria  
| - Babi: No he sido capaz de localizar a Lemuria por mar, pero quizas por aire...  
| - Babi: No puedo esconderlo mas... Construi el Faro Babi para ver si puedo encontrar a Lemuria en el mar  
| - Iodem: Que? Es por eso que estas construyendo el faro?  
| - Babi: No, hay mas motivos que ese  
| - Babi: Hemos apuntado algo en el oceano sureste del faro... Donde deberia estar Lemuria  
| - Garet: algo peligroso, sin duda. Que, Monstruos? Podemos hacernos cargo de ellos...  
| - Babi: Eso podria ser... De cualquier forma, hay algo mas que me inquieta  
| - Iodem: Que es, mi Lord?  
| - Babi: Ningun marinero ha sido capaz de mantener sus velas en el mar  
| - Ivan: Estas bromeando! Dices que ellos ni siquiera pueden mantener un curso en linea recta?  
| - Mia: Alli hay algo que distorsiona la distancia o la direccion o algo asi?  
| - Babi: Las corrientes cambian alli, sutilmente cambian la direccion de un barco  
| - Babi: Asi que el faro ayudara a los barcos a mantener sus posiciones...  
| - Garet: Entonces, como exactamente hiciste para alejarte de Lemuria despues de la inundacion, Babi?  
| - Babi: Esa es la cuestion, Garet!  
| - Babi: Yo cruce el mar en un barco Lemuriano. Y espero que ustedes puedan zarpar en el...  
| - Mia: Pero porque nosotros, Cuando tu tienes tantos poderosos soldados a tu disposicion?  
| - Babi: Ninguno de ellos tienen la habilidad de usar Psychoenergia  
| - Babi: Alguien debe tener Psychoenergia para navegar este barco!  
| - Ivan: Entonces eso debe significar que Babi es un Adepto tambien, no es cierto?  
\*caso= si | - Ivan: Eso debe ser. Ninguna persona normal podria usar esa Bola de Camuflaje  
\*caso= no | - Ivan: Pero, Isaac, ninguna persona normal podria dominar la Bola de Camuflaje  
| - Babi: Aprendi a usar un poco de Psychoenergia durante mi estadia en Lemuria  
| - Babi: Con lo poco que aprendi, fui capaz de guiar el barco  
| - Iodem: En ese caso, quizas... Yo podria navegar el barco  
| - Babi: No. Debe ser un Adepto  
| - Garet: Que vamos a hacer, Isaac? Iras a hacer lo que el quiere?  
| - Babi: Si ustedes lo hacen, yo les dare todo lo que ustedes deseen  
| - Mia: No deberias hacer promesas que mas tarde no puedas mantener...  
| - Ivan: Yo ni siquiera he considerado mis propios deseos ultimamente  
| - Babi: En ese caso, yo puedo proveerlos con una abundante cantidad de items que deseen  
| - Iodem: La oferta de Babi es muy generosa... Consideraran ir, no es cierto?  
\*caso= si | - Garet: Isaac, tenemos que derrotar a Felix y a los demas en el faro  
\*caso= no | - Garet: Esta vez no. Tenemos que derrotar a Felix y a los demas en el faro  
| - Iodem: El faro?  
1- Iodem: Se refieren al Faro de Venus?  
| - Babi: Bueno, entonces nuestros de entrecruzan. Yo tambien, debo ir al Faro de Venus  
| - Iodem: Pero no podremos alcanzar la cima del Faro de Venus, o podemos?  
| - Babi: Esos adeptos quizas puedan resolver el acertijo que nos bloquea  
| - Iodem: Ah, ya veo... Esa idea no se me habia ocurrido a mi  
| - Babi: Isaac! Tu debes ir al Faro de Venus con Iodem  
| - Babi: No se preocupen... Ustedes pueden hacerce cargo de sus propios asuntos primero  
| - Iodem: ya veo... Si ellos pueden resolver el acertijo del faro... Entonces nuestros deseos seran cumplidos  
| - Iodem: Asi que, podremos buscar a Lemuria despues de que ellos culminen su propia busqueda...  
| - Babi: Es eso aceptable?  
\*caso= si | - Babi: Ah, Ustedes emprenderan esta busqueda! Estoy mas que agradecido!  
\*caso= no | - Babi: Si necesitan tiempo para tomar su desicion, entonces por favor haganlo

|- Iodem: En cualquier caso, ustedes necsitaran mi guia para llegar hasta el faro  
|- Iodem: Yo hare las preparaciones asi que estoy listo para partir en cualquier momento  
|- Iodem: Me tengo que ir ahora para hacer las preparaciones  
|- Babi: Entonces todos ustedes se pueden encontrar en el Pasaje Gondowan...  
|- Iodem: Eso es una idea brillante!  
|- Babi: Una cosa mas. Quiero que pienses acerca de una apropiada recompensa  
|- Iodem: Si. Me hare cargo de eso inmediatamente, tambien  
1- Iodem: Estare esperando por ustedes en el pasaje  
(Iodem se va)  
|- Babi: Su primera tarea sera el acertijo del Faro de Venus. Cuento contigo, Isaac!  
(Babi se va a su habitacion)

Es hora de ir por la -Cloak Ball-. Ve a la habitacion de Babi, por las escaleras de las izquierda y en el cuarto Babi estara acostado. Al tomar la bola el te la dara en prestamo. Si usas la bola en las sombras lo monstruos no te veran y por tanto no habran combates aleatorios. En cambio la -Lure Cap- incrementa los encuentros con monstrs (!). Sal de Tolbi y ve hacia el sur, y toma por el camino de la derecha que surge un poco abajo del puerto. Llegaras a la Cueva Gondowan y esta te llevara a Lunpa...

\*\*\*\*\*  
\* Cueva Gondowan \*  
\*\*\*\*\*

Items

- Apple
- Lucky Medal

Enemigos

- Rat Warrior	exp: 100	coin: 160	item:
- Dirty Ape	exp: 114	coin: 149	item:
- Kobold	exp: 107	coin: 154	item: Sleep Bomb
- Warrior Bee	exp: 65	coin: 104	item:

\*\*\*\*\*

Al entrar ve por la izquierda, levanta la roca que esta en el otro cuarto y continua siguiendo el camino hasta llegar a un cuarto con lozas en el agua. En el cofre superior hallaras una -Apple- y en el cofre inferior una -Lucky Medal-, continua por el lado derecho del cuarto y avanza. Llegaras a donde una roca esta bloqueando el camino, muevela a la izquierda y esta formara un paso hacia la entrada, ve por la derecha y empuja a otra roca a la derecha y sigue hasta la salida, llegaras un poco abajo de Kalay. Entra a Kalay y descansa si es necesario, luego sube hasta la Cueva Oeste de Lunpa, usa la -Sacred Feather- para evitar los encuentros.

Sube hasta la puerta metalica y usa -Frost- para congelar el charco y hacer subir la puerta. Entra sigue el camino hasta salir a Lunpa...

\*\*\*\*\*  
\* Lunpa, Gaulas\* al asalto!! \*  
\*\*\*\*\*

(\*Fuerzas Especiales Antisecuestro)

Djinn: Tonic

Items

- Vial x 2
- Lucky Medal x 3
- Water of Life
- Smoke Bomb
- Antidote
- Elixir x 2
- Power Bread
- Mythril Circlet

Enemigos

- Brigand	exp: 162	coin: 190	item: Crystal Powder
- Kobold	exp: 107	coin: 154	item: Sleep Bomb
- Rat Warrior	exp: 100	coin: 160	item:

\*\*\*\*\*

Ve al piso superior de la tienda de armas y busca un -Vial- en los barriles de la entrada, y en el circulo de piedras que esta a la derecha de la tienda encontraras una -Psynergy Stone-. En la casa que esta arriba a la derecha de la fuente busca una -Lucky Medal- en una caja. Ve a la parte superior del pueblo, donde estan los troncos formando una especie de puerta a la fortaleza, y usa -Reveal- cerca de la roca de enmedio, veras que es un charco y usa -Frost- para hacer un pilar. Sube por las escaleras de la izquierda y cruza sobre el pilar hacia la derecha. Ve por todo el camino y al llegar al muro usa -Reveal- y presiona A para abrir una entrada. Adentro encontraras unos cofres con items, cuando termines sal del cuarto y regresate, baja por el deslizador que esta junto a la tienda de provisiones y ve hacia arriba del pueblo y llegar a la entrada de la fortaleza. Cuando llegues a la entrada no te acerques demasiado a los guardias de la puerta, en cambio cubrete en las sombras a la izquierda y usa -Cloak-, sigue por las sombras y llegaras a la entrada de la Fortaleza de Lunpa, si los guardias te pillan, sal y vuelve y entra.

Dentro de la Fortaleza tendras que usar permanentemente -Cloak-, ya que si los guardias que estan adentro te ven te sacaran de la Fortaleza, deja -Cloak- en acceso rapido. Recuerda que si la luz te toca, el camulaje desaparece y tendras que volver a usarlo. Al entrar sube y en otro cuarto ve por la derecha, usa -Cloak- para que no te saquen, pegado siempre a las sombras y entra por la puerta superior. Veras a un tipo en la parte inferior, rodealo y ve por la puerta de arriba, en un barril encontraras un -Vial-, sal y ve por la izquierda. Aqui encuentras a un tipo con linterna haciendo la ronda. Espera camuflado detras del muro y cuando el tipo este llendo a la izquierda baja corriendo y entra por la puerta. Camuflate de nuevo y baja hacia las escaleras. Arriba habran dos tipos luminosos y moviles, sube corriendo cuando ellos vayan a la izquierda y al pasar al primero hazte en el hueco y espera de nuevo para seguir subiendo hasta la puerta. Cuando pases el siguiente cuarto unos ladrones te estaran esperando, atacalos con tu psycoenergia mas fuerte y los acabaras. Sigue avanzando y en el otro cuarto te esperara otro ladron. Aqui hay una puerta arriba, donde esta Donpa tirado en una cama, y otra abajo. Ve por abajo y camuflate, el tipo movil tiene una ruta espera a que vaya a la izquierda y cuando se regrese cruza por el lado contrario. Llegaras a una celda con una llave y a la derecha de esta un ladron, usa -Cacht- y coge las llaves, ahora podras abrir la puerta y enfretarte al ladron. Ve por la escalera de la derecha, y despues por la escalera izquierda que esta apenas bajas. Llegaras a donde hay una puerta cerrada y mas a la izquierda un arbusto que podras quitar con -Whirlwind- y despues usa -Reveal- y activa el swich que aparece, asi abriras la puerta y podras continuar. De aqui en adelante apareceran enemigos asi que manten altos tu HP y de paso SALVA por si no lo has hecho ya. Ve por la derecha y quita el arbusto para entrar, en el cofre de la celda del medio hallaras un -Power Bread-, sal de la carcel por la izquierda y luego sube y empuja la caja de madera hacia abajo, ahoras podras ir por la izquierda, quita el arbusto y usa -Reveal- activa el swich para abrir la puerta y continuar. Asi llegaras por fin a la celda de Hammet, tras un poco de meloseria llegara Dopenpa (Ahhhh!!) y como es logico no dejara ir a su "pequeño-arbol-de-dinero" (tambien conocido como Hammet) asi que activa un swich y por la parte superior de la celda se abra un cuarto secreto y te echara un gran monstruo (Ahhhhhh!! x 2)

-- Jefe Enemigo: Toaponga --

dificultad: facil/medio

exp: 999

coin: 3200

item: Psy Crystal

Primero Libera a Ground para inmovilizar al enemigo, despues a Corona, despues a Kite sobre Garet y por ultimo a Myst para dormir al enemigo. Despues Libera a Flint, a Fever y a Scorch, a Breeze y a Hail. Y por ultimo libera a los demas Djinn y despues Invoca a los mas poderosos. Toaponga tiene una gran cantidad de HP ademas de que cada turno se cura 80 HP, aunque no tiene ataques muy fuertes.

Cuando acabes con Toaponga te daras cuenta que este esta sobre Dopenpa(!)...

|- Dopenpa: Uhnn! Quitenmelo de encima!

|- Garet: Como hizo Dopenpa para ser atrapado bajo el monstruo?

|- Hammet: El intento usar otro truco sucio contra ustedes!

|- Hammet: Cuando Dopenpa vio que su monstruo estaba perdiendo, el intento atraparlos por la espalda

|- Dopenpa: Solo un segundo mas, y ustedes hubieran sido historia!

|- Ivan: Tu sucia serpiente!

|- Mia: Dopenpa, estas podrido hasta el corazon!

|- Dopenpa: Si, OK! Lo siento! Ahora, quitenme esta cosa de encima!

|- Garet: "Quitenme esta cosa de encima"!?

|- Ivan: No lo se. Esa cosa parece ser muy pesada para que unos niños como nosotros lo levante

|- Mia: Que debemos hacer, Isaac? Debemoriamos intentar moverla?

    \*caso= si (todos van a mover a Toadonpa)

    \*caso= no 1- Mia: Estoy de acuerdo. Que piensas Hammet?

        |- Hammet: Creo que tenemos que intentarlo, por lo menos

        (todos van a mover a Toadonpa)

|- Garet: Listo. Ahora debes ser capaz de levantarte!

    (Dopenpa intenta pararse)

|- Dopenpa: Yo... Yo no puedo

|- Mia: Te rompiste la pierna o algo asi?

|- Dopenpa: No esta rota... Debo ser capaz de ponerme en pie en despues de un rato

|- Ivan: Gracias a dios...

|- Garet: A que te refieres con, "gracias a dios"!?

|- Garet: Acaso el no intento matarnos?

|- Hammet: No podemos simplemente perdonar y olvidar?

|- Garet: Dopenpa te secuestro, recuerdas!?

|- Hammet: Oh, es cierto...

|- Garet: Quien los comprende, ustedes chicos! (?)

|- Ivan: Pero Hammet esta a salvo ahora, no es cierto?

|- Garet: Si, pero realmente no pensaras que Dopenpa se reformara si Hammet lo perdona?

|- Mia: Hmmm... Me pregunto....

|- Mia: Que hay acerca de Dopenpa?

|- Hammet: El ya dijo que no lo volveria a hacer!

|- Garet: Por supuesto, el iba a decir eso! El quiere que nosotros lo perdonemos!

|- Ivan: Que piensas que debemos hacer con el, Garet?

|- Garet: Debemos encerrarlo aqui, justo como el hizo con Hammet

|- Dopenpa: No! Como pueden ser tan crueles!

|- Mia: Oh? Y aun asi no tenias problemas siendo asi de cruel con Hammet! (que mala H\_H)

|- Ivan: Que debemos hacer, Isaac? Debemos encerrar a Dopenpa?

    \*caso= si |- Donpa: Den al pequeño criminal lo justo! (?)

    \*caso= no |- Donpa: Solo dejenlo aqui por un tiempo!

|- Dopenpa: Papa!

|- Donpa: Dopenpa... Tu lastimero desgraciado (?)

|- Donpa: Siempre te dije que si le haces el mal a otros... Otros te haran el mal a ti

|- Donpa: Debes tener castigo por todas las fechorias que has hecho!

|- Donpa: Me siento mal por echarte a perder. Mira todos los problemas que has causado...

|- Dopenpa: Ves! Es toda tu culpa que todo esto haya sucedido!

|- Donpa: Si, es por esto que te va a doler a ti mas que a mi!

|- Dopenpa: No hablas en serio, o lo estas, Papa?

1- Donpa: Estoy muy seguro!

|- Donpa: Vas a gastar algo de tiempo aqui pensando acerca de todo lo que has hecho!

    (Donpa se acerca a Hammet)

|- Donpa: Dopenpa te ha causado muchas clases de problema, no es cierto?

|- Hammet: No, no del todo!

|- Donpa: Debo disculparme profundamente por todo esto

|- Hammet: Gracias, Donpa, pero no necesitas disculparte

|- Donpa: Entonces tu me perdonas?

    (Hammet asiente)

|- Donpa: Siento por lo del problema, pero tengo una peticion

|- Hammet: Una peticion?

|- Donpa: No se como ustedes entraron aqui, pero por favor vayansen por los mismos medios

|- Garet: Huh? Donpa, no acabaste de decir que ibas a encerrar a Dopenpa?

|- Ivan: Asi que no debemos husmear alrededor, o debemos?

|- Donpa: Algunos de los esbirros de Dopenpa aun son leales a el

|- Donpa: Estoy avergonzado de decirlo, pero ellos no escuchan a ninguna de mis ordenes

|- Donpa: Esta nueva pandilla de ladrones atacaran a Hammet si ellos lo encuentran en la

fortaleza

| - Donpa: Y ellos pueden venir a checar esta celda, cierto?  
| - Hammet: Ya veo. Entonces ellos liberaran a Doponpa, no es cierto?  
| - Donpa: Y entonces ellos iran directo hacia Kalay buscando su venganza!  
| - Garet: Ya veo. Si, tienes razon  
| - Mia: Podria ser terrible si Kalay fuera atacado  
| - Donpa: Es por eso que ustedes deben irse mientras aun puedan!  
| - Ivan: Te refieres a inmediatamente?  
| - Donpa: Escuche de su intrusion, asi que regue algunos rumores dentro de la fortaleza  
| - Hammet: Rumores?  
| - Donpa: Dije que bandidos se habian introducido para secuestrar a Hammet, pero fallaron y huyeron  
| - Garet: Porque en el mundo hiciste eso?  
| - Hammet: Ahora, ellos no dejaran a nadie aqui abajo (?). Ademas, muchos de los hombres de Doponpa se han ido a buscar a los intrusos  
| - Mia: Donpa, eres muy astuto!  
| - Donpa: Solamente pense que intentaria ayudar no importa cuanto pudiera...  
| - Ivan: Con los esbirros de Doponpa fuera, esta es nuestra oportunidad de escapar, cierto?  
\*caso= si | - Donpa: La proxima vez que vean a Doponpa, el sera un hombre cambiado  
\*caso= no | - Donpa: Porque me molesta incluso pedirselos? Vamos pongansen en marcha!  
| - Donpa: La proxima vez que vean a Doponpa, el sera un hombre cambiado  
| - Doponpa: Ya he comprendido! No volvere a hacer nada malo! Vamos, dejenme ir!  
(Isaac sale de la fortaleza)

Una vez fuera ahora podras comprar armas y equipo en la tienda asi como dormir en el Inn. Cuando acabes las compras sal de Lunpa por donde entraste, cuando ya estes cerca de la salida de la cueva aparecera Bunza, el ayudante de Hammet...

(Bunza cruza por atras rapidamente)

| - Garet: Creo que vi a alguien justo ahora  
| - Mia: Si, yo tambien vi algo  
| - Ivan: Piensas que los esbirros de Doponpa nos han encontrado?  
\*caso= si | - Garet: Si lo han hecho, tendremos que hacernos cargo de ellos ahora mismo!  
\*caso= no | - Garet: Huh? Piensas que hay algo mas alli afuera?  
| - Hammet: Solo un momento!  
| - Hammet: Eres tu, Bunza?  
| - Bunza: Gasp! Esa voz!  
(Bunza sale de la columna)  
| - Bunza: Es Hammet!  
(despues de la explicacion)  
| - Bunza: Asi que Doponpa, nunca tuvo ninguna intencion de liberar a Hammet?  
| - Hammet: Es correcto. Es por eso que Ivan y sus amigos vinieron a rescatarme!  
| - Ivan: Una vez que Isaac lo decidio, todos nosotros venimos a salvar a Hammet  
| - Garet: Oye, Ivan! Estas diciendo que todo esto fue idea de Isaac?  
| - Ivan: N-no! Digo, tu y Mia tambien nos ayudaron!  
| - Hammet: Gracias Isaac, Garet y Mia  
| - Hammet: Y por supuesto a ti tambien, Ivan! (no lo habia hecho antes?)  
| - Mia: Tu seguro hiciste un buen trabajo encontrando esta cueva, Bunza  
| - Hammet: Si! Hiciste un impresionante trabajo, Bunza!  
| - Bunza: Fue pura coincidencia  
| - Bunza: En realidad no queria venir a Lunpa  
| - Bunza: Porque sabia que los ladrones tenian a Hammet prisionero...  
| - Garet: Entonces porque viniste hasta aqui?  
| - Bunza: Me acorde de lo que Hammet me dijo acerca de ser un exitoso mercader  
| - Mia: En verdad? El te dijo que deberias empezar a comerciar en Lunpa?  
| - Bunza: No, me refiero a sus mas generales palabras de sabiduria...  
| - Hammet: "Los mercaderes no deben juzgar a los clientes de acuerdo a su apariencia"  
| - Bunza: "No evadas un lugar solo porque algo desagradable pueda suceder"  
| - Hammet: "Mientras los clientes esperen sus mercancías, debes hacer todo lo posible en tu poder para venderseles!"  
| - Ivan: Asi que, viniste a servir a los aldeanos, aunque desprecies a Doponpa?  
| - Ivan: El destino puso esta oportunidad ante ti  
| - Garet: Pero como ibas a pensar que a un mercader de Kalay le permitieran entrar a Lunpa?

|- Bunza: No lo hice. Y de hecho, ellos no me dejaron entrar

1- Mia: Aun sabiendo eso, todavia veniste?

|- Bunza: Pero saben que? Aqui hubo esa gran conmocion, cierto?

|- Ivan: Se debe referir a las actividades causadas por los rumores de Donpa!

|- Bunza: Y todo eso vino a la vez para mi... Esa conmocion estaba relacionada con Hammet! (?)

|- Bunza: Tenia que encontrar lo que estaba pasando...

|- Garet: Y asi es como encontraste esta cueva?

|- Mia: Apuesto a que no encontraste alguna via para abrir esa puerta de este lado

|- Bunza: Pero entonces tan repentinamente, se movio, asi que me escondi detras de esa roca

|- Hammet: Te sorprendimos, no es cierto Bunza?

|- Bunza: Estoy muy contento de que ustedes fueran capaces de sacar a Hammet a salvo!

|- Ivan: Porque lo dices de esa forma, Bunza?

|- Bunza: Los esbirros de Doponpa ha estado registrando el area...

|- Bunza: Incluso aunque no esten tras de Hammet, si ellos lo encuentran...

|- Mia: Ellos podria capturar a Hammet de nuevo! Salgamos de aqui, rapidamente!

|- Ivan: Pero tenemos que escapar sin ser vistos por los esbirros de Doponpa...

|- Garet: Que debemos hacer, Isaac? Debemos quedarnos y pelear?

