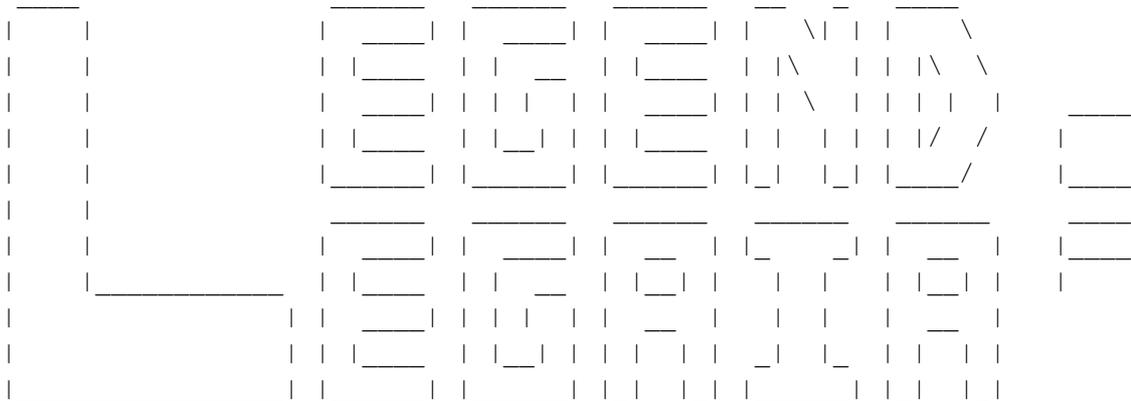


Legend of Legaia FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated on Apr 1, 2007



Legend of Legaia
FAQ/Walkthrough
Escrito por DANado (Lucas Dantas)
www.flogao.com.br/gamestory
e-mail: lucasbaderna@gmail.com

DETONADO

CAPÍTULO I

A Coragem Flamejante

CAPÍTULO II

Uma Brisa de Inocência

CAPÍTULO III

A Ira de um Trovão

CAPÍTULO IV

O Poderoso Zeto

CAPÍTULO V

A Torre de Jeremi

CAPÍTULO VI

O Passado, o Presente o Futuro

CAPÍTULO VII

Os Terríveis Sin-Serus

CAPÍTULO VIII

O Velho Cavaleiro

CAPÍTULO IX

Pesadelos do Passado

CAPÍTULO X

Os Seres de Asas

CAPÍTULO XI

Rogue, o Ra-Seru Demoníaco

CAPÍTULO XII

Conkram Finalmente Dorme

CAPÍTULO XIII

Viagem a Seru-kai

CAPÍTULO FINAL

Uma Segunda Chance

ARTS

Vahn

Noa

Gala

SERUS

RA-SERUS

```
| _____ |
| _____ |
|           |
|           |
|           |
|           |
|           |
|           |
|           |
|           |
| _____ |
| _____ |
```

C O M E N T Á R I O S D O A U T O R

06/03/3007

- INÍCIO DO DETONADO
- Adicionado o Capítulo 1: A Coragem Flamejante
- Adicionado o Capítulo 2: Uma Brisa de Inocência
- Adicionado o Capítulo 3: A Ira de um Trovão
- Adicionado o Capítulo 4: O Poderoso Jeto
- Adicionado o Capítulo 5: A Torre de Jeremi
- Adicionada a seção de Arts de Vahn
- Adicionada a seção de Arts de Noa
- Adicionada a seção de Arts de Gala
- Adicionado o Seru Gimard à seção de Serus
- Adicionado o Seru Theeder à seção de Serus
- Adicionado o Seru Vera à seção de Serus
- Adicionado o Seru Nighto à seção de Serus
- Adicionado o Seru Gizan à seção de Serus
- Adicionado o Seru Zenoir à seção de Serus
- Adicionado o Seru Swordie à seção de Serus

Olha só! A primeira atualização e já temos um terço do detonado. É que eu me dediquei de corpo e alma nesses detonados. Só tive uma semana de férias, então achei que não valia à pena viajar (e gastar o suado dinheiro) para passar apenas uma mísera semana.

Eu estou gostando desse detonado particularmente (eu sempre digo isso). Acredito que é o melhor que eu já fiz (sempre digo isso também). Espero poder continuar atualizando-o no mesmo ritmo.

Legend of Legaia é um jogo que eu mesmo gostei muito de jogar. Não sei se foram as batalhas diferentes, se foi a história muito bem bolada, ou se foi birra minha. O fato é está sendo muito prazeroso para mim poder detonar esse game. Espero estar correspondendo às expectativas de vocês.

Um abraço e até a próxima.

10/03/2007

- Adicionado o Capítulo 6: O Passado, o Presente e o Futuro;
- Adicionado o Capítulo 7: Os Terríveis Sin-Serus;
- Adicionada a Hyper Art Fire Blow à Lista de Arts de Vahn;
- Adicionado as Super Arts Power Slash, Fire Tackle, Maximum Blow e Tri-Sommersault à Lista de Arts de Vahn ;
- Adicionada a Hyper Art Vulture Blade à Lista de Arts de Noa;
- Adicionadas as Super Arts Super Javelin e Dragon Fangs à Lista de Arts De Noa;
- Adicionada a Hyper Art Lightning Storm à Lista de Arts de Gala;
- Adicionado o Seru Orb à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Nova à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Gola Gola à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Freed à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Viguro à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Mushura à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Aluru à seção de Serus;
- Corrigidos alguns erros na seção de Serus.

17/03/2007

- Adicionado o Capítulo 8: O Velho Cavaleiro;
- Adicionado o Capítulo 9: Pesadelos do Passado;
- Adicionado o Capítulo 10: Os Seres de Asas;
- Adicionado o Tutorial sobre Baka Fighter;
- Adicionado o Tutorial sobre Muscle Dome;
- Adicionada a Hyper Art Burning Flare à lista de Arts de Vahn;
- Adicionada a Hyper Art Hurricane Kick à lista de Arts de Noa;
- Adicionadas as Super Arts Triple Lizard, Super Tempest e Love You à lista de Arts de Noa;
- Adicionada a Hyper Art Explosive Fist à lista de Arts de Gala;
- Adicionadas as Super Arts Rushing Crush, Super Ironhead e Back Punch x3 à lista de Arts de Gala;
- Adicionado o Seru Spoon à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Kemaro à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Iota à seção de Serus;
- Adicionado o Seru Barra à seção de Serus.

01/04/2007

- Adicionado o Capítulo 11: Rogue, o Ra-Seru Demoníaco
- Adicionado o Capítulo 12: Conkram Finalmente Dorme
- Adicionado o Capítulo 13: Viagem a Seru-kai
- Adicionado o Capítulo Final: Uma Segunda Chance
- Adicionado o Tutorial de Pesca
- Adicionada a Super Art Rolling Combo à lista de Arts de Vahn
- Adicionada a Miracle Art Vahn's Crazy à lista de Arts de Vahn
- Adicionada a Miracle Art Noa's Ark à lista de Arts de Noa
- Adicionada as Super Arts Heaven's Drop e Neo Static Raisen à lista de Arts de Gala
- Adicionada a Miracle Art Biron Rage à lista de Arts de Gala
- Criada a seção de Ra-Serus
- Adicionado o Seru Slippery à seção de Serus
- Adicionado o Seru Puera à seção de Serus
- Adicionado o Seru Gillium à seção de Serus
- FIM DO DETONADO

| SUPER ARTS: Arts secretas. Consomem muito AP ao serem usadas, mas o da- |
| no causado não chega a ser tão elevado. |

| HYPER ARTS: Arts elementares. Consomem muito AP ao serem usadas e não |
| podem ser combinadas. Para aprende-las, é necessário ler uns pergami- |
| nhos secretos. |

| MIRACLE ARTS: Arts especiais. Consomem todo o AP ao serem usadas e cau- |
| sam dano muito alto. Não podem ser combinadas e são elementares. Para |
| aprende-las é preciso ter usados todas as Arts ao menos uma vez. |

| Arts são o que fizeram de Legend of Legaia um dos melhores jogos da |
| história do PSOne. Use-as com sabedoria e será invencível! |

Sem mais o que fazer, vá à casa de Vahn para dar continuidade à história. Mei e Nenê estão à espera de Vahn; como ele demora muito, as duas começam a conversar para passar o tempo. A garotinha pergunta à Mei se ela é realmente apaixonada por seu irmão. A jovem de cabelos verdes cora completamente, mas não responde, pois o herói acaba de entrar na casa. Mei tira as medidas de Vahn e vai embora rapidamente. Após a cena, pegue um Healing Leaf no armário e saia da casa.

Os caçadores finalmente retornam, mas trazem uma notícia não muito boa: a Névoa chegou mais cedo do que eles previam e Juno, o pai de Mei, foi atacado por um grupo de Serus. Os demais caçadores tentaram ajuda-lo, mas já era tarde demais. Vahn aparece e consola a amiga. Todos no vilarejo estão tristes. Os mais novos se perguntam quando vão poder andar livremente pelas terras de Legaia. Quando retomar o controle, volte para casa e fale com Val, escolhendo a primeira opção para ir dormir.

Durante a noite, Val escuta um barulho do lado de fora do vilarejo e pede para o seu filho ir ver o que está acontecendo. Ao sair, saberemos que algo está tentando destruir as muralhas. Fale com o chefe para que um feiticeiro chamado Zeto apareça. Ele soube que há uma Genesis Tree em Rim Elm e veio pessoalmente destruí-la. Tetsu tenta ataca-lo, mas é inútil. Zeto invoca um poderoso monstro e este destrói a muralha com apenas um único golpe. Que monstro será esse? Nem mesmo o mais poderoso dos Serus seria capaz de destruir as muralhas de Rim Elm com tanta facilidade! Sem a barreira, vários Serus adentram o vilarejo e atacam os aldeões. Vendo o perigo iminente, Vahn decide lutar, mesmo sem estar completamente preparado.

O Seru que enfrentaremos, Gimard, não é forte, mas como estamos completamente desequipados, essa deverá ser uma batalha difícil. Tome cuidado com o ataque Flame Tail, pois ele tira algo em torno de 50 pontos do seu HP. Sempre use Spirit antes de atacar para poder emendar combos de 4 comandos. Tente descobrir novas Arts e tome cuidado com o seu HP que não deverá ficar menor que 60.

Após a luta, Tetsu dirá que cuidará para que os Serus não ataquem mais aldeões e pedirá para Vahn proteger a Genesis Tree. Vá à loja e fale com a dona para ganhar três Healing Leaves. Agora, vá à casa de Mei para ver se ela precisa de ajuda. Fale com ela e escolha a primeira opção para contarelhe do ocorrido e a primeira novamente para leva-la aos cuidados de Val. Antes de sair, Mei despede-se do seu pai. Em casa, fale com Nene caso precise de cura.

Novamente do lado de fora, perceba que a Genesis Tree está brilhando. Vamos lá ver o que está acontecendo. Chegando lá, veremos que a Genesis Tree finalmente deu frutos. De dentro de um dos frutos, semelhantes a ovos, sai uma pequena criatura. Ele diz chamar-se Meta e ser um Ra-Seru. Meta diz que Deus não se esqueceu dos humanos e que a Genesis Tree é uma prova disso. Os Ra-Serus são os guarda-costas de Deus e seus principais soldados. Deus fez

com que os Ra-Serus nascessem no mundo dos humanos para ajudar-lhes em momentos difíceis como esse. Meta pede para unir-se a Vahn e diz que não irá interferir nas ações do seu portador, pois os Ra-Serus não são afetados pelo poder da Névoa. Escolha a primeira opção várias vezes para aceitar e Meta se transformará num bracelete para o braço direito de Vahn.

Retomando o controle saia e derrote alguns Gimards que estão próximos à Genesis Tree para descobrir o poder de um Ra-Seru. Por enquanto não espere muita coisa, pois o nosso amigo acabou de nascer. Meta havia falado que para reviver a Genesis Tree eles precisam de muita energia espiritual e que ele ainda não a possui, por isso precisaremos reunir os aldeões de Rim Elm e fazer uma corrente de oração. Vá à casa do chefe do vilarejo e fale com ele. No começo ele fica com um pouco de medo do Ra-Seru por pensar se tratar de um simples Seru, mas logo vê que as palavras do Ra-Seru são verdadeiras e convoca todos os aldeões.

Ao lado da árvore, todos rezam intensamente para a Genesis Tree, reunindo uma grande energia espiritual. Logo, Meta usa a energia adquirida para reviver a Genesis Tree de Rim Elm. A energia é tanta que o próprio Meta conserva um pouco de energia para si. O poder liberado pela Genesis Tree é tão intenso que os Serus que estavam tocados pela Névoa são imediatamente destruídos e o vilarejo liberado do poder da Névoa. Logo após liberar o seu vilarejo, Vahn cai num sono profundo.

No outro dia é o funeral das pessoas que foram mortas durante o ataque da Névoa e do pai de Mei. Enquanto, segundo o costume do vilarejo, os caixões são levado pela correnteza do mar, três pássaros cruzam o céu de Rim Elm num adeus final.

Depois, o chefe do vilarejo vem conversar com Vahn, que está sem saber o que fazer para animar a sua amiga. O velho diz que não haveria maior consolo para a garota do que ter de volta a sua querida mãe. Maya, a mãe da garota, saiu para trabalho no monastério ao norte de Rim Elm há 10, mas com o aparecimento da Névoa ela não pôde retornar. Escolha a primeira opção para dizer que irá buscá-la. O chefe fica muito feliz, mas diz para Vahn passar pelo abrigo dos caçadores, Hunter's Spring, antes de continuar a viagem para saber como estão todos por lá.

Retomando o controle, tente deixar a cidade e Mei virá correndo ao seu encontro para agradecer-lhe por tudo e lhe dar o Hunter Clothes e o Mei's Pendant. Este último é um belo acessório que aumenta o HP máximo em 10%. Equipe o seu personagem e reentre no vilarejo.

Veja que a loja agora está aberta; vamos até lá para saber o que de bom está sendo vendido. Mas, antes de fazer as suas compras vá ao segundo andar e abra a gaveta da cômoda para conseguir o Point Card, então volte ao primeiro andar e compre o que quiser. Minha sugestão é comprar a Warrior Boots e a Warrior Seal. Se não tiver dinheiro suficiente, venda o Magic Leaf que conseguimos na casa do chefe; não terá tanta serventia agora. Aconselho também a não comprar o Survival Knife agora, pois conseguiremos um desses mais à frente. Equipe tudo e saia.

No mapa mundo, siga o caminho que leva a noroeste até encontrar uma fonte. Aqui é Hunters Spring, um lugar em que os caçadores repõem as suas energias. Devido a alguma força misteriosa, esse lugar é protegido da Névoa. Entre.

H U N T E R S S P R I N G	
ITENS: 1x Healing Leaf.	

Ao entrar, veremos que há vários caçadores no local. O feito de Vahn já é conhecido por aqui e por isso ele é recebido como um verdadeiro herói. Um dos caçadores aproxima-se e diz que Lezan, o chefe dos caçadores do Castelo de Drake, quer conhecer pessoalmente aquele que libertou Rim Elm e toda a redondeza do efeito da Névoa. Assim, vá até lá e fale com ele.

Lezan conta que foi mandado pelo rei Drake para avisar aos caçadores de Rim Elm que a Névoa estava mudando de curso e que chegaria mais cedo naquele ano quando foi pego. O Seru que o acompanhava passou a tomar conta de sua mente e Lezan foi transformado num monstro. Ao caminhar nas proximidades de Rim Elm recentemente ele percebeu que a Névoa desaparecera e que conseguiu retomar o controle sobre seu Seru. Há poucos dias, ficou sabendo que um jovem em Rim Elm havia acordado a Genesis Tree e expulsado a Névoa. No entanto, o poder da Genesis Tree de Rim Elm é limitado e por isso o castelo de Drake ainda sofre com a Névoa. Assim, Lezan pede que Vahn cruze o castelo e que acorde a Genesis Tree que está fixada no topo do Monte Rikuroa. Com isso, a Névoa que rodeia o castelo será eliminada. Caso Vahn aceite a missão, o próprio rei dará ao herói a chave que permite fechar o dique que controla o rio que cruza Rim Elm do monastério Biron ao norte. Escolha a primeira opção para aceitar a missão.

Retomando o controle, pegue um Healing Leaf no baú à direita e examine a fonte à direita para recuperar o HP e o MP. As estátuas coloridas ao norte dão algumas informações sobre o jogo, mas não é nada além do que não já sabemos. Sem mais o que fazer, saia.

De volta ao mapa mundo, siga o caminho noroeste em direção ao castelo.

D R A K E C A S T L E
ITENS: 1x Door of Light, 2x Healing Leaf, 1x Survival Knife.
KEY-ITEM: Sunrise Key, Lightning Key, Star Key, Fire Book I, Mountain Key.
MONSTROS: Skeleton, Drake Ghost, Gobu Gobu.
SERU: Gimard (Fogo)

Logo ao chegar, pegue um Door of Light no baú e entre no castelo. Suba as escadas e entre na porta à esquerda. Quase todos no castelo usavam Serus para as diversas atividades, sendo assim, muitos estarão possuídos. Vahn não gosta da cena que vê, mas Meta fala que quando a Névoa for expulsa do castelo, as pessoas voltarão ao normal. Pegue a Sunrise Key na estrutura à direita e volte. Use a chave conseguida para abrir a porta central e subir ao próximo andar.

Vamos discutir sobre os monstros. Skeleton não deverá ser um grande problema, assim como Gobu Gobu. Quanto a este último, apenas não se demore muito lutando contra ele ou poderá ter alguns itens roubados. O seu maior problema aqui deverá mesmo ser o Drake Ghost, pois além de ser um monstro voador, sendo imune a ataques baixos, possui um poderoso ataque chamado Windslash; esse golpe chega a causar cerca de 80 pontos de dano ao seu HP, por isso, mate-o rapidamente. Quanto ao Seru Gimard, você já deve ter

notado que após uma de suas lutas contra ele, este levantou-se após ser derrotado e foi absorvido por Meta. Após isso, ele poderia ser invocado durante as batalhas. Mais à frente eu explicarei o que isso significa.

Pegue um Healing Leaf no baú à esquerda e entre na sala ao sul. Pegue a Lightning Key na estrutura à direita, então volte e use-a na porta central. Há alguns itens a mais para serem pegos no castelo, mas eu deixarei para pega-los mais à frente, pois voltaremos aqui depois.

No próximo andar, pegue a Star Key na sala à direita. Na sala da esquerda há o Survival Knife. Lembra-se que eu havia falado para não compra-lo em Rim Elm? Está feliz por ter seguido meu conselho, não é? Equipe-o e suba mais um andar.

Pegue um Healing Leaf no baú à esquerda e cruze a porta ao sul para chegar a um corredor. Siga à direita e entre na próxima sala ao norte. Nós estamos na sala do trono; entre na sala à direita. Meta explica a Vahn que ele ainda é muito fraco, pois seus poderes ainda não estão completos. Assim, à medida que eles encontrarem as Genesis Trees, o Ra-Seru irá conseguir mais poder, tornando-se mais forte. Meta explica ainda como é possível invocar alguns Serus. Isso pede outro tutorial.

M A G I A S

Todo Ra-Seru possui a habilidade de invocar um Seru, no entanto, para poder fazer isso, ele irá consumir uma certa quantidade de MP. Ao ser invocado, o Seru irá desferir o seu ataque mais poderoso, indo embora em seguida.

Para que o Ra-Seru aprenda a invocação, o seu portador deverá desferir o golpe de misericórdia no Seru desejado. Ao fazer isso, há uma chance de que o Seru reconheça seu superior atenda ao seu chamado quando invocado. Para capturar o Seru será preciso derrota-lo com Arts. Caso o Seru seja derrotado por uma magia, por exemplo, a invocação não será conseguida. Existem acessórios, como o Ivory Book, que aumentam as chances de conseguir a invocação.

As invocações aprendidas podem evoluir de nível, tornando-se cada vez mais poderosas e eficientes. Para evoluir as invocações é preciso usá-las várias vezes durante as batalhas. À medida que ganha de nível, as invocações causam status negativos nos inimigos atingidos. Abaixo vai a lista dos efeitos alterados com o passar dos níveis.

Serus de Fogo: Diminui ATK;
Serus de Vento: Diminui SPD;
Serus de Trovão: Diminui INT;
Serus de Água: Diminui MDF;
Serus de Terra: Diminui DEF;
Serus de Trevas: Causa Confusion, Venon, Petrify e Death;
Serus de Luz: Curam Venon, Rot, Numb, Todos os status (Lv 7) e aumentam um pouco do AP.

Tenha em mente que é importante evoluir os Serus, principalmente os que possuem habilidades de cura, pois itens de cura de status são caros e raros. Quanto às magias de ataque, sempre é bom, mas você perderá um bom tempo nelas e só virá resultado quando elas estiverem realmente poderosas.

Vahn para que ele aprenda a sua primeira Hyper Art, a Tornado Flame. Volte e entre na sala à esquerda. Aqui, pegue a Mountain Key e leia a carta escrita pelo rei Drake. Nela, ele conta que ao saber que a Névoa estava chegando no castelo e que seria impossível impedir a sua entrada, o rei ordenou a todos que se trancassem em jaulas para que não atacassem ninguém que aparecesse por aqui (eles esperavam que alguém entrasse no castelo recheado de Névoa e salvasse a pátria...? Estranho). É então que Vahn percebe que aquele que está na jaula é mesmo o seu rei.

Sem mais o que fazer aqui, volte ao começo do andar e use a chave conseguida para abrir o portão norte do castelo e poder voltar ao mapa.

De volta ao mapa mundo, siga o caminho norte até o Monte Rakutei. Logo na entrada, Meta diz sentir a presença de outro Ra-Seru nas proximidades e ele está pedindo ajuda... Assim, começa a história do nosso segundo personagem.

```
| \
| \ _____ |
|                 |
|           CAPÍTULO II           |
|                 |
|   Uma Brisa de Inocência   |
| _____ |
|                                     \ |
|                                     \ |
```

```
| _____ |
| S N O W D R I F T   C A V E |
| _____ |
```

```
| ITENS: 5x Healing Shroom. |
| _____ |
```

```
| MONSTROS: Red Pirua, Black Pirua, Blue Pirua, Mushroom. |
| _____ |
```

```
| SERU: Theeder (Trovão) |
| _____ |
```

O nosso segundo personagem chama-se Noa, uma pequena órfã, que foi criada por uma loba com misteriosos poderes chamada Terra. A jovem sempre tem pesadelos com os seus pais, que nunca chegou a conhecer. Apesar de todos os problemas e provações pela qual tem passado, Noa nunca perdeu a sua inocência, talvez seja por isso que são raras as vezes que se pega chorando ou reclamando de alguma coisa. Noa nunca conseguiu sair da caverna de Snow-drift. Isso fez com que ela não conhecesse outras pessoas como ela, mas também a mantém a salvo da Névoa.

Retomando o controle, fale com Terra. A loba diz que hoje Noa fará um teste de suas habilidades de luta e intelectuais. Responda a terceira opção para a primeira pergunta e a segunda opção para a segunda pergunta. Após as perguntas, pegue um Healing Shroom e continue seguindo Terra. Ela fará mais uma pergunta; responda a última opção. Pegue mais um Healing Shroom e siga sul para a próxima tela.

Terra chamou algumas toupeiras para que Noa treine as suas habilidades de luta. O esquema aqui é o seguinte: as toupeiras vermelhas são as mais fracas, seguidas pelas pretas. Aconselho que lute contra as vermelhas até chegar ao level 2, só então desafie as pretas. Veja que Noa possui uma barra de comandos maior do que a de Vahn, o que lhe permite usar algumas Arts a mais. Sempre que precisar de cura, fale com Terra. Há dois Healing Shrooms nas laterais da caverna.

Após terminar o treino, saia com Terra. Pouco depois um terremoto acontecerá, abrindo um buraco pelo qual a Névoa pode entrar na caverna. Terra sempre falou para Noa o quanto a Névoa é perigosa, então a garota fica muito assustada. Terra diz que as duas precisam chegar ao topo do Monte Rikuroa para acordar a Genesis Tree que lá habita. Volte ao local onde Noa dorme e siga pelo novo caminho. Continue em frente até poder sair de Snowdrift (pegue mais um Healing Shroom no caminho).

Do lado de fora da caverna, siga o caminho sul até o monte, mas pegue a primeira entrada à direita. Terra e Noa chegam a uma área onde a Névoa jorra mais intensamente. Terra diz que, cruzando o vale chega-se ao local onde a Névoa nasce e se espalha pelo reino de Drake através de um poderoso e maligno gerador. Terra deita-se e diz que não consegue seguir em frente. Noa fica preocupada e diz para a sua amiga descansar um pouco. Ela fala que após que elas acordarem a Genesis Tree irá ao gerador para destruí-lo. Terra ri com a inocência da jovem. Descansadas, as duas decidem seguir em frente. Escolha a primeira opção para prosseguir, mas pegue a Nail Glove no baú antes.

Retomando o controle, entre no Monte Rikuroa, ao sul.

RIKUROA MOUNTAIN
ITENS: 2x Healing Berry, 1x Scarlet Jewel, 1x Power Water, 1x Phoenix, 1x Speed Elixir, 1x Vahn Fist, 1x Healing Bloom.
MONSTROS: Pump Bat, Worm, Gobu Gobu.
SERU: Vera (Luz).

Siga o caminho único até encontrar um baú com um Healing Leaf e um save point, então entre na caverna. Por causa da Névoa intensa, o lugar está desmoronando. Pegue o Scarlet Jewel no baú e equipe-o em Noa. Esse acessório melhora um pouco a DEF, que em Noa já não é muito alta. Continuando em frente, pegaremos um Power Water. Continue até encontrar Golem, o nosso primeiro chefe do jogo.

G O L E M		
HP: 600	EXP: 600	GOLD: 300

ATAQUES: Sequência simples
Ground Earthquake

A batalha contra Golem não deverá ser tão difícil. Use as suas melhores Arts sem se preocupar em curar-se, pois Terra, sempre que for preciso, usará a magia Heal.

Golem possui uma seqüência de ataques poderosa, mas o seu maior trunfo deverá ser o ataque baseado no elemento Terra que atinge a todos e pode causar mais de 50 pontos de HP, obrigando Terra a escolher curar apenas uma das duas. Golem não deverá durar mais do que três seqüências poderosas de Arts.