    \*caso= si |- Bunza: Salvar a Hammet de esa fortaleza ya fue muy peligroso...

    \*caso= no |- Bunza: Hacerse cargo de todos ellos es mas aventurado que ivadir su fortaleza

|- Hammet: Entonces que debemos hacer, Bunza?

|- Bunza: Tengo un vagon cerca

|- Mia: Un vagon?

|- Bunza: Es correcto. Regresemos todos a Kalay en mi vagon

|- Ivan: Un vagon no estaria fuera de posicion? Si fuera registrado por los esbirros de Doponpa...

|- Bunza: No hay de que preocuparse. He estado aqui desde antes de la conmocion

|- Garet: Cierto. Ellos ya han visto tu vagon por el alrededor...

|- Bunza: Es correcto, Garet. Ellos no sospecharan de que estoy involucrado! (?)

|- Bunza: Entonces tomemos ese vagon hacia Kalay!

|- Garet: Tambien debemos montar en el vagon?

    \*caso= si |- Bunza: Tienes algunos asuntos sin terminar?

        \*caso= si |- Garet: Estas diciendo que aun tienes cosas que hacer en Lunpa

            \*caso= si |- Ivan: Eso significa... Tu no vas a montar en el vagon?

                |- Bunza: Lo siento Isaac, pero no puedo esperar mas a salvo aqui

                |- Mia: Asi que... Pretendes quedarte y terminar tus asuntos?

                    \*caso= si |- Garet: Si tu insistes, entonces yo me quedare contigo (repeticion de dialogo...)

                    \*caso= no |- Garet: Si tu insistes, entonces yo me quedare contigo

                \*caso= no |- Garet: No me confundas! Tu no tienes nada que hacer aqui, o si?

                \*caso= si |- Garet: Si no tienes Ningun asunto sin terminar, entonces vamos hacia Kalay! (repeticion de dialogo...)

                \*caso= no |- Ivan: Eso significa... Tu no vas a montar en el vagon (repeticion de dialogo...)

                \*caso= no |- Garet: Si no tienes ningun asunto sin terminar, entonces vamos hacia Kalay!

                |- Ivan: Lady Layana estara tan feliz, no es cierto? (?)

                |- Hammet: Si. Quiero verla tan pronto como sea posible

                |- Bunza: Entonces, Vamonos de aqui! (?)

(sales al Mundo)

\*caso= no |- Garet: Huh? No quieres montar en el vagon de Bunza?

    \*caso= si |- Garet: Tienes algunos asuntos sin terminar en Lunpa?

        \*caso= si |- Garet: Si tu insistes, entonces yo me quedare contigo!

            |- Mia: Hey... No puedo dejarlos a ustedes dos por su cuenta!



Tambien me quedare atras

|- Ivan: Hammet, yo tambien voy con Isaac

|- Hammet: Si Ivan, Debes acompañar a tus amigos en su

mision

|- Bunza: Estoy en desacuerdo de que no podamos viajar a

casa juntos,

pero lo entiendo. Ten cuidado, Ivan!

|- Garet: Sigh! Ellos se fueron!

|- Mia: Espero que Hammet y Bunza lleguen a salvo a Kalay

|- Ivan: Ellos staran bien. Estoy seguro de que ellos llegaran en una pieza

\*caso= no |- Garet: No me confundas! No tienes nada que hacer aqui, o si?

(repeticion de dialogo y casos...)

\*caso= no |- Mia: Entonces que? Has cambiado de idea? Quieres ir con ellos?

\*caso= si |- Bunza: Tienes Asuntos sin terminar?

\*caso= si |- Garet: Estas diciendo que aun tienes cosas

que hacer

aqui en Lunpa?

\*caso= si |- Ivan: Eso significa... Tu no

montaras en el

vagon? (repeticion de dialogo...)

\*caso= no |- Garet: No me confundas!

\*caso= no |- Garet: Si no tienes ningun asunto sin

terminar,

entonces vamos hacia Kalay! (repeticion de

dialogos...)

\*caso= no |- Ivan: Ahora estoy totalmente confundido. Has cambiado de

nuevo

de idea?

|- Garet: Para de desperdiciar nuestro tiempo! Vamos a montar

en el

vagon?

\*caso= si |- Bunza: Tienes asuntos sin

terminar?

(repeticion de dialogos y

casos...)

\*caso= no |- Garet: Huh? No quieres montar en

el vagon de

Bunza (repeticion de dialogos y casos...)

(despues de toda esta maraña de dialogos saldras al Mundo y te montaras en el vagon, pfeee casi que no termino!!)

-- Nota: Elige que tienes asuntos pendientes en Lunpa, vuelve y entra a la fortaleza, cuando llegues al primer tipo-movil-con-luz abre las rejas y entra a un cuarto con cofres, sal y haz de nuevo todo el camino hasta que llegues al cuarto donde estaba Donpa "tirado" en la cama (es el cuarto de mas arriba de la celda donde tomaste la llave) ahora el te dejara el camino superior libre y podras ir por el Djinn de Mercurio Tonic.

|- Bunza: Hemos llegado, Hammet

|- Ivan: Arribado a donde?

|- Hammet: Oh, no les he dicho acerca de esta entrada, Ivan?

|- Hammet: Este pasaje subterraneo conduce al Palacio de Hammet

|- Mia: Un pasaje subterraneo? Para que?

|- Hammet: Solo por seguridad

|- Garet: No entiendo. Porque traer el vagon por esta via?

|- Bunza: Porque los esbirros de Doponpa pueden estar aqui en Kalay...

|- Hammet: Bueno, entonces Bunza podrias por favor llevarlos a la entrada del pueblo?

|- Ivan: Que? Porque? Nosotros tambien queremos ir por este camino contigo

|- Bunza: No pueden. Ustedes deben ir por el pueblo hacia el Palacio

|- Mia: Estoy confundida...

|- Hammet: Ustedes ahora no tiene razon para esconderse, o si?

|- Garet: Porque simplemente no vamos por esta via?

|- Bunza: Eso podria levantar sospechas  
|- Bunza: No seria extraño si personas que no se suponen que estan en el pueblo...  
Repentinamente caminan fuera del Palacio?  
|- Hammet: Si alguien lo nota, podria conducir a esta entrada secreta  
|- Hammet: Ahora ustedes entienden?  
\*caso= si (Hammet entra por la entrada secreta e Isaac se monta en el vagon)  
\*caso= no |- Bunza: En ese caso que tal esto?  
|- Bunza: Creo que Hammet y Lady Layana necesitan tiempo para su  
reunion....  
|- Mia: En ese caso, con gusto nosotros nos montaremos en el vagon  
(Hammet entra por la entrada secreta e Isaac se monta en el vagon, llegas a la entrada  
de Kalay)

\*\*\*\*\*

\* Regreso a Kalay \*

\*\*\*\*\*

Items

- Sleep Bomb
- Lucky Medal
- Potion
- Spirit Glove
- Apple
- Nut

\*\*\*\*\*

Cuando llegues a Kalay ve a Palacio y dirigete a la sala donde estaba Lady Layana...

|- Hammet: Asi que! Es Ivan sus compañeros... Un tiempo perfecto!  
|- Layana: Asi que, son ustedes...  
|- Layana: Les dije una y otra vez que no fueran a Lunpa, pero ustedes fueron de todos modos  
|- Hammet: Por favor, Layana, no seas tan ruda con ellos  
|- Layana: Naturalmente, estoy feliz de que ellos te rescataran  
|- Layana: Pero esto era algo que Kalay debio haber manejado sola  
|- Layana: Ustedes tenian una busqueda mas apremiante en la mano, no?  
\*caso= si |- Layana: Si. Su mision es recuperar las Estrellas Elementales  
\*caso= no |- Layana: Han olvidado completamente su propia busqueda !?  
|- Hammet: Layana, tu no deberias...  
|- Ivan: Yo... Yo tenia que rescatar a Hammet, sin importar el costo...  
|- Layana: Ya esta hecho. Aqui no hay mas que decir  
|- Garet: Aguanten! Todos queriamos salvar a Hammet tanto como Ivan lo queria (?)  
|- Ivan: Eso no importa, Garet. Yo soy quien tiene la culpa!  
|- Ivan: Cometi un error. Nos iremos inmediatamente sobre las huellas de Felix!  
|- Layana: Si. Eso sera lo mejor. Vayansen inmediatamente  
|- Ivan: Isaac, debemos irnos  
|- Mia: Ivan, esto es lo que realmente quieres?  
|- Garet: Bueno, si Ivan dice eso... Debemos irnos, Isaac?  
\*caso= si |- Hammet: Tomen su Vara de Shaman y vayan a Hesperia  
\*caso= no |- Garet: Si ambos, Isaac e Ivan quieren irse, entonces pienso que eso es  
|- Hammet: Tomen su Vara de Shaman y vayan a Hesperia  
|- Mia: A Hesperia...?  
|- Hammet: Eso fue lo que el Adepto de Jupiter dijo  
|- Ivan: Hesperia... Donde queda eso?  
|- Hammet: Es el continente al oeste de Angara  
|- Garet: Que vamos a encontrar en Hesperia si vamos alli?  
|- Hammet: Eso, no lo se...  
|- Mia: El continente al oeste? En el otro lado del mar?  
|- Layana: No pierdan su tiempo parloteando. Ustedes deben marcharsen inmediatamente

Despues de la charla es hora de ir por los tuneles, que ya han sido abiertos. Sal de la sala y  
entra por la puerta derecha, despues baja las escaleras de la izquierda y baja por las  
escaleras  
de arriba. Llegaras a los tuneles, justo abajo de donde sales encontraras unos cofres y una  
estatua. Mueve la estatua hasta bloquear el chorro de agua y asi poder bajar, congela el charco

y cruza para tomar del cofre un -Spirit Glove-. Regresa y ahora ve por arriba hacia la escalera Despues baja y ve por la izquierda, sube las escaleras hasta llegar a las cuevas. Baja y veras un cofre que tiene una -Apple-, sigue bajando y saldras por la entrada secreta, toma la -Nut- que esta a la izquierda de la salida y baja por el deslizador, si necesitas descansar sal al mundo y regresa a Kalay, SALVA. Es hora de ir al Desierto Suhalla...

\*\*\*\*\*

\* Hacia Suhalla \*

\*\*\*\*\*

Enemigos

- Undead	exp: 74	coin: 90	
- Dirty Ape	exp: 114	coin: 149	item:
- Rat Warrior	exp: 100	coin: 160	item:
- Orc Captain	exp: 125	coin: 142	item:
- Kobold	exp: 107	coin: 154	item: Sleep Bomb
- Vile Dirge	exp: 75	coin: 98	item:
- Brutal Troll	exp: 150	coin: 190	item:
- Warrior Bee	exp: 65	coin: 104	item:

\*\*\*\*\*

Sal de Kalay y rodea la montaña por la derecha que esta justo abajo y entra por la Cueva Gondowan, por donde viniste de Tolbi, vuelve por el camino y sal, esta parte no es dificil asi que no es posible que te pierdas. Cuando salgas ve por la izquierda y despues baja hasta llegar al Pasaje Gondowan, alli estara Iodem que ira contigo. Bajay ve por la derecha, hasta llegar al pueblo de Suhulla.

\*\*\*\*\*

\* Suhalla \*

\*\*\*\*\*

Items

- Smoke Bomb
- Hard Nut

\*\*\*\*\*

Al entrar veras el Inn, entra y descansa si es necesario. Entra a la casa que esta a la derecha de la tienda de provisiones y en la estufa busca una -Smoke Bomb-. Despues entra a la casa de al lado, la que tiene la alfombra roja en el techo. Adentro estaran los soldados restantes que envio Babi para escoltar a Sheba hasta Lalivero, pero fueron atrapados por los tornados y cuando

despertaron ya estaban en Suhalla. Sheba se perdio en un tornado, asi que tienes que ir a rescatarla, "los otros" lograron cruzar usando agua para apagarlos. Pero hay algo mas, los tornados son causados por monstruos (!), cuando desaparecieron los tornados las bestias aparecieron, los otros son sin duda Felix y los demas. Sal y ve hacia el santuario, pero no entres ve por la pared derecha y salta el rio superior, despues ve todo el camino hacia la derecha y del cofre toma una -Hard Nut-. Despues sal de Suhalla y ve hacia la derecha abajo...

\*\*\*\*\*

\* Desierto Suhalla \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Flash

Items

- Virtuous Armlet
- Lucky Medal
- Cookie
- Psynergy Stone

Enemigos

- Mimic	exp: 669	coin: 547	item: Water of Life
- Tornado Lizard	exp: 629	coin: 477	item: Weasel's Claw
- Magicore	exp: 169	coin: 208	item:
- Brutal Troll	exp: 150	coin: 190	item: Nut
- Stone Soldier	exp: 98	coin: 98	item:

- Acid Maggot	exp: 86	coin: 102	item:
- Harridan	exp: 150	coin: 164	item:
- Roach	exp: 144	coin: 120	

\*\*\*\*\*

Al entrar SALVA, deja en acceso rapido -Douse- lo obtienes al equiparte -Douse Drop-. Y sobre todo manten altos tus HP, procura usar items para no gastar PP, porque los enemigos son duros de pelar. Cuando entres ve por la derecha y cuando el tornado te atrape usa -Douse- rapidamente y te enfrentaras a un Tornado Lizard, no dudes en usar los Djinn y los ataques mas poderosos, baja y en el cofre toma un -Virtuous Armlet-. Regresa y ve por la izquierda. Recuerda que siempre que te atrape un tornado usa -Douse- y te enfrentaras a un Tornado Lizard. Baja hasta que llegues donde hay tres caminos, el cofre del centro es un Mimic, y baja por el camino de la derecha. En el otro escenario hay otros tres caminos, pero estos van hacia arriba, toma el de la derecha y hallara un cofre que tiene una -Lucky Medal-, en el camino de la izquierda hay otro cofre con una -Cookie-, despues sube por el camino del centro y practicamente daras un rodeo a la escena. Cuando apenas salgas del camino usa -Reval- donde estan los dos bordes y aparecera una piedra en la que podras saltar y avanzar hacia la izquierda y asi llegar hasta el Djinn Flash, que tendras que enfrentar

-- Enemigo Djinn: Flash --

dificultad: facil exp: 460 coin: 445

Ataca al Djinn usando -Ragnarok-, Garet con la espada, -Tornado- e -Ice Horn-. Aunque si tienes todos tus Djinn en espera con solo Invocarlos lo acabaras.

Cuando tengas a Flash regresate y baja la escalera. Si entras a la cueva saldras a donde hay un tornado rosa que si te atrapa llegaras a la Isla CrossBone y si usas -Douse- te enfrentaras a un Tempest Lizard, este es dificil de pelar aunque no imposible y la recompensa son casi 1400 exp, aunque sea tentador para subir de nivel tendras que salir de Suhulla y volver a entrar para que aparezca de nuevo el tornado rosa (!)...

-- Jefe enemigo: Tempest Lizard --

dificultad: medio/dificil exp: 1330 coin: 6400 item: Potion

Si eres tan valiente como para combatirlo a estas alturas primero deja los siguientes Djinn Equipados: Granite y Ground en Isaac, Corona y Flash (aunque si te falta PP cambia a Corona por Ember) con Garet, Breeze y Kite con Ivan y con Mia deja TODOS sus Djinn Equipados, el resto de Djinn dejalos en Espera. SALVA y ve a partirle la madre. No sobra decir que vayas con los HP y PP altos. En el primer turno Invoca a Judgment, Libera a Flash, Invoca a Thor y con Mia usa -Glacier- si aun no lo tienes usa -Ice Horn-. Despues Libera a Ground, Invoca a Meteor, Libera a Kite sobre Isaac y usa -Glacier- o -Ice Horn-. Despues usa dos veces -Ragnarok-, Libera a Corona, a Squall y con Mia usa -Wish Well- para curar a todos. Despues Libera a Flint, Invoca a Kirin, Invoca a Atalanta y con Mia cura a quien sea necesario. Con esto lo acabaras, ten cuidado ya que el enemigo ataca dos veces por turno, su -Sonic Slash- causa cerca de 140 de daño ademas de que les pega a todos. Tambien tiene muchos HP, asi que no desesperes.

Cuando dejes de jugar con este enemigo entra de nuevo a la cueva y ponte a correr de un lado a otro para que todos tus Djinn se recuperen. Regresate a donde estaba Flash y sube las escaleras

para volver por donde veniste pero esta vez ve hacia abajo. Antes de bajar la escalera SALVA, llena todos tus HP y deja los Djinn como cuando enfrentaste al Tempest Lizard, ya que abajo un tornado te empezara a seguir, si te pilla usa -Douse- y te enfrentaras a un enemigo similar al anterior, aunque puedes ecapar corriendo hacia abajo y usando la -Sacred Feather- para que no aparezcan enemigos, no te detengas en el circulo de piedra sola hay un -Psynergy Stone-...

-- Jefe enemigo: Storm Lizard --

dificultad: medio/dificil exp: 1690 coin: 7930 item: Psy Crystal

Usa la misma tecnica que con el Tempest Lizard, solo que este causa un poco mas de daño. Buena suerte.

Sigue bajando y sigue el camino hasta salir del desierto, Iodem se pregunta que sucedio con Sheba y te dejara a elegir si buscarla de nuevo o ir a Lalivero, ve a Lalivero y asi Iodem

dejara la busqueda de Sheba los guardias de la Puerta de Suhalla. Sal y ve a la derecha y luego arriba entre las dos montañas y llegaras a la puerta...

\*\*\*\*\*

\* Puerta de Suhalla \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Dew

Items

- Mint

Enemigos

- Earth Golem	exp: 218	coin: 183	item:
- Mole Mage	exp: 191	coin: 132	item:
- Nightmare	exp: 241	coin: 198	item:
- Horned Ghost	exp: 199	coin: 166	
- Gnome Wizard	exp: 219	coin: 176	item:
- Goblin	exp: 221	coin: 170	item:
- Cannibal Ghoul	exp: 194	coin: 160zzzz	

\*\*\*\*\*

Al entrar SALVA, ya es hora no?, y sube las escaleras. En la puerta los guardias estaran en el suelo. Ellos dicen que unos extraños intentaron pasar sin papeles, y que al intentar detenerlos les dieron una pela, ya que usaban poderes extraños. Despues de la charla es hora de ir hacia arriba, encontraras una especie de mini-santuario y luego ve a la derecha. En el otro escenario fijate en el borde inferior de precipicio y salta por el deslizador, en el cofre encontraras una

-Mint-, sube por las enredaderas y sigue a la derecha. En la escena siguiente veras varios deslizadores, ve por el tercero de la izquierda y caerás para combatir a un Djinn de Mercurio

-- Enemigo Djinn: Dew --

dificultad: facil exp: 606 coin: 484

Atacalo con -Ragnarok-, -Eruption-, -Tornado- y -Glacier-, no es dificil de derrotarlo.

Despues ve por la derecha y sube por las enredaderas y continua llendo a la derecha hasta salir y veras el Faro de Venus. Si entras por la cueva iras a salir donde esta el barco de Babi, entonces Iodem te dara el -Black Orb- pero aun no podras usarlo, asi que ve al faro.

\*\*\*\*\*

\* Faro de Venus \*

\*\*\*\*\*

Items

- Lucky Cap

- Carry Stone

Enemigos

- Earth Golem	exp: 218	coin: 183	item:
- Mole Mage	exp: 191	coin: 132	item:
- Nightmare	exp: 241	coin: 198	item:
- Horned Ghost	exp: 199	coin: 166	
- Gnome Wizard	exp: 219	coin: 176	item:
- Goblin	exp: 221	coin: 170	item:

\*\*\*\*\*

En tu camino hacia la entrada del faro veras una cosecha de soldados caidos y escolares, hacia arriba queda la entrada. Un escolar dice algo curioso, Kraden se dio cuenta que esta no es la verdadera entrada (!). Sin embargo entra y cuando llegues al simbolo con el arbol usa -Reveal- y toma las escaleras, encontraras un cofre con la -Carry Stone- equipatela para poder usar -Carry- no olvides dejarla en acceso rapido. Regresa y sube hasta que llegues donde hay dos escaleras a cada lado del cuarto. Ve por la escalera de la derecha y salta sobre los pilares hasta llegar a la otra escalera de abajo y subir para coger un cofre con una -Lucky Cap-, regresate y esta vez ve por la escalera de la izquierda. En este cuarto no subas las escaleras, en cambio entra por la puerta superior y aqui tendras que "cargar" el bloque hacia abajo usando -Carry-, entra por la puerta. Veras que en este cuarto hay una parte electricada, pero usa -Reveal- cerca del aviso y entra por la escalera, llegaras a un cuarto con una gran estatua

arriba y con unos huecos en el piso y un faro pequeño, parece un alfil. Hablale a la estatua y el piso cambiara como un circuito electronico con un circulo dorado entre circulos plateados. Usa -Retreat- y sal de faro. Ve hacia arriba y el pueblo que veas es Lalivero, entrale...

\*\*\*\*\*

\* Lalivero \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Torch

Items

- Psy Crystal
- Water of Life
- Antidote
- Lucky Medal
- Warrior's Helm

\*\*\*\*\*

Al entrar a Lalivero veras que la cosecha de soldados no para, por lo que parece ser un trabajo de quien ya sabes. Y que ademas parece ser que Sheba les hacia barra, y despues se dirigieron hacia el Faro de Babi en busqueda de la ruinas originales del verdadero Faro de Venus, asi que tendras que seguirlos. Despues de la charla busca en el obelisco un -Psy Crystal-

despues entra al Inn y descansa, sube a los cuartos y en el cuarto izquierdo busca una -Lucky Medal-. Sal y ve a la casa a la izquierda de la entrada sur y sube las escaleras, en el techo salta a la izquierda hacia el muro y sigue el camino hasta llegar al cofre y tomar un -Warrior's Helm- regresa y ahora ve a la tienda de armaduras y subete al techo, salta a la derecha hacia el muro y sigue el camino hasta la casa con la alfombra roja en el techo y de alli salta a donde esta el Djinn de Marte Torch, el cual no tendras que combatir. Regresate, pero esta vez salta sobre el santuario y de alli a la tienda y en las jarras del techo busca una -Water of Life-. Baja de los techos y entra a la tienda de provisiones y busca un -Antidote-

dentro de un barril. Ahora sal y ve hacia el Faro de Babi...

\*\*\*\*\*

\* Faro de Babi \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Luff

Items

- Lucky Pepper

Enemigos

- Manticore King	exp: 342	coin: 240	
- Willowisp			
- Orc Lord	exp: 260	coin: 198	item:
- Ice Gargoyle	exp: 307	coin: 170	item:
- Nightmare	exp: 241	coin: 198	item:
- Plated Rat	exp: 208	coin: 135	item:
- Gnome Wizard	exp: 219	coin: 176	item:
- Willowisp			
- Skull Warrior	exp: 200	coin: 125	
- Chimera Mage	exp: 362	coin: 300	item:
- Wild Gryphon	exp: 322	coin: 290	

\*\*\*\*\*

Arriba de Lalivero esta el Faro de Babi, descansa antes de partir y equipate bien. Al entrar al camino hacia el faro veras un monton de trabajadores que han suspendido el trabajo, sube por las primeras escaleras que ves y baja por la que esta al lado, mueve el bloque y subelo en la columna de roca para hacer un camino hacia el cofre y tomar un -Lucky Pepper-. Baja y ve por arriba siguiendo el camino de palos hasta que llegues donde hay dos pilares a cada lado de la pantalla, entra por la escalera de la izquierda y dentro usa -Move- para correr el primer pilar a la izquierda, sal de hay y mueve el pilar de la derecha y entra, abajo mueve el otro pilar y salta hacia arriba y sube la escaleras, en la planta usa -Growth- y sube, despues entra y deslízate y caerás al lado del Djinn Luff, antes de enfrentarlo deja en Espera tus Djinn

-- Djinn Enemigo: Luff --  
dificultad: facil exp: 469 coin: 504

Si dejaste en Espera los Djinn, Invoca los de nivel 4 y lo acabaras. Si no atacalo con -Ragnarok-, -Eruption-, -Tornado- y -Glacier-.

Cuando tengas a Luff deslízate y llegaras a un cuarto con dos escaleras arriba y una abajo, sube por la escalera superior izquierda hasta llegar a un cuarto con varios deslizadores, toma el deslizador superior y así llegaras a la propia base del faro. Mas adelante unos tipos estaran tratando de abrir una puerta...

| - Faran: Estan seguros de que ellos entraron por esta puerta?  
| - Tipo: si, ellos abrieron la puerta de piedra y entraron!  
1- Faran: Bueno? La puerta acaso se abre?  
| - Tipo: No hay forma. No se mueve...  
| - Tipo: Por supuesto que no! Te lo dije, esta puerta no se abre!  
| - Tipo: Si se pudiera abrir, hace mucho tiempo hubieramos entrado a estudiar las ruinas  
| - Tipo: Pero estoy seguro de que ellos fueron a traves de esta puerta!  
| - Tipo: Y yo estoy diciendo que nadie jamas a pasado por aqui...  
| - Faran: Oh! Iodem...  
| - Iodem: Faran!  
| - Iodem: Siento mucho lo de Sheba...  
| - Faran: Porque estas clases de cosas tienen que suceder?  
| - Mia: Estan Felix y los demas mas alla de esta puerta?  
| - Ivan: Si. Mas alla de la puerta que ningun hombre normal puede abrir...  
| - Garet: Si ellos fueron por ahi, entonces nosotros tambien podremos. Ciertamente?  
\*caso= si | - Iodem: Tu iras por nosotros?  
\*caso= no | - Iodem: Aqui no hay nadie mas que pueda ir tras ellos  
| - Faran: Iodem, quienes son esas personas?  
| - Iodem: Ellos vinieron desde el lejano norte. Ellos han seguido a quienes tomaron a Sheba hasta aqui (?)  
| - Faran: Ellos han estado siguiendo a ese temible grupo?  
| - Mia: Si. Ellos son muy temibles  
| - Ivan: Tan terrible poder... Y lo que ellos intentan hacer luce muy peligroso  
| - Garet: Somos los unicos quienes pueden detenerlos  
| - Faran: Piensas que pueden detenerlos?  
\*caso= si | - Faran: Ustedes parecen estar muy seguros de ustedes mismos, pero que piensan que pueden hacer?  
\*caso= no | - Faran: Hmph! No con esa actitud, ustedes no pueden!  
| - Faran: Nunca he oido tan rudas palabras de ti, Faran  
1- Tipo: Que esperabas entonces, en medio de tantos peligros... Me pides que deje el destino de Sheba en las manos de unos niños?  
| - Tipo: Si quieres que yo confie en ellos, deben darme razon para confiar en ellos! (?)  
| - Iodem: Primero, ustedes tienen que demostrar su poder ante nosotros  
| - Iodem: Ustedes pueden seguir el camino que ellos tomaron?  
\*caso= si | - Iodem: Su confianza no significa nada a menos que nos muestres lo que puedes hacer  
\*caso= no | - Iodem: Bueno, ustedes no tienen eleccion... Tienen que intentarlo  
| - Faran: Iodem unicamente pidio que ustedes retrocedan y miren (los tipos de la puerta se hacen a un lado)  
| - Faran: Ahora, muestrenme lo que pueden hacer

Ahora ve hasta el letrero al lado de la puerta y usa -Reveal- y activa el swich para abrir la puerta de piedra...

| - Iodem: La puerta!  
| - Faran: No lo creo! La puerta se abrio!  
| - Tipo: Increible! Realmente se abrio  
| - Tipo: Como en el mundo hiciste para abrir la puerta?  
| - Mia: No se como explicarlo...

|- Ivan: Lo hicimos porque eramos nosotros! (?)  
|- Garet: Podria tomar mucho tiempo explicarlo  
|- Iodem: De cualquier forma, aqui no hay tiempo para una explicacion  
|- Faran: Es cierto. Debemos rescatar a Sheba!  
|- Iodem: Vamonos, Fran. Tenemos que ir a salvar a Sheba!  
(Iodem se acerca a la puerta y esta se cierra)  
|- Iodem: Hey, la puerta se esta cerrando!  
|- Tipo: Porque se cerro?  
|- Tipo: Yo no se... Porque todo se cierra? (?)  
|- Ivan: Se cerro para prevenir que entraran personas sin Psychoenergia !  
|- Mia: Podria ser arriesgado para aquellos sin Psychoenergia intentar pasar a traves  
|- Garet: Estoy de acuerdo! Tienen que dejarnos manejar esto desde aqui!  
|- Faran: Que? Nos esta diciendo que nos quedemos aqui?  
\*caso= si |- Faran: Puesto que ni siquiera podemos abrir la puerta, es justo que nos  
apartemos de su camino  
\*caso= no |- Faran: No te detendre, pero si no podemos abrir la puerta, no podremos ir  
contigo  
|- Iodem: Esto es cierto...  
|- Faran: Pero no podemos dejar a Sheba en sus manos solo porque es peligroso  
|- Iodem: Ellos tienen un gran poder que ni siquiera puedes imaginar  
|- Faran: Y sin tal poder, esta puerta no se abra para nosotros?  
\*caso= si |- Iodem: Asi es como parece  
\*caso= no |- Iodem: El poder que ellos acaban de mostrar es una fraccion de su  
verdadera  
fuerza  
|- Faran: Sin esa clase de poderes, nosotros no podemos simplemente ponernos en su camino  
|- Faran: Entiendo. La vida de Sheba esta en sus manos  
|- Faran: No nos falles. Deben traer de regreso a salvo a Sheba !  
|- Iodem: Densen prisa, Isaac. Todas nuestras esperanzas yacen con ustedes!

Abre nuevamente la puerta y entra. Baja las escaleras y llegaras a un cuarto igual al ultimo que visitaste en el Faro de Venus. Ve por abajo y llegaras a un cuarto donde tendras que mover los pilares dorados, usa -Move-, un poco hacia abajo y hacer un camino al otro lado. Salta los pilares y en el otro cuarto empuja el pilar de la izquierda a la izquierda justo abajo de la cornisa superior y el pilar derecho dejalo abajo del primer pilar dorado tocando la linea punteada y salta desde la cornisa. En el siguiente cuarto empuja los pilares a la izquierda hasta que este alineados y puedas saltar sobre ellos para llegar al arbusto grande, usa -Whirlwind- para limpiarlo y empuja el pilar sobre el piso gris de la izquierda hasta llevarlo junto al deslizador en la derecha, mueve el pilar superior de la derecha a la derecha encima del

de abajo y salta sobre ellos para cruzar, limpia el arbusto y entra. Llegaras a un cuarto donde tienes que "cargar" el bloque izquierdo sobre el elevador izquierdo y el bloque derecho y central sobre el elevador derecho y asi podras saltar sobre el elevador izquierdo y continuar. Llegaras a un cuarto donde hay dos caminos, toma hacia la izquierda y llegaras a un cuarto con una estatua parecida a Dafne, usa -Reveal- y aparecera un cofre con un -Oracle's Robe-. Regresa y ve por la derecha y llegaras a un cuarto con cinco estatuas de colores y un diseño en el centro

en forma de mini-tablero de ajedrez. Usa -Mind Read- en cada estatua y ellas te diran donde van ubicadas, bueno aqui esta la ubicacion: la estatua dorada en el cuadro del centro, la roja arriba a la izquierda y la azul arriba a la derecha, la verde abajo a la izquierda y la violeta abajo a la derecha, entonces la puerta se abra y ahora si entraras al verdadero Faro de Venus...

\*\*\*\*\*

\* Regreso al Faro de Venus \*

\*\*\*\*\*

Items

- Psynergy Stone x 2

- Thunder Crown

- Dragon Scales

- Gaia Blade

Enemigos

- Manticore King

exp: 342

coin: 240



- Ice Gargoyle	exp: 307	coin: 170	item:
- Nightmare	exp: 241	coin: 198	item:
- Plated Rat	exp: 208	coin: 135	item:
- Chimera Mage	exp: 362	coin: 300	item:
- Boulder Beast	exp: 278	coin: 164	item:
- Grand Golem	exp: 412	coin: 208	item:
- Fenrir	exp: 402	coin: 212	item:
- Tunder Lizard	exp: 422	coin: 221	
- Recluse	exp: 243	coin: 153	
- Willowisp			
- Skull Warrior	exp: 200	coin: 125	
- Wild Gryphon	exp: 322	coin: 290	

\*\*\*\*\*

Al subir toma la -Psynergy Stone- si te hace falta y ve por la escalera izquierda, llegaras al cuarto electrificado de antes y mueve la estatua sobre el swich para cortar la corriente, ahora regresa y ve por arriba. Llegaras a un cuarto con una cascada de arena arriba y varias puertas, entra por la puerta inferior de la izquierda y en el cuarto siguiente carga el bloque derecho al hueco y entra por la otra puerta. En este cuarto hay un gran rio de arena que tienes que cruzar corriendo desde la parte superior hacia la izquierda, toma las escalera de abajo y llegaras a un cuarto con un cofre que tiene una -Thunder Crown-, cuidado esta maldita pero tambien te llena todos los PP. Regresa y ve por la escalera de arriba, llegaras a a un cuarto con tres cascadas de arena, entra a la de la derecha y llegaras a un nuevo cuarto. Salta sobre los pilares y ve por abajo. En el cuarto habra una estatuay un camino al que tendras que completar empujando el pilar que esta a un lado, cuando lo hagas se abra la puerta de la izquierda, entra y parate sobre el swich y unas columnas se moveran hacia la izquierda para hacer un camino de regreso y cambiar las cascadas de abajo, ahora regresa por el camino recién hecho y ve hacia la cascada nueva y cruzala corriendo para entrar por la puerta de la derecha. En el otro cuarto mueve hacia abajo el pilar izquierdo inferior y pasa al otro lado del cuarto, luego mueve el pilar superior todo a la izquierda y despues sube de nuevo para saltar sobre este y luego hacia arriba y tomar las escaleras. Luego ve hacia abajo y toma de nuevo la escaleras hasta llegar a un cuarto con la estatua y el camino interunpido en el piso, pero esta vez son mas la piezas para cerrar el circuito. Asi que mueve la pieza superior al hueco superior

derecho, la pieza de la izquierda al hueco superior izquierdo y la ultima pieza al hueco inferior izquierdo, el circuito se cerrara y abra la puerta de la izquierda. Entra y salta sobre el pilar, cruza corriendo el rio de arena desde arriba y salta el otro pilar que esta arriba a la izquierda, luego toma por la puerta de abajo y llegaras a un cuarto con dos cascadas, entra al de la derecha y hallaras un cofre con un -Dragon Scales-, sal y entra a la cascada izquierda, sube y en el cuarto siguiente tendras que "cargar" dos bloques sobre el elevador izquierdo y el ultimo en el derecho para asi poder cruzar al otro lado y tomar por la puetra de abajo. En este cuarto parate sobre el swich y unas columnas se moveran a la izquierda,

dejando paso hacia arriba y creando una nueva cascada. Ve por arriba y baja las escaleras, tienes que caminar sobre la nueva cascada y bajar un poco hasta la escalera inferior. En el siguiente cuarto ve a la derecha y baja por la puerta y llegaras a un cuarto con unas arenas mobiles formando una especie de laberinto entre piramides de piedra. Baja por el espacio justo abajo de la puerta y cuando llegues al espacio de abajo corre hacia abajo y luego a la derecha hasta que llegues al muro derecho, dejate llevar y cuando pases frente al cofre corre hacia arriba para tomarlo, encontraras una -Gaia Blade-, baja y dejate llevar hasta el principio y repite el camino pero esta vez cuando toques las piramides que contienen al cofre corre hacia para llegar a la otra puerta. Luego ve por la puerta de la derecha y llegaras a otro cuarto con un circuito en el piso y las piezas arriba. Este aunque parezca dificil en realidad es muy facil, tienes que hacer los "empalmes" en diagonal comenzando con el hueco inferior derecho luego con hueco del centro que le sigue, luego con el hueco de la izquierda que le sigue y finalmente con el ultimo hueco de arriba (las piezas encajan por logica asi que no hay necesidad de explicar, aunque si te varas enviame un mail y tratare de responder mas claramente), entra por la puerta y en el cuarto habra otro swich en el piso, que al pisarlo movera unas columnas a la derecha para dejarte paso hacia arriba y tambien liberara una nueva cascada, ve hacia arriba, ignora la-cosa-esa que flota en medio del hueco, y baja las escaleras, cuando vayas a salir del cuarto que sigue haz a la derecha corriendo para llegar a la seccion superior, si

te arrastra parate de nuevo sobre el piso derecho y sube, luego corre a la derecha y sube las escaleras y luego las otras escaleras, llegaras a un cuarto con un simbolo de arbol en el piso, un deslizador y una -Psynergy Stone-...

-- IMPORTANTE!! --

- Si bajas por el deslizador llegaras al elevador de abajo que te llevara a la cima del Faro, donde tendras que combatir a los jefes finales y acabaras el juego.
- Si tienes un nivel de 30 o mas podras terminar el juego sin necesidad de ir a la Isla Crossbone, pero te perderas buena parte del juego y no agarraras a todos los Djinn.
- Si tu nivel es muy bajo equipate la -Lure Cap- y combate a los enemigos usando a los Djinn, deja la Psycoenergia para curarte y cuando decidas enfrentar a los jefes finales toma la -Psynergy Stone- y en el siguiente escenario equipate y distribuye bien tus items y SALVA.
- Mejor aun, usa -Retreat- y sal del Faro, descansa en Lalivero y dirigete hacia el Desierto Suhulla...

Si decides seguir, sin ir a la Isla Crossbone, busca mas adelante como pasar a los jefes finales.

\*\*\*\*\*

\* Isla Crossbone \*

\*\*\*\*\*

Djinn: Bane

Items

- Mint

\*\*\*\*\*

Bueno, te preguntaras porque no haber ido antes a esta isla? Pues la respuesta es que para pasar ciertos pisos necesitaras la -Halt Gem-, sobre todo para coger al Djinn, y ademas de que si vas hacia la Isla con un nivel menor de 22 sera una tanto problematico pasar a los guardias.

Cuando llegues al desierto dirigete al sitio donde estaba el Djinn Flash, entra en la cueva de arriba y sigue el camino hasta salir al otro lado y dejate atrapar por el tornado rosa y te llevara a la Isla Crossbone. No uses -Douse- o si no te enfrentaras al Tempest Lizard. Algo bueno de esta isla es que no enfrentaras a enemigos aleatorios, pero cuando "entres" en la montaña te enfrentas a los monstruos que guardan cada puerta de los pisos.

Caeras en una playa al oeste de la isla, ve hacia abajo y entra por la parte sur de las montañas. Cuando entres ve arriba a la derecha y usa -Growth- en la planta, sube y haz crecer la otra planta, despues sube por la otra planta y llegaras a la cima del barranco. Ve a la derecha y toma la -Nut-, despues deslízate por el deslizador izquierda y limpia el arbusto para entrar a la montaña (los cofres contienen una -Mint- y una moneda). De ahora en adelante describire como tomar los cofres que hay en cada piso y los enemigos que enfrentaras.

-- 1 piso --

Items

- Antidote

- Nut

- Hard Nut

Enemigos

- Virago

- Hobgoblin

- Mimic

exp: 451

coin: 501

item: Potion

Estos enemigos los eliminas Invocando un Djinn de nivel 3 o 4, o simplemente usa tu Psycoenergia

mas poderosa. Despues ve hacia arriba por la derecha y toma del cofre un -Antidote-. Regresa y salta sobre el segundo pilar de la derecha y mueve el pilar a la izquierda y ve por el cofre izquierdo y toma una -Nut-. Sal del cuarto y entra y ahora mueve el pilar a la derecha y toma el cofre derecho. Luego mueve el pilar de arriba a la derecha y sube para tomar del cofre una -Hard Nut-. Sal del cuarto y esta vez mueve el mismo pilar a la izquierda y toma a la derecha y mueve el pilar de arriba a la derecha y avanza, cuando llegues al pilar superior muevelo al centro y ve por el camino de la derecha y rodealo hasta llegar de nuevo al ultimo pilar y

muevelo a la derecha, salta al piso y rodealo para salir por abajo, el cofre de afuera es un Mimic, no es problema con el nivel actual, antes de bajar empuja el pilar al hueco.