Após a batalha, a saída da caverna é bloqueada. A loba pára para descansar e conta à garota que é um Ra-Seru, por isso resistiu aos efeitos da Névoa. O animal que carregou Terra por longos 10 anos finalmente chegou ao fim de sua vida e se o Ra-Seru estiver unido ao animal também morrerá. Terra conta que decidiu vir à Genesis Tree do monte Rikuroa para transferir o seu poder para Noa. Juntas, as duas poderão se ajudar: Noa ajudará ao Ra-Seru a destruir a Névoa e, quem sabe, encontrar os seus pais.

Após a conversa, siga o caminho único até pegar um Phoenix no baú e poder salvar novamente. As duas chegarão à Genesis Tree. Cansada, Terra lembra-se do dia em que conheceu Noa. Ela estava dormindo dentro da árvore sagrada quando foi acordada pelo choro de uma criança. Noa estava com fome, mas o Ra-Seru nada podia fazer. Foi nesse momento que uma loba apareceu. Aproveitando-se da oportunidade, Terra incorporou-se a ela. Assim, a loba cuidou de Noa como se fosse seu próprio filhote, alimentando-o e ensinando-o a arte da luta. Dez anos se passaram desde então e agora chegou o fim da vida do pobre animal. Quando Terra aproxima-se da Genesis Tree, Zeto aparece e invoca Caruban. O Seru invocado ataca Terra, ferindo-a mortalmente. Zeto diz que nenhuma Genesis Tree no reino de Drake deve ser acordada. Assim, ele deixa o monte Rikuroa dando ordem para que Caruban mate o Ra-Seru e queime a Genesis Tree.

A cena agora muda para Vahn. Meta escuta os apelos de Terra e pede a Vahn que escale a montanha. Siga norte, escalando a montanha e indo um pouco à direita para pegar um Speed Elixir. Volte e continue subindo para entrar na caverna.

Na divisa, vá para a direita e siga pelo caminho único até entrar numa outra caverna. Vá pulando nas plataformas e logo você verá um baú com um Healing Leaf. Continue subindo até pegar o Vahn Fist num baú sobre uma plataforma que está do lado de fora. Acabamos de pegar uma poderosa arma para Vahn; não esqueça de equipá-la.

Volte para a primeira divisa e pegue o caminho da esquerda. Suba nas plataformas, pegue um Healing Bloom e continue. Você deverá chegar ao topo da montanha, onde Noa deverá estar lutando sozinha contra Caruban. Não podemos deixá-la morrer assim, então vamos ajudá-la.

C A R U B A N

HP: 1.000

EXP: 750

GOLD: 450

ATAQUES: Sequência simples
Fire Breath

Caruban é um inimigo à altura, mas lembre-se de que agora não temos a Terra para curar quando precisar-mos. Em compensação, temos Meta e suas poderosas invocações de Vera e Gimard.

Caruban é primeiro chefe a usar Arts, ou seja, durante a seqüência de ataques simples pode vir um Art, o que fará o dano subir de 40 para algo em torno de 160, obrigando-o a curar imediatamente aquele que sofrer o dano. Além disso, Caruban possui o ataque Fire Breath, que causa cerca de 150 pontos de dano ao HP de todos.

A melhor forma de atacar Caruban é com Arts poderosas. Apesar de usar ataques de Fogo, Caruban é um monstro elementar baseado em Vento, então seria uma boa usar e abusar de Gimard, mas lembre-se de que precisa do MP para invocar Vera. Ao invés de invocar Gimard, prefira usar a Hyper Art Tornado Flame. Com Noa, use o velho esquema de Arts e mais Arts.

Após a luta, Terra pede para a levarem para próximo da Genesis Tree. Logo depois, Meta diz para Vahn tocar a Genesis Tree. O herói assim o faz e então a árvore é acordada, liberando um enorme poder e expulsando a Névoa do castelo de Drake. Com as forças renovadas, Terra deixa o corpo da loba para unir-se a Noa.

Agora possuímos dois Ra-Serus, mas com o fim da Névoa, não poderemos conseguir nenhuma invocação para Terra. Além disso, perceba que Meta ficou mais poderoso e que agora possui uma aparência diferente.

Escolha a primeira opção para que Noa entre no grupo e volte para o castelo de Drake.

D R A K E C A S T L E

ITENS: 1x Healing Leaf, 1x Healing Bloom, 1x Swift Water, 10x Healing Shroom.

KEY-ITEM: Water Key, Platinum Card.

Ao chegar no castelo todos estarão à espera dos heróis. Noa fica espantada com tantas pessoas diferentes. Escolha qualquer uma das opções e continue para falar com rei. Ele pergunta se foi Vahn quem os salvou; escolha a primeira opção para confirmar. Noa interrompe a conversa para avisar que tem algo estranho sob o nariz do rei (há há há... essa garota é demais). O rei dá uma boa gargalhada e diz que Noa é uma garota bastante espirituosa.

Depois de ouvir toda a história, o rei dará a Vahn a Water Key e dirá que o monastério de Biron ainda sofre com os efeitos da Névoa, pois as Genesis Trees das florestas ao norte ainda estão adormecidas.

Retomando o controle do personagem, entre na sala à esquerda do rei e pegue o Platinum Card na janela à esquerda. Esse item permite comprar itens secretos nas lojas espalhadas pelo mundo. Descanse no quarto à direita do rei, pois as batalhas no monte Rikuroa foram pesadas.

Agora vamos pegar alguns itens que deixamos para trás na primeira vez que estivemos aqui. Na grande sala ao sul do segundo andar há um Healing Leaf. No primeiro andar há um Healing Bloom na sala da esquerda e um Swift Water na sala da direita.

Na entrada do castelo veremos o castelo de Drake. Noa ficará eufórica.

telo de Drake e em Rim Elm e que fará uma festa hoje à noite para comemorar a chegada dos heróis. Depois do líder deixar a sala, o outro professor, chamado Songi, diz que se o grupo tiver outro Ra-Seru para entregá-lo a ele. Até mesmo Noa não foi com a cara dele, então já podemos imaginar que esse professorzinho nos dará uma boa dor de cabeça.

Siga para a sala ao norte e examine a estátua para pegar um Power Elixir. Siga para a esquerda para encontrar-se com Maya, a mãe de Mei. Ela fica muito feliz ao ver o jovem (até o compara a Val, quando era mais novo) e diz que ela mesma irá fazer a comida da festa que o monastério dará aos heróis. Ela diz ainda que depois da festa quer conversar com Vahn para ter notícias de Rim Elm, especialmente da sua filha e do seu marido. Noa fica feliz por Vahn ter encontrado quem procurava.

Retomando o controle, suba as escadas e entre no primeiro quarto que encontrar. Ali, fale com o homem para dormir e para que Noa tenha outro sonho misterioso. Uma luz aparece e tenta conversar com a jovem. Quando ela pergunta com quem está falando e o que essa luz quer, esta responde: "Desculpe, querida, mas mamãe não vê nem escuta direito. Está tão escuro e frio aqui dentro dessa Névoa profunda". Mas quando Noa vai lhe perguntar onde a sua mãe está, esta desaparece. Se não tiver esse sonho agora não se preocupe; poderá tentar mais tarde.

Fale com o guarda do quarto à extrema direita para perguntar onde está Maya. Como ela está trocando de roupa para a festa, Vahn não poderá entrar. Como Noa é mulher o guarda permite a sua entrada, mas o jovem terá que esperar do lado de fora até que a sua companheira volte. Quando menos se espera, Noa quase derruba a porta e, muito empolgada, diz que adorou conversar com Maya. Responda o que quiser.

Entre na porta central para chegar à cozinha. Pegue um Phoenix no jarro ao norte. Não compre nada agora, deixe para mais tarde. No canto inferior direito há um baú escondido com um Medicine. Saia e cruze a porta ao sul. Entre na sala do meio e pegue um Healing Bloom no pote à direita, então fale com Zopu. ele diz que a festa está para começar, mas antes disso ele quer escutar a história de Vahn e seus Ra-Serus.

A festa começa. Todos estão felizes e comem até não poder mais, então Vahn chama Maya para o canto e conta-lhe o que aconteceu em Rim Elm. A bela senhora chora muito e diz que a sua filha deve estar precisando do seu consolo de mãe. Noa tenta animá-la nesse momento difícil, mas a mulher diz que sempre sonhou em voltar para a sua cidade e ver toda a sua família reunida, mas que agora isso será impossível. Maya diz que não tem ânimo para festejar e pede para ficar sozinha.

Retomando o controle do seu personagem, fale com os professores para ficar sabendo que há duas Genesis Trees nas florestas ao norte. O de azul não fica muito interessado na história, mas a idéia de que dentro dessas árvores há um Ra-Seru empolga Songi. Zopu chegará; fale com ele para que o mestre dos guerreiros Biron peça um favor a Vahn. O velho diz que soube dos feitos de Vahn em Rim Elm e no Monte Rikuroa, assim pedirá para os jovens reviverem duas Genesis Trees nas florestas ao norte de Biron Monastery; escolha a primeira opção para dizer que irá ajudá-los. Zopu falará a todos sobre a decisão dos heróis. Quando o velho perguntar qual floresta vocês escolhem para ir primeiro, escolha a segunda opção para dizer que quer ir à floresta do leste. Songi, no entanto, diz que quer ir sozinho à floresta do leste, dando a desculpa de que irá limpar o terreno para os heróis. Muito suspeita essa idéia dele. Assim, o outro professor irá nos acompanhar à floresta do oeste, mesmo contra a sua vontade.

Após a cena, todos vão dormir e nós descobrimos que Songi encontrou um Seru na floresta do leste, por isso deseja tanto ir sozinho. No outro dia saberemos o nome do outro professor: Gala (sem piadinhas maldosas...) Antes de partirem, Gala deixa bem claro que só está participando porque essa foi uma ordem direta do seu líder, mas que odeia Serus e qualquer um que dependa deles.

Como a loja de armas não tem nada para Gala, siga direito para próximo à

sala de Zopu para encontrar Maya. ela diz que decidiu algo muito importante e que contará a Vahn quando ele chegar da sua missão. Ela pede para vir falar com ela quando o jovem voltar. Saia pela porta ao lado da mulher e volte ao mapa. Siga norte e entre na primeira entrada a oeste que vir. para voltar ao mapa mundo.

Siga norte e entre no vale à esquerda. Gala conta que a Névoa vem de um castelo após o vale. Terra diz que eles estão em um dos quatro vales que levam ao Gerador de Névoa, mas eles ainda não podem cruza-lo. Gala fica espantado ao saber que o grupo pode falar com um Seru, mas Noa diz que Terra é um Seru bom. Retomando o controle, pegue o IVORY BOOK e continue até a floresta. Esse equipamento que acabamos de pegar aumenta as chances de se conseguir absorver o poder de um Seru.

WEST VOZ FOREST
ITENS: 1x Deep Sea Jewell, 1x Door of Light, 1x Healing Bloom, 1x Healing Leaf, 1x Magic Amulet, 2x Medicine, 1x Noa Feral, 1x Shield Elixir.
KEY-ITEMS: Fertilizer, Ra-Seru Egg.
MONSTROS: Frog, Lippian.
SERU: Vera (Luz), Nighto (Trevas).

Esse lugar não chega a ser difícil, mas Gala ainda é praticamente inútil, então não conte com ele agora. Se ainda não o fez, capture Vera para Noa e Vahn. Nighto pode ser uma boa escolha contra alguns chefes, pois ele não possui um ataque direto. A magia Hell's Music não terá muita utilidade, ao menos que Nighto esteja em níveis altos, podendo causar o status Death e matar de vez um inimigo poderoso. De resto, os monstros não são complicados e nem poderosos o bastante para lhe deixar com dor de cabeça.

Na primeira divisa, pegue o caminho da direita para conseguir um Medicine, então siga para a esquerda e pegue um Healing Leaf. Continue pela esquerda e na área com umas plantas em forma de canos, vá pela da esquerda para pegar um Shield Elixir e o Fertilizer. Agora siga para a esquerda e depois para o norte. Na tela seguinte, vá à direita e pegue um Magic Amulet no baú. Volte e continue pelo caminho central até encontrar uma pequena planta.

Noa quer come-la, mas Gala diz para usar-mos o Fertilizer, assim ela crescerá e se transformará numa porte. Faça isso e observe o crescimento da planta. Atravesse-a e na tela seguinte pegue um Door of Light. Siga norte e pegue o Noa Feral; equipe-o nela e volte, seguindo para a esquerda. Próximo ao save point há um Healing Bloom; pegue-o e entre na planta para chegar à Genesis Tree.

Todos estão muito felizes, pois encontraram mais uma Genesis Tree. No entanto, essa alegria transforma-se em frustração ao perceber que a árvore está morta. Antes de saírem, a Genesis Tree usa suas últimas forças para salvar o ovo de seu Ra-Seru. Você ganhará o RA-SERU EGG. Um estrondo vindo do monastério é escutado. Use um Door of Light para sair da floresta e vol-

te até Biron.

```
|_____|
| B I R O N   M O N A S T E R Y |
|_____|
| ITENS: 1x Guardian Water.
|_____|
| SERU: Gimard (Fogo), Theeder (Trovão).
|_____|
```

Ao chegar, o grupo nota que o lugar está tomado pela Névoa. Vários Serus invadiram o local e mataram vários monges. Gala sai correndo e nos deixa sós. Agora devemos procurar sobreviventes dentre o ataque. antes de continuar, veja que nesse lugar há apenas dois inimigos: Theeder e Gimard. Estes Serus estão no level 2, como sugere o próprio nome, e darão um pouco mais de experiência do que o normal. Em compensação, também estarão muito mais poderosos. Na minha opinião, não vale à pena ficar lutando para conseguir mais experiência, pois Gala não está no nosso grupo (o que de certa forma explica a grande quantidade de experiência recebida). Ao invés disso, tente ser o mais rápido possível para evitar as batalhas daqui.

Vá à cozinha e responda a primeira opção para entrar. Zopu fala que Songi encontrou um Seru em East Voz Forest e permitiu que este o controlasse. Tomado por um desejo de poder e ambição o Seru invadiu o monastério e destruiu o sistema de ventilação, permitindo que a Névoa entrasse. Ao saber do ocorrido, Gala foi à procura dos seus homens para matar o traidor. Zopu pede para impedirmos Gala de fazer isso, pois Songi está apenas sendo controlado; essa não é a real vontade dele.

Ao retomar o controle dos seus personagens, fale com uma das mulheres para recuperar o HP e o MP. Há armaduras novas para Vahn, se quiser comprá-la. Vá ao quarto das mulheres e veja Maya tomada por um Seru. Noa tenta retirá-lo da amiga, mas Terra diz que se um Seru é arrancado do corpo de seu portador arbitrariamente, ambos irão morrer. Para salvar Maya, Noa precisará acordar a Genesis Tree do leste para fazer a Névoa ir embora.

Pegue a GUardian Water no pote à direita e leia a carta escrita por Maya à sua filha, Mei. Nela, a mulher diz que logo voltará a Rim Elm, mas que seus filhos, Gala e Songi, ainda precisam dela (ela os considera como filhos, apesar de não o serem) Sem mais o que fazer, saia pela porta à direita da sala de Zopu para encontrar-se novamente com Gala. Ele está começando a perceber o quanto Vahn é forte (eu não acho! Prefiro Noa e seu invencível Tempest Break...) e pede a ajuda dele para acordar a Genesis Tree do leste. Responda a primeira opção para ajudá-lo. Gala provavelmente já pode usar Arts sem a necessidade de usar o comando Spirit, mas o infeliz ainda não tem uma armadura sequer...

```
|_____|
| E A S T   V O Z   F O R E S T |
|_____|
| ITENS: 1x Antidote, 1x Azure Jewell, 1x Cure Amulet, 1x Guardian Water,
|         1x Healing Flower, 10x Healing Leaf, 1x Magic Leaf, 1x Medicine,
|         1x Survival Club.
|_____|
```

| KEY-ITEMS: Weed Hammer.

| MONSTROS: Twin Tomb, Mushrin.

| SERU: Gizan (Água), Nighto (Trevas).

Essa floresta é bem mais difícil do que a anterior. tome cuidado com o Seru Gizan, pois além de muito forte, possui o ataque Water Column, que faz danos na ordem de 200 em Vahn. Absolve-lo com Vahn não é interessante, uma vez que Meta usa o poder de Serus de Água com apenas metade da força. Se quiser, pegue-o com Noa. Essa sim é uma boa usuária de Serus de Água, apesar de não ter um poder de ataque mágico alto.

Siga o caminho único até chegar a uma planta congelada. Como não podemos quebra-las, siga pelo caminho da direita. Continue norte e na segunda oportunidade vá para a direita. Pegue uma Healing Flower, então volte e continue norte, entrando à direita na primeira oportunidade para pegar o Weed Hammer. Esse item permite distinguir as plantas congeladas; use-as nas plantas logo abaixo e veja o resultado. Pegue o Magic Leaf e volte ao começo da floresta.

Use o item que acabamos de pegar o Guardian Water, então siga norte, em direção à próxima tela. Logo no começo, quebre a planta para pega o Healing Bloom, então continue norte, quebre as plantas e entre no túnel-planta à direita para pegar um Antidote e um Survival Club; equipe-o em Gala. Continue norte, quebre as plantas, entre no túnel à direita e siga norte para pegar um Azure Jewell. Volte sul e entre no túnel à direita. Siga o caminho único e no final dele há um baú com um Medicine; pegue-o então entre no túnel. Salve e examine a Genesis Tree.

Essa ainda está viva. Meta diz sentir uma energia maligna, mas ao tocar na árvore Songi aparece. Ao contrário do que pensava o chefe do monastério, Songi não está sendo controlado, pois não é um Seru que ele tem nas mãos, mas um Ra-Seru. Noa tenta lutar contra ele, mas Gala a impede, dizendo que essa luta é dele! Não é preciso dizer o resultado dessa luta. Após nocautear o amigo, Songi invoca dois poderosos Serus para lutar contra nós.

| V I G U R O |

| HP: 1.200

| EXP: 750

| GOLD: 600

| ATAQUES: Seqüência simples
| Thunder

Uma das batalhas mais difíceis de todo o jogo. Viguro tem apenas 2 ataques diferentes: a seqüência tira algo em torno de 150 a 200 de HP e Thunder entre 250 a 300 de HP (ambas apenas em um inimigo). Se absorveu Gizan, essa é a hora de invoca-lo. Caso tenha sorte, os Serus ficarão com o status Venon e irão perder 120 de HP a cada turno.

Para atacar, use a Hyper Art de Noa e Arts seguidos com os demais. A conselho deixar um para curar. Se o fizer, é melhor que seja Vahn, pois Gala é muito lento. Se não tiver AP suficiente com Noa, use a Tempest

| Break com Noa. Irá causar um bom dano também. |

Após a luta, Songi comenta como Gala é fraco e sai. Meta e Terra acordam a Genesis Tree. Com o poder combinado das três árvores, o Gerador de Névoa perde força, permitindo a passagem dos heróis e seus Ra-Serus.

De volta à floresta, o ovo de Ra-Seru, através do poder da Genesis Tree, finalmente choca e de dentro dele sai um simpático Ra-Seru chamado Ozma. Ele aproxima-se de Gala e pede para o monge ser seu portador. No começo, Gala rejeita-o, mas percebe que é a única forma de derrotar Songi. Após a cena, volte ao monastério.

|
| B I R O N M O N A S T E R Y |
|

Zopu agradece aos heróis por terem salvado as suas vidas, mas expulsa Gala do monastério, pois ele desobedeceu os mandamentos de Biron e aceitou usar um Seru. Maya aparece e Vahn diz que está voltando com ela a Rim Elm, como havia prometido, mas a mulher diz que o jovem não pode deixar o Gerador de Névoa funcionando, por isso diz que irá esperar ele voltar para poder volta à sua cidade. Zopu pede para Gala tomar conta de Songi, pois está muito confuso e não sabe o que faz. Gala, contudo, não tem coragem de contar que o colega estava lúcido do que fazia.

| \ |
| \ |
| _____ |
| CAPÍTULO IV |
| O Poderoso Zeto |
| _____ |
| \ |
| \ |

Ao retomar o controle, vá à cozinha e compre armaduras novas para Gala (Power Earring, Power Plate e Power Shoes). Há armaduras novas para Vahn e novas armas para Noa e Vahn. Se sobrar dinheiro (o que é bem difícil nessa parte do jogo) e quiser comprar alguma coisa a mais, não compre o Battle Knife. Se mais o que fazer, vá ao gerador.

|
| Z E T O ' S D U N G E O N |
|

| ITENS: 1x Burning Jewel, 1x Door of Light, 1z Fury Boost, 2x Healing Bloom, 1x Healing Flower, 1x Healing Leaf, 1x Magic Leaf, 1x Medicine, 1x Meetle Ring, 1x Phoenix, 1x Shield Elixir, 1x Short Sword, 1x Tempest Jewel. |

| KEY-ITEMS: Thunder Book I. |

| SERU: Gimard (Fogo), Theeder (Trovão), Vera (Luz), Nightho (Trevas), Gi- |
| zam (Água), Zenoir (Fogo). |

Agora entramos no calabouço de Zeto. Logo na entrada, os Ra-Serus dizem que a intensidade da Névoa aqui é muito grande. Tal fato fez com que muitos Seus fossem atraídos para cá. Assim, nesse calabouço encontraremos todos os Serus que já apareceram.

Dessa vez Gimard, Theeder e Vera estarão no nível 2, portanto tome cuidado redobrado. Vera agora possui uma poderosa seqüência e poderá curar qualquer companheiro em batalha. Coloque o Ivory Book em Gala para que ele consiga absorver os Serus mais facilmente. Absorva Vera e Theeder para ele o mais rápido possível; ele irá precisar. Dentre os Serus conhecidos, iremos encontrar Zenoir. Tome extremo cuidado com esse Seru, pois ele é a forma evoluida do Gimard. Seus ataques podem chegar na faixa de 250 de dano ao HP de um personagem (aumente para 300 se esse personagem for Noa). Além disso, Zenoir possui um HP considerável. Sempre que encontra-lo, use Hyper Arts para derrotá-lo logo.

Veja que a dungeon é dividida em três andares. No primeiro andar encontraremos apenas Gimard e Theeder, além de Zenoir, que aparecerá em todos os andares. Siga o caminho único até encontrar um baú com o Thunder Book I; use-o em Gala para que ele aprenda a sua primeira Hyper Art, Thunder Punch. Depois, pegue o caminho à direita da baú pra conseguir uma Healing Leaf e uma Healing Flower, então volte e siga para a esquerda. Pegue o Fury Boost e continue até a próxima divisa, onde você deverá seguir para a esquerda se quiser pegar um Healing Bloom. Volte e siga para a direita, descendo o elevador.

Novo andar. Os inimigos daqui são Nightho e Vera. Pegue a Short Sword num baú atrás do elevador e salve. Siga o caminho único e, na primeira divisa, siga para a direita. Abra o baú para um Shield Elixir e volte. Na divisa seguinte, entre na sala ao norte e pegue um Phoenix; na seguinte, vá para a esquerda até pegar um Medicine, então volte e siga sul. Ignore a entrada à direita e entre na sala ao sul para pegar um Magic Leaf, então volte e siga pelo caminho ignorado. Na tela seguinte, entre nas salas adjacentes ao caminho principal para pegar um Healing Bloom, Burning Jewel, um Tempest Jewel e uma Door of Light. Antes de prosseguir, certifique-se de que Gala pode invocar Vera e salve, pois Songi aparecerá e desafiará Gala.

| S O N G I |

| HP: 1.000 |

| EXP: 1.500 |

| GOLD: 750 |

| ATAQUES: Seqüência simples
| Hyper Wave |

| Essa batalha será difícil se Gala não estiver bem evoluído. Songi tem |
| dois tipos de ataques diferentes: uma seqüência, que tira entre 150 e |
| 250 de HP e uma Hyper Art chamada Hyper Wave, que causa de 250 a 300 de |
| dano. Cure-se sempre que seu HP estiver na metade. Use um Speed Elixir |
| para aumentar a defesa e use Spirit antes de tacar; nunca se sabe quan-

| do Songi usará sua Hyper Art. |

Songi reconhece que Gala ficou bem mais forte e antes de ir embora avisa que o senhor desse castelo sabe da presença dos Ra-Serus de Vento, Fogo e Trovão, por isso é bom eles tomarem cuidado. Depois da cena, siga em frente e desça o elevador.

Novo andar e novo inimigo. Quem aparecerá por aqui é Gizam. Siga pelo caminho único e salve. Antes de continuar, tenha certeza de que todos no seu grupo podem invocar Vera e que pelo menos Vahn possa invocar Zenoir. Continue em frente e logo chegará ao gerador. Antes que o grupo possa fazer qualquer coisa contra a estrutura, Zeto aparecerá e se fundirá ao seu Seru, transformando-o num monstro.

| Z E T O |

| HP: 4.500 |

| EXP: 2.250 |

| GOLD: 2000 |

| ATAQUES: Sequência simples
| Big Wave
| Poisonous Bubble
| Call Wave

Zeto possui vários ataques poderosos, mas, sem sombra de dúvidas, o mais perigoso deles é o Big Wave. Esse ataque faz danos próximos de 600 em todos! A única forma de escapar da morte certa é usando Spirit um turno antes dele usar o ataque. Mesmo assim, a Hyper Art de Zeto come cerca de 300 de HP de cada um (irá tirar mais em Vahn). Mas, a grande dúvida é: Quando ele irá usar esse ataque? É simples; antes de usar a poderosa Hyper Art, Zeto acumulará AP usando uma espécie de Spirit. Então, toda vez que ele usar o Call Wave, use Spirit para se proteger.

Fora esse ataque, Zeto possui o ataque Poisonous Bubble, que atinge um personagem e tira algo em torno de 300 pontos de HP, além de deixá-lo com o status Venon. A sequência de socos causa cerca de 200 pontos de dano, mas pode variar dependendo dos ataques desferidos.

Zeto é resistente aos elementos Água e Vento e vulnerável a Fogo, então, use e abuse do Tornado Flame e das invocações de Zenoir. Lembre-se também, nada de Frost Breath ou de invocar Gizam.