-- 2 piso --

Items

- Elixir
- Mystery Blade

Enemigos

- Grisly
- Succubus

Libera tus Djinn y despues invocalos, despues ataca con tu Psycenergia mas poderosa, estos enemigos tienen muchos HP. Este cuarto tiene unas columnas moviles que bloquean el camino, asi que primero toma del primer cofre un -Elixir-, luego toma el segundo cofre a la derecha y despues rodea el camino para tomar del cofre superior una -Lucky Pepper-, de paso enpuja la columna a la izquierda, regresa y empuja la columna horizontal superior hacia arriba y despues la columna inferior tambien hacia arriba. Luego empuja la columna vertical a la derecha y despues la columna que bloquea el camino al cofre hacia arriba, toma del cofre una -Mystery Blade-, baja por la izquierda y sal del cuarto, empuja el pilar de afuera a la derecha, antes de bajar deja 4 Djinn en Espera en cada personaje

-- 3 piso --

Items

- Fairy Ring
- Smoke Bomb
- Cookie

Enemigos

- Lich
- Fiendish

El Lich lanza Psycenergia muy poderosa, asi que sellala con Luff, luego Invoca a dos Djinn de nivel 3 o 4 y los terminaras. Este piso es de mas pilares, ademas de que veras unas Llaves Azules en ciertas partes que no puedes alcanzar pero que puedes tomarlas usando -Cacth-. Toma la primera llave colocandote justo bajo ella, luego ve por la izquierda y despues ve por los pilares de la derecha para coger la segunda llave desde arriba. Regresate hasta donde estaba la primera llave y ve por la derecha para tomar la tercera llave desde la derecha. Regresa al lado izquierdo de esta llave y sube para tomar la cuarta llave desde abajo. Regresa hasta la entrada y ve por los pilares de la izquierda hacia arriba, luego ve a la derecha y salta en el pilar gris superior y usa -Reveal- para tomar la Llave Roja. Con las Llaves Azules podras abrir las puertas azules y con la roja la puerta roja hacia la salida del cuarto. Estos son los items de las celdas:

333 coins

Fairy Ring

Cookie

Smoke Bomb

Luego regresa y abre la puerta roja y ve por la izquierda para salir, empuja el pilar de afuera y deja Equipados a Ground, Flash, Kite y a Mist, el resto de Djinn dejalos en Espera y baja a la siguiente puerta

-- 4 piso --

Items

- Sleep Bomb
- Storm Gear
- Psy Crystal

Enemigos

- Gryphon(x2)                      exp: 303                      coin: 1900

Libera a Ground y paraliza al Grifo izquierdo, despues Libera a Flash para reducir el daño, Libera a Kite sobre Garet y Libera a Mist sobre el Grifo derecho para dormirlo. En el siguiente turno Invoca a los Djinn de nivel 4, Garet puede Invocar a un Djinn de nivel 4 y a uno de 3, y asi los acabas sin que te hagan mayor daño. Cuando entres a este piso veras zonas oscuras y si te acercas mucho a las estatuas estas te bloquearan el camino, asi que deja en Acceso

Rapido -Cloak- y -Halt-. Acercate a la primera estatua izquierda y ve por un lado y cuando la estatua te bloquee el camino, dejando el camino del centro libre, usa -Halt- para dejar quieta a la estatua y sube por el cofre. Repitelo con la siguiente estatua y en la zona oscura camuflate, sube y toma el cofre, luego ve por el camino hacia la derecha, no bajas mucho o si no la estatua te empujara hacia abajo, y toma del cofre un -Storm Gear-. Regresa y ahora ve por el camino de la izquierda, camuflate y hazte en frente de la estatua para usar -Halt- y ve por el camino hasta la salida, el cofre tiene un -Psy Crystal-. Sal y empuja el pilar al hueco, configura los Djinn como antes y baja.

-- 5 piso --

Items

- Lucky Medal
- Potion
- Ninja Garb

Enemigos

- King Lizard
- Stone soldier(x2)
- Harridan

Libera a Ground en el King Lizard, Libera a Flash, Libera a Kite sobre Garet y a Myst en el Harridan. Despues Invoca a los Djinn de nivel 4, con Garet llama al de nivel 4 y 3. Cuidado con el King Lizard, ya que hace mucho daño. Este piso es una cueva con unos troncos moviles y un swich que cierra la compuerta para inundar el cuarto. Ve por la izquierda y toma el cofre, baja y mueve el tronco vertical superior a la izquierda, luego empuja el tronco horizontal que esta justo abajo hacia arriba y despues vuelve a empujar el tronco vertical a la izquierda, regresa y activa el swich para inundar el pozo. Despues camina sobre los troncos y toma del cofre una -Lucky Medal-. Sal del cuarto y entra, esta vez empuja el tronco vertical inferior a la derecha, luego el tronco horizontal que estaba en medio de los dos troncos hacia abajo. Despues empuja de nuevo el tronco vertical inferior a la izquierda, luego empuja el tronco horizontal superior hacia abajo, Vuelve a empujar el tronco inferior vertical a la derecha y por ultimo vuelve a empujar el tronco horizontal hacia arriba. Activa el swich y salta sobre los troncos para ir a tomar del cofre un -Ninja Garb-. Regresate y sal del cuarto, ahora empuja el tronco vertical superior a la izquierda, rodea los troncos de abajo y empuja hacia arriba el tronco horizontal inferior, vuelve a empujar el tronco vertical superior a la derecha y despues empuja hacia abajo el tronco horizontal que esta arriba. Activa el swich y salta los troncos, toma del cofre una -Potion- y ve hacia abajo para salir, empuja la roca al hueco y deja los Djinn configurados como antes y baja. SALVA

-- 6 piso --

Djinn: Bane

Items

- Elixir
- Demon Axe

Enemigos

- Chimera(x2) exp: 465 coin: 900 item: Potion

Usa la misma tecnica del piso anterior para eliminar a estos enemigos. Ten cuidado ya que sus mordidas causan veneno y causan mucho daño. Este cuarto es de mover rocas para hacerte camino, ve hacia arriba por donde entraste y empuja la roca con el cofre hacia arriba hasta encajar con el muro, regresa y empuja las rocas de tal forma que la derecha este bajo el deslizador y la izquierda bajo el camino, sube las escaleras y deslízate y ve hacia arriba. Del cofre toma un -Elixir-. Sigue el camino y veras a un Djinn (el ultimo!!!), pero no podras atraparlo todavia ya que se escapa de ti, sigue por el "piso" superior y empuja la roca por el deslizador, deslízate tambien y baja las escaleras y congela el charco, luego sube y salta sobre estos dos para ir hacia el Djinn, pero este escapara, ahora empuja la roca a la derecha y muevela a la derecha. Sube las escaleras y ahora podras usar la roca como base para ir por el ultimo cofre y tomar una -Demon Axe-, ahora ve por el Djinn, este huira hasta llegar al deslizador derecho usa -Halt- cuando este frente a ti y atrapalo. Regresate hasta el deslizador izquierdo y sal, empuja la roca al hueco, llena tus HP, deja configurado los Djinn como siempre y SALVA.

-- 7 piso --

Items

- Wicked Mace
- Lucky Medal
- Psy Crystal

Enemigos

- Earth Lizard(x2)                      exp: 545                      coin: 920                      item: Water of Life

Usa la misma tecnica que antes, pero esta vez libera a Kite sobre Ivan, y con el Invoca a los Djinn de nivel 4 y 3. Estos enemigos son mas debiles ante Trueno y Viento, ten cuidado con sus ataques. Este piso es una cueva y tendras que "cargar" los bloques para hacer camino, deja en Acceso Rapido -Carry-. Sigue todo el camino hacia arriba, luego empuja y carga el bloque hacia el hueco que esta a la derecha, sube y ve hacia el cofre que tiene una -Lucky Medal-. Sal del cuarto, ahora empuja el mismo bloque a la izquierda y subelo, despues sube por la escalera izquierda y vuelve a empujar el bloque en el hueco de en medio, y ve por el cofre para tomar un -Psy Crystal-. Sal del cuarto, ahora sube de nuevo el mismo bloque y empujalo hasta el borde de abajo y luego a la izquierda, deja el bloque en medio para hacer un camino y saltar sobre este para ir por el cofre y tomar una -Wicked Mace-. Regresa y ahora ve por el camino de abajo y mueve el bloque en el hueco para cruzar y llegar a la salida, el cofre tiene monedas. Empuja la roca al hueco, llenas tus HP, deja Equipados a Ground, Flash y Kite, el resto de Djinn dejalos en Espera excepto para Mia, dejalos Equipados, y SALVA.

-- 8 piso --

Items

- Smoke Bomb
- Potion
- Cleric's Ring

Enemigos

- Poison Toad
- Thunder Lizard

Libera a Ground en el Poison Toad, Libera a Flash, a Kite en Garet y con Mia usa -Wish Well-. Luego Invoca a los Djinn de nivel 4, Garet puede invocar al tiempo al de nivel 4 y 3. Si todo sale bien los eliminaras, ten cuidado con los ataques porque causan mucho daño y siempre manten a Mia curandote. Este cuarto es una cueva, primero congela el charco desde la parte de arriba, NO congeles el charco bajo el elevador todavia, y sube las escaleras salta sobre el pilar del medio a la izquierda. Toma del cofre unas monedas, ahora baja por el deslizador y empuja la roca negra que bloquea los troncos a la derecha, sube la escalera y da la vuelta para empujar el tronco inferior desde el otro lado, ahora si congela el charco bajo el elevador y el dragon derretira el pilar a la izquierda para dejarte paso, congela de nuevo el charco desde arriba y sube y ve por abajo para tomar del cofre una -Smoke Bomb-, luego ve a la izquierda, baja y empuja el tronco superior hacia abajo y asi poder subir las escaleras y tomar del cofre el -Cleric's Ring-, despues sal del cuarto y empuja la roca al hueco, llena tus HP, configura los Djinn como en el piso 7 y SALVA.

-- 9 piso --

Items

- Smoke Bomb
- Water of Life
- Muramase

Enemigos

- Cerberus(x2)                      exp: 1863                      coin: 3200                      item: Psy Crystal

Usa la misma tecnica que antes, pero Libera a Kite sobre Isaac. Despues llama a los Djinn de nivel 4, ten cuidado con los Cerberus porque causan mucho daño. Este cuarto tiene dos grandes pozos y troncos para poder pasar. Primero ve por el camino de la derecha y toma el tronco vertical superior hacia la izquierda y toma del cofre una -Smoke Bomb-, regresate y sube en el tronco horizontal de la izquierda hacia arriba, luego montate en el tronco vertical y ve a la derecha, baja y montate en el tronco horizontal de abajo y ve hacia arriba. Salta los troncos y baja de nuevo y montate en el tronco vertical inferior y ve a la izquierda y toma del cofre unas monedas. Regresate y ahora sube y montate en el tronco vertical izquierdo y muevelo a la izquierda, luego salta al tronco de abajo y ve a la izquierda, toma del cofre una -Water of Life. Ve a la izquierda y empuja todos los troncos horizontales hacia arriba, despues empuja el tronco vertical inferior a la izquierda y empuja el tronco horizontal de arriba hacia

abajo, regresate y empuja el tronco vertical del medio a la izquierda y despues el tronco horizontal de arriba hacia abajo y despues el ultimo tronco vertical a la izquierda, sube y toma el cofre una -Murasame-, sal del cuarto y empuja la roca al hueco, llena tus HP, deja Equipados tus Djinn y baja

-- 10 piso --

Items

Enemigos

- Mimic exp: 1069 coin: 643 item: Potion  
- Deadbeard

Cuando llegues veras un barco Lemuriano abandonado, antes de subir SALVA, el cofre que ves es un Mimic aunque con el nivel actual no sera problema, no uses a los Djinn y mantente atacando con Psychoenergia y espada. Cuando vayas hacia la proa (arriba) del barco te enfrentaras al Deadbeard...

-- Jefe enemigo: Deadbeard --

dificultad: dificil exp: 8000 coin: 9000 item: Water of Life

Deja en Espera a cuatro Djinn (especialmente los de ataque) en Isaac y Gareth pero en Ivan y Mia dejalos a TODOS Equipados, o si no seran noqueados rapidamente. Ahora la estrategia a seguir puede variar de acuerdo al equipo que tengas, cantidad de Djinn (debes tenerlos todos si has seguido esta guia) y nivel actual, incluyendo HP y PP:

- Libera a Ground para inmovilizar al enemigo y Flash para reducir drasticamente el daño recibido, este ultimo hazlo cada turno de lo contrario el daño que recibiras te pueden noquear rapidamente
  - Libera a Luff para sellar la Psychoenergia del Deadbeard y asi evitar que la use, de hecho hazlo en todo momento al igual que con Flash.
  - Libera a Kite sobre Isaac o algun otro personaje que vaya a atacar o Invocar/Liberar Djinn
  - Libera a los Djinn de nivel 4 con Isaac y despues mantente atacando con -Ragnarok-
  - Curate cualquier daño con Mia y cuando pueda Invoca a un Djinn que no sea de ella
  - Cuando se agoten los PP de Mia usa un -Psy Crystal- para restaurarlos
  - Procura Liberar despues a los Djinn que aumentan tu Estatus, sobre todo de Defensa
  - Manten siempre altos tus HP y si un personaje es noqueado revivelo inmediatamente
  - Manten ATACANDO o Invocando a Isaac, con Gareth DEFENDIENDO Liberando a Flash, con Ivan SELLA la Psychoenergia del enemigo en todo momento y con Mia CURA o ATACA cuando puedas
  - Es muy probable que el Deadbeard te noquee a dos o mas de tus personajes (me lo hizo y teniendo nivel 30 en todos!!), asi que ten paciencia e intentalo de nuevo para recibir la exp.
  - El Deadbeard es debil ante Tierra, ante Fuego y Viento en ese orden respectivo. Tambien a veces ataca dos veces por turno y este puede variar entre dos golpes o combinado con Psychoenergia
- IMPORTANTE: Si Gareth o quien tenga a Flash esta maldito, equipale el -Cleric's Ring- para anular sus efectos, ya que sin el poder de Flash este enemigo te volvera polvo....

Cuando lo acabes, y felicitaciones de paso, ve hacia arriba y toma del cofre un -Demon Mail-, la armadura mas poderosa del juego, yuppi!!. Ahh, pero tambien esta maldita :,,( Despues usa -Retreat- y sal de la Isla, regresa al punto donde caiste y el tornado te llevara de regreso a Suhulla, descansa en el pueblo y haz de nuevo todo el camino de regreso al Faro de Venus.

\*\*\*\*\*  
\* Faro de Venus, El final!! \*  
\*\*\*\*\*

-- IMPORTANTE: Antes de dejar a Lalivero deberas equiparte bien y distribuirte bien los items, ademas de quitarte todos los objetos malditos que tus personajes tengan. Esta es la configuracion de Equipo que deje para el final...

- \* Isaac: Gaia Blade, Dragon Scales, Warrior's Helm, Dragon Shield.
- \* Gareth: Demon Axe, Lucky Cap, Demon Mail, Mirrored Shield y el Cleric's Ring

\* Ivan: Crystal Rod, Storm Gear, Myrthil Circlet, Virtuous Armlet

\* Mia: Angelic Ankh, Glittering Tiara, Spirit Armlet, Oracle's Robe y Fairy Ring

Distribuye tus -Psy Crystal-, -Water of Life-, -vial- o -Potion- en todos. Es importante que solo Garet o quien tenga el -Cleric's Ring- tenga equipados objetos malditos, de lo contrario estos te podria afectar en la batalla.

Entra al Faro y haz de nuevo todo el camino hasta el ultimo piso (recomiendo que al menos tengas un nivel de 30 en todos), dejate caer al elevador movil y te llevara a la cima...

| - Menardi: Ha pasado mucho, el tiempo a llegado para encender la almenara del Faro de Venus

| - Saturos: Con la segunda almenara encendida, solo restan dos

| - Menardi: No. Encender Jupiter es virtualmente lo mismo que encender a Marte

| - Saturos: Es cierto. Jupiter es realmente todo lo que resta

| - Felix: Es cierto. Sus sueños ahora estan a su alcance

| - Saturos: Porque estas aun aqui, Felix?

| - Menardi: Creo que te ordene adelantarte hacia el barco

| - Felix: Ya he enviado a Jenna y a los demas al puerto en Idejima

| - Saturos: Entonces porque has regresado?

| - Felix: Porque yo tengo una diferente promesa que mantener

| - Menardi: Una promesa, has dicho?

| - Menardi: Te debes estar refiriendo a Sheba...

| - Felix: Si, Sheba. Porque todavia no la has liberado?

| - Felix: Prometieron liberarla a ella una vez ustedes entraran al Faro de Venus

| - Menardi: Y eso es lo que te trajo de regreso hasta aca?

| - Felix: Ustedes prometieron no involucrar a nadie que no estuviera relacionado en este asunto

| - Saturos: Sheba es especial

| - Felix: Por supuesto...

| - Felix: Porque Sheba es una Adepto especial?

| - Felix: Ustedes dos han aprendido algo de los dos primeros faros

| - Menardi: Y eso que podria ser?

| - Felix: En orden para entrar a cada faro, ustedes necesitan un Adepto de ese clan

| - Felix: Justo ahora, tenemos Adeptos de Fuego, Tierra, y Agua, pero ningun Adepto de Viento

| - Saturos: Ese parece ser el caso

| - Felix: Acaso necesitamos a Sheba para entrar al Faro de Jupiter

| - Menardi: Lo siento Felix, pero incluso no podremos entrar sin un Adepto de Viento

| - Felix: Ese parece ser el caso, creo entender porque ustedes no pueden dejar a Sheba libre

| - Saturos: Tambien parece ser, que tu has aprendido algo. Si eso es todo, entonces deberias irte Felix!

| - Felix: No. No puedo dejar a Sheba atras!

(Felix va hacia Sheba)

| - Felix: Me llevare a Sheba hacia el barco!

| - Menardi: De que estas hablando, Felix?

| - Felix: No sabemos que pueda suceder cuando ustedes enciendan la almenara. No dejare a Sheba aqui para que lo averigüe!

| - Saturos: Te dijimos que protegeriamos a Sheba. No confias en nosotros?

| - Felix: Eso no es lo que estoy diciendo... Es mejor estar seguro

| - Menardi: No nos digas lo que es mejor, Felix. Tu no te llevaras a Sheba

| - Felix: Porque no? Que? Ustedes no confian en mi?

| - Saturos: Y como podria ser, despues de que acabas de exigirnos que liberaramos a Sheba?

| - Menardi: Si hubieramos confiado en ti hace unos momentos, Sheba ahora podria estar libre

| - Felix: Ven conmigo, Sheba! Yo te protegeré!

(Sheba duda)

| - Saturos: Estas listo para hacer esto, aunque incluso esto signifique pelear contra nosotros?

| - Menardi: ... Creo que el lo es!. El no debio desafiarnos si le hacia falta la voluntad para pelear

| - Felix: Si eso significa proteger a Sheba de ser dañada, entonces lo hare

| - Saturos: Has visto lo que podemos hacer. Sabes que no puedes detenernos

| - Menardi: Como podras proteger a Sheba, cuando ni siquiera puedes protegerte a ti mismo?

(Sheba duda)

| - Saturos: Esta actitud rebelde es exactamente por la que nunca te dejamos pelear (?)

| - Menardi: No has tenido suficientes razones para temernos en estos viajes?

1- Saturos: No eres un peleador, Felix. Como puedes esperar enfrentarte contra nosotros?

| - Menardi: Nos has cuestionado por ultima vez! Vamos a ver que es lo que puedes hacer!  
| - Garet: Parece como si ellos estan teniendo una riña sobre Sheba  
| - Mia: Aqui hay algo mas en esto, creo...  
| - Ivan: Parece que Saturos y Menardi no confian mas en Felix  
| - Garet: Parece ser que la oportunidad perfecta acaba de caer en nuestras manos!  
| - Garet: Ahora es nuestra unica oportunidad para prevenir de que ellos enciendan la almenara!  
\*caso= si | - Garet: No hay momento que perder! Vamos!  
\*caso= no | - Garet: No te hagas el gallina ahora! Si dudamos, ellos encenderan la almenara!

Despues del primer dialogo usa todos tus items que mejoran tu Estatus, llena HP y PP, deja Equipados los siguientes Djinn: Flint, Quartz, Vine y Sap para Isaac, Forge, Fever, Scorch y Ember para Garet, Gust, Breeze Zephyr y Smog para Ivan y para Mia deja a TODOS Equipados Y SALVA. Ahora dirigete a la almenara...

| - Felix: Isaac...  
| - Saturos: Asi que? Han venido para detenernos?  
| - Garet: Mira lo que tu rebeldia nos ha traído, Felix!  
| - Felix: No te necesito a ti ni a nadie para rescatarme, Isaac!  
| - Felix: Estaba a punto de arreglar la cosas con Saturos y Menardi... Ustedes pueden mirar!  
| - Felix: Y entonces les mostrare el verdadero poder de la luz de esta almenara!  
| - Felix: Pero... Sheba no tiene nada que ver con esto! Asi que pongan a Sheba libre!  
| - Saturos: Silencio! Mejor pisas suavemente Felix, o ambos, tu y Sheba sufriran!  
| - Mia: Si algo le sucede a Sheba, le habremos fallado a Faran...  
| - Ivan: No te permitiremos que pongas una mano encima sobre Sheba o Felix!  
| - Menardi: Oh ho! Entonces, tambien estan preocupados por Sheba?  
| - Saturos: No se preocupen. No dañaremos a Sheba... Si tu aceptas nuestras condiciones  
| - Menardi: Que estas haciendo, Saturos?  
| - Saturos: Dejame esto a mi!  
| - Saturos: Sheba! Recuerdas la vara conectada con Hesperia?  
| - Sheba: La Vara de Hesperia?  
| - Saturos: La vara requerida para alcanzar el Faro de Jupiter!  
| - Sheba: S-Si...  
| - Saturos: Aquellos que nos persiguen llevan una vara... Esta es la misma?  
(Sheba va hacia Isaac)  
| - Menardi: Sheba! Quedate donde estas! Puedes hacerlo desde alli!  
(Sheba regresa y usa Psicoenergia)  
| - Saturos: Que hay al respecto, Sheba?  
(Sheba duda)  
| - Menardi: Bien, sheba?  
| - Sheba: ... Quizas...  
| - Saturos: "Quizas..." Quizas que!?  
| - Felix: No le grites a ella!  
| - Menardi: No estamos gritando! Solo queremos una respuesta directa  
| - Menardi: Entonces, Sheba?  
| - Sheba: Sus mentes estan veladas. No puedo ver claramente... Pero... Pienso... Que esta es  
| - Saturos: Sera una perdida hacer que ella lo intente de nuevo  
| - Menardi: Entonces, que vamos a hacer?  
| - Saturos: Conoces los terminos que requerimos antes de que acordemos no herir a Sheba?  
\*caso= si | - Saturos: Eres mas inteligente de lo que pensaba si ya te lo has figurado  
\*caso= no | - Saturos: Yo quiero la vara que nos llevara dentro del Faro de Jupiter  
| - Saturos: Si nos das la Vara del Shaman, Sheba no sera herida. De acuerdo?  
\*caso= si | - Ivan: La Vara del Shaman? Si eso significa salvar a Sheba, te la dare a ti  
\*caso= no | - Ivan: El quiere la Vara del Shaman. Si esto salvara a Sheba, yo te la dare  
| - Garet: Que? Pero Hammet te la dio a ti, Ivan!  
| - Menardi: No te importa lo que le suceda a Sheba?  
| - Saturos: Entonces ustedes nos daran LA VARA!  
| - Menardi: Bien hecho, Saturos! Finalmente tenemos la Vara del Shaman!  
| - Saturos: Ve y traela, Felix!  
| - Felix: Porque yo?  
| - Saturos: Para asegurar tu lealtad a nosotros!  
| - Menardi: Ve, Felix!  
(Felix toma la vara de Isaac)



| - Felix: Que debo hacer con la vara?  
| - Saturos: Manténla segura!  
    (Sheba intenta ir hacia Isaac)  
| - Menardi: A donde piensas que vas, Sheba?  
| - Mia: Te dimos la vara. Ahora, libéren a Sheba!  
| - Saturos: Lo que sea que significa? (?)  
| - Ivan: Dijiste que liberarían a Sheba si le dábamos la vara  
| - Menardi: Estos eran sus términos  
| - Mia: Te dimos la vara, así que libéren a Sheba!  
| - Saturos: Parece ser que nos has malentendido. Dije que no dañaríamos a Sheba... Pero nunca dije que la dejaríamos ir!  
| - Garet: Estas alterando el pacto?  
| - Menardi: Ha ha! No podemos ayudarte si malinterpretaste los términos de Saturos!  
| - Saturos: Además, si fuéramos a liberar a Sheba, ella tendría bastantes aprietos (?)  
| - Mia: A que te refieres?  
| - Menardi: Sheba no puede regresar a Lalivero sola  
| - Ivan: A que te refieres? Vamos a llevar a Sheba... Oh no...  
| - Saturos: Es correcto. Ustedes no van a regresar. Esto es para ustedes!  
| - Mia: Perdonen?  
| - Garet: Basta! Ustedes serán los únicos que no van a ir a ninguna parte!  
| - Saturos: Aguánten hay, bribones! Ustedes no vivirán lo suficiente para regresarles su estupidez!  
| - Menardi: Prepárense para experimentar en primera mano el horror de un maestro Adepto de Fuego!

-- Jefe enemigo: Saturos y Menardi --

dificultad: difícil                      exp: 6000              coin: 7800              item:

Bueno a llegado el momento decisivo, si has derrotado al Deadbeard este par solo serán un poco más difíciles que este último y prácticamente es la misma técnica, solo que es mejor que primero derrotes a uno de los dos y después te concentres en el otro. Ahora bien esta es la estrategia a seguir, recuerda que varía de acuerdo a como tengas el Equipo y los Djinn:

- Siempre mantén a Garet DEFENDIENDO Liberando a Flash, al siguiente turno Equipatelo y al siguiente vuelve a Liberarlo. Hazlo una y otra vez o si no te noquearan rápidamente
- Con Ivan mantente SELLANDO la Psicoenergía de Menardi Liberando a Luff, repítelo de igual forma que con Flash. También de vez en cuando Libera a Kite sobre alguien que vaya a Liberar/Invocar Djinn o vaya a atacar.
- Con Mia manténla Invocando a los Djinn de nivel 4 y cuando seas herido curate inmediatamente. Usa -Break-, si tienes nivel 30 lo debes tener, cuando Saturos o Menardi se lance -Impact- o cualquier otra Psicoenergía que aumenten sus Estatus. También ataca cuando puedas con -Glacier- enfocando su daño en Saturos, la flecha grande encima de él.
- Con Isaac mantente Liberando/Invocando sus Djinn. Procura Liberar los siguientes Djinn cuando puedas sin importar el orden: Flint, Ground en Saturos, Bane, Granite o Sap. Cuando Invoques enfoca el daño hacia Saturos, la flecha grande sobre él.
- ATACA siempre a Saturos con quien sea. Una vez eliminado es más fácil encargarse de Menardi.
- No te desesperes y mantén siempre altos tus HP, si se llega a agotar la Psicoenergía de alguien usa -Psy Crystal- para restaurarla, si alguien muere revívelo inmediatamente con el método que sea necesario: Psicoenergía, Djinn o Item
- Esta técnica es lenta pero te asegura que tus personajes lleguen vivos a la próxima confrontación, je je je...
- Estos enemigos son débiles antes Agua, Tierra, Viento y Fuego respectivamente.

(Saturos y Menardi están "tirados" en el piso)

| - Garet: Lo hicimos! Los hemos derrotado!  
| - Mia: Esta bien, Sheba... Vámonos!  
    (Felix se interpone ante Sheba)  
| - Ivan: Felix! Que estás haciendo?  
| - Felix: No puedo darles a Sheba... (es que acaso es un costal para dar?)  
| - Garet: Que! Pero si acabamos de salvarte!  
| - Felix: Nunca te pedí que nos ayudaras...  
| - Mia: Felix, tu no eres uno de ellos. Ahora tu eres libre de irte...  
| - Mia: Entonces porque estás haciendo esto?

| - Felix: Las cuatro almenaras deben ser encendidas...  
1- Ivan: Vas a encender las almenaras! Eso es ridiculo!  
| - Felix: Siento que hayas dicho eso. Pero de cualquier forma voy a hacerlo!  
| - Garet: Entonces, esperen... Si el pretende encender las almenaras, entonces el es nuestro enemigo, cierto?  
\*caso= si | - Felix: Haz lo que quieras Isaac, pero si intentas detenerme, pelearé contigo  
\*caso= no | - Felix: Amigo o enemigo, no me detendras de tomar a Sheba conmigo!  
| - Saturos: Espero que no pienses que has acabado con nosotros  
(Saturos y Menardi se ponen en pie)  
| - Mia: Puede que ustedes no esten acabados, pero apenas si pueden sostenerse en pie  
| - Menardi: Ahora mismo, si... Pero regresaremos en nuestros pies... tan pronto como hagamos ESTO!  
(Saturos lanza la Estrella de Venus dentro de la almenara, imposible no!!)  
| - Ivan: Oh, no! El tiro la Estrella Elemental dentro del faro!  
| - Mia: Como pudo suceder esto... No pudimos retenerlos de encender la almenara! (?)  
| - Saturos: Eso no es todo...  
| - Saturos: La energia de la almenara restaurara nuestro poder  
| - Garet: Como puede restaurar su poder? Venus es el elemento de Tierra, cierto?  
\*caso= si | - Garet: Entonces porque Venus le da poder a los Adeptos de Fuego?  
\*caso= no | - Garet: Has olvidado todo lo que aprendimos? Venus es Tierra. No deberia ser  
una fuente de poder para Adeptos de Fuego!  
(la almenara se enciende y de ella sale una columna de luz)  
| - Menardi: Fuego y Tierra comparten una relacion simbiotica  
| - Saturos: Esta luz restaurara nuestra Psycoenergia!  
| - Mia: Nosotros te hemos combatido tantas veces que ya aburre. Nosotros no perderemos (?)  
| - Saturos: Ustedes pudieron habernos derrotado a nosotros dos... (?)  
| - Menardi: Pero ahora, ustedes veran la verdadera fuerza del Clan de Fuego del norte!  
| - Garet: Clan de Fuego del norte?  
| - Saturos: Soporten el padecimiento de la verdadera fuerza de las estepas norteñas (?)  
| - Garet: Oh, Rindansen! Los derrotamos una vez, lo haremos de nuevo!  
| - Menardi: Vete, Felix! Toma a Sheba y vete!  
| - Felix: Puedo... Irme?  
| - Saturos: Quizas no tengamos la fuerza para proteger a Sheba despues de esto  
| - Saturos: Debes llevar a Sheba al barco sin falta!  
| - Menardi: Que estas esperando? Vete! Ahora!  
| - Felix: No. No puedo dejarlos que peleen solos  
| - Saturos: Estas diciendo que no quieres perder ante Isaac?  
| - Menardi: Me pregunto si eso es cierto...  
| - Felix: Que es eso?  
| - Menardi: No estarias un poco triste de ver a tus amigos de niñez morir?  
| - Felix: Que estas diciendo?  
| - Menardi: Estoy diciendo que estas aqui para proteger estos mocosos de tu pasado  
| - Felix: Realmente piensas que yo podria ayudarlos a ellos?  
| - Menardi: Solo digamos que no dejare que el pasado se interponga (?)  
| - Felix: Y tu, Saturos? Estas de acuerdo?  
| - Saturos: Yo no diria eso... Pero sera lo mejor no levantar nuestras sospechas  
| - Felix: Ahora, quien esta diciendo a quien lo que es lo mejor? Bien! Llevare a Sheba por ti!  
| - Felix: Vamos, Sheba!  
(Felix y sheba se van)  
| - Garet: Espera, Felix! No te dejare ir!  
| - Saturos: Heh, heh... Felix es la ultima de tus preocupaciones ahora mismo  
(Saturos y Menardi resplandecen, ademas de que hay rayos y todo)  
| - Mia: Oh mi- Ellos estan resplandeciendo!  
| - Menardi: Es hora de que aprendan lo que es el verdadero poder!  
| - Ivan: Su Psycoenergia se esta desbordando!  
| - Saturos: Hya ha ha! Es muy tarde para correr!  
(Saturos y Menardi se fusionan)  
| - Garet: Uh-oh... Ellos se estan fusionando!  
| - Ivan: Ellos se estan combinando en otro! Todos retrocedan! (?)

dificultad: dificil

exp:

coin:

item

Bueno espero que hayas seguido la tecnica anterior para eliminar a Saturos y Menardi, asi que tus personajes estaran vivitos y coleando. La tecnica para darle al Fusion Dragon es practicamente la misma que antes, solo que este te causa MUCHO mas daño con su -Outer Space- asi que mantente curando siempre o si no te veras noquedo rapidamente. Asi que ten paciencia y despues de unos 20 turnos lo habras eliminado con algo de suerte...

- Para asegurarte de que no te noqueen manten a Mia usando SIEMPRE -Wish Well- en cada turno aunque no lo necesites. Si te quedas con 20 PP o menos usa un -Psy Crystal- inmediatamente!!

- El Fusion Dragon tiene las mismas debilidades que antes

(Saturos y Menardi aparecen al borde de la almenara)

| - Saturos: Como... Como... Hemos perdido?

| - Menardi: Eramos superiores en todas las formas, pero aun asi fuimos derrotados...

(Saturos y Menardi caen dentro de la almenara)

| - Garet: Lo hicimos! Ganamos!

| - Ivan: Los hemos derrotado.. Pero realmente hemos ganado?

\*caso= si | - Ivan: Sin embargo no pudimos detener la almenara de ser encendida?

\*caso= no | - Ivan: Todos nuestros esfuerzos fueron para nada

| - Garet: De que estas hablando?

| - Garet: Hicimos todo lo que pudimos!

| - Garet: Seguro que no pudimos salvar el Faro de Venus, pero...

| - Garet: Los derrotamos! Ellos se han ido! Los viste caer hacia el fondo del pozo...

| - Garet: Entonces no tenemos porque preocuparnos acerca de que mas almenaras sean encendidas!

| - Mia: Pero Felix se ha ido, y el se llevo a Sheba...

(Mia, Ivan e Isaac se quedan viendo algo a la izquierda)

| - Garet: Que pasa con ustedes chicos? Isaac... Que es lo que estas mirando!?

| - Garet: Felix!

| - Felix: Acaso los han acabado?

| - Felix: Nadie mas conocia de sus poderes mejor que yo. Si ustedes los destruyeron...

| - Felix: Entonces no soy oponente para ustedes ahora, Isaac... Yo debo irme...

| - Felix: Vamos, Sheba!

| - Mia: Espera, Felix!

| - Ivan: porque tu huyes de nosotros?

| - Garet: Ellos cayeron dentro del faro. Todo a terminado!

| - Felix: Pobres tontos... Si piensas que se a terminado, estan en un triste error! (?)

| - Mia: Si planeas encender las otras almenaras, tu aun necesitaras...

| - Felix: Las Estrellas Elementales? Yo las tengo!

| - Ivan: Ellos se han ido, Felix! No tienes porque encender mas las almenaras...

| - Felix: Si, lo hare. Si no enciendo las almenaras...

| - Garet: Que sucedera?

| - Felix: No tiene sentido hablar de eso... Solo esperen y vean!

| - Mia: Si no liberas a Sheba, tendremos que tomarla de regreso!

(el faro se divide en dos)

| - Ivan: El faro...

| - Garet: Isaac! Ellos estan muy lejos! No podemos alcanzar a Felix!

| - Mia: Eso no es todo! Alli hay luz viniendo desde abajo!

(surge una esfera de luz y enciende el faro, Sheba esta colgada por el borde del faro

y

tu estas en el piso)

| - Felix: Nooooo! Sheba!

| - Felix: Aguanta, Sheba! Toma mi mano!

| - Sheba: No puedo...

| - Felix: Debes intentarlo! Si no lo haces, tu caerás!

| - Sheba: Mira abajo... Los cimientos del faro se estan colapsando!

(el faro se esta derrumbando)

| - Felix: Porque esto esta sucediendo? Es para proteger al Faro de Venus?

| - Sheba: Me estoy deslizando... No puedo aguantar mas tiempo

| - Felix: Nooo! No te vayas! No puedes! Tu...

| - Sheba: Adios, Felix y gracias

(Sheba cae)

| - Felix: SHEBA!!! No! No te dejare morir!

(Felix se lanza tras Sheba)

| - Isaac: !!! (Este es el unico dialogo de Isaac en todo el juego!!!)  
 (Isaac se pone en pie)  
 | - Garet: Sheba cayo despues del ultimo terremoto...  
 | - Ivan: Felix no se lanzo al mar tras ella, o si lo hizo? (?)  
 | - Mia: No puedo creer que el hiciera eso desde tan alto!  
 (ahora los demas se ponen de pie)  
 | - Garet: Idiota, Felix! No puedo creer que el dijiera que encenderia las otras almenaras  
 | - Ivan: Tendriamos que peleado contra el si esto no hubiera sucedido...  
 | - Mia: Pero el se sacrifico a si mismo para salvar a Sheba. El no es como Saturo  
 | - Garet: Estoy perdido, Isaac. Tenemos que decidir que haremos despues  
 | - Ivan: Que hacer? Que PODEMOS hacer?  
 | - Mia: Que hay acerca de Jenna y los otros en Idejima?  
 | - Garet: Oh si! Me habia olvidado completamente acerca de Jenna!  
 | - Garet: Isaac! Escucha! Tenemos que encontrar a Jenna!  
 | - Garet: Miren eso! Isaac a vuelto finalmente en sus sentidos!  
 | - Garet: No deberiamos ir a buscar a Jenna y los demas ahora mismo?  
 \*caso= si | - Garet: Ya era tiempo de que comenzaras a estar de acuerdo conmigo!  
 | - Ivan: Isaac, Tienes que decirle a Jenna acerca de Felix  
 | - Mia: Se que sera dificil, pero tu estaras alli para consolarla  
 \*caso= no | - Garet: Despues de todo esto, no tienes las agallas de decirle a Jenna a  
 acerca de Felix?  
 | - Ivan: Si no le dices a ella lo que le sucedio a Felix, entonces quien lo  
 hara?  
 | - Mia: Tienes que encontrar alguna forma de consolar a Jenna...  
 (Isaac y Garet presienten algo)  
 | - Ivan: Que sucede, Garet?  
 | - Garet: Solo estaba pensando... Como rayos suponemos llegar hasta abajo?  
 | - Mia: Buen punto. Esto ira a hacer la partida muy dificil...  
 (el faro se vuelve a unir)  
 | - Ivan: Ha regresaso a la normalidad!  
 | - Garet: Eso fue raro... Que esta pasando por aqui?  
 | - Mia: Creo que nunca lo sabremos (?)  
 | - Ivan: Por lo menos ahora, podremos ir a buscar a Jenna y a los demas  
 | - Garet: Esta bien, vamonos Isaac! Es hora de encontrar a Jenna  
 (Isaac y los demas bajan del faro)

\*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\* FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\* FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\* FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL-FINAL \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*

"Pero a pesar de una larga y  
 agotadora busqueda, Jenna no  
 fue encontrada en ninguna parte"

(apareces en la casa de Faran)  
 | - Ivan: Como ha sido la reunion para la busqueda de Sheba? (?)  
 | - Faran: Fuimos incapaces de encontrar algun signo de ella  
 | - Faran: Los mares son muy extensos para buscar  
 | - Faran: Y tampoco hay signo de ella en la tierra...  
 | - Iodem: Tolbi es responsable por el destino de Sheba  
 | - Iodem: Ninguna disculpa puede reflejar la pena que siento por tu perdida, Faran...  
 | - Faran: Todo lo que podemos hacer ahora por Sheba es... esperar  
 | - Faran: Pero diganme, que hay de Jenna y los demas?  
 | - Garet: Lo mismo. Hemos buscado por todas partes, pero no los encontramos a ellos en ninguna

parte

| - Mia: La tierra se abrio desde la conmocion del faro y el barco...  
| - Ivan: Aparentemente, todo en Idejima, incluido el barco, a sido arrastrada por el mar... (?)  
| - Iodem: Entonces, Idejima misma fue arrastrada por el mar? (?)  
\*caso= si/no | - Iodem: Increible... Entonces la cueva tambien, a sido inundada?  
| - Garet: Pero creemos que Jenna y los demas aun estan vivos  
| - Mia: Ellos pudieron haber sido arrastrados al mar con Idejima  
1- Ivan: Hemos decidido continuar buscando a Jenna  
| - Ivan: No es cierto, Isaac?  
\*caso= si | - Faran: No se preocupen por Sheba. Solo espero que sean capaces de encontrar

a Jenna

\*caso= no | - Faran: No necesitan preocuparse por Jenna...  
| - Faran: Encontraremos a Sheba sin falta...  
| - Faran: Sheba a estado en situaciones peligrosas antes y a vivido  
| - Faran: Pero esta vez, creo que fue una especie de milagro...  
| - Faran: Quien sabia que el mar se levantara hacia el faro justo despues de que ella cayo?  
| - Mia: Puedes realmente llamar a eso un milago?  
| - Faran: Piensas que eso fue simplemente buena suerte?  
| - Iodem: Llamemoslo mera coincidencia, por ahora  
| - Faran: Nada es coincidencial cuando esto viene desde su niñes  
| - Iva: Entonces, crees que... Sheba sobrevivio...?  
| - Faran: Si. Estoy seguro de ello  
| - Iodem: Solo porque Sheba... Es una Adepto?  
| - Faran: Un Adepto... Que es eso?  
| - Iodem: Bueno, eso es...  
| - Iodem: Es alguien con habilidades como las de ellos  
| - Faran: Isaac, Tu y tus amigos son verdaderamente asombrosos  
| - Faran: Fueron capaces de entrar a las antiguas ruinas y entrar al Faro de Venus  
| - Faran: Pero Sheba era diferente. Ella no pudo entrar a las ruinas  
| - Iodem: Eso es solo porque las habilidades de Sheba son diferentes a las de ellos  
| - Garet: No importa cuantas veces le explique eso a Faran... el nunca lo captara!  
| - Iodem: Garet, no seas tan rudo...  
| - Garet: Infortunadamente, no tenemos tiempo para hablar. Nosotros tenemos que irnos!  
| - Faran: Es cierto. Yo no pretendia mantenerte...  
| - Ivan: Eso no viene al caso... (?)  
| - Faran: Nos referimos a que mientras hablamos, Jenna y los demas estan perdidos en el mar  
| - Faran: Entiendo su deseo de partir tan pronto como sea posible  
| - Faran: Los mares han estado muy encabritados desde que la almenara a sido encendida. Sean cuidadosos!  
| - Garet: Tu tambien. Hasta luego  
| - Faran: Cuidensen... y hasta luego!  
| - Mia: Muchas gracias. Espero que tu busqueda de Sheba coseche exitos

Ahora sal de la casa e Iodem te pedira que esperes afuera para hablar contigo. Sal y ve hacia afuera entonces Iodem saldra y te hablara...