Após a luta, Zeto é destruído e os heróis usam o poder dos Ra-Seus para transformar o gerador em pedra. A Névoa vai embora, mas os Ra-Serus não estão muito contentes. Por que será? Meta diz que no outro continente deve haver mais pessoas sofrendo com a Névoa. De qualquer forma, eles voltam ao monastério e não vêem quando um ovo de Ra-Seru deixa os escombros e é destruído.

| B I R O N M O N A S T E R Y |

ITENS: 1x Forest Amulet, 1x Guardian Water, 1x Healing Bloom, 1x Healing Leaf, 1x Healing Fruit, 1x Healing Flower, 1x Phoenix, 1x Power Water, 1x Speed Elixir, 1x Speed Ring, 1x Target Chain, 1x Guardian Ring.

KEY-ITEMS: Fire Book II, Zalan's Letter.

MONSTROS: Kabuki Bat, Spikefigh, Ogre, Guardian.

SERU: Swordie (Vento), Nighto (Trevas).

Tome muito cuidado com os monstros Ogre e Guardian, pois possuem ataques especiais muito poderosos, que poderão causar mais de 150 de dano. Repare que há dois Serus por Aqui: Nighto, que está no nível 2, e Swordie. Este último é uma excelente opção para Terra. É o primeiro Seru de Vento do jogo e ele é bem forte. Quando for lutar contra Swordie, tome cuidado com o ataque especial, pois poderá causar o dobro de dano em Gala, que é vulnerável ao elemento Vento.

Ao chegar, todos estarão transformados em monstros. Ozma fala que há uma Genesis Tree na cidade, mas ela está em um lugar muito alto. Siga leste na primeira divisa e pegue um Phoenix, então desça a escada e pegue um Target Chain no armário. Saia e siga norte e depois leste. Entre na casa e pegue uma Healing Flower, então saia e entre no INN, que está na extrema esquerda. Desça para o subsolo e pegue uma Power Water no baú. Saia e vá ao bar, acima do INN. Pegue um Guardian Ring na estante por detrás do balcão, então saia e entre na torre principal.

Na sala do elevador, pegue o Healing Leaf no baú e suba no elevador superior esquerdo, uma vez que o principal está desativado. No próximo andar, suba no elevador ao sul e no próximo, o superior direito. No andar inferior, pegue um Speed Ring, então volte e pegue o outro elevador. Vá pelo superior direito para encontrar um Healing Bloom, então volte e pegue o elevador superior esquerdo. Acione o switch para ativar o elevador central e volte. Agora pegue o elevador inferior esquerdo e saia pela porta ao sul. Nós chegaremos ao famoso jardim suspenso de Jeremi.

Salve e vá ao final do corredor a nordeste para pegar uma Healing Fruit na grama. então entre no labirinto e vá pelo caminho noroeste para pegar um Speed Elixir. Do lado direito da Genesis Tree há um Forest Amulet. Antes de aproximar-se da árvore sagrada, certifique-se de que Terra poderá invocar Swordie e Ozma, Nighto. Equipe o Forest Amulet em Noa e o Speed Ring em Vahn. Feito isso, vamos à batalha. Um monstro estará comendo a Genesis Tree! Não podemos deixar isso acontecer.

B E R S E R K E R

HP: 5,000

EXP: 2,500

GOLD: 1,600

ATAQUES: Sequência simples

Poisonous Gas
Stone Circle
Rotten Breath

Uma das batalhas mais difíceis de todo o jogo. Berserker possui poderosos ataques, como Poisonous Gas (causa 300 pontos de dano e deixa com o status Venon) e o Rotten Breath (tira uns 400 de dano de HP e causa o status Rot); ambos atingem apenas um personagem. Apesar de serem poderosos ataques, não é com eles que você deve preocupar-se, mas com um ataque bem mais poderoso: o Stone Circle. Essa técnica, baseada no elemento Terra, tira uns 500 pontos de HP de todos, mas devido a sua vulnerabilidade a esse elemento, Noa deverá morrer instantaneamente ao ser atingida por esse ataque. A única forma de escapar dele é usando Spirit ou ter mais de 600 de HP com ela (o que a essa altura do jogo não deverá ser tarefa fácil). Então, você se pergunta: Quando saberei o momento certo para usar Spirit. Recorra à reza, adivinhos, baixe o santo... Sei lá! Ele não dá nenhuma pista do próximo golpe.

Agora que você já se desestressou, vamos pensar racionalmente. Caso a garota resista ao golpe do chefe, deveremos curá-la o mais depressa que pudermos. Se você colocou o Speed Ring em Vahn, ele será seu curador. Noa deverá usar Spirit, então atacar com Super Arts (acredito que você já poderá usa-los, caso não possa, o jeito é usar a Frost Breath mesmo). Após gastar todo o seu AP, use Swordie para causar cerca de 500 pontos de dano no chefe, então volte a usar Spirit, Super Arts... Faça sempre dessa forma, assim terá cerca de 30% de chances de escapar do golpe especial de Berserker. Gala deverá atacar com o que possui de melhor: as suas Arts e Hyper Arts.

Após a luta, a Genesis Tree é acordada e as pessoas são salvas. Desça da torre para encontrar o prefeito. Ele fala que os cidadãos querem ovacionar os heróis. Do lado de fora, os heróis quase são sufocados pela multidão.

No outro dia, entre na casa à esquerda da loja de armas e fale com Zalan, o ferreiro. Escolha a primeira opção para saber que ele deixou a sua família em Vidna. Como a Névoa ainda está ao redor daquela cidade, ele não pode chegar até lá, por isso escreveu uma carta para a sua esposa e para o seu filho. Ele pedirá para nós a entregarmos a eles. Você receberá a Zalan's Letter. Agora, saia e vá à cidade de Vidna, ao norte.

V I D N A

ITENS: 1x Healing Flower, 1x Door of Wind, 1x Healing Leaf, 1x Magic Leaf, 1x Phoenix.

KEY-ITEMS: Yumi's Ring.

Vidna é o que se pode chamar de uma cidade moderna. Assim como todas as outras cidades que ainda sobrevivem em meio à Névoa, Vidna tem os seus mecanismos de defesa contra essa entidade maléfica. Vê os enormes cata-ventos? Há uma máquina que os faz girar, empurrando a Névoa para longe. Es-

as máquina funciona a vapor e usa a lava que corre no subsolo da cidade para funcionar.

Entre no INN e suba ao segundo andar. Abra o armário para e pegue um Healing Flower e um Door of Wind. Fale com o homem que está num dos quartos para saber que as ruínas à lesta da cidade foram usadas por algumas pessoas há algum tempo como um portal para um outro mundo. Saia do INN e siga oeste para encontrar a loja de itens. Lá dentro, examine o grande armário para encontrar dez Healing Leaf. Compre o que quiser, então saia e siga norte para chegar à loja de armas. Aconselho comprar o Fighting Plate para Gala; os equipamentos aqui são muito caros, então provavelmente você não terá dinheiro para comprar tudo. Abra o armário para conseguir um Magic Leaf. Volte à loja de itens e siga para a esquerda para chegar a um centro de treinamentos dos monges de Biron.

Ao entrar, Gala fica com vergonha por aparecer num lugar sagrado portando um Ra-Seru. Noa, claro, anima o ex-professor, dizendo que Ra-Serus são seres bons e não machucam ninguém. A conversa é escutada por uma bela mulher chamada Sashia. Ela diz que está muito feliz ao ouvir o nome Ra-Seru mais uma vez e conta a sua história. Ela é uma das sacerdotisas do Templo de Rem e foi mandada à Vidna para procurar por "aqueles que andam na Névoa." Ela diz ter uma mensagem para os três: "Vão ao Templo de Rem e leiam os quatro Livros da Profecia. Assim, o segredo será mostrado e a Grande Chave, a Star Pearl, aparecerá." Sashia diz estar procurando pelos três há mais de treze anos e diz que tentou desesperadamente encontra-los, sempre sem sucesso.

No outro dia, o grupo vai embora, mas Sashia nos dá um boa informação: o Templo de Rem fica em Ocatan. Saia do centro de treinamento e entre na casa à esquerda. Desça para o subsolo e dali pegue o elevador para chegar à sala de máquinas da cidade. Nós conheceremos Danpas, o grande inventor da máquina que controla os cata-ventos de Vidna. Ele diz que apesar de seu invento dar conta de afastar a Névoa, o prefeito da cidade precisa pensar numa outra forma de afastar a Névoa, pois se algum dia o combustível que move as máquinas acabar, a cidade será facilmente tomada. Ele já tomou algumas precauções e construiu um abrigo subterrâneo.

Agora, volte. Entre na casa à esquerda da loja de armas e pegue um Phoenix na gaveta ao lado do homem deitado. A casa acima de onde estamos é a da família de Zalan. Ao entrar, Gala entrega a carta ao filho do jovem joalheiro, Pepe. Após ler a bela carta, que fala sobre como ele tentou voltar à Vidna e sobre como ele está com saudades da sua esposa e do seu filho, Pepe vira-se para Gala e diz que já havia desistido de falar com o seu pai, pois achava que ele tinha sumido de propósito. Yuma, a mãe de Pepe, morreu há 3 anos. Vendo os reais sentimentos de seu pai, Pepe entrega a Gala o anel da sua falecida mãe (Yumi's Ring).

Com o anel em mãos, vamos voltar a Jeremi.

|
| J E R E M I |
|

|
| KEY-ITEMS: Zalan's Crowm. |
|

Fale com Zalan mostre-lhe o anel que ganhamos de Pepe. Ele pergunta se o anel é para ele, responda que sim (1° opção) e lhe dêo anel de Yumi. O joalheiro fica aliviado ao saber que o filho está a salvo, apesar da morte de sua esposa, e nos dá o Zalan's Crowm.

Você pode estar achando que fizemos besteira ao trocar o Yumi's Ring pelo Zalan's Crowm, mas, acredite, estamos concluindo um side-quest que nos dará

PROFECIA 3: "A chave da escuridão é simples: elementos e estátuas combinam-se na harmonia perfeita."

PROFECIA 4: "O verdadeiro portal não é uma flor e sim uma estrela, um artefato marinho que está sob o Templo de Rem."

Após ler as quatro profecias, um caminho será revelado; siga por ele. Ao final encontraremos Cara, uma ladra de artefatos. Ela diz que ao primeiro sinal da Névoa, os aldeões pegaram o elevador e foram a um abrigo subterrâneo. Noa tenta abrir o elevador, mas ele está desligado. Cara diz ainda que vendeu a única coisa de valor que encontrou no templo a um joalheiro em Jeremi. Hun... Será que é o mesmo joalheiro que conhecemos? Para tirar a dúvida, vamos falar com Zalan.

```
|_____|
|  J E R E M I  |
|_____|
|
| KEY-ITEMS: Star Pearl.
|_____|
```

Fale com Zalan para saber se foi ele quem comprou um artefato em forma de estrela de um ladra há algum tempo. Ele diz que sim e nos dará a Star Pearl em retribuição por termos salvado a cidade.

Passe em Vidna e compre o Warrior Armor, o Expert Seal e a Máster Boots para Vahn. Acredite, você irá precisar dos melhores equipamentos que encontrar. Aproveite para dormir no INN e recuperar o HP e o MP que gastamos em Octan.

De volta ao mapa, cruze a ponte de madeira anteriormente ignorada e siga leste, cruzando outra desta. Continue sul para chegar a outra; cruze-a também. Você deverá ver um pequeno templo escondido entre as rochas e a vegetação alta.

```
|_____|
|  S H A D O W   G A T E  |
|_____|
|
| ITENS: 1x Fury Boost, 3x Healing Flower, 1x Life Ring, 1x Magic Leaf,
|         1x Miracle Water, 1x Medicine.
|_____|
|
| MONSTROS: Mad Bird, Mush Mush, Warman.
|_____|
|
| SERU: Orb (Luz), Zenoir (Fogo), Gizan (Água), Nova (Vento).
|_____|
```

Ao chegar, seremos recebidos por Gi Delilas, um ninja muito mal encarado. Ele fala que veio ver com seus próprios olhos aquele que derrotou Zeto. O ninja irá perguntar quem é o líder do grupo e o desafiará para um duelo. No entanto, ele é interrompido por seus irmãos. Após ouvir a mensagem que seus irmãos vieram trazer-lhe, Gi Delilas faz uma ceninha e deixa o lugar.

Retomando o controle, pegue um Magic Leaf num baú ao norte. Agora vamos abrir o portal; examine os pilares e coloque a seguinte seqüência:

- Pilar superior direito: Wind
- Pilar superior esquerdo: Easth
- Pilar inferior esquerdo: Fire
- Pilar inferior direito: Water

Assim, a flor de pedra no centro da área se moverá e abrirá suas pétalas. De dentro delas, uma certa quantidade de energia irá se concentrar. Examine-a e jogue nela a Star Pearl. Com o artefato, a energia irá se expandir, abrindo a passagem, como foi dito na profecia de Hari. Entre no portal para chegar a uma nova área.

Agora novos inimigos aparecerão, incluindo dois Serus: Orb (se ainda não o adquiriu, faça agora) e Nova. Este último é inimigo muito poderoso e seu ataque pode tirar 300 de HP de Gala (esse dano será menor em Noa, uma vez que ela tem resistência a ataques de Vento). Enquanto cruzar o pequeno labirinto até o abrigo onde estão as pessoas de Octan, aconselho que faça Terra aprender a invocar Nova; essa será a sua melhor invocação por algum tempo. Não precisa fazer Gala aprende-la, pois ele não conseguirá grandes danos com ela. Quanto ao Seru Zenoir e Gizan, adquira-os se quiser, pois os dois ficarão ultrapassados em pouco tempo.

Siga o caminho único e vire à direita na primeira divisa. Pegue uma Healing Flower e continue pelo caminho ao norte. Na divisa seguinte, vá pela direita e pegue o Life Ring. Esse acessório é semelhante ao que Mei deu a Vahn no começo do jogo. Aconselho equipar em Noa o mais rápido possível, pois ela deve ter um HP muito baixo nessa altura do jogo. Volte e siga para a esquerda. Chegando em mais uma divisa, continue norte para pegar um Wonder Elixir. Volte e siga para a esquerda. Ao chegar em uma mais área aberta, siga norte e pegue uma Miracle Water, então volte e continue, pegando um Fury Boost. No final do caminho, siga nordeste e pegue um Shield Elixir, então volte e continue ao sul. Você deverá chegar ao abrigo de Octan.

```
|
|  U N D E R G R O U N D   O C T A N  |
|
|-----|
| ITENS: 1x Door of Wind, 1x Fury Boost, 1x Healing Flower, 1x Life Water |
|           1x Magic Water, 1x Medicine. |
|-----|
```

Ao chegar, vá ao INN e durma. Dentro do INN está um vendedor de equipamentos. Compre o Ironman Armor para Vahn e a Scarlet Robe para Noa. Se ainda tiver dinheiro, compre para a garota, um Olive Shoes. Agora, desça as escadas e pegue um Door of Wind no armário. Entre na casa acima do INN e pegue uma Healing Flower no baú. Agora, siga pela ponte à esquerda do INN para ver uma cena.

A casa de uma mulher começa a desmoronar. A mulher salva-se por pouco, mas a sua casa vai abaixo. Fale com a garotinha logo abaixo. Ela diz que cenas como esta estão ficando cada vez mais corriqueiras. Ao ver o Ra-Seru nos braços dos heróis, ela pergunta se o grupo veio ver Hari. Responda a primeira opção para dizer que sim, então ela ficará muito animada e lhe mostrará o caminho até Hari. No entanto, antes de segui-lo, entre na casa

mais acima e pegue um Medicine num baú no terceiro andar. Ainda aqui fale com o prefeito para saber que Hari está num sono profundo. Ao sair da sala, um dos guardas sobe as escadas, atropelando Vahn, para contar que Hari finalmente acordou.

Saia da prefeitura e continue seguindo a garotinha até o Templo da Meditação, onde Hari estava dormindo. Dentro do lugar, pegue um Life Water na estante e desça a escada. Para a nossa surpresa, Hari não é uma pessoa, mas sim três lindos bebezinhos. Eles representam o passado, o futuro e o presente. Fale com todos os três para iniciar uma importante conversa.

O Hari do passado fala que Seru-Kai, o lugar onde os Serus nasceram, é ligado ao mundo dos humanos através de um portal. Há alguns anos, um acidente em Seru-Kai aconteceu e os Serus passaram a agir estranhamente. Foi nesse acidente que a Névoa nasceu. No mundo dos Serus, a Névoa é um fenômeno natural, pois lá existe uma poderosa força que controla os Serus afetados. No entanto, no mundo dos humanos essa força não existe. Após o acidente, o portal foi novamente fechado por um grupo de Ra-Serus, no entanto, a Névoa não desapareceu. Não se sabe o motivo disso, mas Hari acredita que há um ser muito poderoso por detrás disso; só não sabe dizer se ele é humano ou é um Seru.

O Hari do presente diz que o ser por detrás da Névoa tem alguns seguidores. Ele diz que um deles foi derrotado, mas outro deles está próximo do abrigo dos aldeões de Octan. Hari diz ainda que se o grupo pretende salvar o mundo, eles precisam derrotar os seguidores do ser maligno por detrás da Névoa e ajudar a todas as pessoas que precisarem de socorro.

O Hari do futuro diz que a sombra da Névoa cobre o futuro, por isso é impossível enxergá-lo com clareza. No entanto, ele adverte: uma grande escuridão tomará conta dos corações dos heróis. Hari diz ainda que os pais de Noa estão vivos e esperando por ela em uma cidade chamada Conckram, mas encontrá-los irá trazer tristeza ao coração da jovem. A Gala, Hari diz que uma grande missão aguarda o ex-professor, pois Songi está envolvido em um grande pesadelo. A ele é lembrado ainda que Songi é a sua sombra, por isso ele deverá ser salvo.

Após a conversa, todos os três voltam a dormir, então saia do templo. Assim que os heróis deixam o local, um novo terremoto acontece. Desta vez, o templo é o novo alvo. Alguns salvam-se, outros não. Hari está morto, mas a sua alma e diz que tudo isso foi previsto por Rem. Antes de sair, ele lembra os heróis das palavras que escutaram há pouco. Hari do presente havia falado que um dos seguidores do ser maligno está nas redondezas, então devemos ir derrotá-lo. Entre na caverna no canto superior esquerdo da cidade para irmos ao monstro que está causando os terremotos em Hari.

| F I R E P A T H |

| ITENS: 1x Door of Light, 1x Magic Water, 1x Gala Mace, 1x Guardian Cha- |
| in, 3x Healing Bloom, 1x Healing Flower, 1x Incense, 1x Magic |
| Leaf, 1x Phoenix, 1x Life Water, 1x Speed Elixir, 1x Wisdom Wa- |
| ter. |

| KEY-ITEMS: Wind Book II. |

| MONSTROS: Warman, Stone Lizard, Gel Frog, Mush Mush. |

| SERU: Nova (Vento), Gola Gola (Fogo), Freed (Água). |

Não é imprescindível, mas aconselho conseguir dinheiro para o restante das armaduras. Só não precisa comprar uma arma para Gala, pois a conseguiremos mais à frente. Vamos aos Serus; esse caminho é dividido em duas partes, então não pense em encontrar Gola Gola ou Freed por enquanto. Novidade por aqui apenas o Gel Frog e o Stone Lizard. O primeiro não é muito forte, mas pode deixar os status Rot e Venon. Já o segundo possui a defesa e o HP muito elevados, então possivelmente será preciso um ataque de cada membro do grupo para derrotá-lo. Como Stone Lizard aparece em quase todas as batalhas, aconselho deixá-lo por último, principalmente se estiver enfrentando-o junto com o Gel Frog.

Siga até a primeira divisa, onde é possível ver o baú com uma Wisdom Water. Dê a volta no pilar e continue pelo outro caminho. Siga pela estrada de pedras ao sul e depois pelo caminho a leste. No final dele há um Speed Elixir; pegue-o e volte dois pilares. Siga pelo caminho à direita até que um terremoto aconteça e outra casa de Octan venha abaixo. Pegue o Healing Bloom no baú e siga para a próxima tela.

Continue até chegar a um pilar rodeado de pedras. Entre nele e pegue um Magic Lead, então entre no pilar à esquerda e pegue um Healing Bloom (precisa entrar pela entrada da esquerda). Passe pela ponte ao sul e entre no pilar para pegar o Gala Mace. Tenha certeza de que Gala está equipado com ele; será uma das melhores armas dele por algum tempo. Volte e entre no pilar a oeste para pegar uma Healing Flower. Agora, siga norte e salve.

Quando chegar à área com lava, suba na pedra ao sul para atravessar. Você deverá chegar a uma plataforma com um Phoenix. Nessa área, poderá enfrentar o Seru Gola Gola (o mais forte Seru de Fogo do game). Não será necessário na nossa próxima batalha, mas você terá que consegui-lo para Vahn mais cedo ou mais tarde. Em batalha, Gola Gola não é um monstro complicado de se vencer. Volte à pedra e escolha a primeira opção para prosseguir.

Você deverá ver Xain, o monstro que está destruindo o abrigo do povo de Octan. Antes de enfrentá-lo, siga norte e pegue um Door of Wind, então volte e aproxime-se de Xain. Ele diz estar cumprindo uma ordem direta de Dohati e não quer ser incomodado. Continue incomodando-o até que ele veja os Ra-Serus dos heróis e pergunte se somos inimigos dele (o que tem de grande tem de bobo...) Responda o que quiser e vamos à luta.

X A I N		
HP: 10,000	EXP: 4,500	GOLD: 2,000
ATAQUES: Sequência simples		
Bloody Horns		
Terio Punch		

Lembra-se de Zeto? Lembra-se de como ele era forte? Pois é, mais um chefe poderoso para enfrentarmos. Vê o Seru na cabeça dele? É ele quem está no controle. Já dá para imaginar que não é um cara comum. Não é?

Xain possui três ataques diferentes: uma sequência de ataques simples que causa entre 300 e 500 de HP em um personagem; Bloody Horns, que irá tirar cerca de 650 de HP de um personagem. Achou demais? Apesar disso, não são esses ataques quem mais preocupam, e sim o Terio Punch. Esse a-

| taque é baseado no elemento Fogo e irá tirar 1300 de HP de TODOS! Para |
| a nossa sorte, ele irá avisar quando for usar esse ataque; assim que o |
| monstros usar Ultra Charge use Spirit com todos. Só que não fique dando |
| pulinhos de alegria, pois mesmo com Spirit, esse golpe irá causar cerca |
| de 500 de HP em todos. |

| Já deu para perceber que TERÁ que colocar um dos seus personagens co- |
| mo curador. Gala não poderia ser, pois ele é lento demais, então só nos |
| sobra Noa e Vahn. Mesmo a garota sendo mais rápida do que Vahn conse- |
| pô o jovem. Aqui vão os motivos: Xain é vulnerável aos elementos Água |
| e Vento e resistente aos elementos Terra e Fogo, além disso, Noa possui |
| pouco MP e uma INT menor do que a de Vahn. A melhor coisa a se fazer é |
| equipar Vahn com o Speed Ring e ter aprendido Orb com Meta. Quando Xain |
| usar a sequência simples ou Bloody Horns, use Vera no personagem atin- |
| gido e quando o chefe usar Terio Punch use Orb. |

| Para atacar, use a Hyper Art de Noa e quando estiver com pouco AP in- |
| voque Nova ou Swordie. Swordie deverá tirar entre 350 e 500 e Nova 550 |
| e 700, dependendo do nível da invocação. Frost Breath, mais outra Art |
| tira algo próximo de 650 de HP. Gala não deverá ser de grande ajuda; os |
| seus ataques, apesar de poucos, são reduzidos. Além disso, Thunder Pun- |
| ch não irá causar danos maiores que 400. A melhor coisa a se fazer é u- |
| sar Spirit e tentar encaixar uma Art mais poderosa, como Bull Horns ou |
| Electro Trash. Noa já poderá usar Super Arts, mas como o chefe é vulne- |
| ravel ao elemento Vento não aconselho usa-las agora. |

Após a luta, o Seru deixa o corpo de Xain e usa o resto do seu poder para congelar a lava. Terra e Ozma comentam que um Seru normal não teria condições de congelar a lava ardente dessa forma. Noa fica curiosa, então Terra fala que isso não é algo com que ela deva preocupar-se agora. Nós ganharemos o Wind Book II, que ensinará a segunda Hyper Art de Noa, Vulture Blade. Use-a com cuidado, pois come muito AP.

Retomando o controle, vá à direita para pegar um Guardian Chain. Desça ao magma congelado e pegue um Insence no baú na extremidade leste. Acabamos o que tínhamos para fazer aqui. Ah, com a lava congelada, um novo Seru apareceu, Freed. Ele é a versão evoluída de Gizan e é muito poderoso. No entanto, Freed perdeu a habilidade de envenenar os inimigos. Ele causa um grande dano em todos, mas gasta muito MP para ser invocado e ele só funciona 100% se for invocado por Noa, a que tem menos MP. Em batalha, Freed é um dos monstros mais poderosos já encontrados, podendo causar quase 400 de dano em Vahn com sua magia.

Não temos mais nada para fazer aqui. Use um Door of Light e retorne ao abrigo subterrâneo de Octan.

|
| U N D E R G R O U N D O C T A N |
|

Ao chegar, o guarda agradece por termos salvo o abrigo e diz para irmos falar com o prefeito; faça isso. Ele nos agradece por ter salvo o lugar e nos pede um pequeno favor: eles estão há algum tempo sem contato com o meio exterior e tem algo que ele deseja muito: sais de banho fabricados em Vidna. Antes de pegar o elevador ao norte da prefeitura, durma e salve.

Agora temos que voltar a Vidna para conseguir os sais de banho do prefei-

V I D N A

ITENS: 1x Healing Flower, 1x Shield Elixir.

KEY-ITEMS: Spring Salts, Heavy Lure.

MONSTROS: Verial, Devil Pump.

SERU: Swordie (Vento), Orb (Luz).