1- Garet: Que estas haciendo, Isaac? Iodem nos pidio que esperaramos. Lo has olvidado?  
\*caso= si | - Mia: Vamos a tener que trabajar en tu memoria, Isaac  
\*caso= no | - Mia: Se que necesitamos partir, pero debemos escuchar lo que Iodem tiene que

decir

| - Ivan: Podemos retrasar nuestra partida un poco mas. Esperemos  
(Iodem sale de la casa)  
| - Iodem: Gracias por esperarme  
| - Iodem: Como sin duda lo han adivinado, necesito hablar contigo acerca de Lemuria  
| - Mia: Si la isla de los antiguos mas alla del mar  
| - Iodem: Cuando no pudieron encontrar a Jenna, ustedes regresaron al Faro de Venus  
| - Garet: Si. La base del faro estaba inundado, asi que no pudimos salir  
| - Iodem: Y eso fue cuando ustedes miraron al mar, como le prometiste a Babi que harian  
| - Ivan: Si... y vimos una area envuelta en niebla  
| - Iodem: Recuerdo como Babi dijo que Lemuria siempre estaba cubierta en niebla  
| - Iodem: No estoy seguro, pero estoy comenzando a creer que eso pueda ser lemuria...

| - Mia: Si asi es, entonces la vida de Babi...  
| - Iodem: ... Podria ser salvada? Si  
| - Garet: Entonces creo que no tenemos eleccion pero ir a...  
    \*caso= si | - Iodem: Bien. Entonces esta decidido. Hare los arreglos para que partas  
            inmediatamente (?)  
    \*caso= no | - Iodem: Tu hiciste un juramento. No tiene sentido mientras te vayas  
            inmediatamente (?)  
| - Ivan: Pero... Primero tenemos que encontrar a Jenna...  
| - Iodem: Esa es la otra razon por la que queria verlos... Para darles esto  
    (Iodem muestra la Black Orb)  
| - Mia: Oh, no es esa...  
| - Iodem: La necesitaran para navegar el barco de Babi  
| - Iodem: Crei que el barco que vimos en Idejima era el de Babi...  
| - Iodem: Su barco esta aqui en Lalivero  
| - Garet: Entonces el barco en la peninsula era el barco de Saturos!  
| - Iodem: Quizas, pero no tenemos forma de saberlo... (?)  
| - Mia: Si... ellos se han ido...  
| - Garet: Pero ahora podremos navegar el barco de los antiguos!  
| - Ivan: Ciertamente nos ayudara en nuestra busqueda de Jenna  
| - Iodem: Babi me dijo que el barco de los antiguos es una nave increible  
| - Iodem: Esto hara su busqueda de Jenna mas facil  
| - Garet: Lo apreciamos  
| - Iodem: Pero quiero que encuentren a Lemuria tan pronto como sea posible  
| - Ivan: Le prometimos a Babi que encontraríamos a Lemuria. No le fallaremos a el  
    (Isaac obtiene la Black Orb)  
| - Iodem: El barco esta atracado en el borde del pueblo. Los sabras cuando lo veas  
| - Iodem: Hasta luego! Y traigan de vuelta noticias de Lemuria!  
    (Iodem entra a la casa)  
| - Garet: Correcto, Isaac! Nosotros finalmente vamos a ver el oceano! (?)  
| - Mia: Al mar iremos!  
| - Ivan: Es hora de partir

Bien, ahora ve a la casa superior izquierda donde esta el soldado en la puerta, hablale y el te dejara entrar. Ve a la izquierda y sube por la escalera y en el borde usa el Black Orb...

| - Garet: Parece que finalmente a llegado la hora de dejar Gondowan  
| - Ivan: Es tan extraño... Hemos estado viajando por tanto tiempo, y todavia siento como si unicamente acabaramos de empezar  
| - Mia: Ahora que pienso acerca de eso, muchas cosas han sucedido  
| - Garet: Pero nuestro viaje se acabara tan pronto encontremos a Jenna, cierto?  
    \*caso= si | - Garet: El fin de un viaje, pero el comienzo de otro? De ningun modo!  
    \*caso= no | - Garet: Que es lo que dices? Nuestro proximo viaje? Cual viaje es ese?  
| - Ivan: No lo has olvidado, o si, Garet?  
| - Mia: Nuestra promesa a Babi  
| - Garet: Oh... Lemuria!  
| - Ivan: Me pregunto que clase de lugar sera Lemuria  
| - Mia: Tenemos que encontrar a Jenna antes de ir a Lemuria, no es cierto?  
    \*caso= si | - Garet: Si. Eso es importante  
    \*caso= no | - Garet: Huh? Jenna se va a poner muy furiosa cuando le diga lo que dijiste!  
| - Ivan: Con cualquier razon, esta sera nuestra primera vez en el oceano  
| - Garet: Asi que este es el oceano que Kraden queria que yo viera  
| - Mia: Los mares estan muy encabritados. Piensas que estaremos bien?  
    \*caso= si | - Mia: Este es un barco Lemuriano. Estaremos bien  
    \*caso= no | - Mia: Creo que duro de decir. Aun asi, debems ir, justo lo mismo...  
| - Garet: Bueno... Entonces, nos vamos? (?)  
| - Ivan: Al mar...  
| - Mia: Jenna esta esperando por nosotros!

Ahora te montaras en el barco y este partira. Despues de los creditos aparece la isla Idejima, bueno eso creo, y alli estaran Kraden y Jenna "tirados" en la isla...

| - Jenna: Oh, Kraden... Cuanto mas esta isla continuara a la deriva?

|- Kraden: No lo se... Me gustaria que tu pudieras decirmelo  
|- Jenna Sheesh... No eres de ayuda en tiempos como este  
|- Kraden: Hey, tengo hambre...  
|- Jenna: Como puedes pensar en comida?  
|- Jenna: Me pregunto que le sucederia a mi hermano...  
|- Kraden: No puedo estar seguro, pero parece como si ellos enciendieron la almenara de Venus  
|- Jenna: No tienes que decirme eso. Eso es por lo que estamos a la deriva en el mar, cierto?  
|- Kraden: Estas tan gruñona este dia, Jenna! (debe estar en "esos" dias)  
|- Kraden: Bueno, supongo que debes estar preocupada por Felix  
|- Jenna: Isaac y sus amigos tambien tuvieron que estar cerca  
|- Kraden: Ellos probablemente fueron...  
|- Jennas: Los extraño... Isaac... Felix...  
(Aparece Alex)  
|- Alex: Alli hay algo que deseo mostrarles  
|- Alex: Caminen por aqui  
(Jenna y Kraden van hacia la playa)  
|- Kraden: Felix! Sheba!  
|- Jenna: Felix... Sheba...  
|- Kraden: Ellos... Estan vivos  
|- Jenna: Estan vivos!  
|- Kraden: Que es esto! Alex, que sucedio?

TO BE CONTINUE  
CONTINUARA...

FIN DEL JUEGO

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

### 5. Items

\*\*\*\*\*  
\* Armas \*  
\*\*\*\*\*

NOMBRE	ATAQUE	ESPECIAL	PRECIO	PERSONAJE QUE PUEDE USARLO
- Short Sword (espada corta)	+8	NA	200	Isaac, Garet
- Long sword (Espada larga)	+14	NA	200	Isaac, Garet
- Mace (Maza)	+6	NA	80	Isaac, Garet, Mia
- Bandit's Sword (Espada de bandidos)	+12	Golpes rapidos	NA	Isaac, Garet
- Broad Sword (Espada ancha)	+40	NA	1000	Isaac, Garet
- Hunter's Sword (Espada de cazador)	+28	NA	520	Isaac, Garet
- Wooden Stick (Palo de madera)	+4	NA	40	Ivan
- Shaman's Rod (Vara de Shaman)	+10	Pertenece a Hammet	NA	Ivan
- Battle Axe (Hacha de batalla)	+24	NA	280	Isaac, Garet
- Heavy Mace (Maza pesada)	+26	NA	500	Isaac, Garet
- Wich Wand (Varita de bruja)	+32	Libera Stun Voltage	NA	Mia, Ivan

- Artic Blade (Cuchilla Artica)	+55	Libera Blizzard	NA	Isaac, Garet
- Battle Rapier (Espadon de batalla)	+58	NA	2900	Isaac, Garet
- Battle Axe (Hacha de batalla)	+50	NA	1400	Isaac, Garet
- Battle Mace (Maza de batalla)	+56	NA	2600	Isaac, Garet, Mia
- Claymore (Claymore, espada escocesa de dos filos)	+70	NA	4000	Isaac, Garet
- Vulcan Axe (Hacha vulcan)	+76	Libera Barrage	4600	Isaac, Garet
- Burning Axe (Hacha ardiente)	+84	Libera Broil	Tolbi*	Isaac, Garet
- Assassin Blade (Espada asesina)	+90	Libera ataque mortal	7800	Isaac, Garet
- Great Sword (Gran espada)	+90	NA	7000	Isaac, Garet
- Master Rapier (Espadon maestro)	+86	NA	6800	Isaac, Garet
- Great Axe (Gran hacha)	+80	NA	5200	Isaac, Garet
- War Mace (Mazo de guerra)	+84	NA	6200	Isaac, Garet, Mia
- Psynergy Rod (Vara Psicoenergetica)	+64	Libera Psynergy Leech	3800	Mia, Ivan
- Frost Wand (Vara de escarcha)	+76	Libera Frost Bite	5400	Mia, Ivan
- Angelic Ankh (Ankh angelical)	+84	Libera Life Leech	6400	Mia, Ivan
- Grievous Mace (Maza dolorosa)	+88	Libera Terra Strike	7000	Todos
- Demonic Staff (Baculo demoniaco)	+92	Libera Bad Omen Esta Maldita!!	10000	Ivan, Mia
- Shamshir (Shamshir, espada arabe?)	+99	Libera Acid Bath	10000	Isaac, Garet
- Ninja Blade (Espada ninja)	+94	Libera Cyclone Attack	8800	Isaac, Garet
- Dragon Axe (Hacha dragon)	+100	Libera Heat Mirage	10300	Isaac, Garet
- Silver Blade (Espada plateada)	+108	Libera Aqua Shot	12000	Isaac, Garet
- Swift Sword (Espada doble)	+104	Viento +10 Libera Sonic Smash	9400	Isaac, Ivan, Mia
- Righteous Mace (Maza justa)	+112	Libera Blinding Smog	8400	Isaac, Garet, Mia
- Crystal Rod (Baculo de cristal)	+106	Libera Drown	13400	Ivan, Mia
- Gaia Blade (Espada Gaia)	+135	Poder/Resis Tierra +20 Libera Titan Blade		Isaac, Garet
- Mystery Blade (Espada misteriosa)	+84	Libera Life Nourish	6400	Isaac, Garet, Ivan
- Demon Axe (Hacha demoniaca)	+132	Libera Poison Cloud Esta maldita!!		Isaac, Garet
- Wicked Mace (Maza perversa)	+130	Libera Poison Death Esta maldita!!		Isaac, Garet, Mia
- Muramase (Muramase, espada japonesa)	+126	Libera Demon Fire Esta maldita!!		Isaac, Garet

\* Item obtenido de la fuente de deseos en Tolbi

\*\*\*\*\*

\* Armaduras \*



\*\*\*\*\*

NOMBRE	DEFENSA	ESPECIAL	PRECIO	PERSONAJE QUE PUEDE USARLO
- Padded Gloves (Guantes acolchados)	+2	NA	20	Isaac, Garet
- Leather Gloves (Guantes de cuero)	+8	NA	220	Isaac, Garet
- Leather Armlet (Brazalete de cuero)	+7	NA	180	Ivan
- Cotton Shirt (Camisa de algodón)	+3	NA		Isaac, Garet
- Leather Armour (Armadura de cuero)	+12	NA	240	Isaac, Garet
- Travel Vest (Vestido de viajero)	+7	NA	50	Ivan
- Travel Robe (Manto de viajero)	+10	NA		Ivan
- Bronze Shield (Escudo de bronce)	+14	NA	500	Isaac, Garet
- Open Helm (Casco abierto)	+9	NA		Isaac, Garet
- Wooden Cap (Capa de madera)	+10	NA		Todos
- Circlet (Tiara)	+6	NA	120	Ivan
- Adept's Clothes (Ropas de Adepto)	+18	Max PP +8	850	Todos
- Armlet (Brazalete)	+17	NA	900	Ivan, Mia
- Bronze Helm (Casco de Bronce)	+14	NA	600	Isaac, Garet
- Elven Shirt	+22	Agilidad x 1.5	NA	Todos
- Silk Robe (Tunica de seda)	+20	NA	1400	Ivan, Mia
- Iron Shield (Escudo de hierro)	+20	NA	1200	Isaac, Garet
- Silver Circlet (Tiara plateada)	+16	NA	1300	Ivan, Mia
- Chain Mail (Cota de malla)	+25	NA	2000	Isaac, Garet
- Gauntlets (Guantes)	+23	NA	1600	Isaac, Garet
- Iron Helmet (Casco de hierro)	+20	NA	1600	Isaac, Garet
- Jerkin (Chaleco)	+27	NA	2400	Ivan, Mia
- Heavy Armlet (Brazalete pesado)	+25	NA	2000	Ivan, Mia
- Mail Cape (Capa de malla)	+23	NA	2000	Todos
- Water Jacket (Chaqueta de agua)	+30	Resistencia Agua +30, Fuego +20	NA	Todos
- Vambrace (Vambrace)	+27	Ataque +5	NA	Todos
- Cocktail Dress (Vestido de coctel)	+29	Estimula PP max PP +15	Tolbi*	Mia
- Glittering Tiara (Tiara centelleante)	+27	Previene Delusion	3600	Mia
- Kimono (Kimono, traje japonés)	+25	Resist. Fuego +10 Agilidad +10	Tolbi*	Mia
- Adept's Helm (Casco de Adepto)	+29	Max PP x 1.2	3700	Isaac, Garet

- Guardian Armllet (Brazalete guardian)					
- Earth Shield (Escudo terrestre)	+31	Resist. Tierra	+31	Tolbi*	Isaac, Garet
- Ninja Hood (Capucha ninja)	+28	Restaura 150 HP			
- Armored Shell (Armadura de coraza)		Agilidad +20		Tolbi*	
- Plate Mail (Armadura de placa)	+33	NA	4400		Isaac, Garet
- Silver Armllet (Brazalete plateado)	+30	NA	4000		Ivan, Mia
- Silver Helm (Casco plateado)	+30	NA	3900		Isaac, Garet
- Platinun Circlet (Tiara de platino)	+29	NA	4200		Mia, Iva
- Blessed Robe (Tunica Bendita)	+36	Recupera +5 HP	7000		Ivan, Mia
- Lure Cap (Capa atractiva)	+20	Incrementa monstruos	NA		Todos
- War Glove (Guante de guerra)	+32	Ataque +10	4000		Todos
- China Dress (Vestido chino)	+19	Reduce ataque enemigo	1600		Mia
- Spirit Glove (Guante espiritual)	+34	Estimula poder Elemental			Todos
- Virtuous Armllet (Brazalete virtuoso)	+35	Fuego y Viento +10			Todos
- Lucky Cap (Capa de suerte)	+33	Recupera hasta 100 HP			Todos
- Myrthil Circlet (Tiara de mitril)	+34	Incrementa golpes criticos			Todos
- Warrior'r Helm (Casco de guerrero)	+35	Recupera +2 PP			Ivan, Mia
- Steel Armor (Armadura de acero)	+36	Recupera +3 PP			Ivan, Mia
- Knight's Helm (Casco de caballero)	+33	Tierra +10			Isaac. Garet
- Magical Cassock (Casaca magica)	+39	Incrementa golpes criticos			Isaac, Garet
- Mirrored Shield (Escudo reflejante)	+39	NA	4900		Isaac, Garet
- Spirit Armllet (Brazalete espiritual)	+38	Engaña enemigos	5200		Isaac, Garet
- Jeweled Crown (Corona enjoyada)	+35	Se puede romper			Todos
- Oracles' Robe (Tunica del Oraculo)	+43	Tierra y Agua +10	9000		Ivan, Garet
- Thunder Crown (Corona del trueno)	+40	Cura alineaciones			Todos
- Dragon Scales (Escamas de dragon)	+44	Suerte +5	4000		Todos
- Storm Gear (Equipo de tormenta)	+42	Agua +40			Mia
- Ninja Garb (Traje ninja)	+36	Recupera +10 HP			Todos
- Demon Mail (Armadura demoniaca)	+50	Recupera +4 PP			Todos
		Resiste Agua +30			Isaac, Garet
		Fuego +30			
		Resist. Agua, Fuego			
		Viento +30			
		Agilidad +30			Todos
		Resist. Viento +10			
		Resist. Viento -10			Isaac, Garet
		Esta maldita!!			

\*\*\*\*\*  
\* Equipo \*  
\*\*\*\*\*

NOMBRE	USO	ESPECIAL	PRECIO
- Herb (Hierba)	Restaura 50 HP	NA	10
- Antidote (Antidoto)	Cura Poison	NA	20
- Sleep Bomb (Bomba adormecedora)	Duerme a los enemigos	NA	
- Mint (Menta)	Estimula velocidad	NA	
- Water of Life (Botella de vida)	Revive personajes caidos	NA	
- Nut (Nuez)	Restaura 200 HP	Se encuentra en arboles	
- Hard Nut (Nuez dura)	Estimula defensa	NA	
- Elixir (Elixir)	Cura Desilusion, Stun y Sleep	NA	30
- Potion (Pocion)	Restaura todo el HP	NA	
- Smoke Bomb (Bomba de humo)	Ciega a lo enemigos	NA	
- Sacred Feather (Pluma sagrada)	Reduce encuentro de monstruos	NA	70
- Apple (Manzana)	Estimula Ataque	NA	
- Vial (Frasco)	Restaura 500 HP	NA	
- Bramble Seed (Semillas de zarzas)	Causa Daño con espinas	NA	
- Lucky Pepper (Pimienta de suerte)	Estimula Suerte	NA	
- Cookie (Galleta)	Estimula maxima PP	NA	

\*\*\*\*\*  
\* Especiales \*  
\*\*\*\*\*

NOMBRE	USO	ESPECIAL	PRECIO
- Lucky Medal (Medalla de suerte)	En la fuente de Tolbi puedes tirarla para obtener premios raros		
- Game Ticket (Tiquete de juego)	Juegalo en el Jackpot de Tolbi por dinero o items		
- Healin Ring (Anillo curativo)	Recupera 50 HP	Puede romperse	
- Weasel's Claw (Garra de comadreja)	Daño en combate	Uso en combate	
- Key (Llave)	Permite abrir las celdas en la Fortaleza de Lunpa		
- Fairy Ring (Anillo de hada)	Puede ser usado como un Elixir en batallas, se puede romper		
- Cleric's Ring (Anillo de clerigo)	Remueve los efectos de maldicion		
- Dragon's Eye (Ojos del Dragon)	Usalo en la estatua de Dragon en el Templo Fuchin para iluminar el cuarto		
- Bone (Hueso)	Usa -Mind Read- en el perro de Vault y despues dale el hueso para que el te diga un secreto (gracias a Victor Cebreros, victor_ca_nol@yahoo.com.mx por su ayuda). Usa -Reveal-		

\*\*\*\*\*

## 6. FAQ's

P) Que es Lemuria?

R) Lemuria es otro de los nombres dados a la Atlantida, segun Platon, en el Critias, esta era una isla allende al oeste del mar, con una gran civilizacion y cultura donde sus habitantes vivian practicamente para siempre. El fin del Lemuria, asi como para Atlantis y para Numinor (si, si esta bien escrito) llego con una terrible inundacion y los pocos sobrevivientes fundaron las antiguas grandes civilizaciones, como la Maya por ejemplo (ahora no me acuerdo del nombre que ellos dieron a la Atlantis).

P) Que es Hesperia?

R) Aun no tengo datos. Podria tratarse de una deformacion de la antiquisima Ispania/Iberia, hoy España y Portugal, donde surgen las leyendas de los Tartasos y del fantastico gobernante Griton y sus, no menos, fantasticos rebaños de ganado (en la leyenda de Hercules, uno de los trabajos que tenia que hacer era robar estos rebaños).

P) Puedo ir a Lemuria o a Hesperia?

R) No. Esta ya hace parte de la segunda parte del juego, asi que hay que esperar hasta finales del 2002 para ver como pintan.