Ao chegar, o grupo percebe que os cata-ventos que mantinham Vidna a salvo da Névoa pararam, por isso, a cidade está repleta de monstros e Serus. Tome muito cuidado com o monstro Devil Pump, pois ele poderá tirar cerca de 300 de HP de todos com um ataque especial chamado Multi Cutter. Agora também é uma excelente oportunidade para absorver o Seru Orb; faça isso se não o fez quando estava em Octan. O monstro Verial também poderá causar uma grande quantidade de dano em seus personagens, mas atinge apenas um deles. O ataque especial de Swordie também atacará a todos, mas não fará tantos danos quanto o Multi Cutter.

Vá à praia e pegue a Heavy Lure, então vá à casa de Danpas e pegue o elevador para chegar ao abrigo que ele estava construindo. Falando com a mulher dele saberemos que os cata-ventos eram movidos pelo calor da lava que passava sobre o subsolo da cidade. Quando Xian congelou o magma, a máquina construída por Danpas não conseguiu mais combustível para se locomover. Vá à sala de máquinas; a entrada para ela está numa pequena casa acima do INN. Desça o máximo que puder e você deverá ver o reservatório de lava totalmente vazio. Nessa área há três itens: um Shield Elixir, uma Healing Flower e o Spring Salts. Este último é o item que o prefeito de Octan pediu.

U N D E R G R O U N D O C T A N

ITENS: 1x Slowness Chain.

Vá à prefeitura e dê o item para o prefeito, que nos agradece e nos dá o Slowness Chain em troca dos saís de banho. Quando ele perguntar como está Vidna, responda a primeira opção para dizer que a cidade está tomada pela Névoa. O prefeito diz que há uma Genesis Tree no Monte Letona, que fica ao lado da cidade de Ratayu. Ele diz ainda que, após a chegada da Névoa, o rei desse castelo tem agido estranhamente.

De volta ao mapa, vamos procurar por Ratayu. A cidade está na porção noroeste do mapa. Abra o mapa e você deverá ver a localização da cidade.

R A T A Y U

ITENS: 1x Fury Boost, 1x Healing Berry, 1x Speed Elixir.

KEY-ITEMS: Letona Key.

MONSTROS: Evil Shadow, Skull Knight.

SERU: Viguro (Trovão).

Há muitos itens na cidade, mas vamos deixá-los para depois. Siga norte e entre no castelo. Vá ao segundo andar e entre na sala do trono. Ao contrário do que os heróis imaginavam, o rei nos dá a chave para o Monte Letona sem muita resistência. Outra coisa que deixa o grupo intrigado: como ele consegue resistir aos efeitos da Névoa, uma vez que está fundido com um enorme Seru? Deixe essas perguntas para mais tarde. Agora devemos acordar a Genesis Tree o mais depressa possível.

Ainda na sala do trono, pegue um Speed Elixir, um Fury Boost e um Healing Berry. Feito isso, volte à cidade e use a chave para abrir o portão no canto inferior direito.

M O N T E L E T O N A

ITENS: 1x Guardian Water, 1x Healing Bloom, 1x Healing Fruit, 1x Incense, 1x Magic Fruit, 1x Magic Leaf, 1x Power Ring, 1x Wisdom Ring, 1x Wisdom Water.

KEY-ITEMS: Thunder Bok II.

MONSTROS: Hell's Rat, Lip King, King Frog.

SERU: Viguro (Trovão), Mushura (Terra).

Vamos aos monstros primeiro: os monstros Hell's Rat e Lip King não têm nenhuma dificuldade e os ataques do monstro King Frog deixam com o status Venon. O Seru Viguro não é novidade para nós, que já o enfrentamos na floresta próxima ao Monastério de Biron, mas vamos reavaliá-lo; o Seru possui ataques médios e um ataque especial baseado no elemento Trovão em um perso-

nagem que causa cerca de 350 de HP. O Seru Mushura também não apresenta grandes novidades, a não ser pelo fato de ser o primeiro monstrinho do elemento Terra. Os ataques deste Seru não causam muito dano, mesmo o seu ataque especial, que não deve causar mais de 300 de HP em um personagem, a menos que seja usado em Noa, que é fraca contra o elemento Terra. Aconselho absorver Mushura com Ozma.

Ao adentrar na área da montanha, salve o jogo, então siga norte até que uma cena tenha início. Meta diz sentir a presença da Genesis Tree, mas diz também sentir a presença de uma energia maligna muito poderosa. Na primeira divisa, pegue o caminho oeste para encontrar o Wisdom Ring e um Magic Leaf, então, volte e siga norte para entrar na caverna. Cruze-a até o final e pegue um Guardian Water. Saia da caverna e siga leste. Na seguinte interseção, siga sul e pegue o Power Ring, então continue para a direita.

Dentro da cavera, siga norte e depois oeste, passando por um caminho inferior, para chegar a um baú contendo um Incense e um Healing Bloom. Volte à última interseção e siga norte. Pegue uma Wisdom Water e entre na caverna à sua esquerda. Siga pelo caminho único e pegue uma Healing Fruit à direita, então vá pelo outro caminho. Salve e saia da caverna, então siga o em frente até encontrar a Genesis Tree.

Os heróis percebem um campo de força ao redor da árvore. Noa tentará quebrá-la, mas é inútil. É então que o criador da barreira aparece: Songi. Ele diz que a desativará se conseguirem vence-lo. Veja que o Ra-Seru de Songi está muito diferente.

S O N G I		
HP: 12,000	EXP: 6,000	GOLD: 5,000
ATAQUES: Sequência simples		
Hyper Attack		
Novamente esse cara vem nos torrar a paciência. Songi está bem mais		
forte dessa vez. Dessa, vez, aconselho deixar Gala como o curador, pois		
Songi possui resistência aos elementos Trevas e Trovão. Para ajudar em		
sua tarefa de curar, aconselho equipar o Speed Ring em Gala.		
Songi não deverá ser tão difícil quando Xian. Vamos analisar os seus		
ataques: a seqüência simples de Songi não é tão poderosa, causando uns		
300 a 400 de HP. No entanto, ele poderá emendar uma Hyper Art no cami-		
nho, fazendo o dano subir para próximo de 500. O outro ataque de Songi		
é o Hyper Attack, que poderá aparecer de duas formas: uma rajada de e-		
gia no chão, que causará cerca de 300 de HP em todos ou uma rajada de		
energia direta no personagem, que causará cerca de 700 de dano. Tome um		
cuidado extra com essa segunda, pois apesar de ser bem mais difícil de-		
le usa-la, irá arregaçar com o HP de quem receber esse ataque. Para que		
problemas maiores, principalmente se Noa for o alvo de Songi, tenha o		
Life Ring equipado na garota.		
Quando for ataca-lo, prefira Hyper Arts, mas se tiver com bastante AP		
tente usar uma das Super Arts de Vahn ou de Noa. A Hyper Art Vulture		
Blade causa muito dano, mas também consome muito AP. Invoque Gizan com		
Noa e tente envenenar Songi com ela. A magia Freed também é efeciente		
contra o ex-professor.		

Após a luta, pegue o Magic Fruit e acorde a Genesis Tree. Névoa esvaída, use um Door of Light e volte a Ratayu.

R A T A Y U

ITENS: 1x Door of Wind, 1x Healing Bloom, 1x Healing Flower, 1x Ivory Book, 2x Magic Leaf, 1x Swift Water.

KEY-ITEMS: Ratayu West Key.

MONSTROS: Evil Shadow, Skull Knight.

Veja que a Névoa sumiu. Vá ao INN e durma. À esquerda do INN é a loja de equipamentos; entre nela. Pegue um Magic Leaf no baú e vamos às compras; leve tudo o que há de melhor para os personagens e saia. Acima está a loja de itens; entre nela e pegue um Healing Bloom. Entre na casa à direita e pegue um Door of Wind. Fale com os moradores da casa para saber que as suas filhas foram levadas pelo rei Saryu. Na casa mais à direita há um baú com um Ivory Book.

Fale com as velhinhas para sabe que há algum tempo os humanos brincaram de Deus e criaram seus próprios Serus. Essas criaturas eram chamadas de Sin-Serus e eram bem mais poderosas do que os Serus comuns. Um dia, um homem decidiu criar um Seru tão forte quanto os lendários Ra-Serus. Essa criatura fora chamada de Juggernaut. Esta monstro era maior do que uma montanha e mais veloz do que uma ave. Seria o Seru ideal se algo não tivesse dado errado. O grupo tenta mais informações, mas as velhinhas não estão dispostas a falar mais.

Volte ao INN e fale com Eliza, uma mulher com um vestido roxo. Ela foi a garota escolhida para ser apresentada ao rei de Ratayu. Conversando com a umlher, ficamos sabendo que nenhuma das mulheres que fora escolhidas para serem apresentadas ao rei retornou para casa. Noa toma as dores da moça e decide ir ao castelo em seu lugar. O plano é de ela entrar nos aposentos do rei e descobrir o que está havendo. Escolha a primeira opção para apóia-la em sua idéia, então fale novamente com Eliza. As duas trocam de roupa e depois os guardas vêm buscar a garota escolhida. Dentro do castelo, Noa vê o que acontece com as mulheres da cidade; Saryu está criando um Juggernaut e alimentando-o com jovens virgens. Tente fugir, então o rei virá e seus guardas atacarão Noa. Terra consegue fazer contato com Ozma e Meta para pedir ajuda.

Retomando o controle, vá ao mesmo lugar onde está Noa. No caminho a dupla é barrada por dois poderosos Serus. Não gaste o seu MP com eles (apesar de que uma invocação de Viguro seria suficiente para acabar com os dois), prefira usar a Hyper Art Lightning Storm. Tenha equipado um Ivory Book e faça o possível e o impossível para absorver um dos Kemaros com Ozma. Essa é uma das melhores invocações de todo o jogo. Aconselho até mesmo salvar antes de enfrenta-los e resetar caso não consiga absorve-los.

Após a luta, siga em frente até chegar ao Juggernaut. Gala dá um poderoso soco, quebrando uma das garras do monstrão. Muito enfurecido, Saryu une-se ao seu Seru e ataca os heróis.

S A R Y U

HP: 18,000

EXP: 7,500

GOLD: 7,500

ATAQUES: Sequência simples
Earthquake Attack

A dificuldade desse chefe dependerá de se você conseguiu ou não o Seru Kemaro. Se o fez, então a batalha não irá durar mais do que cinco ou seis turnos. Tenha certeza de que Vahn está no level 25 ou maior para poder atacar antes do chefe. Provavelmente iremos precisar de dois curadores nessa batalha.

Os ataques de Saryu são parecidos com os de Songi, só que MUITO mais poderosos. A sequência simples dele não é muito forte, causando cerca de 350 de HP. O problema é o ataque Earthquake Attack, que, assim como o Hyper Attack de Songi, possui duas formas. A primeira, e mais fraca, atinge a apenas um personagem, causando próximo de 700 de HP. Já a segunda, é um ataque especial, onde várias rochas voam sobre a sala, causando cerca de 1,500 de HP em todos. Como não poderia deixar de ser, o ataque vem com aviso prévio: a skill Jugger Power. Quando isso acontecer, use Spirit com todos e cure com Orb.

Gala deverá ser a sua principal fonte de ataque; invoque sem parar o Seru Kemaro e veja os estragos!! Repare que, apesar do chefe usar ataques baseados no elemento Terra, ele é um monstro não elementar, o que tira completamente a sua resistência a magias elementares de Terra. Use Super Arts com Noa e Hyper Arts com Vahn, mas espere até que todos estejam com o HP completamente cheio.

Após a luta, o Seru que estava controlando Saryu é destruído e este volta ao normal. Ao acordar, o rei vê o Juggernaut e desliga a máquina que o mantinha vivo. Depois, Saryu conta que um homem chamado Dohati veio ao seu castelo e lhe ofereceu um Seru que era capaz de resistir aos efeitos da Névoa. O rei achou estranho, pois nunca havia ouvido falar sobre Serus que resistem aos efeitos da Névoa, mas decidiu aceitar. Ao fundir-se com este, o rei logo percebeu que não tratava-se de um Seru, mas sim de um Sin-Seru. Estes monstros possuem algumas habilidades, dentre elas, a de poder resistir aos efeitos da Névoa. No entanto, o Sin-Seru passa a controlar a mente daquele com que ele está fundido. Isso quer dizer que Zeto e Xian também estavam fundidos com Sin-Serus, por isso eram tão fortes. Saryu diz que é provável que Dohati também tenha um Sin-Seru em seu corpo.

Saryu conta que, enquanto esteve sob o domínio do Sin-Seru, foi ordenado que reativasse a máquina capaz de fazer Sin-Serus e passou a sacrificar jovens virgens para alimentar essas terríveis criaturas. O motivo de Saryu ter nos dado a chave do Monte Letona era salvar as pessoas da cidade para poder alimentar o seu maior Sin-Seru com elas. Em retribuição por terem salvo a cidade e sua consciência, Saryu nos dá a chave do portão oeste da cidade para podermos ir até o castelo de Dohati e destruímos o Gerador de Névoa, salvando as Ilhas Sebuccus.

A área entre Ratayu e o castelo de Dohati é ótima para evoluir. Além disso, o pai de Elixia é o dono do INN e deixará que o grupo durma de graça lá sempre que precisar. Aconselho comprar um Guardian Ring para cada persona-

gem, pois ele tem a habilidade de aumentar a defesa inferior e superior.

Após algumas sonecas no INN, os pais de Noa aparecem novamente. Eles dizem que há muito tempo, fizeram algo horrível. Algo que os separou de sua filha e os prendeu na Névoa profunda. No entanto, não dizem o que foi, apenas para ela ir a Conkran. Sem mais o que fazer, siga para o Gerador.

DOHATI CASTLE
ITENS: 1x Fury Boost, 1x Healing Berry, 1x Healing Flower, 1x Healing Fruit, 1x Life Water, 1x Magic Fruit, 1x Phoenix, 1x Power Elixir, 1x Power Water, 1x Shield Elixir, 1x Wonder Elixir.
SERU: Viguro (Trovão), Mushura (Terra), Orb (Luz), Gola Gola (Fogo), Swordie (Vento), Freed (Água), Nova (Vento), Aluru (Luz).

Mais um Gerador de Névoa. É hora de conseguirmos os Serus que faltam. Há vários deles por aqui; todos bem fortes. Todos os Serus, à exceção de Gola Gola, Freed, Mushura e Aluru estão no level 2. Nada aqui é novidade, menos o Seru Aluru, que parece imponente. E não é para menos, Aluru é o único Seru de Luz que possui reais habilidades de ataque. O seu ataque mais poderoso, Aluru Cannon, irá tirar cerca de 600 de HP de um dos personagens. Apesar de poderoso, Aluru é um Seru dispensável, uma vez que seu ataque consome muito MP (90) e causa um dano menor do que Kemaro.

Siga em frente e siga para a esquerda na divisa. Na divisa seguinte, siga norte e você chegará a uma sala com uma Healing Flower; pegue-a e volte. Siga sul para chegar a um baú com um Wonder Elixir. Volte à sala circular e siga leste. Entre na sala ao norte para pegar um Power Elixir, então continue e suba ao segundo andar.

Siga até encontrar uma sala de piso diferente à direita. Pegue o Healing Bloom e continue. Evite a escada rolante (é um atalho para o andar inferior) e siga sul. Pegue um Phoenix e siga norte até entrar na torre ao lado. Siga norte e pegue uma Healing Fruit, então volte e continue. Quando chegar à escada rolante, antes de subir por elas pegue um Life Water à esquerda, só então volte e suba por ela.

Siga para a direita e depois sul para pegar o War Soul. Esse item aumenta o poder das Arts, então equipe-o em Noa e ela será a mais poderosa de seus personagens. Continue à direita e entre na torre seguinte. Continue até chegar a um piso diferente e entre na sala acima para pegar um Fury Boost. Continue até encontrar uma sala mais à frente com um Healing Berry. Volte e siga sul, pegando a escada. Antes de entrar na torre seguinte, siga norte e pegue um Magic Fruit, então continue. Você verá um save point; salve e continue. Na divisa, siga para a esquerda e pegue um Power Water. Volte e siga para a direita para pegar mais um Shield Elixir. Feito isso, siga norte.

O grupo chegará ao Gerador, mas Dohati estará lá para protegê-lo. Para ficar ainda mais forte, ele funde-se com o seu poderoso Sin-Seru. Agora, uma bela batalha terá início.

DOHATI

HP: 20,000

EXP: 9,000

GOLD: 8,000

ATAQUES: Sequência simples

Chaos Breath

Hyper Attack

Esse cara luta parecido com Zeto... Bem, Dohati deverá ser mais fácil do que Saryu, sendo seu grande HP e sua defesa as suas principais vantagens na batalha. Antes de começar a lutar, tenha certeza de que poderá invocar Orb e este está ao menos no level 3.

Dohati possui três ataques apenas: uma sequência simples, que não irá causar grandes danos; o ataque Chãos Breath, que irá causar 400 de HP a todos e deixar com o status Venon; e o Hyper Attack, que irá tirar cerca de 800 de HP de um dos seus personagens. Por ser um ataque em apenas um personagem, Dohati não precisa avisar quando irá desferir o seu mais poderoso ataque, então não deixe ninguém com o HP abaixo desse valor.

Para atacar, prefira Arts com Vahn, a invocação Kemaro com Gala e Noa deverá ser sua curadora, pois ela deverá ser a única pessoa a atacar antes de Dohati.

Dohati é derrotado, mas seu trabalho não foi em vão, pois ele conseguiu criar vários Sin-Serus, sendo alguns muito poderosos. No entanto, essa não era a principal missão do seguidor: Dohati foi enviado para criar a pequena cria do seu mestre: o Sin-Seru Juggernaut. Segundo ele, o que estava sendo criado em Ratayu era o segundo. O primeiro está sob os cuidados de Cort, o seu mestre. Cort... Então esse é o nome da criatura que está por detrás da Névoa. Após a conversa, Dohati é derrotado e o Gerador é destruído. Assim, as Ilhas Sebbucus estão livre da Névoa, assim como o Reino de Drake. Após a destruição do Gerador, um ovo de Ra-Seru aparece e se destrói em pleno ar. Terra, Meta e Ozma conversam em uma língua antiga, de forma que os heróis não conseguem entender. Quando Noa pergunta o que eles estão conversando, Terra conta-lhe que não pode dizer nada a Noa por enquanto.

R A T A Y U

De volta ao castelo, Saryu conta que ainda há outro continente que sofre os efeitos da Névoa: o Reino de Sol. Ele diz que o único caminho que leva a esse lugar é a linha férrea de Octan. Por causa da Névoa, ela estava desativada, por isso, ele acredita que agora que a Névoa se foi ela está reativada.

V I D N A

ITENS: 1x Chinken Heart.

| KEY-ITEMS: Astral Sword, Genesis Seeding, Golden Book, Mary's Diary. |

| MONSTROS: Ghost Knight, Dead Bone, Shade, Medusa, Warhalf, Mage. |

| SERU: Spoon (Luz), Kemaro (Terra), Aluru (Luz). |

Ao chegar, os heróis espantam-se com a grandiosidade da Torre de Sol. Gala conta que esse lugar foi construído sobre a vida de vários Serus tempos atrás. Ele diz ainda que uns monges de Biron vieram à cidade há algum tempo.

Ao entrar, o lugar estará tomado pela Névoa. Não perca tempo agora, apenas siga para a direita, subindo o lance de escadas. A certa altura os heróis escutam o barulho de uma batalha. Para o espanto, um velho cavaleiro aparece com uma imponente armadura. O seu nome é Gaza e ele pensará que os heróis são monstros, mas logo o mal-entendido é resolvido. Logo à frente, subindo mais algumas escadas, chegaremos à parte habitável da cidade.

Vamos explorar um pouco a cidade. No quarto andar teremos o INN, o Jazz Club e o Muscle Dome, respectivamente. Tente entrar no Jazz Club e Noa ouvirá a voz de Cara. Entrando no lugar, a encontraremos ao lado de um homem chamado Grantes. Ao ser perguntado quem ele é, a moça responde que os dois foram parceiros há 10 anos, mas desde então ele tem estado em depressão. Cara tenta animar o seu companheiro, mas é em vão. Irada, ela chama-o de gigo-lô. Noa não entende a palavra e pergunta a Vahn o que ela significa; escolha a segunda opção para responder. A garota entende errado e dá uma voadora em Grantes. Ela continuaria a bater nele se Cara não a impedisse. (he he he).

Entre no INN e fale com uma mulher no segundo andar para saber que Sol e Conkran travaram uma violenta guerra há 16 anos. Sol estava ganhando-a, mas, quando a vitória parecia iminente, a Névoa apareceu de repente e todos os Serus usados pelos soldados de Sol tornaram-se bestas incontroláveis. Depois de um pouco de cultura, entre novamente no Jazz Club e pague uma bebida à cortesia no bar (1° opção) e ela lhe contará sobre os Sorens, seres místicos que possuem asas. Ela conta que um jovem Soren estava voando pelos céus de Karisto quando deixou cair a sua flauta, maior dos tesouros dessas criaturas. Ele a procurou muito mais não a encontrou. Certo dia ele escutou uma bela melodia e a seguiu para ver de onde ela tinha vindo. O sim vinha de um vilarejo chamado Buma e de uma flauta tocada por uma bela jovem. Ele ficou parado, apenas escutando a melancólica melodia. Então a jovem o viu, deixando cair a flauta. Logo, os dois olharam-se e apaixonaram-se. Como existe uma lei entre os Sorens que os impede de namorar humanos, os dois passaram a se encontrar às escondidas... A mulher cai no sono e não acaba de contar a história. Veja que ela continuará pedindo mais e mais bebida a você. Faça com que o copo da mulher nunca se esvazie ou ela não contará o que estamos querendo ouvir.

Saia e entre no elevador à direita. Vá ao 7° andar e continue subindo as escadas até chegar ao topo da torre, onde os monges montaram um templo. Entre nele para encontrar Old Deez, o chefe dos monges em Sol. Gala diz que é discípulo de Zopu, mas Old Deez não acredita nele, pois um monge nunca usaria um Seru. Para provar que está falando a verdade, Gala executa uma técnica secreta dos monges de Biron. Dentro do templo toda a história é contada.

Gala pergunta se há alguma Genesis Tree em Sol, então Old Deez mostra um jarrinho com uma pequena muda. Ele diz que há 100 anos a Genesis Tree de Sol transformou-se numa pequena muda para, quando for o momento certo, ela liberar todo o seu poder e salvar a cidade. Vahn pega a Genesis Tree para plantá-la no andar inferior da torre. Antes de sair, fale com um dos monges para recuperar o seu HP e seu MP.

Ao sair do templo, Gaza aparecerá para destruir a muda da Genesis Tree. Ele diz que, se a Genesis Tree renascer, ele não poderá mais treinar as suas técnicas de espada mais.

G A Z A		
HP: 20,000	EXP: 6,750	GOLD: 8,000
ATAQUES: Seqüência simples		
<p>Gaza possui apenas uma seqüência simples, mas ela poderá ser emendada com várias Arts e Hyper Arts, então tome muito cuidado. Seus ataques irão variar de 200 (nenhum Hyper Art) e 1200 (duas Hyper Arts). Se estiver com Noa com menos de 1200 de HP, faça com que ela intercale seus ataques com o comando Spirit para aumentar as chances de defender algum ataque mais poderoso.</p> <p>Se tiver capturado Kemaro, deixe Vahn como o curador, mas se não tiver absorvido o monstinho com Ozma, faça de Gala o seu curador. Gaza não costuma atacar duas vezes seguidas a mesma pessoa e evitará atacar Noa, mas não dê mole. As Super Arts causarão um grande dano no chefe.</p>		

Após a luta, Songi aparece montado num Seru e começa a provocar Gala, chamando-o de assassino. Ele diz que irá ajudar Gaza... Eu imagino que tipo de ajuda é essa. Após a cena, pegue uma Miracle Water no canto superior esquerdo e um Power Water no canto inferior esquerdo. Agora, desça para o 7° andar.

A primeira porta é o orfanato. Cara sempre aparece e deixa para eles algum dinheiro e presentes para as crianças. Uma das mulheres fala que Cara apaixonou-se por uma pessoa há muito tempo, mas vive só. Pegue o Magic Fruit no baú e saia. Seguindo descendo pelas escadas, encontraremos o Café. Aqui não há nada de interessante, então continue descendo e entre no Community Hall. Pegue um Healing Fruit no baú e fale com os demais no local. Um dos velhinhos conta que Gaza tinha uma neta chamada Mar. Ele viu a sua filha e a sua neta morrerem tragicamente diante dos seus olhos, então depois disto a única coisa que Gaza sabe fazer é matar monstros.

No 6° andar, entre na Warehouse e compre o Life Grail por 40,000 G. Acredite, você vai precisar dele. Compre-o imediatamente. Após o elevador fica a loja de armas; compre o que quiser, mas vou avisando que é tudo muito caro. Logo depois, deve estar a padaria, onde deveremos comprar 8 Seru Breads. Você não deve ter dinheiro para comprar todos e, mesmo se tivesse, eu não aconselharia que o fizesse; conseguiremos esses itens por um preço bem menor mais à frente. Fale com um homem ao lado para saber que há um campeonato de luta chamado Muscle Dome; lá eles dão Seru Breads como prêmio. Sacou agora?

No 5° andar, entre no teatro Sol Broadway. Vá aos bastidores e fale com um homem chamado Mon. Ele diz que estão sem atores, então convidará Gala para participar do espetáculo. Escolha a primeira opção para aceitar participar. O que ele deveria fazer era apenas falar sobre a sua vida, então o que era para ser um drama acaba virando uma comédia. Lembre-se desse evento, e saia, continuando descendo. A boate Sol Fever Disco é privativa, por

isso não poderemos entrar aqui por enquanto. No andar inferior há o Muscle Dome. Há dois mini-games por aqui.

B A K A F I G H T E R

Esse é um dos melhores games para se ganhar dinheiro por enquanto. O mini-game consiste num pequeno jogo de luta que tem base no jogo de pedra, papel e tesoura. Funciona da seguinte forma: existem três botões de ataque > Quadrado, O e X. Cada lutador deverá atacar com um dos três comandos.

Repare que Quadrado ganha de X, que ganha de O, que ganha de Quadrado. Aquele que escolher o comando certo, causará dano no oponente. Quando a barra de energia se esgotar completamente, o lutador é derrotado. Não é tão difícil.

Serão 10 batalhas ao todo. Repare que cada inimigo usará uma combinação específica de ataques. Para facilitar a sua vida, abaixo vai a lista dos inimigos e da sua seqüência de ataques. Observe a legenda: Quadrado (Q), Círculo (O), X (X).

BLACK PIRUA: Aperte sempre Q;

GOMBOO: Aperte sempre X;

SKELETON: Aperte sempre O;

WOLF: Intercale entre Q e X;

XAIN: X X X O O O então repita);

WARMAN: Intercale entre O e X;

EVIL SHADOW: Q Q Q X X X O O O então repita;

OGRE: O Q Q Q Q X então repita;

MANTIS: X O O então repita;

GOLEM: O Q X então repita;

KILLER BISON: O X Q Q então repita;

GRUDE: O O X Q então repita;

BERSERKER: X X O O X X Q Q então repita;

SONGI: O O O X Q Q X então repita.

OBS: Você só poderá enfrentar Songi se tiver cerca de 350,000 pontos no estágio dele.

OBS: É comum que os oponentes mudem um ou outro comando no meio da batalha. Os comandos que estão listados são os mais prováveis, então se o oponente mudou a seqüência, tente ver se ele começou com outro comandos. É mais comum eles mudarem o começo, mas o fim geral-

mente não costuma mudar.

Se conseguir vencer todas as lutas, incluindo Xain, será recompensado com 460 moedas.

M U S C L E D O M E

Apenas Vahn poderá participar deste mini-game. O campeonato de Muscle Dome funciona da seguinte forma: serão oito rounds, em que Vahn deverá derrotar um inimigo diferente em cada um deles. Existem três níveis: o Begginig, o Expert e o Master. Abaixo vai uma relação rápida do que cada nível apresenta:

BEGGINIG COURSE

Round 1 : Red Piura
Round 2 : Skeleton
Round 3 : Drake Ghost
Round 4 : Caruban
Round 5 : Gola - Gola
Round 6 : Zeto
Round 7 : Viguro Lv.2
Round 8 : Xain

EXPERT COURSE

Round 1 : Black Piura
Round 2 : High Gomboo
Round 3 : Dark Ogre
Round 4 : Gold Bison
Round 5 : Ironman
Round 6 : Caruban
Round 7 : Aluru
Round 8 : Xain

MASTER COURSE

Round 1 : Ironman
Round 2 : Viguro Lv.2
Round 3 : Gold Bison
Round 4 : Caruban
Round 5 : Zeto
Round 6 : Berserker
Round 7 : Xain
Round 8 : Dohati
Round 9 : Lu Delilas
Round 10 : Che Delilas
Round 11 : Gi Delilas
Round 12 : Zora
Round 13 : Jette

OBS: Terminando o Beginning Course ganhará 818 moedas;

OBS: Terminando o Expert Course ganhará 1,532 moedas;

OBS: Terminando o Master Course ganhará 13,816 moedas;

A cada batalha terminada, Vahn irá recuperar um pouco de HP dependendo do tempo da batalha anterior. Quanto mais rápida a batalha, mais HP irá recuperar.

Repare que no Expert Course Vahn não poderá usar itens nem equipamentos. Já no Master Course Vahn não poderá utilizar itens, equipamentos e nem seu Ra-Seru, o que impossibilitará o uso de magias. Apesar disso, é permitido usar acessórios em todos os modos de competição.

Para podermos participar do campeonato, precisaremos pagar 100 moedas pela inscrição. Após isso, deveremos competir no campeonato. Antes de começar a enfrentar os monstros, equipe em Vahn os acessórios Life Grail, para recuperar um pouco de HP a cada turno, War Soul e Power Ring, para aumentar o

poder de ataque de Vahn ao máximo possível. Vê as três atendentes na sala? A da esquerda vende moedas ao preço de 1 moeda = 100 G (um roubo), a da direita troca moedas por itens e a que está perto da porta da arena faz as inscrições no campeonato.

Após inscrito, vamos às batalhas. As lutas deverão seguir sem problemas até o 6° round, onde você deverá enfrentar Zeto. Lembre-se que ele é fraco contra ataques de Fogo e use suas Hyper Arts nele. Apesar de estar num nível bem mais alto do que antigamente, ainda aconselho usar Spirit antes dele usar a Big Wave. Não use magias de ataque; conserve o seu MP. No 8° round você deverá enfrentar Xain. Essa deverá ser uma das lutas mais difíceis que você já enfrentou até agora, mas não desista. Não deixe o seu HP abaixo de 700. Use suas melhores Arts para causar um grande dano ao chefe e lembre-se usar Spirit sempre antes dele usar Terio Punch.

Terminando todas as lutas, você ganhará 818 moedas; use-as para comprar os Seru Breads. Caso precise, participe mais uma vez do campeonato. Lembre-se de que precisa deixar 100 moedas para poder competir novamente.

Após conseguir os itens, vamos dar continuidade à nossa estratégia. Desça ao 3° e entre na primeira porta que encontrar depois do elevador. Pegue um Magic Water no baú e examine-o novamente. Esses baús são especiais, pois são, na verdade, Serus. Eles devem ser alimentados com Seru Breads sempre que forem abertos; lembre-se disso. Desça a escada à esquerda e pegue um Guardian Water no baú-Seru, alimentando-o em seguida. Desça mais uma escada e pegue o Life Water; já sabe o que fazer, não é? Saia e siga para a direita, atravesse a entrada e entre no INN. Pegue um Power Water no baú e alimente-o. Desça a escada e pegue um Healing Berry. Alimente o Seru e volte, subindo mais um andar para pegar um Wisdom Water. Não esqueça de alimentar o Seru. Saia e desça, entrando na loja de armas. Pegue o Swift Water e suba as escadas para encontrar o último baú-Seru com um Wonder Elixir. Ao lado dele há um baú comum com um Phoenix.

Um estrondo mostrará que todos os baús-Serus foram alimentados. Vá ao sub-solo e entre na última porta. Examine a máquina para fazer a pedra sair do caminho. Depois da cena, uma imagem holográfica de um cientista chamado Usha aparecerá. Foi ele quem criou o mecanismo de segurança que acabamos de desabilitar. Ele fala para plantarmos a Genesis Tree no solo de Sol, pois ele é muito fértil. Saia e siga pelo caminho aberto.

Nova área, novos inimigos. Aqui você deverá encontrar vários monstros, mas quero fazer uma observação especial para o monstro Medusa. Ele tem a habilidade de transformar os seus personagens em pedra, além de possuir um poder de ataque considerável. Outro monstro que merece atenção especial é o Ghost Knight, que agora pode tirar cerca de 600 de HP de seus personagens com seu ataque especial.

Quanto aos Serus, encontraremos alguns poderosos. Você já deve ter visto o Seru Spoon na área anterior. E se sabe que ele é um Seru de Luz já deve ter tentado capturá-lo, não é mesmo? Se a sua resposta é sim, muito bem. Se foi não, é hora de capturá-lo. Ele não é a mais poderosa magia de cura do jogo, mas é a melhor. Se levarmos em consideração o MP gasto para invocarmos Spoon e a quantidade de HP recuperável, veremos que ele será bastante útil daqui para frente. O outro Seru que aparece por aqui também é extremamente importante. Aconselho capturá-lo para Ozma e Meta. Ozma já deveria ter aprendido essa invocação antes, caso não o tenha aprendido, faça isso agora. Ter Kemaro com Meta é um boa, mas não é fundamental, pois muitas vezes você colocará Vahn como o curador do grupo, guardando o seu MP. Porém, nunca se sabe quando será preciso.

Siga descendo até encontrar um Speed Elixir; pegue-o e continue. Passe pelas estantes e, na sala seguinte, pegue um Wonder Amulet. Continue, pegue o Golden Book no caminho até o Save Point. Desça a escada para chegar ao sub-solo. Acione o switch logo à frente e siga leste, acionando o switch rosa. Atravesse o portão e desça, seguindo norte. Acione o switch azul e cruze o portão ao sul. Desça e então suba a escada à esquerda. Acione outro switch azul e atravesse o portão aberto. Acione os switches amarelo e ver-

melho, então desça e suba pela esquerda, cruzando o portão ao norte. Acione os dois switches e volte, cruzando o portão ao sul. Acione o último switch. Continue para a direita e faça o caminho até o centro da área. Songi aparecerá com Gaza e lhe dará um poderoso Sin-Seru. Totalmente controlado pelo poder do Sin-Seru, Gaza nos ataca com sua poderosa Astral Sword.

G A Z A		
HP: 28,000	EXP: 10,500	GOLD: 7,500
ATAQUES: Sequência simples Astral Wave Neo Star Slash		
<p>Se ele já era um adversário formidável, imagine agora que está com um Sin-Seru. Aconselho estar com todos aproximadamente no level 28 para evitar problemas maiores. Volte a equipar o War Soul e o Power Ring em Noa e o Speed Ring em Vahn. Agora, ele será o seu curador principal. Em Gala, equipe qualquer acessório que turbine as suas habilidades mágicas e vamos à luta!</p> <p>Desça vez Gaza não ficará com suas Hyper Arts; agora ele possui técnicas realmente poderosas. O ataque Astral Wave causará cerca de 800 de dano em um de seus personagens, sendo o ataque mais fraco que ele possui. Esse, no entanto, não é o principal problema desse cara. O ataque Neo Star Slash irá causar cerca de 1400 de HP em TODOS! E o pior é que ele não dá nenhum aviso prévio de quando irá usa-lo. Assim, o melhor a se fazer é usar aquele esquema de intercalar Spirit com uma sequência insana de Hyper e Super Arts.</p> <p>Novamente, a magia Kemaro deverá ser sua maior aliada. Use e abuse da invocação. No primeiro turno, use Kemaro com Vahn também, então passe a fazer do jovem o seu principal curador. Sempre que o chefe usar a técnica Neo Star Slash cure com Spoon imediatamente. Com Noa, arregace com suas melhores Arts e Hyper Arts. Você deve estar achando as batalhas de chefes difíceis, mas eu aconselho a começar a poupar o Point Card. Haverá batalhas bem mais difíceis mais à frente.</p>		

Após a luta, o Sin-Seru é destruído e Gaza volta ao normal. Ele arrepende-se das coisas que fez e diz que a sua alma está em pedaços. Terra dá a idéia de limpar a honra do velho cavaleiro, fazendo-o parte da Genesis Tree de Sol. Vahn planta a muda bem perto de Gaza e os Ra-Serus usam todo o seu poder para fazer a pequena árvore crescer e expulsar da cidade todo resquício de Névoa. Gaza agora uniu-se à Genesis Tree de Sol para fazer o que sempre desejou no fundo do seu coração: proteger as pessoas de Sol para evitar que elas tivessem o mesmo fim da sua família. Ele deixará a Astral Sword para Vahn. Essa espada é uma relíquia sagrada e fora usada pelo próprio Rem tempos atrás. Por estar portando a espada, Gaza conseguia mover-se pela Névoa sem ser afetado por ela. Vahn poderá usar a espada agora, mas aconselho não faze-lo, pois, apesar do seu poder de ataque ser enorme, ela gastará muito da sua barra de comando, limitando-o a usar três ou quatro comandos.

Volte à cidade e veja que a cidade agora está repovoando os andares in-

feriores. Há uma nova loja de armas no 2° andar, mas acredito que não tenha tanto dinheiro para investir nela por enquanto. De qualquer forma, o nosso objetivo é o INN do 1° andar. Lá, procure por um homem chamado Etora. Ele é o imperador do reino de Sol e diz ter uma mensagem do Dr Usha aos heróis do Ra-Seru: "X, X, Triângulo, O, e Quadrado"! Essa password é a mensagem. Eto-
ra diz não saber o que a mensagem significa, mas diz que o cientista vive em seu laboratório a noroeste de Sol. Saia e siga para lá.

```
| \
| \ _____ |
|                 |
|           CAPÍTULO IX           |
|                 |
|       Pesadelos do Passado       |
| _____ |
|                                     \ |
|                                     \|
```

Uma cenas mostrará que os irmãos Delilas e Songi estão aliados a Zora, senhor da Fortaleza Flutuante. Antes de chegar ao laboratório do Dr. Usha, entre na cidade de Buma, que está no caminho até lá.

```
| _____ |
| B U M A   |
| _____ |
```

Ao chegar, o grupo depara-se não com uma, mas com três Genesis Trees. No entanto, as árvores estão congeladas. O grupo tenta acorda-las, mas alguém roubou-lhes os ovos de Ra-Serus e elas não têm poder para crescerem. Gala diz que se eles conseguirem derreter o gelo que cobre a cidade, talvez as árvores sagradas ganhem mais poder. Eles decidem pedir conselhos ao Dr. Usha. Saia e siga para lá.

A cidade está coberta de Névoa, mas não há nada de interessante aqui. A única coisa útil é o Seru Spoon, mas acredito que já o tenha absorvido para todos os Ra-Serus. Se ainda não o fez, faça agora.

```
| _____ |
| U S H A   R E S E A R C H   C E N T E R   |
| _____ |
|
| ITENS: 1x Healing Berry, 2x Magic Fruit. |
| _____ |
|
| KEY-ITEMS: Ruin Key.                   |
| _____ |
|
```

| MONSTROS: Bogie Pump, Killer Wolf. |

| SERU: Freed (Água). |

Inimigos poderosos aqui. Tome cuidado com os ataques do monstro Killer Wolf e com o especial de Bogie Pump, pois atinge a todos. O Seru daqui é Freed; capture-o se quiser.

Quando quiser, entre na torre e examine o cano para falar com o cientista. Ele pede para falarmos a password; faça isso. Vendo que trata-se mesmo dos heróis do Ra-Seru, ele envia o elevador para busca-los. No alto da torre, pegue um Healing Berry, então suba a escada e pegue um Magic Fruit no armário. Suba para o andar seguinte e pegue mais um Magic Fruit. Feito isso, fale com o Dr. Usha.

Ele fica muito feliz ao ver os heróis e hes perguntará de onde vieram e como conseguiram os Ra-Serus. Resposta de Noa: "Tinha uma loba, mas ela morreu, então veio o Ra-Seru..." Há há há... Essa garota é mesmo demais! Vahn e Gala, então contam tudo desde o começo. O Dr. Usha diz que, por enquanto, destruir o Gerador de Névoa será impossível por dois motivos: a Fortaleza flutua nos ares, por isso será impossível chegar lá, ao menos que consigamos algum meio de transporte aéreo; além disso, o gerador de Karisto espalhou a Névoa pelos quatro cantos do continente, criando uma barreira protetora muito poderosa. Noa fica muito desanimada, mas o Dr. diz que há uma forma de conseguir mais poder. Em Buma há três Genesis Trees esperando para serem acordadas. Gala diz que eles já passaram por lá e que não foi possível acordá-las, pois estavam congeladas e sem os ovos de Ra-Seru. Depois de pensar um pouco, o Dr. tem uma idéia: existe um grande e poderoso Seru que está congelando toda a montanha e a cidade; se ele for destruído, o gelo ao redor da cidade será liberado. O único problema com ele é que o seu corpo é recheado de lava incandescente, de forma que se for atingido diretamente, irá agir como uma verdadeira bomba, jorrando lava para todos os lados e fritando quem estiver por perto. A idéia do Dr. é plantar algumas bombas relógio perto do Seru, de forma que, quando elas explodirem, irão matar o Seru e dará tempo suficiente para quem a plantou fugir e escapar da explosão de lava. No entanto, para construir as bombas, o Dr. precisa de um último ingrediente; um artefato dos Serus chamado Fire Droplet. O Dr. diz que esse artefato pode ser conseguido com um certo Seru chamado Tieg. Esse Seru vive em um templo chamado Uru Mais. Há alguns anos, ele fez uma pesquisa nessas ruínas e trancou a porta das ruínas com uma chave especial. Ele diz para falarmos com a esposa dele para a pegarmos.

Desça as escadas e fale com a Dra. Usha. Ela diz que a chave de Uru Mais é muito preciosa para dar a qualquer um, então diz que nos dará caso passermos por um pequeno teste. As respostas são:

1- "Uru Mais"

2- "Dream dreams"

3- "The Fire Droplet"

4- "Usha Research Center"

Sinceramente, para que isso? Após a conversa, receba a Ruin Key e siga oeste até Uru Mais.

U R U M A I S
ITENS: 1x Healing Berry, 1x Magic Grail.
KEY-ITEMS: Fire Dorplet.
MONSTROS: Nurga, Bogie Pump, Killer Wolf.
SERU: Freed (Água).

Ao chegar, Gala nota que não há Névoa onde eles estão devido ao poder do templo de Tieg. O grupo procura por Tieg, mas encontra Cara. Ela estava procurando um certo artefato, mas desiste ao ver os heróis.

Retomando o controle, pegue o Healing Berry na casa à direita e leia o livro que está sobre a mesa. Ele conta sobre uma armadilha criada pelos soldados de Sol para capturar os Serus que nasciam em Uru Mais e envia-los para servir de soldados na guerra contra Conkran. Tem uma parte obscura nessa parte da história: reza a lenda que os Serus não foram criados exclusivamente para os humanos; eles já existiam em uma terra chamada Seru Kai e foram enviados ao mundo dos humanos por Deus para ajuda-los a se proteger dos perigos. Os Serus eram enviados ao mundo dos humanos através do portal de Uru Mais, que era guardado por um dos mais poderosos Serus que já existiu sobre a terra: Tieg. Logo, Tieg voltaria ao mundo dos Serus para enfrentar um poderoso Seru que estava tentando se apoderar de Seru Kai e fazendo os Serus de escravos (essa parte da história será contada mais à frente). No entanto, Tieg dividiu o seu poder em dois e o deu a um humano chamado Rem, que deveria permanecer no mundo dos humanos para vistoriar a forma como os humanos estavam usando os Serus (em alguns livros espalhados pelo game, conta-se que Tieg e Rem são a mesma pessoa, mas eu entendi que isso não é verdade). Rem, logo morreria misteriosamente, deixando os humanos livres para usarem os Serus como bem entendessem enquanto Tieg enfrentava seu inimigo em Seru Kai: Rogue. Assim, Uru Mais fica sem nenhum guarda e assim os humanos criaram várias armadilhas para pegarem os Serus que apareciam por lá. No entanto, apesar de morto, o espírito de Rem continua em Uru Mais protegendo o templo.

Retomando o controle, siga ao topo do templo e os três ouvirão uma voz. Logo depois, três portas se abrirão; entre na porta de luz verde para que, no final do caminho, Noa entre num sono profundo.

Ela sonhará com seus pais, o rei Nebular e a rainha Minoa, que está com a pequena Noa nos braços. Os dois conversam sobre o futuro de Conkran, quando um homem chamado Jette aparece e conta ao rei que há algo errado com o príncipe Cort. Poucos dias depois, Conckran é atacada pela Névoa e a rainha toma a mais difícil decisão de sua vida: ela pede a um guerreiro Soren para levar a sua pequena filha a um lugar que a Névoa não pudesse toca-la. O guerreiro viaja por dias e até mesmo semanas até a Caverna Snowdrift, onde acaba morrendo de cansaço. Noa, no entanto, escapa com vida e encontra-se com Terra e com a loba. Ao fim do sonho, uma voz aparece na mente de Noa dizendo-lhe que, embora o passado da garota tenha sido doloroso, ela nunca deve perder a esperança, pois aqueles que a possuem, constroem o futuro com os pedaços do passado.

De volta ao templo, o pilar com a luz verde acende e alguns Serus aparecem. Ignore-os e entre na porta com a luz azul e será a vez de Gala dormir.

Ele sonha com o dia em que teve que passar por um difícil teste com Songi. Um dia antes do teste, Songi aparece no quarto de Gala dizendo que tomou um Fury Boost. Songi diz que quer uma luta igual, então dá um frasco para o seu amigo dizendo que é um Fury Boost, pedindo para ele tomar, pois não queria uma luta desigual. No entanto, não era Fury Boost que tinha no frasco, mas uma droga. Assim, no momento do teste, Gala passa a se sentir mal e é facilmente derrotado. No entanto, Zopu entende que Gala deixou-se vencer em nome da amizade dos dois e invalida a luta, que mostraria quem seria o novo líder do monastério. Songi fica furioso pela luta ter sido invalidada e joga toda a culpa disso em Gala, jurando na frente do amigo que irá matá-lo algum dia. A voz, então, fala com Gala e diz que o maior poder de um homem não está em seus músculos ou em suas técnicas, mas na amizade e na felicidade.

O pilar azul irá acender e mais Serus aparecerão. Controlado seus personagens, entre na porta vermelha para que Vahn também possa ter seu pequeno sonho com o passado.

Vahn sonha com a sua infância. A sua mãe está muito doente e a sua irmã acabou de nascer. O chefe da aldeia diz que a Val que o único remédio para salvar a sua esposa Nora é a Drake Water, mas é impossível colhê-la agora, pois a Névoa está muito intensa nesses dias. Saia da casa, e os dias se passarão. Tempos depois, um caçador vem avisar que Vahn desapareceu. Val sai atrás do seu filho imaginando que ele deve ter escutado a conversa sobre a Drake Water. Val encontra Vahn cercado de Serus. Os dois são atacados e o experiente caçador luta bravamente, no entanto, sofre um ferimento profundo e acaba perdendo a sua perna. Eles voltam ao vilarejo sem Drake Water, Nora acaba morrendo e Val nunca mais poderá caçar outra vez. Uma voz aparece na mente de Vahn e diz para que ele não culpe-se mais em relação ao que aconteceu com sua família, pois os erros do passado irão ser peças para a construção de um grande futuro.

De volta ao templo, mais Serus aparecem. Falando com eles saberemos um pouco sobre o Tieg e seus feitos no passado (já contados acima). Aqui, mais uma parte da história é contada. Tieg retorna a Seru Kai para combater Rogue, que havia criado um Névoa maligna que faria com que os Serus perdessem completamente a consciência. Após vários milhares de anos de luta, Tieg finalmente derrota Rogue, aprisionando-o numa outra dimensão. No entanto, o poder de Tieg estava muito desgastado devido à última luta, assim, Tieg armazena o restante do seu poder em árvores sagradas ao redor do mundo dos humanos e do Seru Kai, dando-lhes o nome de Genesis Trees. Enquanto isso, no mundo dos humanos, o espírito de Rem fala com um mediun chamado Hari e diz-lhe que das Genesis Trees nascerão seres semelhantes a Serus, mas com um poder infinitamente maior. Essas criaturas irão governar o mundo dos Serus e combater, como uma força especial, as criaturas malignas que aparecerem sobre a terra. A essas criaturas deu-se o nome de Ra-Serus.

Conversando com os Serus descobrimos que todos eles são partes de Tieg. Fale com o que está no centro do templo e responda a primeira opção duas vezes para que Tieg lhe dê o Fire Droplet. Ele, no entanto, diz que esse artefato é amaldiçoado e que trará o caos àquele que o possuir. Tieg vai embora e um terremoto acontece. Zora invocou Juggernaut e ordenou que ele destruísse Uru Mais de uma vez por todas, impedindo que o resto do poder de Tieg se espalhe. Cara aparece e diz que se os heróis acordarem as Genesis Trees de Buma, ela dará o Ra-Seru Egg que ela possui. Agora, volte ao laboratório do Dr. Usha.

|
| U S H A R E S E A R C H C E N T E R |
|

|
| KEY-ITEMS: 4x Time Space Bomb. |

ITENS: 5x Healing Berry, 5x Magic Fruit, 5x Healing Fruit.

Suba e fale com o cientista. Ele usará o Fire Droplet para construir quatro bombas: uma deverá ser usada para abrir a entrada da caverna e as outras três devem ser usadas para destruir Koru. O cientista lembra ainda que as três bombas devem ser acionadas ao mesmo tempo em três cantos diferentes para poder liberar todo o poder necessário.

Após os avisos, desça e fale com a Dra. Usha para mais um quiz. As respostas são:

- 1- "Nivora Ravine"
- 2- "Entrance to Nivora Ravine"
- 3- "Three seconds"
- 4- "To awaken Buma's Genesis Trees"

Respondendo corretamente ganhará cinco Healing Fruits, cinco Healing Berries e cinco Magic Fruits. Agora siga para a montanha à esquerda de Buma.

N I V O R A R A V I N E

ITENS: 1x Healing Fruit, 1x Magic Fruit, 1x Fury Boost, 1x Mettle Gem, 1x Rainbow Jewell, 1x Spirit Jewell, 1x Warrior Icon.

KEY-ITEMS: Fire Book III, Wind Book III, Thunder Book III.

MONSTROS: Lava Face, Neo Grude, Rock Lizard, Lucifer, Warfish, Amethyst

SERU: Freed (Água) e Aluru (Luz).

Ao chegar, Gala usará a bomba no grande cristal de gelo, mas a bomba tem um pequeno defeito no relógio e explodirá antes do previsto. Nada que interfira do enredo. Continue em frente para que uma cena aconteça. Luctes, um Soren, decide atacar a Fortaleza Flutuante, mas ao ver Noa ele fica muda de idéia. Quem será esse cara. Continuando, pegue o Warrio Icon e continue. O grupo deverá encontrar três caminhos diferentes e será obrigado a se dividir.

Agora vamos falar dos monstros. Lava Face, Neo Grude, Warfish e Amethyst não devem ser grandes problemas. Rock Lizard possui uma defesa e um HP realmente alto, fazendo-o querer usar magias. Não faça isso, a menos que tenha uma boa reserva de itens que aumentam o MP. Uma Hyper Art de Noa ou de Vahn causa mais dano do que qualquer invocação de Terra ou de Meta. O monstro Lucifer pode lançar magias que causam vários status negativos, tome

cuidado. Quanto aos Serus, nenhuma novidade.

Com Vahn, entre na caverna e pegue o Mettle Gem, então siga até não poder mais. Aperte o botão Quadrado para mudar para Noa. Entre na caverna, pegue o Rainbow Jewell, então volte e pise na marca no chão. Mude para Gala e siga até encontrar uma caverna com uma Spirit Jewell, então continue até encontrar um portão. Mude para Vahn e toque a marca para empurrar a pedra e criar uma ponte para Noa. Entre na próxima caverna para pegar um Fury Boost e volte, continuando até não poder mais. Mude para Noa e atravesse a ponte. Mais à frente, acione o switch para abrir o portão para Gala e continue norte. Mais à frente entre numa caverna ao norte, pegue uma Magic Fruit e continue até Noa encontrar Koru dormindo. Mude para Gala e continue até encontrar uma bola de neve; empurre-a para liberar o caminho para Vahn e siga até encontrar Koru. Com Vahn, apenas salte o abismo para encontrar-se com os outros. Quando o grupo vai armar as bombas, os irmãos Delilas aparecem e nos desafiam em três lutas um-contra-um.