P) Que es o que significado tiene el Aleph?

R) La respuesta es un tanto complicada de responder, pero hay que ver: El Aleph es el nombre de la primera letra del alfabeto de la lengua sagrada (hebreo antiguo). En la Cabala (Kabala en otros escritos), designa el En-Soph, el lugar del conocimiento total, el punto desde el cual el espiritu percibe de un solo golpe la totalidad de los fenomenos, de sus causas y de sus sentidos. Esta letra tiene la forma de un hombre que muestra el cielo y la Tierra para indicar que el mundo de abajo es el espejo y el mapa del mundo arriba. Es el punto Mas Alla del Infinito.

Traduccion: en el Aleph se encuentra representado todo el continuo espacio-tiempo, en un espacio reducido, en un balin por ejemplo, se podria contener todo el universo y visualizarlo por completo. De hay que Kraden habla de que el Mt. Aleph es el "origen de toda" la Psyconergia. Tal vez las Estrellas Elementales, fuentes de la Psychoenergia, son Aleph de cada elemento en el universo (!!!!)

P) Es cierto que Feizhi puede unirse al equipo?

R) No. Es un cuento inventado por alguien que fuma mas verde que yo, y de paso no existe ningun Emeraldal Necklace.

P) Como paso el cuarto del dragon en el Templo Fuchin?

R) Puedes pasarlo sin necesidad de colocar el -Dragon's Eye- en la estatua. Entra a este cuarto por el lado izquierdo, estaras en lo alto, y colocate cerca del borde derecho y aproximadamente a un cuadro del borde superior ve a la derecha sobre un puente invisible y sigue esta ruta: derecha hasta que no avances mas, arriba hasta que no avances mas, derecha y finalmente arriba.

P) Como obtengo -Growth-?

R) Tienes que Equiparle a Isaac un Djinn de Fuego o a Garet un Djinn de Tierra.

P) Como hago pa' leerle la mente a Nyumpa, el monje que esta meditando en el Templo fuchin?

R) Deja en acceso rapido -Mind Read-, ya que si presionas A junto al monje solo saldra "..."

P) Donde se halla el ancla del capitan del barco que me lleva a Tolbi?

R) Tienes que salir de la cabina del capitan e ir hacia el mastil, sube y en el nido del cuervo presiona A para obtener el ancla.

P) Para que sirve el -Empty Bottle-?

R) Al terminar el Faro de Mercurio baja y en la fuente de agua usa el -Empty Bottle- para llenarlo con agua curativa y con esta curar a Tret.

P) Como cruzo los rios de arena en el Desierto Lamakan?  
 R) Tienes que cruzar corriendo. Mantén presionado B y la direccional a donde te dirijas. Haz lo mismo con los rios de arena en el Faro de Venus.

P) Como obtengo -Cacth-?  
 R) Equipate las -Cacth Beads- que te da la hermana menor de Garet por pedido de Dora.

P) Tienes algunos trucos para el juego?  
 R) Hmmm, los unicos que me se son para cambiar los nombres de los personajes, pero estos pertenecen a otras guias y me da pereza pedir permiso para ponerlas aqui. Bajate la guia de IkillKeny, en ella estan algunas de ellas. De paso, no tengo ningun codigo o cheat del Game Shark para el juego, sorry.

P) Que es un Djinn?  
 R) En la mitologia arabe son seres sobrenaturales que nacieron del fuego.

Nota: Existen muchas formas de escribir y pronunciar Djinn: Jinn, Djinn, Djinni, Jin nee, Efreet, etc (Este ultimo creo que es un elemental de fuego, pero no se si pertenece a esta leyenda). No-se-porque la palabra Djinn quedo traducida en occidente como Genio (acaso de Jinni ==> Genie? o algo por el estilo), ya que estos en la mitologia/magia romana eran los espíritus que dominaban y regian el caracter de las personas al nacer.

P) Cual es la mejor arma del juego?  
 Para mi es la Gaia Blade, seguida muy de cerca por la Demon Axe.

P) Como hago para quitarme los objetos malditos?  
 R) Tienes que ir a un santuario y pedirle al monje que remueva la maldicion (Remove Curse), escoje el personaje que tiene el objeto maldito y listo. De paso, el -Cleric's Ring- solo ANULA los efectos de la Maldicion (perdida de HP y Bound), pero no te permite quitartelos.

P) Tiene alguna utilidad cambiar de Clase?  
 R) Claro!!. Las ultimas Clases, Samurai y White Mage, tienen una gran cantidad de HP y una poderosa Psicoenergia.

\*\*\*\*\*  
 \*\*\*\*\*

## 7. Guia de Djinn

Para obtener un Djinn tendras que pelear contra el o a veces el simplemente se unira a ti. Como en la guia ya esta descrita la forma de obtenerlos solo indicare los sitios en los que estan y las mejoras que hace en los Estatus:

### -- Djinn de Tierra

Nombre	Ubicacion	Mejoras			
		HP	PP	Atk	Def
- Flint	Al salir de Vale por primera vez	8	4	3	- - -
- Granite	En el pueblo Kolima.				9 - -
2 2 1					
- Quartz	Mogall Forest.	10	3	-	- 3 -
- Vine	Al salir del Desierto Lamakan.	10	3	-	- 3 -
- Sap	Cuando regreses a Vault.	10	-	3	- - 1
- Ground	Cuando vayas hacia Altmiller.	9	3	-	- 3 -
- Bane	Isla Crossbone, en el sexto piso.	12	-	4	- - -

### -- Djinn de Fuego

Nombre	Ubicacion	Mejoras			
		HP	PP	Atk	Def

Agl Luck

- Forge	Goma Cave.	10	-	2	-	2	2
- Fever	Imil, entra por la catarata helada.	8	-	3	-	2	-
- Corona	Cuando salgas de Xian.	12	3	-	3	-	1
- Scorch	Kalay, en la casa de dos pisos.	8	-	3	-	-	-
- Ember	Tolbi.					9	4 -
2 2 -							
- Flash	En el Desierto Suhalla.	14	3	-	2	-	-
- Torch	En Lalivero, sobre un edificio.	9	-	3	-	-	1

-- Djinn de Viento

		Mejoras					
Nombre	Ubicacion	HP	PP	Atk	Def		
Agl Luck							

- Gust	Bilibin.	9	-	2	-	2	-
- Breeze	En el Bosque Kolima, en una de la ramas de Tret.	12	5	-	2	-	1
- Zephyr	Templo Fuchin.	11	3	-	-	2	1
- Smog	Desierto Lamakan.	9	-	3	-	-	-
- Kite	Cuando regreses a Vale.	8	4	-	-	3	-
- Squall	Dentro de la Cueva Altmiller.	10	-	5	-	-	-
- Luff	En el Faro de Babi.	11	5	-	2	-	1

-- Djinn de Agua

		Mejoras					
Nombre	Ubicacion	HP	PP	Atk	Def		
Agl Luck							

- Fizz	Viene incluido con Mia.	9	4	-	3	-	-
- Sleet	En el Faro de Mercurio.	12	-	3	-	-	1
- Mist	En Xiang.	11	-	4	-	-	-
- Spritz	Dentro de las minas de Altin.	8	4	-	-	3	-
- Hail	Cuando vayas hacia la Cueva Altmiller.	9	-	4	-	-	1
- Tonic	En Lunpa, dentro de la Fortaleza en el cuarto de Donpa.	8	3	-	2	-	2
- Dew	En la Puerta de Suhalla.	13	4	-	-	4	-

Nota: Mas adelante colocare los efectos que hacen al Liberarlos en combate.

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

### 8. Psychoenergia (hasta el nivel 30)

La Psychoenergia la vas aprendiendo a medida que aumentas de nivel o cambias de Clase, pero para poder usar las mas poderosas tendras que Equiparte (Set) los Djinn, tambien puedes usar cierta clase de Psychoenergia Equipandote objetos especiales. Las afinidades de los personajes son las siguientes:

- Isaac ==> Tierra
- Garet ==> Fuego
- Ivan ==> Viento
- Mia ==> Agua

Ahora bien, si le Equipas a un personaje Djinn que no son de su tipo este podra usar una Psychoenergia totalmente nueva. Esta es la descripcion de la Psychoenergia de cada personaje de acuerdo a su Clase:

-- Isaac:

Psycoenergia	PP	Descripcion	Elemento	Clase	Uso en el mapa?
- Cure	3	Restaura 70 HP.	Tierra	Squire/ Shaman	Si
- Quake	4	Ataca con un poderoso Terremoto.	Tierra	Squire	No. Combate
- Spire	5	Ataca con una aguja de tierra.	Tierra	Squire/ Savage	No. Combate
- Move	2	Mueve un objeto del piso.	Tierra	Squire	Si
- Retreat	6	Regresa a la entrada de un dungeon.	Tierra	Squire	Si
- Earthquake	7	Ataque con un fuerte terremoto.	Tierra	Squire	No. Combate
- Quake Sphere	15	Ataque con un masivo terremoto.	Tierra	Squire	No. Combate
- Clay Spire	13	Ataca con agujas de tierra.	Tierra	Squire/ Savage	No. Combate
- Cure Well	7	Restaura 150 HP.	Tierra	Squire/ Shaman	Si
- Potent Cure	10	Restaura 300 HP.	Tierra	Squire/ Shaman	Si
- Ragnarok	7	Golpea con una espada solida.	Tierra	Squire	No. Combate
- Gaia	7	Ataca con la fuerza de la Tierra.	Tierra	Gallant/ Apprentice	No. Combate
- Mother Gaia	17	Ataca con la fuerza de la Tierra.	Tierra	Gallant/ Apprentice	No. Combate
- Revive	15	Revive a un aliado.	Tierra	Gallant/ Savage/ Swordsman/ Shaman	Si
- Planet Diver	7	Lanza hacia al cielo y ataca al enemigo.	Fuego	Brute	No. Combate
- Growth	4	Ataca con plantas salvajes.	Tierra	Brute/ Shaman	Si
- Mad Growth	10	Ataca con feroces plantas.	Tierra	Brute/ Shaman	No. Combate
- Wild Growth	19	Ataca con plantas gigantes.	Tierra	Brute/ Shaman	No. Combate
- Blast	7	Ataca con una masiva explosion.	Fuego	Brute	No. Combate
- Nova	13	Ataca con una masiva explosion.	Fuego	Brute	No. Combate
- Haunt	5	Asusta a un enemigo con un espiritu.	Tierra	Brute/ Apprentice	No. Combate
- Curse	6	Atrae el Espiritu de la Muerte.	Tierra	Brute/ Apprentice	No. Combate
- Condemn	8	Neutraliza al enemigo con el poder maligno.	Tierra	Brute	No. Combate
- Impair	4	Reduce la defensa enemiga.	Fuego	Savage	No. Combate
- Debilitate	6	Reduce defensa de grupo enemigo	Fuego	Savage	No. Combate
- Astral Blast	5	Ataca con la fuerza celestial.	Viento	Apprentice	No. Combate
- Weaken	4	Reduce la resistencia enemiga.	Viento	Apprentice	No. Combate
- Enfeeble	6	Reduce resistencia de grupo enemigo.	Viento	Apprentice	No. Combate
- Delude	4	Atrapa multiples enemigos en Delusion.	Viento	Apprentice	No. Combate
- Sleep	5	Pone multiples enemigos a dormir.	Viento	Apprentice	No. Combate
- HP Drain	3	Drena HP enemigo hacia ti.	Viento	Apprentice	No. Combate
- Impact	7	Estimula ataque aliado.	Viento	Enchanter	No. Combate
- High Impact	12	Estimula ataque del equipo.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Ward	3	Estimula Resistencia.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Resist	5	Estimula Resistencia.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Bolt	4	Ataca con un relampago.	Viento	Shaman	No. Combate
- Flash Bolt	7	Ataca con un relampago.	Viento	Shaman	No. Combate
- Blue Bolt	14	Ataca con un relampago.	Viento	Shaman	No. Combate
- Bind	4	Bloquea la Psycoenergia enemiga.	Viento	Shaman	No. Combate
- Cutting Edge	5	Inflige daño con una onda.	Agua	Swordsman	No. Combate
- Thorn	6	Ataca con espinas punzantes.	Tierra	Swordsman	No. Combate
- Briar	11	Ataca con afiladas zarzas.	Tierra	Swordsman	No. Combate
- Cure Poison	2	Limpia el cuerpo de veneno.	Agua	Swordsman	Si
- Ply	4	Restaura 100 HP con el poder de fe.	Agua	Defender	Si

- Ply Well	8	Restaura 200 HP con el poder de fe.	Agua	Defender	Si
- Avoid	5	Encuentra menos monstuos.	Agua	Defender	Si
- Restore	3	Remueve Sueño, Aturdir y Delusion.	Agua	Swordsman	No. Combate
- Break	5	Elimina bonificacion enemiga.	Agua	Swordsman	No. Combate
- Wish	4	Restaura 80 HP al equipo.	Agua	Cavalier	Si
- Wish Well	13	Restaura 160 a todo el equipo.	Agua	Cavalier	Si
- Froth	5	Ataca con burbujas espumosas.	Agua	Shaman	No. Combate
- Froth Sphere	12	Ataca con burbujas freneticas.	Agua	Shaman	No. Combate
- Death Plungue	14	Unde tu arma dentro del enemigo.	Viento	Ninja	No. Combate
- Shuriken	8	Ataca con un gran cuchillo arrojadizo.	Viento	Ninja	No. Combate
- Annihilation	18	Intenta aniquilar un enemigo.	Tierra	Ninja	No. Combate
- Punji	7	Ataca con un arma de bambu.	Tierra	Ninja	No. Combate
- Punji Trap	13	Ataca con un arma de bambu.	Tierra	Ninja	No. Combate
- Fire Bomb	5	Ataca con una bomba ardiente.	Fuego	Ninja	No. Combate
- Cluster Bomb	11	Ataca con una bomba ardiente.	Fuego	Ninja	No. Combate
- Gale	3	Ataca con la fuerza del viento.	Viento	Ninja	Si
- Typhoon	12	Ataca con la fuerza del viento.	Viento	Ninja	No. Combate
- Thunderclap	9	Ataca con la furia de la tormenta.	Viento	Ninja	No. Combate
- Thunderbolt	19	Ataca con la furia de la tormenta.	Viento	Ninja	No. Combate
- Mist	4	Atrapa al enemigo en una nube de Delusion	Viento	Ninja	No. Combate
- Mad Blast	9	Ataca con una explosion.	Fuego	Dragoon	No. Combate
- Fiery Blast	19	Ataca con una explosion.	Fuego	Dragoon	No. Combate
- Dragon Cloud	6	Ataca con una Nube Dragon.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Demon Night	12	Libera una miriada de monstruos.	Tierra	Samurai	No. Combate
- Rockfall	5	Ataca con una explosion de rocas.	Tierra	Samurai	No. Combate
- Rockslide	15	Ataca con una explosion de rocas.	Tierra	Samurai	No. Combate
- Lava Shower	4	Ataca con la fuerza de un volcan.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Molten Bath	12	Ataca con la fuerza de un volcan.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Demon Spear	7	Estimula Ataque con una hoja demon.	Viento	Samurai	No. Combate
- Angel Spear	12	Estimula Ataque con una hola celes.	Viento	Samurai	No. Combate
- Guardian	3	Estimula Defensa con fuerza divina.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Protector	5	Estimula Defensa con fuerza divina.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Magic Shell	3	Estimula Resistencia Elemental.	Viento	Samurai	No. Combate
- Magic Shield	5	Estimula Resistencia Elemental.	Viento	Samurai	No. Combate

-- Garet:

Psycoenergia	PP	Descripcion	Elemento	Clase	Uso en el mapa?
- Cure	3	Restaura 70 HP.	Tierra	Squire	Si
- Move	2	Mueve un objeto del piso.	Tierra	Guard	Si
- Fire	6	Ataca con una ardiente bola de fuego.	Fuego	Guard	No. Combate
- Flare	4	Ataca con flamas ardientes.	Fuego	Guard	No. Combate
- Heat Wave	6	Ataca con fieros rayos.	Fuego	Guard	No. Combate
- Flare Storm	12	Ataca con flamas incinerantes.	Fuego	Guard	No. Combate
- Flare Wall	7	Ataca con llamas ardientes.	Fuego	Guard	No. Combate
- Fireball	12	Ataca con una ardiente bola de fuego.	Fuego	Guard	No. Combate
- Volcano	6	Ataca con fuerza volcanica.	Fuego	Guard/ Ascetic	No. Combate
- Eruption	14	Ataca con fuerza volcanica.	Fuego	Guard/ Ascetic	No. Combate
- Guard	3	Estimula defensa la aliada.	Fuego	Warrior/ Swordsman	No. Combate
- Protect	5	Estimula la defefensa del equipo.	Fuego	Warrior/ Swordsman	No. Combate
- Impair	4	Reduce la defensa enemiga.	Fuego	Warrior	No. Combate
- Debilitate	6	Reduce las defensas enemigas	Fuego	Warrior	No. Combate
- Astral Blast	5	Ataca con la fuerza celestial.	Viento	Page	No. Combate
- Ward	3	Estimula Resistencia.	Viento	Page	No. Combate
- Resist	5	Estimula Resistencia.	Viento	Page	No. Combate



- Weaken	4	Reduce la resistencia enemiga.	Viento	Page	No. Combate
- Enfeeble	6	Reduce resistencia de grupo enemigo.	Viento	Page	No. Combate
- Delude	4	Atrapa multiples enemigos en Delusion.	Viento	Page	No. Combate
- Sleep	5	Pone multiples enemigos a dormir.	Viento	Page	No. Combate
- HP Drain	3	Drena HP enemigo hacia ti.	Viento	Page	No. Combate
- Impact	7	Estimula ataque aliado.	Viento	Enchanter	No. Combate
- High Impact	12	Estimula ataque del equipo.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Ward	3	Estimula Resistencia.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Slash	4	Ataca con una hoja de aire.	Viento	Ascetic	No. Combate
- Wind Slash	9	Ataca con una hoja de aire.	Viento	Ascetic	No. Combate
- Sonic Slash	20	Ataca con una hoja de aire.	Viento	Ascetic	No. Combate
- Plasma	8	Ataca con una barrera de rayos.	Viento	Ascetic	No. Combate
- Shine Plasma	18	Ataca con una barrera de rayos.	Viento	Ascetic	No. Combate
- Bind	4	Bloquea la Psicoenergia enemiga.	Viento	Ascetic	No. Combate
- Planet Diver	7	Lanza hacia al cielo y ataca al enemigo.	Fuego	Brute	No. Combate
- Growth	4	Ataca con plantas salvajes.	Tierra	Brute/ Shaman	Si
- Mad Growth	10	Ataca con feroces plantas.	Tierra	Brute/ Shaman	No. Combate
- Wild Growth	19	Ataca con plantas gigantes.	Tierra	Brute/ Shaman	No. Combate
- Blast	7	Ataca con una masiva explosion.	Fuego	Brute/ Brute	No. Combate
- Nova	13	Ataca con una masiva explosion.	Fuego	Brute	No. Combate
- Haunt	5	Asusta a un enemigo con un espiritu.	Tierra	Brute/ Apprentice	No. Combate
- Curse	6	Atrae el Espiritu de la Muerte.	Tierra	Brute/ Apprentice	No. Combate
- Condemn	8	Neutraliza al enemigo con el poder maligno.	Tierra	Brute	No. Combate
- Spire	5	Ataca con una aguja de tierra.	Tierra	Savage	No. Combate
- Clay Spire	13	Ataca con agujas de tierra.	Tierra	Savage	No. Combate
- Revive	15	Revive a un aliado.	Tierra	Savage	Si
- Impair	4	Reduce la defensa enemiga.	Fuego	Savage	No. Combate
- Debilitate	6	Reduce defensa de grupo enemigo	Fuego	Savage	No. Combate
- Cutting Edge	5	Inflige daño con una onda.	Agua	Swordsman	No. Combate
- Blast	5	Ataca con una masiva explosion.	Fuego	Swordsman	No. Combate
- Mad Blast	9	Ataca con una explosion.	Fuego	Swordsman	No. Combate
- Fiery Blast	19	Ataca con una explosion.	Fuego	Swordsman	No. Combate
- Restore	3	Remeve Sueño, Aturdimiento y Delusion.	Agua	Water Seer	Si
- Break	5	Elimina bonificaciones enemigas.	Agua	Swordsman	No. Combate
- Ply	4	Restaura 100 HP con el poder de fe.	Agua	Defender	Si
- Ply Well	8	Restaura 200 HP con el poder de fe.	Agua	Defender	Si
- Avoid	5	Encuentra menos monstuos.	Agua	Defender	Si
- Wish	4	Restaura 80 HP al equipo.	Agua	Cavalier/ Dragoon	Si
- Wish Well	13	Restaura 160 a todo el equipo.	Agua	Cavalier/ Dragoon	Si
- Douse	5	Ataca con una corriente de agua.	Agua	Ascetic	Si
- Drench	10	Ataca con un torrente de agua.	Agua	Ascetic	Si
- Deluge	20	Ataca con una fatal inundacion.	Agua	Ascetic	Si
- Prism	7	Ataca con cristales de hielo.	Agua	Ascetic	Si
- Hail Prism	16	Ataca con cristales de hielo.	Agua	Ascetic	Si
- Thorn	6	Ataca con espinas punzantes.	Tierra	Dragoon	No. Combate
- Briar	11	Ataca con afiladas zarzas.	Tierra	Dragoon	No. Combate
- Death Plungue	14	Unde tu arma dentro del enemigo.	Viento	Ninja	No. Combate
- Shuriken	8	Ataca con un gran cuchillo arrojadizo.	Viento	Ninja	No. Combate
- Annihilation	18	Intenta aniquilar un enemigo.	Tierra	Ninja	No. Combate
- Punji	7	Ataca con un arma de bambu.	Tierra	Ninja	No. Combate
- Punji Trap	13	Ataca con un arma de bambu.	Tierra	Ninja	No. Combate
- Fire Bomb	5	Ataca con una bomba ardiente.	Fuego	Ninja	No. Combate
- Cluster Bomb	11	Ataca con una bomba ardiente.	Fuego	Ninja	No. Combate
- Gale	3	Ataca con la fuerza del viento.	Viento	Ninja	Si