C H E D E L I L A S		
HP: 18,000	EXP: 11,250	GOLD: 7,500
ATAQUES: Sequência simples		
Megaton Press		
Essa deverá ser uma das batalhas mais difíceis de Gala. Antes de entrar na batalha, tenha certeza de que ele está equipado com o Spirit Jewell para poder usar invocações gastando menos MP. Tenha aprendido a invocar Spoon, pois será de grande ajuda.		
Che Delilas talvez seja o mais difícil dos irmãos Delilas, pois tanto o ataque Megaton Press quanto a sua sequência causarão danos na faixa de 600 de HP. Quer dizer, normalmente o Megaton Press causaria 1300 de dano, mas usaremos Spirit, o que diminui esse valor para valores próximos de 500. O esquema aqui é o seguinte: Che Delilas, assim como seus dois irmãos, usarão um ataque especial a cada 3 turnos, então no turno do ataque, use Spirit.		
A melhor arma contra Che Delilas é a invocação Kemaro ou Aluru, você escolhe. Não tente ataques físicos, pois Che possui uma defesa física alta.		

Após a luta, Che Delilas cai no abismo e Gala ganhará o Thunder Book III. Agora, Noa enfrentará a sua irmã Lu De-lilas.

L U D E L I L A S		
HP: 12,000	EXP: 11,250	GOLD: 7,500
ATAQUES: Sequência simples		

Plasma Strike

Noa não deverá ter problemas ao lidar com essa aqui. Equipe-a com um Defender Chain para aumentar as suas chances de se defender dos ataques dela que, apesar de serem fracos são muitos. Tenha aprendido Spoon e Gizan.

Lu Delilas usa a mesma estratégia do irmão, então basta usar Spirit todo terceiro turno. A guerreira é fraca contra o elemento Vento e Água então seria uma boa idéia tentar envenená-la com Gizan. Não invoque Noiva, pois ela deve estar tirando no máximo uns 600 ou 700 de HP. Prefira usar a Hyper Art Vulture Blade seguida de uma Normal Art qualquer.

Lu segue o mesmo destino do seu irmão e Noa ganhará o Wind Book III. Agora só nos resta Gi Delilas.

G I D E L I L A S

HP: 15,000

EXP: 11,250

GOLD: 7,500

ATAQUES: Sequência simples
Blazing Blade

Equipe o Blaze Ring em Vahn e o ataque principal de Gi Delilas causa metade do dano (reduz para 1/4 se usar Spirit). Equipe Vahn com o Power Ring e ataque com a invocação de Kemaro e com Super Arts. Evite as Hyper Arts por enquanto, pois Gi é do mesmo elemento que Vahn. A sua melhor arma é a invocação de Kemaro. Logo, você perceberá que Gi, apesar de ser o líder do bando, é o mais fraco de todos.

Após a luta, os três heróis colocam as bombas para destruir Koru, no entanto, os três Delilas abandonam seus Sin-Serus e fundem-se ao poderoso Koru. Koru agora está pronto para se auto-destruir, levando consigo metade de Karisto. Assim, os heróis decidem destruí-lo. Regarregue seu MP no save point e prepare-se para uma difícil batalha.

KORU

HP: 20,000

EXP: 15,000

GOLD: 15,000

ATAQUES: Megaton Press
Blazing Blade
Plasma Strike

Os Delilas fundiram-se a Koru e agora nos atacam com tudo o que têm. Vamos começar com o poder de ataque dos três, que agora foi bem reduzido, uma vez que eles abandonaram seus Sin-Serus. Os ataques especiais dos irmãos agora irão causar entre 600 e 1,000 de HP, mas não é para se assustar. O que faz essa batalha realmente difícil é que ela deve ser vencida em no máximo quatro turnos, ou será game-over.

Existem duas estratégias aqui: usar o Point Card para causar um grande dano direto ao HP do chefe ou guardar o Point Card para chefes mais poderoso (e acredite, você irá encontra-los) e seguir invocando seus Serus mais poderosos. Eu aconselho um meio-termo. Dá para vencê-lo apenas com invocações, mas você já deve ter mais de 50,000 pontos acumulados, então se não usar um pouco agora irá usar em quem?

Meu conselho: usar o Point Card uma vez e seguir invocando Kemaro com Vahn e Gala e invocar Aluru com Noa. Hyper Arts não são aconselháveis agora. Prefira invocações!

Koru é nocauteado e os heróis têm tempo para armar as bombas. O poder liberado por elas é enorme e destrói completamente o Seru. Com o fim de Koru, o gelo que cobria Buma e boa parte da montanha é derretido. Agora, entre na cidade e vamos acordar as Genesis Trees.

B U M A

ITENS: 1x Healing Fruit, 1x Magic Fruit.

KEY-ITEMS: Music Score.

Ao chegar, vá à Genesis Tree e acorde as árvores. Depois que a Névoa for embora, Cara aparecerá. Apesar de termos feito o que ela pediu, a bela mulher parece triste. Cara cava em um lugar perto das Genesis Trees e pega a Music Score, uma música que Grantes tinha feito para ela. Ela a tinha escondido ali como uma forma de enterrar os seus sentimentos. Ela pede para entregarmos a música ao seu parceiro em Sol.

Retomando o controle, pegue uma Healing Fruit na casa acima do INN examinando a laleira. Entre no INN e pegue um Magic Fruit no baú. Feito isso, volte a Sol.

S O L

Dê a letra da música ao pianista e ele irá toca-la. Grantes se lembrará de Cara ao ouvir a melodia, o que o deixará ainda mais triste. Gala, então,

aproxima-se e diz que erros do passado podem ser perdoados, mas aquele que deixa o seu espírito morrer por causa deles não merece perdão. Noa diz que, independente do que aconteceu, Cara sempre amará Grantes. Agora sabemos que o casal da história contada por aquela mulher era mesmo Grantes e Cara (e você ainda tinha alguma dúvida?) Então, ele volta a Buma disposto a recuperar o amor perdido.

B U M A

KEY-ITEMS: Light Ra-Seru Egg, Soren Flute.

Vá à casa de Cara, acima do INN, para saber qual foi o erro de Grantes. Zora havia prometido transformar Cara numa soren caso Grantes lhe desse os ovos de Ra-Seru das Genesis Trees de Vidna. Acreditando no maldito, assim ele o fez. Grantes deu dois ovos a Zora e um deles a Cara, como prova do seu amor. É claro que Cara nunca recebeu as prometidas asas. O pior, no entanto, aconteceu quando o povo de Soren ficou sabendo do feito de Grantes. O chefe do vilarejo, então, o tomou como um traidor de Rem e o tirou-lhe as suas asas.

Gala tem uma idéia: se a única forma de se chegar ao castelo flutuante é voando, os Sorens poderiam ser úteis com suas asas. Então, ele pergunta a Grantes onde fica o vilarejo dos Sorens. Grantes, no entanto, fala que o lugar é inacessível aos humanos, a menos que saibam voar. Mas, existe uma forma de chamar essas criaturas: todo Soren quando nasce ganha uma flauta, um pequeno artefato, e quando está em perigo ele a toca. Assim, aquele que estiver mais próximo corre ao seu auxílio. Grantes dá a flauta a Vahn, mas diz que ele não deve toca-la em qualquer canto. Ele diz para subirmos no Monte Dhini, pois é o lugar onde Luctes, o chefe da guarda Soren caminha. Só ele poderá autorizar um humano ser levado ao seu vilarejo. Assim, receberemos a Soren Flute e, como Cara havia lhe prometido, o Light Ra-Seru Egg.

CAPÍTULO X

Os Seres de Asas

J E R E M I

| ITENS: 1x Light Talisman, 1x Miracle Water. |

Para chegarmos em Buma precisaremos usar um Door of Wind. Ao chegar, vá à casa de Zalan. Pepe aparecerá e pai e filho se reunirão. No outro dia, Pepe lhe dará um Miracle Water. Fale com ele novamente e entregue-lhe o Ra-Seru Egg que ganhamos de Cara. Ele colocará o ovo num talismã e fabricará o Light Talisman. Esse acessório milagroso permite invocar Horn, o Ra-Seru da Luz. Faça isso e veja a grandiosidade e o poder de um Ra-Seru. Gostou? A única coisa ruim aqui é que gasta muito MP para invoca-lo, mas imagine a ocasião em que você tem apenas um personagem vivo. Invocar Horn nessa hora quer dizer reviver e recuperar totalmente o HP dos personagens mortos e do invocador. Como Vahn é meu curador oficial, eu deixo o acessório sempre equipado nele. Logo teremos outros Ra-Serus a serem recrutados.

Sem mais, volte a Karisto e siga pelo caminho aberto ao lado de Buma. Ah, quase esqueci. Agora habilitamos mais um mini-game onde poderemos recrutar outro Ra-Seru, mas vamos deixar para mais tarde.

| M O N T E D H I N I |

| ITENS: 1x Healing Berry, 1x Good Luck Bell, 1x Phoenix, 1x Unholy Icon, |
| 1x Wonder Amulet. |

| MONSTROS: Garnet, Ironman, Neo Bison. |

| SERU: Iota (Terra), Mushura (Terra). |

A montanha sagrada dos Sorens está repleta de monstros, então vamos ver os perigos que nos aguardam. O monstro Garnet pode recuperar o HP dos seus aliados, então sempre é bom derrotá-lo primeiro do que os demais; o monstro Ironman possui um poderoso ataque de Terra chamado Jagged Earth que atinge a todos os personagens; o monstro Neo Bison não deverá mostrar tantas dificuldades. Quanto aos Serus, Mushura não é nenhuma novidade, à exceção o fato dele estar no level 2; o Seru Iota não apresenta nenhum grande perigo, exceto o fato de poder petrificar um dos seus personagens.

Examine o switch brilhante par que Vahn aproxime a flauta de Grantes da marca, abrindo o caminho. Siga em frente e vá sul assim que puder, então volte e entre na caverna ao norte. Siga leste na divisa seguinte para pegar um Phoenix. Volte, siga sul, então oeste, saindo da caverna. Salte o rio e siga para a outra tela.

Pegue o Wonder Amulet e continue escalando. No longo caminho único até o topo, pegue um Healing Berry e o acessório Good Luck Bell. Esse acessório que acabamos de pegar diminui a taxa de encontros aleatórios. Agora aconselho equipar alguém com o Golden Book para fazer várias lutas aqui e faturar uma grana extra. Não tenha medo! Pode gastar todo o seu MP; não teremos chefe aqui. No alto da montanha não há Névoa, então os Soren podem chegar sem problemas por aqui.

Vahn toca a flauta de Grantes e logo um grupo de Soren aparece. Luctes

diz furiosamente para sairmos dali imediatamente pois ali é um lugar sagrado. Os seres alados já estão se preparando para deixar o local quando Gala pergunta se os Soren são aliados da Névoa. Indignado, Luctes vira-se e diz que ela foi a pior coisa que já apareceu sobre Legaia e que expulsou Grantes por ele ter ajudado Zora a construir a Fortaleza Flutuante. Gala diz que eles também estão lutando contra a Névoa e que a maior prova disso é que as Genesis Trees de Buma foram acordadas. Diz ainda que precisam da ajuda dos Sorens para destruir a Fortaleza Flutuante de Zora. Os seres alados se reúnem e decidem levar os heróis até o acampamento dos Sorens.

| S O R E N C A M P |

| ITENS: 1x Healing Fruit, 1x Wonder Elixir. |

Ao chegar, atravesse a ponte da esquerda e entre no INN. Aqui, fale uma das mulheres para saber um pouco mais sobre Luctes. Ele é o irmão mais velho de Grantes e filho do atual chefe dos Sorens. Os dois irmãos eram muito unidos e quando Grantes apaixonou-se por Cara, Luctes ficou furioso. No entanto, o golpe definitivo na união dos dois aconteceu quando o caçula ajudou a construir o Castelo Flutuante. Depois da traição do irmão, Luctes não acreditou em mais ninguém. Após a conversa, durma para que Noa tenha um último sonho com os seus pais.

Eles dizem que Noa está cada vez mais próxima deles. A conversa é interrompida, pois o rei diz que o homem que trouxe a Névoa ao mundo dos humanos e que construiu o Juggernaut finalmente os encontrou. Então, Noa sente uma outra presença, ainda mais forte e maligna. O criador do mais poderoso Sin-Seru de Legaia aparece e fala pessoalmente com Noa e com Terra. Ele diz que está esperando as duas em Conkram, depois some.

Agora volte e cruze a ponte da direita para chegar à loja de armas. Os equipamentos são muito caros, mas tente comprar pelo menos a Triumph Boots e o War God Boots para Vahn e Gala, respectivamente. Se faltar dinheiro, não pense duas vezes, venda os acessórios inúteis. Pegue uma Healing Fruit no baú. Agora, volte e entre na cabana do chefe, ano norte do INN. Pegue um Wonder Elixir e então fale com o chefe Cructis. Antes de sair, tenha certeza de que possui acessórios que previnam o status Stone, como o Ebony Jewel.

O velho Soren diz que já tentou todo o tipo de estratégia para destruir Zora e seu castelo, mas sem o poder dos Ra-Serus, eles não tiveram muito sucesso (provavelmente por causa da barreira descrita pelo Dr. Usha) Assim, os Sorens irão ajudar os heróis em tudo o que eles precisarem. Volte e fale com Luctes, escolhendo a primeira opção, para ser levado ao temível castelo de Zora.

| Z O R A ' S F L O A T I N G C A S T L E |

| ITENS: 1x Evil God Icon, 1x Healing Berry, 1x Life Water, 1x Magic Water. |

| KEY-ITEMS: Soren Secret. |

MONSTROS: Topaz, Thermo, Terror Face.

SERU: Mushura (Terra), Barra (vento).

Vamos começar falando dos monstros. Ao contrário do que estamos acostumados a ver, esse gerador não será recheado apenas de Serus, o que não é ruim uma vez que os monstros daqui dão bem mais experiência do que os Serus, apesar de serem mais fracos.

O monstro Topaz possui a magia Mass Heal, na qual ela poderá recuperar o HP de todos os inimigos, então mate-o primeiro; o monstro Thermo poderá retirar ou roubar um acessório seu, então derrote-o o mais depressa possível antes que ele fuja com um acessório importante, como o War Soul; o monstro Terror Face possui dois ataques perigosos: o Terror Face, no qual ele impede um de seus personagens atacar (não será um grande problema se Vahn estiver equipado com o Speed Ring, pois atacará depois do monstro) e o golpe Fissure, no qual ele ataca todos os personagens com uma magia elementar de Terra mediana (é perigo para Noa).

Já os Serus, novamente Mushura não é novidade; continua fraco e sem preocupação. O problema aqui talvez seja o Seru Barra. Esse pequeno passarinho pode atacar um personagem com o ataque Windcutter (fraco), mas o problema é que ele possui muito HP, um ataque relativamente alto e quase sempre será o primeiro a atacar. Lembre-se de captura-lo com Noa.

Luctes nos deixará numa sacada do castelo e diz que estará esperando o retorno dos heróis. Entre à esquerda na primeira oportunidade. Continue oeste até poder entrar numa sala, onde pegará um Healing Berry. Volte à divisa e siga norte.

Na tela seguinte, desça alguns degraus e, quando puder, siga para a direita. Entre na sala e pegue um Magic Ring, então siga sul. Continue até chegar numa outra área da fortaleza, então pegue o caminho da direita e entre na sala ao norte. Acione a alavanca para fazer a plataforma mover-se, então volte e suba nela.

No corredor seguinte, pegue o Evil God Icon na sala ao norte. Esse acessório permite ao personagem atacar e roubar itens ao mesmo tempo; algo como a habilidade Mug de Final Fantasy. Volte um pouco e procure por uma porta escondida à direita para encontrar um baú com um Life Water. Agora, continue até que na sala seguinte o alarme seja ativado. Volte um pouco e suba no sistema de ventilação até chegar numa sala em que um poderoso Seru protege o sistema de alarme.

Os Serus Puera são muito difíceis e bem chatos. Cuidado com o ataque Death Game, pois se errar a carta poderá morrer. Ao enfrenta-lo, prefira ataques físicos. Esses Serus são a forma evoluída do Nighto, portanto, vulneráveis a ataques elementares de Luz. Mas, convenhamos, gastar 90 de MP para invocar Aluru e matar um Seru com menos de 1,500 de HP não é muito inteligente. Fora que eles geralmente acabam perdendo o Death Game e morrem automaticamente.

Após a luta, volte e continue norte. Entre na primeira sala que vir e acione o switch para descobrir o Soren Secrets, as Arts secretas dos Sorens reunidas num só livro Volte e continue para a esquerda em direção à próxima sala. Desça as escadas e entre na porta do centro. Derrote os dois Pueras e acione os dois switches para chegar à sala de Zeto, no entanto, ele não está lá. Uma cena mostra-o chegando na fortaleza. Examine a porta central para saber que ela está trancada. Entre na sala da esquerda para pegar um Magic Water, então saia e siga sul. Zora chegará e o grupo lhe pergunta onde estão os ovos de Ra-Seru que Grantes lhe deu. Ela, no entanto, só contará

se for vencida em batalha.

Z O R A		
HP: 38,000	EXP: 11,900	GOLD: 8,200
ATAQUES: Sequência Simples Dark Typhoon Glare Attack		
<p>Zora é um Soren, portanto possui um poder nato, e agora está equipada com um Sin-Seru, o que lhe torna ainda mais fatal. Aconselho equipar os seus personagens com acessórios que previnam o status Stone, pois Zora tem o péssimo hábito de transformar os personagens em pedra. Fora isso, tenha certeza de que o Seru Vera ou mesmo Orb estão no level 9 para poder curar os status negativos que possivelmente atacam nossos heróis.</p> <p>Zora possui um poder de ataque físico fraco, portanto sua sequência simples deve causar pouco dano, mas o maior problema será a magia Dark Typhoon, que pode causar de 1,000 a 1,500 de dano ao HP dos heróis, dependendo de quem sofrer o ataque. Esse golpe só não é pior porque é baseado no elemento Vento, o que dá a Noa uma maior resistência.</p> <p>Talvez agora fique difícil ter um personagem exclusivamente para curar, pois Zora deverá atacar antes de qualquer personagem seu (até mesmo de Noa, a menos que esteja num level alto ou equipada com o Speed Ring) Para atacar, use a invocação Barra com Noa e Kemaro com Vahn e Gala. Se Noa estiver atacando antes de Zora, faça dela a sua curadora e ao invés de invocar Barra guarde seu MP para usar com Spoon.</p>		

Vencida, Zora diz que os ovos de Ra-Seru são o principal ingrediente dos Geradores de Névoa. O grupo não acredita de imediato, mas os Ra-Serus confirmam o que Zora falou. Terra fala que alguns Ra-Serus uniram-se aos humanos e o ajudaram a concretizar os seus objetivos. O Ra-Seru de Songi é um deles. Vendo a grande dúvida na cabeça dos heróis, os Ra-Serus contam a verdade sobre a Névoa.

A Névoa que eles conhecem foi criada por Rogue um dos mais poderosos Ra-Serus que apareceu sobre Seru Kai. Após a descoberta dos humanos de como criar Sin-Serus, os humanos os usaram para atacar os Ra-Serus. Os Ra-Serus vencidos, logo eram escravizados pelos humanos e passavam a serem usados como simples Serus. O senso de grandeza dessas criaturas foi subjugado e o orgulho deles foi reduzido a nada. Para se vingar dos humanos, os Ra-Serus abriram o portal de Uru Mais e trouxeram a Névoa criada por Rogue para o mundo dos humanos. Ao saber disso, Rem tratou de fechar imediatamente o portal, mas o estrago já estava feito. Com a Névoa, os Serus dos humanos ficaram hipnotizados e passaram a formar um verdadeiro exército em favor dos Ra-Serus. Não chegou a ser uma guerra por causa de Rem, que interveio no último momento, mandando os Ra-Serus traidores de volta a Seru-Kai, mas os humanos ficaram por anos tentando descobrir uma forma de controlar a Névoa. Ao que parece, eles descobriram.

Terra diz que não ousou contar a história antes para não criar uma imagem negativa dessas criaturas nos heróis. Songi então aparece e conta que a Fortaleza de Zora não é o último gerador criado; ainda há um deles em fun-

| SERU: Kemaro (Terra), Slippery (Água). |

Ao chegar, veja como a Névoa é intensa aqui. Toda a cidade é, na verdade, um enorme Sin-Seru, que ao ser afetado pela Névoa intensa descontrolou-se e fundiu-se com os humanos arbitrariamente.

Como é de praxe, vamos ao monstros. Tome muito cuidado com o monstro Nightmare, pois ele pode usar o ataque Fatal Decision, no qual o destino dos personagens será decidido na sorte. O monstro Mad Ogre possui um grande poder de ataque, podendo tirar metade do HP de um personagem com apenas uma de suas seqüências arrebatadoras. O monstro Lami ainda possui o ataque Glare, que pode transformar os seus personagens em pedra.

Conkran possui dois Serus recrutáveis. O primeiro deles é Kemaro, que você já deve ter aprendido com Meta e Ozma. Kemaro agora poderá desferir um ataque de Fogo que atinge a todos os personagens, causando dano médio. Tome cuidado com esse ataque. O outro Seru é Slippery, que é a forma evoluída de Freed. Slippery possui um ataque baseado no elemento Água que causa dano médio em todos e pode deixar com o status Poison. Absorver esse Seru não é realmente necessário, pois ele é pouca coisa mais poderoso do que Freed e não fará muita diferença agora.

Ao retomar o controle, pegue uma Spirit Jewell no baú à direita. Suba as escadas ao norte e siga para a esquerda para pegar um Lost Grail, então volte e entre no castelo ao norte.

Ao ver a destruição causada pela Névoa, Noa ficará com medo, mas Gala diz que os seus amigos e Terra nunca a abandonarão. Suba as escadas ao norte para encontrar-se com a rainha Minea, que está aprisionada em uma espécie de casulo. A Névoa roubou sua visão, mas não os seus sentidos. Ela diz que manteve-se acordada todo esse tempo graças ao enorme amor que sente pela sua filha. Ela fala que a Névoa é o que faz o Sin-Seru manter-se vivo, por isso a sua filha deve destruir o Gerador o mais depressa possível. A rainha diz que o último Gerador é guardado por Jette, o último dos seguidores de seu filho Cort. Ela diz que a Fortaleza de Jette é guardada por uma incrível magia e que ela está relacionada com um poder antigo, por isso será impossível quebrá-la facilmente. A rainha diz que há um artefato secreto que Cort manipulou. Ela acredita que esse artefato tem poder suficiente para destruir qualquer coisa, inclusive a barreira do Gerador. Quando Gala pergunta onde eles podem encontrar esse artefato, a rainha diz que Cort a usou há 10 anos. Todos ficam desanimados, mas a rainha diz que ainda há uma chance: o rei de Conkram possui um artefato que permite ativar um antigo portal dotempo. Noa fica empolvorosa com a possibilidade de ver o seu pai.

Após a cena, entre na sala à esquerda, pegue um Healing Fruit no baú, então cruze a porta à direita para subir à sacada do castelo e pegar um Wonder Elixir. De volta à entrada do castelo, fale com o guarda à esquerda para poder passar. Continue e logo veremos o rei Nebular. A rainha já falou com ele, por isso o rei já está com o Seru Flame em mãos; aproxime-se dele e pegue o artefato. Nebular está envergonhado por estar aparecendo na frente da sua filha dessa forma, então a conversa será rápida. Volte à sala da rainha e entre na sala que está por detrás dela. Vahn usa o Seru Flame para abrir o portal e o grupo é transportado para 10 anos atrás.

| C O N K R A M D O P A S S A D O |

| ITENS: 1x Guardian Water, 1x Magic Fruit, 1x Power Water, 1x Swift Wa- |
| ter, 1x Wisdom Water. |

Você sairá na mesma sala do castelo. Saia e siga sul, entrando na primeira sala à esquerda. Ele diz que Conkram tem uma nova arma contra Sol, mas o rei está receoso sobre ela, por isso no dia seguinte haverá uma demonstração do seu poder às pessoas da cidade. Aqui também está Dohati, que comenta sobre a sua vontade de usar o Sin-Seru de Ratayu na batalha contra Sol. Na sala à direita do corredor está a sala de Zora, que está acompanhada dos irmãos Delilas. A bela Soren diz que tem um belo presente para o seu amado, então ela nos mostra a Nemesis Gem, o artefato que estamos procurando. Desça as escadas, então pegue uma Power Water na sala à esquerda, então saia do castelo. Pegue um Guardian Water num baú à esquerda e desça a escada. À direita está um baú com um Magic Fruit. Continue sul e entre na primeira casa À direita para pegar um Swift Water. Saia e siga sul para encontrar a loja de armas. Não há nada de novo, então siga para a esquerda e entre na casa acima da loja de itens para encontrar um Wisdom Water. Sem mais o que fazer, durma no INN.

No outro dia, o príncipe Cort faz a demonstração de sua mais nova arma: a Névoa! Teoricamente, esse experimento deveria deixar os Serus mais fortes e, conseqüentemente, seu portador; no entanto, algo sai errado. A cabaia fica realmente muito mais poderosa, mas fica totalmente fora de controle e começa a atacar os cidadãos. Vamos ao laboratório subterrâneo tentar para essa coisa. Chegando lá, salve e pule no buraco no centro da tela.

O grupo pergunta para onde estão indo. Os Ra-Seru respondem que a utilização da Nemesis Gem acabou criando um efeito cascata, abrindo um portal para uma outra dimensão. Segundo os Ra-Serus, a Névoa está jorrando de lá. Eles nunca viram uma Névoa tão poderosa no mundo dos humanos. Isso quer dizer que... eles estão indo diretamente à prisão do criador da Névoa. Eles estão indo em direção a Rogue, o todo poderoso Seru, inimigo de Tieg.

| R O G U E T O W E R |

| ITENS: 1x Fury Boost, 1x Guardian Chain, 1x Magic Armband, 4x Miracle |
| Water, 1x Phoenix. |

| SERU: Barra (Vento), Spoon (Luz), Puera (Trevas), Iota (Terra), Gola |
| Gola (Fogo) Slippery (Água). |

Vamos começar com os inimigos. Nenhuma grande novidade por aqui. Barra e Iota continuam com os mesmos ataques. Nenhuma novidade com Slippery também. O Seru Spoon agora pode curar o HP de todos na batalha, fique esperto. Puera agora irá colocar uma seqüência de cartas bem mais difícil de acertar, então tenha cuidado. Nenhuma novidade com o Seru Gola Gola também, apenas mais HP, ataque e defesa.

Essa dungeon não será fácil de explicar, então tentarei fazê-lo da melhor forma possível. Ao retomar o controle dos personagens, faça o seguinte:

1° ANDAR:

- Pise no teletransporte;
- Pise no teletransporte à direita;
- Pise no teletransporte do canto inferior direito;
- Pise no teletransporte da esquerda;
- Pegue um Magic Armband e volte;
- Pise no teletransporte da direita;
- Pise no teletransporte do canto superior esquerdo;
- Pegue um Phoenix ao sul e volte;
- Pise no grande teletransporte para ir ao andar seguinte.

2° ANDAR

A partir deste andar iremos enfrentar uns sub-chefes. Eles são as formas evoluídas dos chefes Caruban e Berserker. Contra Caruban, use suas melhores Arts e a invocação Slippery, se tiver. Não tenha medo de gastar o seu MP. Contra Berserker use a invocação Barra e a Hyper Art Explosive Fists de Gala.

- Pise no teletransporte mais distante;
- Pise no teletransporte ao sul;
- Pise no teletransporte inferior direito;
- Pise no teletransporte inferior direito;
- Pegue um Fury Boost e volte;
- Pise no teletransporte ao norte;
- Examine o cristal para enfrentar um sub-chefe bem fácil (você ganhará um Miracle Hit após vence-lo);
- Pise no outro teletransporte para voltar à entrada;
- Pise no teletransporte ao norte;
- Pise no teletransporte da direita;
- Pise no teletransporte da esquerda;
- Examine um cristal para enfrentar mais um sub-chefe facinho e ganhar mais um Miracle Water;
- Pise no teletransporte ao norte;
- Pise no teletransporte ao sul;
- Pise no grande teletransporte para chegar ao próximo andar.

3° ANDAR

No 3° andar você poderá recuperar o HP e o MP numa fonte no começo da dun-

geon. Além disso, iremos enfrentar as versões evoluídas de Caruban e de Berserker.

- Pise no teletransporte ao norte;
- Pise no teletransporte à direita;
- Pise no teletransporte superior direito;
- Derrote Berserker e ganhe mais um Miracle Water, então volte;
- Pise no teletransporte superior esquerdo;
- Derrote Caruban, ganhe mais um Miracle Water e volte;
- Pise no teletransporte à direita;
- Salve e pise no grande teletransporte para chegar ao topo da torre.

No topo da torre, encontraremos Rogue. O grande Ra-Seru, em toda a sua onipotência mostrará a sua cara e nos atacará. Meta, Ozma e Terra sentem-se no dever de derrotar o maior inimigo de Tieg de uma vez por todas.

R O G U E		
HP: 35,000	EXP: 11,250	GOLD: 7,500
ATAQUES: Elemental Attack		
<p>Depois de um puzzle complicado, só mesmo um chefe difícil. Como se já não bastasse o incrível HP desse cara, os seus ataques costumam tirar mais de 2,000 de HP de todos. Tenha acessórios que diminuam o dano causado pelo status Água em Vahn, que diminuam o dano causado pelo status Terra em Gala e que diminuam os danos causados pelo status Vento em Gala. O chefe poderá atacar com todos os elementos.</p> <p>As magias de Rogue costumam causar cerca de 2,000 de dano, então teremos que usar da tática que usamos com os Delilas, mas desta vez serão a cada 2 turnos. Rogue irá atacar, então gastará um turno para mudar de status elementar, então atacará novamente. Tenha isso em mente e use o Spirit no momento certo.</p> <p>Desta vez será imperativo que tenha um personagem com bastante MP com a única função de curar (novamente aconselho pôr Vahn) com a invocação Spoon. Caso precise, invoque Horn para reviver seus personagens. Noa já poderá atacar com Miracle Arts (lembre-se que para usar Miracle Arts, a garota já deve ter usado TODAS as suas Arts pelo menos uma vez) e Gala deverá continuar invocando Kemaro. Sempre que o MP de Vahn chegar perto de 60, use um item para aumentá-lo. Não deixe o seu HP menor que 900 ou poderá morrer caso Rogue mude para um elemento no qual não temos vantagem.</p>		

Após a derrota, Rogue usa o que resta do seu poder para destruir a torre

e prender os heróis na outra dimensão. No entanto, o poder do velho e poderoso Ra-Seru não é páreo para o poder reunidos de Terra, Meta e Ozma, que juntam seus poderes para salvar os heróis.

C O N K R A M D O P A S S A D O

KEY-ITENS: Minea's Ring, Nemesis Gem.

O rei Nebular impede a continuação das experiências com a Névoa. A conversa é interrompida pela chegada dos três heróis. O rei leva os três heróis à superfície e ordena que Cort destrua o Gerador de Névoa. Apesar disso, o príncipe parece satisfeito com o resultado do experimento. Nebular dá a Nemesis Gem ao grupo em recompensa ao que fizeram, mesmo sob o protesto de Cort.

Depois da cena, vá ao terraço e fale com a rainha. Minea fala muito sobre a sua filha e diz querer que ela seja parecida com Noa quando crescer. Emocionada, Noa quase fala à rainha que veio do futuro e que é sua filha, mas Gala e Terra a impedem. Uma informação dessas poderia ser desastrosa se contada sem compromisso. Vendo a frustração da garota, a rainha diz que Noa é uma jovem muito carinhosa e espirituosa, então dá-lhe o seu anel: o Minea's Ring. Minea conta ainda que está preocupada com o seu filho Cort, pois desde que ele envolveu-se com os experimentos com a Névoa, está completamente mudado. Antes de ir embora, ela diz que Cort não é uma má pessoa, mas que está muito envolvido com as artes negras, então, se o grupo puder, que salve o seu pequeno filho. Noa e sua mãe olham-se por um tempo, então ela diz que irá fazer de tudo para salvar o príncipe das garras da ganância e do poder desenfreado. Feliz, a rainha diz que irá esperar esse dia chegar com muita alegria.

Retomando o controle, volte à sala do espelho para voltar ao presente.

CAPÍTULO XII

Conkram Finalmente Dorme

C O N K R A M

Fale com a rainha para saber um pouco mais sobre o que aconteceu anos a-

trás. Cort usou os ovos de Ra-Seru para aperfeiçoar o Gerador e poder produzir a Névoa em massa. Depois, usou a tecnologia de Ratayu para criar Juggernaut, o mais poderoso Sin-Seru que já existiu sobre Legaia. Após isso, Cort usou um Sin-Seru em forma de concha para prender as pessoas de Conkram e impedir que o seu pai ou qualquer amigo dos Sorens, único grupo de seres inteligentes que consegue resistir aos efeitos da Névoa sem a ajuda de um Ra-Seru, fosse empecilho aos seus planos. Noa diz que irá destruir o Gerador que está na Fortaleza Absoluta.

Use o Door of Wind de Luctes para voltar a Soren Camp, então compre o restante dos equipamentos que faltam e turbine seus personagens. Antes de sair, durma no INN. Quando estiver pronto, fale com Luctes para que ele lhe deixe próximo a Conkram. Agora, siga norte e entre na Fortaleza.

J E T T E A B S O L U T E F O R T R E S S
ITENS: 1x Golden Claw, 1x Great Axe, 1x Life Armband, 1x Lost Grail, 1x Rainbow Jewell, 1x Unholy Icon, 1x Warrior Icon, 1x Wonder Amulet, 1x Wonder Elixir.
MONSTROS: Lamia, Nightmare, Mad Ogre.
SERU: Kemaro (Terra), Slippery (Água), Gillium (Trovão), Barra (Vento), Spoon (Luz), Iota (Terra), Puera (Trevas).

Ao chegar, Noa arremessa a Nemesis Gem na porta, que é destruída. Continue em frente até poder entrar à direita, onde há um Life Armband. Volte e siga norte. Se quiser, pode examinar a fonte para recuperar o seu HP e usar o save point antes de seguir para a próxima tela. Continue até encontrar a fonte de Névoa, de onde é possível ver uma ponta do Gerador.

Quando retomar o controle, siga para a direita para pegar um Rainbow Jewell, então volte e siga para a esquerda, dando a volta na fonte e entrando na caverna. Continue dando a volta para chegar ao próximo andar.

É então que os heróis percebem algo dormindo sob o lago de Névoa... É Juggernaut! A cova do terrível Sin-Seru criado por Cort está logo abaixo deles! Quando retomar o controle, continue até encontrar uma porta ao norte; entre e pegue a Golden Claw, uma excelente arma para Noa. Volte e entre na tela seguinte; apenas siga norte.

Na área seguinte, siga sul e, na tela anterior, pise no switch para ser levado a um baú com um Wonder Amulet, um excelente acessório. Cruze a porta ao sul para pegar um Unholy Icon. Volte e entre na porta ao norte. Pegue um Wonder Elixir no canto superior direito, então examine o painel à direita no centro da sala. Volte à tela dos switches e pise nele para ser levado a uma plataforma com um Great Axe.

Volte à sala de máquinas e acione o switch esquerdo para abrir o caminho da esquerda na sala dos switches. Tente voltar para lá, então Jette aparecerá. Ele diz que não permitirá que o príncipe Cort seja incomodado, então funde-se com o seu Sin-Seru e ataca os heróis.

J E T T E

HP: 30,000

EXP: 12,700

GOLD: 10,000

ATAQUES: Sequência Simples
Shadow Break
Clone

O assistente de Cort não está para brincadeiras. Ele possui uma grande e poderosa seqüência de ataques físicos que fará você gastar um bom tempo curando. Desta vez, o seu curador deverá ser Noa, pois Vahn provavelmente não conseguirá atacar antes do chefe. Equipe Defender Chains em todo o grupo para evitar a maior parte dos ataques físicos. Passe o War Soul e o Power Ring para Vahn e deixe Noa com um acessório que aumente o MP, como o Magic Amulet. Gala deverá continuar com o Wisdom Ring para que suas magias continuem tirando o que devem tirar. Com o War Soul e com o Power Ring, Vahn conseguirá tirar algo em torno de 1,800 pontos no HP do chefe.

Jette possui apenas três ataques, sendo um deles o ataque Clone, no qual ele cria um clone, para lutar com ele na batalha. Ele tem um poder de ataque baixíssimo, e não oferece grandes perigos. O maior deles talvez seja o fato de que depois de gerar o clone, Jette costuma usar o ataque mais poderoso dele: Shadow Break. Esse golpe tira cerca de 1,200 do HP de todos e vem sem aviso prévio. Apenas use Spoon depois desse ataque.

Para atacar, use Burning Flare de Vahn, com algumas Arts a mais para altos danos. Quanto a Gala, Kemaro continua dando conta do recado, mas repare que Aluru, se estiver ao menos no level 3, consegue fazer danos maiores. Isso acontece porque o chefe tem pouca resistência a ataques de Luz. Portanto, não invoque Puera. Quando não estiver curando, Noa irá usar sua Hyper Art Hurricane Kick.

Após a luta, ative o switch da esquerda e volte à tela dos switches para poder prosseguir. Suba os vários andares em direção ao topo do gerador e pegue o caminho da direita para encontrar um baú com o Warrior Icon. Esse acessório permite ao usuário contra-atacar quando for atingido. Volte e continue pelo caminho norte e pegue o elevador. Pegue o Lost Grail, mas não o equipe agora; esse acessório revive o personagem quando este morrer, então será mais útil mais à frente. O baú com o acessório está escondido atrás do elevador. Continue até o save point, onde você deverá salvar e curar-se antes de continuar.

Chegando no Gerador, o grupo tenta destruir o Gerador, mas Cort começa a atacar a mente da sua irmã, que rola no chão de tanta dor. Ele diz que não permitirá que os três destruam o que levou tanto tempo para ele construir.

C O R T

HP: 45,000

EXP: 13,600

GOLD: 15,650

ATAQUES: Guilty Cross
Mystic Circle
Juggernaut

Basta ver a lista de ataques dos personagem para saber que não estamos enfrentando um chefe qualquer. Apesar de ter criado o Juggernaut em pessoa, Cort não está fundido com ele, pois o seu corpo não agüentaria tanto poder. Apesar disso, não pense que será um batalha fácil. Retorne os equipamentos de Noa para Vahn e os de Vahn para Noa, pois o jovem é quem terá a função de curar novamente. Lembre-se de equipa o Light Talisman em Vahn para que ele possa invocar Horn.

Cort possui ataques muito poderosos e todos relacionados com o poder mágico dele, o que significa que o Guardian Ring não irá adiantar muita coisa. Guilty Cross é o mais comum e o mais fraco dos três ataques, tirando algo em torno de 1,000 de HP de um personagem. O ataque Mystic Care tira mais ou menos a mesma coisa, só que em todos. Como pode ver, ataques relativamente fracos. Isso, no entanto, não é motivo para descançar, pois ele poderá invocar Juggernaut! Isso mesmo, o cara pode invocar o mais poderoso Sin-Seru de Legaiá e não fará cerimônias para isso. Juggernaut fará vários ataques no grupo, somando cerca de 2,500 de dano total em todo o grupo!! É o fim, ainda mais porque ele não avisa quando o fará. Tenha sempre Vahn com mais de 2,000 de HP para evitar as mortes inesperadas. Se Noa e Gala estiverem com mais de 1,500 de HP e o chefe do mal invocar Juggernaut, invoque Horn para reviver os seus amigos com o máximo de HP ou então ficará sempre revivendo e Cort usando ataques poderosos, mantando-os de novo.

Vahn deverá estar responsável pela cura e nunca deverá deixar o HP dos seus amigos chegar a menos de 1,500. Isso fará com que o seu MP fique reduzido, então use vários itens de recuperação de MP quando estiver com pouco. Com Gala, continue no esquema de invocar Kemaro. Noa deverá usar suas Arts e Miracle Arts sempre que puder e ajudar Vahn na tarefa de curar sempre que ele precisar.

Como se os ataques de Cort não fossem fortes o bastante, ele ainda é protegido por um campo protetor por grande parte da batalha. Esse escudo é imune a ataques físicos, então terá que gastar muito MP usando magias até que ele seja destruído. Kemaro e Aluru funcionam muito bem. Noa poderá invocar Barra também. O escudo tem aproximadamente 15,000 de HP, então não se descuide e lembre-se que o MP de Vahn deve estar suficientemente alto para que ele possa invocar Horn quando precisar.

A batalha não será tão difícil, mas você terá que ter um bom estoque de Magic Fruits para manter o MP dos heróis sempre alto. Lembre-se que se Cort recriar o escudo (o que ele pode fazer caso ele seja destruído) e você estiver sem MP não terá como causar dano ao chefe.

Após a luta, Cort cai na Névoa e o Gerador é finalmente destruído. Você tem cerca de 30 segundos para sair do lugar, mas não se preocupe; um terremoto acontecerá e nós seremos impedidos de sair da Fortaleza. Quando tudo parece perdido, somos salvos por Cara e Grantes, que recuperou as suas asas graças aos esforços de Vahn e dos demais. Depois dos agradecimentos, vamos voltar a Conkram para que Noa converse com os seus pais.

| C O N K R A M |
| _____ |

Ao chegar, Noa tem uma terrível surpresa. Com o fim da Névoa, o Sin-Seru que formava a cidade morreu. Como as pessoas da cidade, o rei Nebular e a rainha Minea eram parte do Sin-Seru. Assim, quando o Sin-Seru morreu, eles automaticamente perderam a vida. Noa não consegue entender o que aconteceu, então toda a sua felicidade torna-se uma grande tristeza. Todo esse tempo, a única coisa que movia a jovem era o desejo de salvar seus pais e poder viver com eles durante o resto da sua vida. Ela sonhava com isso desde o começo, e agora todos os seus sonhos se foram. Ela compreende que isso era necessário, mas não consegue ficar feliz com isso. Seus pais se foram. Ela teve que fazer um sacrifício que ainda não estava pronta. Logo, as pesadas lágrimas da garota se confundem com as gotas da chuva que anunciam o pesado fardo que a jovem terá que carregar. O fim não foi tão feliz afinal...

| \
| \ _____ |
| CAPÍTULO XIII |
| Viagem a Seru-kai |
| _____ |
| \ |
| \ |

| _____ |
| R I M E L M |
| _____ |

| ITENS: 1x Mettle Gem. |
| _____ |

| SERU: Gimard (Fogo), Theeder (Trovão), Vera (Luz). |
| _____ |

Em Rim Elm os três são recebidos como grandes heróis. Fale com Tetsu e escolha a terceira opção para treinar, mas antes aconselho salvar, pois a luta não será nada fácil.

| _____ |
| T E T S U |
| _____ |

| HP: 10,000 |

| EXP: 0 |

| GOLD: 0 |
| _____ |

ATAQUES: Sequência Simples

Essa batalha só poderá ser enfrentada por Vahn, então tenha certeza de estar equipado com os acessórios corretos. Ponha o Guardian Ring para aumentar a defesa física, Defender Chain para aumentar as chances de defender os ataques de Tetsu, e o Speed Ring, para aumentar a velocidade de Vahn, ou o Warrior Icon para contra-atacar sempre que puder, evitando que Tetsu ataque.

Tetsu possui apenas ataques físicos, mas possui todas as Normal Arts de Vahn e uma Hyper Art, que poderá fazer o dano total aumentar para próximo de 1,700, mas que ele raramente utiliza. O mais importante aqui é defender os ataques do chefe.

Para atacar, use sempre a Hyper Art Burning Flare para causar bastante dano. Não emende qualquer outra Art ou poderá faltar AP para o contra-ataque. Uma sugestão é equipar Vahn com a Astral Sword e usar a Hyper Art Fire Blow; também irá fazer praticamente os mesmos danos. Você não poderá usar invocações em Rim Elm, então terá que curar apenas com itens. E quando for fazê-lo, não poupe seus itens; use um Healing Berry mesmo! É um item que poderemos comprar sempre que quisermos, basta ir a Soren Camp.

Após a vitória, ganharemos o Mettle Gem, item que reduz a quantidade de AP pela metade. Nós já devemos ter uma destas, mas é sempre bom ter outra. Equipe uma em Vahn e a outra em Noa.

Vá à casa do chefe e fale com Noa, que está muito triste e culpa Terra por não ter avisado a ela o que aconteceria se eles destruíssem o Gerador. Terra fala que não contou antes porque se o tivesse feito é possível que ela não o fizesse. Mas, a garota não entende. Vá à casa de Mei para ver Maya, que cobre o jovem de elogios. Dentro da casa, Vahn encontra Mei, que agora é uma famosa costureira. Os dois se abraçam, mas são interrompidos por Maya.

Vá à Genesis Tree e fale com Gala, que diz estar preocupado com Songi. Falando no diabo, ele aparece no vilarejo. Vá ver o que ele quer... O cara começa dando os parabéns a Gala. Ele está todo amiguinho. Mas, logo descobrimos a sua real intenção: Cort não morreu! Ele fundiu-se a Juggernaut e agora está muito mais poderoso. O Sin-Seru então aparece e funde-se com toda a cidade, da mesma forma que fez com Conkram. Envolvidos com o poder dos Ra-Serus, os heróis escapam ilesos. Por fim, Songi diz que o mundo dos humanos não o interessa mais, por isso vai em busca de dominar Seru-kai. Ozma diz que, como Tieg não está mais em Seru-kai, é possível que nenhum Ra-Seru ou Seru que esteja por lá será capaz de vencê-lo, o que deixa a Grande Árvore (Great Genesis Tree) completamente vulnerável. Se a Grande Árvore for destruída, todo o poder de Tieg se extinguirá e todas as criaturas que nasceram em Seru-kai irão morrer, inclusive os Ra-Serus.

Retomando o controle, devemos voltar a Uru Mais para podermos voltar à terra dos Serus. No entanto, repare que esse lugar é excelente para evoluir seus personagens. Os monstros que aparecem aqui são relativamente fáceis e deixam uma considerável quantidade de experiência e de dinheiro. Aconselho ficar rodando por aqui até chegar ao menos no level 36.

ITENS: 1x Triumph Armor, 1x Healing Berry, 1x Magic Fruit, 1x Magic Water.

SERU: Slippery (Água), Gillium (Trovão), Barra (Vento).

Novamente nenhuma novidade aqui. O monstro mais difícil por essas bandas deve ser o Slippery, que agora pode usar o ataque Big Wave, que irá tirar cerca de 500 de HP de todos. Ao lutar contra ele, prefira usar a Hyper Art de Vahn preferida.

Retomando o controle, siga norte e pegue a direita até encontrar um baú com um Life Water. Volte por duas divisas e siga para a esquerda para pegar uma Triumph Armor; equipe-a em Vahn e siga norte. Continue até a divisa, onde deverá pegar o caminho inferior direito para conseguir uma Magic Fruit no baú. Pegue o caminho superior direito e novamente esta direção para um Healing Berry; volte e siga para a esquerda.

Na próxima intersecção, pegue o caminho superior direito e depois o superior esquerdo para um Magic Water; volte e pegue o caminho superior direito. Salve, cure-se e siga norte para encontrar Songi e a Genesis Tree.

A árvore sagrada está morrendo por algum motivo, o que está diminuindo o poder dos Ra-Serus. Chegando mais perto veremos que Songi está usando o poder do seu Ra-Seru para roubar a energia da Genesis Tree, o que não seria errado, uma vez que vários Serus vêm à árvore e pegam um pouco da sua energia quando é preciso. Songi, no entanto, está fazendo-o de forma predatória e, assim, matando a árvore. O velho companheiro de Gala diz que Cort fez alguns experimentos em seu Ra-Seru, transformando-o num poderoso Sin-Seru parasita. Ele diz que os Ra-Serus de Seru-kai não são tão poderosos quanto ele acreditava e que agora tem poder suficiente para vencer até o próprio Tieg.

S O N G I

HP: 50,000

EXP: 15,000

GOLD: 15,000

ATAQUES: Sequência Simples
Chaos Flare
Genocidal Cannon

Você provavelmente terá problemas nessa batalha. Songi está muito poderoso e seus ataques são realmente devastadores. Sugiro aumentar a defesa de todos os seus personagens com o Guardian Ring. Desta vez, o curador do grupo deverá ser Gala, que deverá estar equipado com um Speed Ring e com o Light Talisman. Vahn e Noa devem estar equipados com o Mettle Gem para diminuir a quantidade de AP gasta ao se utilizar as Hyper e Miracle Arts. Tenha o Power Ring em Vahn e o War Soul e Noa para aumentar o dano causado.

Songi possui três ataques: uma poderosa sequência de ataques físicos

| que tira algo em torno de 2,000 de HP de um personagem (a sequência de |
| ataques mais poderosa até agora); o ataque Chaos flare, que tira algo |
| próximo de 1,500 de HP de um personagem; e o poderoso (e raro) Genocida |
| Cannon, que só não causa mais dano do que a invocação de Juggernaut, no |
| entanto, faz danos próximos de 2,000 de HP em todos os personagens. Use |
| Spoon sempre que sofrer esse ataque. |

| Para atacar, intercale os turnos entre Spirit e Miracle Arts. Com a |
| Mettle Gem, a Art só gastará metade da barra de AP e ainda teremos uma |
| chance de escapar dos principais ataques de Songi. Songi é fraco contra |
| os elementos Trovão e Luz, mas não aconselho usar magias de ataque ago- |
| ra, pois é possível que você acabe ficando sem MP e, acredite, gastar |
| um turno apenas para recuperar MP não será nada bom. Quanto a Gala, use |
| invocações de cura sempre que precisar e quando puder, use a Hyper Art |
| Explosive Fist para causar um dano extra. |

| A batalha não será fácil e é possível que seus personagens acabem mor- |
| rendo com o desenrolar da batalha. Para evitar isso, você pode usar uns |
| itens de aumento de status, como Power ou Shield Elixir. |

| A batalha será dura, mas não desista. Logo, logo Songi cairá. |

Derrotado, o Ra-Seru de Songi começa a abandonar seu corpo. Sem o Ra-Se-
ru, Songi não pode mais ficar em Seru-kai e é destruído. Quando tudo pare-
cia bem, Terra fala que a Genesis Tree está muito fraca para ser ajudada.
Sem o poder da árvore, Seru-kai começa a desaparecer. Numa atitude desespe-
rada, os heróis rezam para Hari, que renasce dos mortos (daí a imagem dos
bebês, representando a vida). Eles falam que, Tieg e Rem nasceram no mesmo
momento, por isso, os humanos e os Serus estão intimamente conectados. De-
pois que o espírito de Rem deixou Uru Maia após a sua destruição, um novo
poder deveria nascer para tomar conta dos humanos e dos Serus, assim, Hari
conseguiu transcender no tempo e conseguir poder. Hari fala que Rem deixou
o mundo dos humanos, mas seu espírito continua vivo em cada canto de Lega-
ia. Ele enviou-o para ajudar os humanos e os Ra-Serus Escolhidos. Os três
bebês formam uma pirâmide e dão uma fração do próprio poder à árvore. As-
sim, os Ra-Serus pegam para si o poder supremo.

Após a cena, Hari diz que Tieg tem um último presente para os Ra-Serus,
mas que eles precisam ir ao local onde o coração dos Ra-Serus está para
consegui-lo.

|
| R I K U R O A M O U N T A I N |
|

Os heróis voltam ao Monte Rikuroa. É verdade que os Ra-Serus estão mais
poderosos, mas lembra-se do que Hari falou? Tieg ainda possui um presente
aos três Ra-Serus Escolhidos. Examine a Genesis Tree logo atrás, mas antes
certifique-se de que Noa aprendeu TODAS AS SUAS ARTS! Ao tocar na Genesis
Tree, Noa sente uma sensação confortável; ela começa a entrar na mente do
seu Ra-Seru e ela vê todos os sentimentos de Terra. Após isso, Tieg fala
com o Ra-Seru e dá um terço do poder que lhe resta. Assim, Terra será um
Ra-Seru Supremo (Supreme Ra-Seru). Nessa forma, os ataques com o Ra-Seru
irão tirar bem mais dano e Noa poderá invocar Terra nas batalhas (irado!).
Sem falar, que agora será muito mais fácil absorver o poder dos Serus nas
batalhas.