- Typhoon	12	Ataca con la fuerza del viento.	Viento	Ninja	No. Combate
- Thunderclap	9	Ataca con la furia de la tormenta.	Viento	Ninja	No. Combate
- Thunderbolt	19	Ataca con la furia de la tormenta.	Viento	Ninja	No. Combate
- Mist	4	Atrapa al enemigo en una nube de Delusion	Viento	Ninja	No. Combate
- Dragon Cloud	6	Ataca con una Nube Dragon.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Demon Night	12	Libera una miriada de monstruos.	Tierra	Samurai	No. Combate
- Rockfall	5	Ataca con una explosion de rocas.	Tierra	Samurai	No. Combate
- Rockslide	15	Ataca con una explosion de rocas.	Tierra	Samurai	No. Combate
- Lava Shower	4	Ataca con la fuerza de un volcan.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Molten Bath	12	Ataca con la fuerza de un volcan.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Demon Spear	7	Estimula Ataque con una hoja demon.	Viento	Samurai	No. Combate
- Angel Spear	12	Estimula Ataque con una hola celes.	Viento	Samurai	No. Combate
- Guardian	3	Estimula Defensa con fuerza divina.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Protector	5	Estimula Defensa con fuerza divina.	Fuego	Samurai	No. Combate
- Magic Shell	3	Estimula Resistencia Elemental.	Viento	Samurai	No. Combate
- Magic Shield	5	Estimula Resistencia Elemental.	Viento	Samurai	No. Combate

-- Ivan:

Psycoenergia	PP	Descripcion	Elemento	Clase	Uso en el mapa?
- Ray	6	Ataca con una tormenta magnetica.	Viento	Wind Seer	No. Combate
- Storm Ray	10	Ataca con una tormenta magnetica.	Viento	Wind Seer	No. Combate
- Whirlwind	5	Ataca con remolinos de tornados.	Viento	Wind Seer	Si
- Mind Read	5	Lee la mente de alguien.	Viento	Wind Seer	Si
- Reveal	1	Percive verdades escondidas.	Viento	Wind Seer	Si
- Tornado	14	Ataca con un poderoso tornado.	Viento	Wind Seer	No. Combate
- Plasma	8	Ataca con una barrera de rayos.	Viento	Wind Seer	No. Combate
- Shine Plasma	18	Ataca con una barrera de rayos.	Viento	Wind Seer/ White Mage	No. Combate
- Sleep	5	Pone multiples enemigos a dormir.	Viento	Wind Seer	No. Combate
- Bind	4	Bloquea la Psycoenergia enemiga.	Viento	Wind Seer	No. Combate
- Impact	7	Estimula ataque aliado.	Viento	Magician/ Enchanter	No. Combate
- High Impact	12	Estimula ataque del equipo.	Viento	Magician/ Enchanter	No. Combate
- Ward	3	Estimula Resistencia	Viento	Mage/ Ascetic	No. Combate
- Resist	5	Estimula Resitencia	Viento	Mage	No. Combate
- Prism	7	Ataca con cristales de hielo.	Agua	Hermit/ White Mage	No. Combate
- Hail Prism	16	Ataca con cristales de hielo.	Agua	Hermit/ White Mage	No. Combate
- Impact	7	Estimula ataque aliado.	Viento	Hermit/ Ascetic	No. Combate
- High Impact	12	Estimula ataque del equipo.	Viento	Hermit/ Ascetic	No. Combate
- Break	5	Elimina bonificaciones enemigas.	Agua	Hermit	Si
- Wish	4	Restaura 80 HP al equipo.	Agua	Sholar/ Dragoon/ White Mage	Si
- Wish Well	13	Restaura 160 a todo el equipo.	Agua	Scholar/ Dragoon/ White Mage	Si
- Bolt	4	Ataca con un relampago.	Viento	Seer	No. Combate
- Flash Bolt	7	Ataca con un relampago.	Viento	Seer	No. Combate
- Blue Bolt	14	Ataca con un relampago.	Viento	Seer	No. Combate
- Growth	4	Ataca con plantas salvajes.	Tierra	Seer	Si
- Mad Growth	10	Ataca con feroces plantas.	Tierra	seer	No. Combate
- Wild Growth	19	Ataca con plantas gigantes.	Tierra	Seer	No. Combate
- Cure	3	Restaura 70 HP.	Tierra	Seer	Si
- Cure Well	7	Restaura 150 HP.	Tierra	Seer	Si

- Ward	3	Estimula Resistencia.	Viento	Seer/ Enchanter/ Ranger/ White Mage	No. Combate
- Resist	5	Estimula Resistencia.	Viento	Seer/ Enchanter/ Ranger	No. Combate
- Astral Blast	5	Ataca con la fuerza celestial.	Viento	Seer/ Enchanter	No. Combate
- Gaia	7	Ataca con la fuerza de la Tierra.	Tierra	Enchanter	No. Combate
- Mother Gaia	17	Ataca con la fuerza de la Tierra.	Tierra	Enchanter	No. Combate
- Weaken	4	Reduce la resistencia enemiga.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Enfeeble	6	Reduce resistencia de grupo enemigo.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Delude	4	Atrapa multiples enemigos en Delusion.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Sleep	5	Pone multiples enemigos a dormir.	Viento	Enchanter	No. Combate
- Haunt	5	Asusta a un enemigo con un espiritu.	Tierra	Enchanter/ Medium	No. Combate
- Curse	6	Atrae el Espiritu de la Muerte.	Tierra	Enchanter/ Medium	No. Combate
- Slash	4	Ataca con una hoja de aire.	Viento	Pilgrim/ Ranger	No. Combate
- Wind Slash	9	Ataca con una hoja de aire.	Viento	Pilgrim/ Ranger	No. Combate
- Sonic Slash	20	Ataca con una hoja de aire.	Viento	Pilgrim/ Ranger	No. Combate
- Volcano	6	Ataca con fuerza volcanica.	Fuego	Ascetic/ Ranger	No. Combate
- Eruption	14	Ataca con fuerza volcanica.	Fuego	Ascetic/ Ranger	No. Combate
- Protect	5	Estimula la defefensa del equipo.	Fuego	Warrior/	No. Combate
- Froth	5	Ataca con burbujas espumosas.	Agua	Medium	No. Combate
- Froth Sphere	12	Ataca con burbujas freneticas.	Agua	Medium	No. Combate
- Revive	15	Revive a un aliado.	Tierra	Medium	Si
- Drench	10	Ataca con un torrente de agua.	Agua	Ranger	Si
- Deluge	20	Ataca con una fatal inundacion.	Agua	Ranger	Si
- Cure Poison	2	Limpia el cuerpo de veneno.	Agua	White Mage	Si
- Restore	3	Remueve Sueño, Aturdir y Delusion.	Agua	White Mage	No. Combate
- Dull	6	Reduce Ataque enemigo.	Viento	White Mage	No. Combate

-- Mia:

Psycoenergia	PP	Descripcion	Elemento	Clase	Uso en el mapa?
- Ply	4	Restaura 100 HP con el poder de fe.	Agua	Water Seer/ Cavalier	Si
- Ply Well	8	Restaura 200 HP con el poder de fe.	Agua	Water Seer Cavalier	Si
- Cure Poison	2	Limpia el cuerpo de veneno.	Agua	Water Seer/ White Mage	Si
- Restore	3	Remeve Sueño, Aturdimiento y Delusion.	Agua	Water Seer/ White Mage	Si
- Tundra	8	Ataca con explosiones fridas.	Agua	Water Seer	No. Combate
- Glacier	15	Ataca con explosiones fridas.	Agua	Water Seer	No. Combate
- Ice	5	Ataca con agujas de hielo.	Agua	Water Seer	No. Combate
- Ice Horn	11	Ataca con agujas de hielo.	Agua	Water Seer	No. Combate
- Break	5	Elimina bonificaciones enemigas.	Agua	Water Seer/ Cavalier	Si
- Wish	4	Restaura 80 HP al equipo.	Agua	Cleric/ Shaman/ Ascetic/ Scholar/ White Mage	Si
- Wish Well	13	Restaura 160 a todo el equipo.	Agua	Cleric/ Shaman/	Si

				Ascetic/ Scholar/ White Mage	
- Froth	5	Ataca con burbujas espumosas.	Agua	Seer	No. Combate
- Froth Sphere	12	Ataca con burbujas freneticas.	Agua	Seer	No. Combate
- Growth	4	Ataca con plantas salvajes.	Tierra	Seer	Si
- Mad Growth	10	Ataca con feroces plantas.	Tierra	Seer	No. Combate
- Wild Growth	19	Ataca con plantas gigantes.	Tierra	Seer	No. Combate
- Cure	3	Restaura 70 HP.	Tierra	Seer	Si
- Cure Well	7	Restaura 150 HP.	Tierra	Seer	Si
- Potent Cure	10	Restaura 300 HP.	Tierra	Seer	Si
- Revive	15	Revive a un aliado.	Tierra	Shaman/ Medium	Si
- Cutting Edge	5	Inflige daño con una onda.	Agua	Cavalier	No. Combate
- Thorn	6	Ataca con espinas punzantes.	Tierra	Cavalier	No. Combate
- Briar	11	Ataca con afiladas zarzas.	Tierra	Cavalier	No. Combate
- Avoid	5	Encuentra menos monstuos.	Agua	Cavalier	Si
- Douse	5	Ataca con una corriente de agua.	Agua	Pilgrim	Si
- Drench	10	Ataca con un torrente de agua.	Agua	Pilgrim	Si
- Deluge	20	Ataca con una fatal inundacion.	Agua	Pilgrim	Si
- Prism	7	Ataca con cristales de hielo.	Agua	Pilgrim/ Pilgrim/ White Mage	No. Combate
- Hail Prism	16	Ataca con cristales de hielo.	Agua	Pilgrim Hermit/ White Mage	No. Combate
- Volcano	6	Ataca con fuerza volcanica.	Fuego	Ascetic	No. Combate
- Eruption	14	Ataca con fuerza volcanica.	Fuego	Ascetic	No. Combate
- Blast	5	Ataca con una masiva explosion.	Fuego	Cavalier	No. Combate
- Mad Blast	9	Ataca con una explosion.	Fuego	Cavaleir	No. Combate
- Fiery Blast	19	Ataca con una explosion.	Fuego	Cavalier	No. Combate
- Guard	3	Estimula defensa la aliada.	Fuego	Cavalier	No. Combate
- Protect	5	Estimula la defefensa del equipo.	Fuego	Cavalier	No. Combate
- Plasma	8	Ataca con una barrera de rayos.	Viento	Hermit/ White Mage	No. Combate
- Shine Plasma	18	Ataca con una barrera de rayos.	Viento	Hermit/ White Mage	No. Combate
- Impact	7	Estimula ataque aliado.	Viento	Hermit	No. Combate
- High Impact	12	Estimula ataque del equipo.	Viento	Hermit	No. Combate
- Bind	4	Bloquea la Psychoenergia enemiga.	Viento	Hermit	No. Combate
- Haunt	5	Asusta a un enemigo con un espiritu.	Tierra	Medium	No. Combate
- Curse	6	Atrae el Espiritu de la Muerte.	Tierra	Medium	No. Combate
- Condemn	8	Neutraliza al enemigo con el poder	Tierra	Medium	No. Combate
- Bolt	4	Ataca con un relampago.	Viento	Medium	No. Combate
- Flash Bolt	7	Ataca con un relampago.	Viento	Medium	No. Combate
- Blue Bolt	14	Ataca con un relampago.	Viento	Medium	No. Combate
- Ward	3	Estimula Resistencia.	Viento	White Mage	No. Combate
- Dull	6	Reduce Ataque enemigo.	Viento	White Mage	No. Combate

-- Psychoenergia Especial (la que te otorga ciertos objetos):

Psychoenergia	PP	Descripcion	Elemento	Objeto	Uso en el mapa?
- Catch	1	Atrapa objetos ligeros del suelo.	Tierra	Catch Beads	Si
- Carry	2	Levanta y mueve objetos ligeros.	Tierra	Carry Stone	Si
- Frost	5	Ataca con estallido frigido.	Agua	Frost Jewel	Si
- Halt	2	Detiene el movimiento de un objeto.	Viento	Halt Gem	Si
- Lift	2	Levanta un objeto verticalmente.	Agua	Lifting Stone	Si
- Douse	5	Ataca con una corriente de agua.	Agua	Douse Drop	Si
- Force	2	Golpea un objeto distante.	???	Orb of Force	Si
- Cloak	1	Esconde en las sombras.	Agua	Cloak Ball	Si

-- Nota: Si no tienes la Psychoenergia que deberia darte la Clase indicada deberas

aumentar de nivel para conseguirla.

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## 9. Clases

Para cambiar de Clase tienes que Equiparte los Djinn. Combinandolos generan nuevas clases y nueva Psycoenergia. Tu Estatus tambien se vera incrementado enormemente con las ultimas clases.

Convenciones:

- Tierra -> T
- Fuego --> F
- Viento -> V
- Agua ---> A
- Otro Cualquiera (OC): Equipa cualquier Djinn o simplemente deja en Espera al Djinn restante.
- # + Djinn/# + Djinn: Puedes usar cualquier de estas combinaciones para obtener la clase.

(Nota: La Clase que tengas cambia de acuerdo al mayor # de Djinn Equipados de un mismo tipo, ejemplo: si tienes Equipados 3 Djinn de Tierra y 4 de Agua seras un Cavalier, Clase de Agua)

-- Isaac:

- \* Squire: 0 Djinn
- \* Knight: 2 T
- \* Gallant: 4 T
- \* Lord: 6 T
- \* Brute: 1 F
- \* Ruffian: 2 F
- \* Savage: 4 F
- \* Barbarian: 6 F
- \* Aprenticce: 1 V
- \* Illusionist: 2 V
- \* Enchanter: 4 V
- \* Shaman: 6 V
- \* Swordsman: 1 A
- \* Defender: 2 A
- \* Cavalier: 4 A
- \* Shaman: 6 A
- \* Ninja: 3 F + 3 V + 1 OC
- \* Dragoon: 3 F + 3 V/3 A + 1 OC
- \* Samurai: 4 F + 3 V

-- Garet:

- \* Guard: 0 Djinn
- \* Soldier: 2 F
- \* Warrior: 4 F
- \* Champion: 6 F
- \* Brute: 1 T
- \* Ruffian: 2 T
- \* Savage: 4 T
- \* Barbarian: 6 T
- \* Page: 1 V
- \* Illusionist: 2 V
- \* Enchanter: 4 V
- \* Ascetic: 6 V
- \* Swordsman: 1 A
- \* Defender: 2 A
- \* Cavalier: 4 A
- \* Ascetic: 6 A
- \* Ninja: 3 T + 3 V + 1 OC

\* Dragoon: 3 T + 3 A + 1 OC  
\* Samurai: 4 T + 3 V  
  
-- Ivan:  
\* Wind Seer: 0 Djinn  
\* Magician: 2 V  
\* Mage: 4 V  
\* Magister: 6 V  
\* Hermit: 1 A  
\* Elder: 2 A  
\* Scholar: 4 A  
\* Savant: 6 A  
\* Seer: 1 T  
\* Diviner: 2 T  
\* Shaman: 4 T  
\* Enchanter: 6 T  
\* Pilgrim: 1 F  
\* Wanderer: 2 F  
\* Ascetic: 4 F  
\* Enchanter: 6 F  
\* Medium: 3 T + 3 A + 1 OC  
\* Ranger: 3 A + 3 F + 1 OC  
\* White Mage: 3 T + 4 A

-- Mia:  
\* Water Seer: 0 Djinn  
\* Scribe: 2 A  
\* Cleric: 4 A  
\* Paragon: 6 A  
\* Seer: 1 T  
\* Diviner: 2 T  
\* Shaman: 4 T  
\* Cavalier: 6 T  
\* Pilgrim: 1 F  
\* Wanderer: 2 F  
\* Ascetic: 4 F  
\* Cavalier: 6 F  
\* Hermit: 1 V  
\* Elder: 2 V  
\* Scholar: 4 V  
\* Savanat: 6 V  
\* Medium: 3 T + 3 V + 1 OC  
\* Ranger: 3 F + 3 V + 1 OC  
\* White Mage: 3 T + 4 V

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## 10. Agradecimientos

- A Camelot Software Planning, por hacer este grandioso juego :-D
- A Nintendo, por publicarlo en esta consola
- A GameFaqs, por publicar mi FAQ
- A Babylon, por su grandioso diccionario Ingles-Español que vino en mi ayuda cuando lo necesite
- A Dios sobre todo, por darme tiempo para escribir esta guia y ojala me de mas para terminarla...

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

## 11. Sobre el autor

- Contactame sobre alguna duda del juego al mail -hkr\_mail@terra.com.co-, pero ten en cuenta que probablemente me demore en contestar, asi que ya sabes...
  - Seguire con la guia hasta finales de enero del 2002, ya que por estudios dudo que pueda seguir con ella
  - Bueno, quizas termine antes....
  - Enviame ayuda del juego, tales como secretos, listados, historia de personajes etc, lo que se te ocurra que pueda hacer mas completa esta guia....
- \*\*\*\*\*
- \*\*\*\*\*

## 12. Copyright

Esta guia pertenece a HKR, si quiere ponerla en tu Page hazlo sin necesidad de pedirme permiso siempre y cuando no la modifiques demasiado y conserve los creditos. Del resto de clausulas, bueno ya las sabes...

If you want to put this FAQ in your Web Site, please do it without ask me permission, but always keep the credits for the FAQ.... Pliz

\*\*\*\*\*

- Versión 2.2
- 06/05/02 Corrección de ciertos errores :-), Publicación V. 2.2
- Version 2.1
- 11/02/02 Publicacion de V. 2.1
- 01/02/02 Revision, adición de varios
- Version 2.0
- 24/01/02 Adición de Psicoenergia, Publicacion V. 2
- 22/06/02 Revision, adición de varios
- 16/01/02 Revision
- Version 1.5
- 11/01/02 adición del juego, Revision, Publicacion V. 1.5
- 10/01/02 adición del juego, Regreso al Final
- 09/01/02 adición del juego, Confrontacion en un barco abandonado!!
- 08/01/02 adición del juego, Dentro de la montaña!!
- 07/01/02 adición del juego, Dentro de la montaña!!
- 06/01/02 adición del juego, Regreso al Faro de Venus
- 05/01/02 nada, se fue la luz, de nuevo >:-[
- 04/01/02 nada, se fue la luz O\_o
- Version 1.0
- 03/01/02 adición del juego, Hacia el Faro de Babi, Publicacion V. 1
- 02/01/02 adición del juego, Regreso a Kalay
- 01/01/02 adición del juego, Poco
- 31/12/01 adición del juego, Poco
- 30/12/01 adición del juego, Los rescatadores
- 29/12/01 adición del juego, Audiencia con Babi
- 28/12/01 adición del juego, Muy poco :\_(
- 27/12/01 adición del juego, A lo Espartaco!!!
- 26/12/01 adición del juego, Remedio en lo profunfo de una cueva!!
- 25/12/01 nada :\_(, de reventon :-)...
- 24/12/01 adición del juego, Hacia Tolbi
- 23/12/01 adición del juego, Bajo el Sol del desierto, agregue items
- 22/12/01 adición del juego, La -Fuerza- esta contigo
- 21/12/01 adición del juego, Recompensa en Bilibin

- 20/12/01 adicion del juego, Saturos Showdown!!
- 19/12/01 adicion del juego, Imil brilla!!, agregue items y armaduras
- 18/12/01 adicion del juego, Kolima a la vista!
- 17/12/01 adicion del juego, Ivan entra a la fiesta!
- 16/12/01 adicion del juego, Salida de Vale
- 15/12/01 nada :\_(
- 14/12/01 adicion del juego, Inicio del la Entrada del Sol
- 13/12/01 adicion del juego
- 12/12/01 inicio del faq, controles, djinn y opciones puestas.

This document is copyright HKR and hosted by VGM with permission.