Após a conversa, saia do Monte Rikuroa e entre numa batalha. Invoque Terra e veja todo o poder do Ra-Seru do Vento. No level 1 ela costuma tirar algo em torno de 5,000 de HP de todos. Imagine só no level 9... Ho ho ho...

Emoções fortes à parte, vamos voltar a East Voz Forest.

```
|-----|
|  E A S T   V O Z   F O R E S T  |
|-----|
```

Siga por todo o caminho da floresta até chegar ao local onde enfrentamos os dois viguros que Songi nos mandou. Chegando lá, TENHA CERTEZA DE QUE GALA APRENDEU TODAS AS SUAS ARTS, então toque a Genesis Tree para que Gala sinta o dócil coração de Ozma. O Ra-Seru e o monge finalmente se entendem. Tieg, então fala com o Ra-Seru e diz que ele tornou-se um grande servo, então dá-lhe mais uma fração do seu poder.

Ozma agora é um Ra-Seru Supremo, assim como Terra e Horn, e pode ser invocado na batalha, além dos vários outros benefícios iguais a Terra. Sem mais, siga para Sol.

```
|-----|
|  S O L  |
|-----|
```

Já conseguimos tornar Ozma e Terra Ra-Serus Supremos, então só falta Meta. Siga para o local onde derrotamos Gaza pela segunda vez, TENHA CRETENZA DE QUE VAHN CONHECE TODAS AS SUAS ARTS, então examine a Genesis Tree para que o jovem sinta o valente coração de Meta. Após a reflexão, Tieg aparece e dá ao Ra-Seru o resto do seu poder, desaparecendo para sempre de Legaia.

Como era de se esperar, Meta agora é um Ra-Seru Supremo e pode ser invocado nas batalhas, além de várias outras vantagens citadas quando Terra virou um Ra-Seru Supremo.

Há outro Ra-Seru Supremo para ser conseguido agora: Palma. Vá ao Muscle Dome e lute várias lutas até conseguir 100,000 moedas. Não será uma tarefa fácil, mas valerá à pena, pois com essa quantidade de moedas, poderemos comprar o Earth Ra-Seru Egg. Como você pode ver, ele não aparece na lista de itens, pois esse item só é oferecido àqueles que acumularem várias vitórias. Com a posse do item, volte a Jeremi.

```
|-----|
|  J E R E M I  |
|-----|
|-----|
|  ITENS: 1x Earth Talisman.  |
|-----|
```

Entregue o item a Zalan e ele fabricará o Earth Talisman. Equipe em um personagem (se for equipá-lo, escolha Gala) e este terá proteção contra to-

dos os ataques baseados no elemento Terra, além de poder invocar Palma, outro Ra-Seru Supremo.

Sem mais, vamos voltar à West Voz Forest.

```
|_____|
|  W E S T   V O Z   F O R E S T  |
|_____|
| KEY-ITEMS: Dark Ra-Seru Egg.    |
|_____|
```

Vá ao local onde encontramos a Genesis Tree morta e examine a árvore. O grupo lembra-se da destruição causada pela Névoa, mas lembra-se de que nunca perdeu as esperanças. Pegue o Dark Ra-Seru Egg num baú próximo. O grupo se pergunta de onde esse ovo de Ra-Seru apareceu. Bem, agora não importa mais; siga para Jeremi novamente.

```
|_____|
|  J E R E M I  |
|_____|
| ITENS: 1x Dark Talisman.        |
|_____|
```

Entregue o item a Zalan e ele fabricará o Dark Talisman. Equipe em um personagem (se for equipa-lo, escolha Gala) e este terá proteção contra todos os ataques baseados no elemento Trevas, além de poder invocar Jedo, outro Ra-Seru Supremo.

Agora, vamos ao laboratório do Dr. Usha.

```
|_____|
|  U S H A   R E S E A R C H   C E N T E R  |
|_____|
| KEY-ITEMS: Legendary Rod.        |
|_____|
```

A nossa próxima missão envolverá outro mini-game: a pesca. Como pescar não é nada fácil em Legaia, vamos precisar da melhor vara de pescar que pudermos encontrar. Ela encontra-se entre as camas do laboratório do Dr. Usha. Pegue-a e, ao menos que tenha pego anteriormente, volte a Vidna e pegue o kit de pesca com os banhistas na praia.

```
|_____|
|_____|
```

| Esse é um dos mini-games mais legais do jogo. Trata-se de um concur- |
 | so pescaria, onde vence aquele que conseguir o maior e mais raro peixe. |
 | Para poder pescar você precisa de uma vara de pescar e uma isca. A vara |
 | de pescar pode ser de qualquer tipo, mas aconselho começar esse mini- |
 | game apenas após conseguir a Ancient Rod, pois demora muito tempo até |
 | conseguir juntar a quantidade de pontos necessária para trocar por algo |
 | realmente bom.

| Existem dois pontos de pesca espalhados por Legaia: um próximo da ci- |
 | dade de Vidna e o outro próximo de Buma. Ao pescar em Vidna, escolha a |
 | Light Lure, mas se for pescar próximo de Buma escolha a Heavy Lure como |
 | isca.

| O mini-game começa com Vahn segurando a vara (de pescar). Aperte X e |
 | escolha a força para que ele lance o anzol com a isca na água. Após al- |
 | gum tempo, um peixe deverá morder a isca; nesse momento, aperte o botão |
 | X para puxar o anzol para perto de você, mas tome cuidado com a tensão |
 | da linha, pois ela poderá quebrar se tiver muito ou pouca tensão. Se a- |
 | contecer dela quebrar, você terá que voltar a Vidna para comprar novas |
 | iscas.

| Após pegar o peixe, será avaliado a espécie e o tamanho dele, então |
 | será mostrada a sua pontuação pela pesca.

| DICAS

- | 1. Em Buma há peixes mais raros do que em Vidna;
- | 2. Os peixes mais raros e maiores escondem-se perto de rochas e plantas |
 | dos lagos;

Pesque até conseguir 20,000 pontos de pesca. O organizador do campeonato
 irá parabenizar o grupo e oferecerá um item especial para os grandes compe-
 tidores: o Water Ra-Seru Egg. Esse é o ovo de Mule, um dos mais poderosos
 Ra-Serus Supremos de Seru-kai.

| J E R E M I

| ITENS: 1x Water Talisman.

Entregue o item a Zalan e ele fabricará o Water Talisman. Equipe em um
 personagem e este terá proteção contra todos os ataques baseados no ele-
 mento Água, além de poder invocar Mule, outro Ra-Seru Supremo.

| S O L

Lembra-se que eu havia falado que ainda faltava um mini-game para jogarmos em Sol? Então vamos até o Muscle Dome. Fale com a mulher da direita e compre o Golden Card. Feito isso, vamos ao Sol Disco Fever.

S O L D I S C O F E V E R

Mais um mini-game muito legal. Logo ao chegar na discoteca, o Disco King dirá que vê muito talento em Noa e decide ensinar a ela seus passos de dança. Não tem mistério aqui; basta apertar os botões certos nos momentos certos para que Noa faça os passos de dança. O truque aqui será usar os passos secretos ensinados pelo Disco King. A cada vez que usar um passo secreto, Noa ficará mais e mais animada, podendo usar passos cada vez mais complexos e que rendem mais pontos. O inverso acontecerá a cada vez que errar os passos.

Uma dica muito útil é a seguinte: aperte o botão Triangulo para usar o passo secreto no final das duas primeiras seqüências, assim Noa pulará para o próximo nível de dança. Então, use o passo secreto na última seqüência (quando os números que dizem o fim da música aparecerem), assim, Noa ganhará pontos extras.

Noa participará de dois concursos. No primeiro concorrerão apenas as dançarinas da boate. Já no segundo, enfrentaremos a abusadinha Disco Queen. Ela usa vários movimentos secretos na sua apresentação, então siga à risca a estratégia que eu coloquei acima.

Aos vencer a Disco Queen, Noa se transformará na nova Disco Queen e ganhará o Swimsuit, um Speed Chain e 10,000. O Swimsuit poderá ser usado para tirar fotos na praia. Gostou da idéia? Então vamos comprar uma câmera.

V I D N A

Entre na casa à direita da casa de Pepe e fale com o homem que está lá para comprar a Câmera Stone por 100G. Feito isso, fale com a garota de biquíni na praia para que ela tire fotos de Noa. Depois de sair nas fotos, o grupo decide tirar mais e mais fotos. Repare que câmera irá quebrar a cada cinco fotos. Quando isso acontecer, basta falar novamente com o homem que nos vendeu a câmera e comprar outra.

Ainda na praia, fale com a garotinha para que ela tire uma foto do grupo; pode falar com o rapaz de calção para mais fotos; fale com o homem no primeiro andar da sala de máquinas; garota que veio nos entregar a mensagem de Hari, no quartel de treinamento dos monges Biron; com o Sr. e com a Sra. Danpas; o velho na fonte térmica.

Após isso, vamos passear pelo mundo para recolher mais fotos. Quando a câmera quebrar, compre outra e vá a Rim Elm para tirar cinco fotos com Mei; após isso, só poderá tirar mais uma dela. O Dr. Usha ainda está preso no

ser o ataque mais chato e poderoso do game. Quando lutar contra esses Serus invoque um Ra-Seru para acabar com eles o mais rápido possível evitar problemas maiores; o Ra-Seru Jedo funciona muito bem contra eles. Spoon agora possui o ataque Rolling Crash, no qual ele pode causar morte instantânea ao personagem atingido com ma probabilidade de 20%. Zenoir agora pode usar o ataque Grand Claw, causando uma grande quantidade de dano a um personagem e àquele que estiver próximo a ele. O seru Gillium continua com o seu enorme HP (cerca de 3500) e um dos mais poderosos ataques do jogo: Thunderstorm.

Nessa dungeon iremos encontrar 12 equipamentos sagrados. Eles foram construídos com parte do corpo de um Ra-Seru e por isso têm o nome Ra-Seru na frente do nome da arma. Esses equipamentos são as armas e armaduras definitivas dos personagens. Nós iremos pega-las, então voltar ao mapa para cumprirmos as missões opcionais que restam.

Ao adentrar em Rim elm, Vahn sente-se triste, mas seus amigos dão uma força. Os Ra-Serus quebram a barreira criada por Songi, então poderemos seguir pelo corpo de Juggernaut.

Siga descendo pelo caminho único até poder seguir à direita na primeira divisa e pegar o Ra-Seru Armor (equipe-o em Vahn). Volte e siga norte, pegando o Ra-Seru Robe (equipe-o em Noa) à esquerda. Continue pelo caminho único e encontrará um baú com o Ra-Seru Plate (equipe-o em Gala) antes de adentrar na tela seguinte.

Continue pelo caminho único até encontrar um rio de sangue do Juggernaut; use a tripa para pular no sangue. Fique apertando para cima no direcional para que Vahn agarre-se em outra tripa e possa pegar o Crimson Book. Este é um dos melhores acessórios do game, pois duplica a quantidade de experiência deixada nas batalhas para um personagem. Prefira equipa-lo em Vahn, pois precisaremos que ele esteja bem evoluído para enfrentarmos a próxima missão. Siga norte e continue pelo caminho único até ver o rio de sangue novamente, então siga sul e entre novamente no rio. Aperte para baixo no direcional para pegar o Ra-Seru Seal (Vahn). Volte para o rio e continue até poder sair dele novamente. Siga sul e depois para a direita até poder entrar no rio novamente. Fique apertando para a esquerda para pegar a correnteza da esquerda e poder pegar o Ra-Seru Plume (Noa) no baú. Volte ao rio para voltar a uma área conhecida. Siga pelo mesmo caminho da outra vez e caia no rio novamente. Desta vez, pegue a correnteza leste (não aperte nenhum botão no direcional), então fique apertando para a direita para pegar o Ra-Seru Helmet (Gala). Caia novamente na água para voltar à terra, então siga novamente para a direita, como se fosse cair novamente na água, mas desta vez siga direto até encontrar um save-point.

Na tela seguinte, siga através do caminho de pilares e vá à plataforma norte para pegar um Lost Grail. Volte e continue para a esquerda até a plataforma onde está Maya. A bela mulher diz que o Sin-Seru está tentando matar a todos de Rim Elm, mas ela vai fazer a sua parte e lutar bravamente até o fim. Pegue o Ra-Seru Boots (Vahn) e continue norte. O grupo encontrará Mei, que está muito triste e envergonhada; escolha a primeira opção para animá-la e receber o Life Armband. Continue para a esquerda para encontrar Nene e um baú com o Ra-Seru Shoes (Noa). Volte e siga norte até a plataforma onde está Val. Responda-lhe a primeira opção para ganhar um Miracle Water, então volte e siga para a esquerda.

Na tela seguinte, pegue o Ra-Seru Thongs (Gala) enquanto cruza o corredor. Siga pelo caminho único até que este se divida e você possa ir para a direita para pegar o Ra-Seru Club (Gala). Volte e siga para a esquerda para pegar um Magic Armband. Volte, siga sul e depois direita para conseguir o Ra-Seru Fangs (Noa). Volte e siga sul, depois leste para pegar o Ra-Seru Blade (Vahn). Volte e siga para a esquerda até encontrar o save-point na tela seguinte. Agora que seus personagens estão com os equipamentos definitivos, vamos às missões secretas e quase impossíveis. Use um Door of Light e saia do Juggernaut.

M O N T E D H I N I

ITENS: 1x Evil Mediallion.

Essa é uma missão completamente opcional, mas antes de seguir por ela aconselho duas coisas: esteja pelo menos no level 55 com todos, tenha concluído o Muscle Dome em Sol, tenha o Point Card com pelo menos 40,000 pontos, as armaduras definitivas de todos os personagens. Equipe-os da seguinte forma:

V A H N	N O A	G A L A
Ra-Seru Blade	Ra-Seru Fangs	Ra-Seru Club
Ra-Seru Seal	Ra-Seru Plume	Ra-Seru Helmet
Ra-Seru Armor	Ra-Seru Robe	Ra-Seru Plate
Ra-Seru Boots	Ra-Seru Shoes	Ra-Seru Thongs
Mettle Gem	Minea's Ring	Speed Ring
Guardian Ring	Guardian Ring	Guardian Ring
Power Ring	Defender Ring	Defender Ring

Alguns dos acessórios não são vendidos em lojas de itens: o Life Armband conseguimos um em Jette's Absolute Fortrees e outro com Mei em Juggernaut's Bio Lab há pouco tempo. O Mettle Gem conseguimos um quando lutamos contra os irmãos Delilas e outro após vencer Tetsu em Rim Elm. O Power Ring é facilmente vendido em lojas. Além disso, tenha certeza de ter VÁRIOS itens de cura, pois você não será capaz de usar magias. Não adianta recuperar metade do HP, tem que ser o HP TODO. Tenha 3 Wonders Elixirs e cerca de 10 ou 15 Healing Berries. Acredite, você irá precisar. Wonders Elixirs podem ser roubados de Gillium Lv3, em Juggernaut's Bio Lab.

Quando estiver pronto, vá topo do monte, e você será atacado por Lapis, um Seru secreto do povo de Soren.

L A P I S

HP: 65,000	EXP: 25,000	GOLD: 32,000
------------	-------------	--------------

ATAQUES: Sequência Simples

Esse é o monstro mais poderoso de todo o jogo, então prepare-se para uma batalha bastante difícil. Espero que tenha guardados seus pontos do Point Card para usar agora, pois será uma das poucas formas de vencer o poderoso Ra-Seru. Esse monstro terá uma vantagem em relação aos demais; ele só poderá atacar um personagem de cada vez, o que torna a tarefa de curar bem mais fácil.

Logo no primeiro turno o chefe usará o ataque Lapis Wave, que impede que os Ra-Serus usem seu poder, ou seja, nada de invocações. Aproveite o primeiro turno para usar Wonder Elixirs com todos para aumentar os status (se não tive Wonder Elixirs suficientes, use Shield Elixirs). No segundo turno, use Spirit com Vahn e Gala e Point Card com Noa. No terceiro turno, cure quem for atingido pelo poderoso ataque com Gala e use Miracle Art com Vahn e Point Card com Noa. Isso já deve tirar cerca de 24,000 de HP do chefe. Continue os próximos turnos, curando quem for atingido pelos ataques de Lapis com Gala, usando o Spirit + Miracle Art com Vahn e torrando os pontos do Point Card com Noa.

Eu havia falado que o chefe não atinge mais de um personagem ao mesmo tempo, mas, segundo alguns sites na internet, Lapis tem um ataque especial baseado no elemento Luz que atinge a todos, causando um dano próximo de 3,500. Eu lutei contra Lapis várias e várias vezes para ver se ele usava esse ataque comigo, mas ele nunca o fez, então eu não acredito que ele tenha esse golpe, e, se tiver, o usa muuuito raramente.

Com o Point Card essa batalha não passará do 7º round, então não será muito difícil. Mas, quer lutar SEM O POINT CARD? OK, então. Mas, fique avisado de que não será nada fácil. Antes de lutar, roube o Crimson Book de Puera Lv3, em Juggernaut's Bio Lab, e evolua seus personagens até o level 65, no mínimo. Comece a batalha usando o Wonder Elixir nos três e intercale os turnos entre Spirit e Miracle Art. Você terá que reservar um personagem para ser o curador (aconselho deixar Noa). Equipe nela todos os acessórios de defesa possíveis (Minea's Ring, Defender Ring e Guardian Ring) e os melhores acessórios de ataque em Vahn e em Gala (Power Ring War Soul e Mettle Gem). Tenha certeza de que seus personagens têm TODOS mais de 3,500 de HP e podem tirar mais de 4,000 por ataque. Continuando nesse ritmo, poderá gastar cerca de 15 turnos na luta.

Após a luta, recebermos o melhor acessório de todo o jogo: o Evil Meddalion. Esse medalhão contém a essência da Névoa. Com ele, o personagem ficará incontrolável, mas os seus status aumentam em 100%. Além disso, o personagem poderá atacar duas vezes, tirando cerca de 20,000 por turno....

Bem, vamos agora à última missão secreta do jogo. Você sabe o que é um Sin-Seru? São Serus modificados geneticamente e aprimorados com a tecnologia dos humanos. O que torna esses monstros malignos é que eles não alimentam-se da energia de Hari como os demais Serus, são, portanto, predadores de homens. Se esses seres são mesmo Serus o que impede que um Ra-Seru possa invocá-lo? Sacou o que eu quis dizer? É isso mesmo. Poderemos invocar o mais poderoso Sin-Seru já construído pelo homem: Juggernaut. Como fazer isso? Só foram construídos dois Juggernauts; um está fundido com Cort e com todos de Rim Elm e o outro... está em Ratayu, preso no calabouço. Vamos até lá falar com Saryu e pedir-lhe a chave do calabouço.

| R A T A Y U |

| KEY-ITEMS: Evil Talisman. |

Falando com Saryu, ele parece não estar determinado a nos dar a chave para o calabouço. Ele diz que as pessoas de Ratayu devem lembrar-se do rei deles como uma pessoa boa, e não como alguém que construiu algo que foi dor para muitas famílias. Além disso, ele diz que o grupo não tem poder suficiente para controlar o poder de Juggernaut.

Droga! O que faremos para conseguir invocar Juggernaut? Que tal evoluirmos bem muito. Quem sabe se estivermos no level 99 eles nos dará a chave. Parece uma idéia boba, mas é isso mesmo o que precisamos fazer. Não adianta estar nem mesmo no level 98, TEM QUE SER 99! Vê se pode! Passe quase duas semanas, lutando na dungeon final, jogando cerca de 4 horas por dia, e o máximo que consegui foi chegar no level 71. Para chegar ao 99, você precisará gastar, no mínimo, 3 semanas de jogo, jogando na faixa de 4 a 5 horas por dia. Existe um código de Gameshark que faz com que seus personagens fiquem automaticamente no level 99, mas como eu sou terminantemente contra o uso de gameshark, não vou coloca-lo aqui.

Quando você finalmente tiver terminado de evoluir, volte a Ratayu e fale com Saryu. Ele falará que o grupo finalmente está forte o suficiente para controlar o poder de Juggernaut e lhe dará a chave do local onde está o Sin-Seru. Procure em uma das casas com um armário embutido e use a chave que Saryu lhe deu para abri-lo. Dentro do compartimento encontrarmos não o Sin-Seru, mas um medalhão com algumas inscrições em um idioma antigo. Ele é Evil Talisman. Equipando-o o grupo poderá invocar o terrível Juggernaut. A invocação é a mesma utilizada por Cort quando lutamos contra ele.

Agora que já cumprimos todos os eventos paralelos, vamos voltar a Juggernaut's Bio Lab para enfrentarmos Cort de uma vez por todas.

| J U G G E R N A U T ' S B I O L A B |

Volte ao último save point da dungeon final, então salve, cure-se e pise nas duas gosmas ao lado para abrir a passagem. Logo, o grupo é arrastado por um rio de sangue e cai no buraco.

Noa acordar e vê seu irmão dormindo numa espécie de casulo. Ela aproxima-se dele e pede para Cort voltar a ser humano e desistir da fusão com Juggernaut. Ele, no entanto, diz que os humanos são fracos e que por isso pretende virar um Seru, o que ele chama de "ser perfeito". Noa pede para que seu irmão lembre-se dela e de quanto ele a queria bem há 10 anos, mas ele diz que Serus não precisam de humanos, muito menos de lembranças humanas, então sai do seu casulo para lutar contra o grupo e mostrar-lhes todo o poder de um Seru.

| C O R T |

HP: 75,000	EXP: 0	GOLD: 0
ATAQUES: Sequência Simples		
Doomsday		
Final Crisis		

A batalha contra Cort + Juggernaut não é tão difícil quanto se esperaria. Ponha em Gala os acessórios Magic Armband, Wisdom Ring e Spirit Ring; ponha em Vahn os acessórios War Soul, Mettle Gem e Warrior Icon; em Noa, equipe os acessórios Power Ring, Mettle Gem e Guardian Ring. Os seus personagens devem estar no level 40 agora, então devem ter mais de 2,500 de HP. Se não tiverem, equipe o Life Armband no lugar de algum acessório.

Cort possui três ataques diferentes: a sequência simples, que causa mais de 1,500 de HP; o ataque Doomsday, que causa cerca de 1,800 em todos, causando um status negativo; e o ataque Final Crisis, que causa em torno de 3,000 de HP em todos. O ataque Final Crisis sempre é usado depois do Ultra Charge. Por falar nesse ataque, ele pode ser usado a todo momento como uma forma de turbinar o poder de ataque dele. De qualquer forma, se ele usar Ultra Charge, use Spirit.

Para atacar, use Hyper Arts (pois se usar Spirit não poderá contra-atacar) com Vahn. Spirit + Miracle Arts com Noa e invoque Ozma com Gala. Não será uma batalha difícil, mas deve curar-se sempre que um personagem ficar com menos de 2,000 de HP.

Após a luta, Terra diz que, com a morte de Tieg, não há mais motivos para Ra-Serus ou Serus existirem no mundo, então Terra, Meta e Ozma abandonam os seus portadores. Cada um deixa uma mensagem para seu portador. Meta diz que Vahn possui o coração quente e valente e que a sua fome de aventura nunca irá acabar, mas ele deve tomar cuidado para não ferir as pessoas que ama com suas ambições. Ozma diz que conheceu um Gala rígido, intransigente e confiante de seus valores, por isso ele não deve se deixar enfraquecer com a sua ausência; a morte de Songi não foi algo programado e que ele deve seguir a sua vida sem pensar em culpa. A Noa, Terra diz que o sofrimento desta foi sem precedentes; a batalha contra os Sin-Serus não foi culpa dela, mas foi ela quem acabou sofrendo mais com isso. Assim, Terra irá dar adeus a Legaia e à sua querida Noa. O ra-Seru diz que a sua portadora não ficará mais sozinha e que irá dar a sua vida para que ela não tenha que sofrer mais. Assim, os três Ra-Serus levantam vô e unem todo o poder que lhes foi dado por Hari e Tieg para fazer acontecer um milagre. Juntos, os Ra-Serus destroem o último dos Sin-Serus construídos e ainda salva o povo de Rim Elm da maldição.

A Névoa finalmente é destruída e as pessoas estão empenhadas em reconstruir as suas vidas. Pepe agora tornou-se o maior joalheiro de toda Legaia, o Disco King decidiu passar os seus ensinamentos às pessoas de Rim Elm. Os soldados de Drake vieram ajudar na reconstrução de Rim Elm; em breve o vilarejo será a capital do reino de Drake. Os Serus estão desaparecendo do mundo; os poucos Serus que existem estão cada vez mais fracos e o Dr. Usha acredita que eles não passem de mais um ano. O povo de Soren também ficou mais fraco e a habilidade de vô dessas criaturas está cada vez mais fraca. Logo, as suas asas cairão e eles não poderão mais voar. Luctes fala que eles decidiram viver junto com os humanos e construirão um vilarejo e um templo em homenagem aos bravos Ra-Serus. Buma tornou-se uma cidade mercante, cujo principal produto de exportação é o peixe. Grantes e Cara viraram grandes mercadores. O trem que liga Karisto a Subuccus está fadado à desa-

parecer, pois o Seru que era utilizado está morrendo, então eles estão construindo um outro, mecanizado, ligando os reinos de Drake, Sebuccus e Karisto.

Quanto aos heróis da lenda, Gala voltou ao monastério de Biron e tornou-se o novo mestre. Agora, eles não ensinam mais que os Serus são maus, mas que são seres sagrados que ajudaram o mundo a se tornar um lugar melhor. Nenhum comentário a respeito de Cort ou da criação da Névoa pelos Ra-Serus é permitido. Como resultado do sacrifício de Terra, Cort ganhou uma nova vida, renascendo sob a forma de um bebê. Para evitar comentários maldosos a respeito do seu irmão, Noa decidiu viver com ele em Jeremi, lugar em que as pessoas não conhecem os motivos que levaram ao aparecimento da Névoa.

De volta a Rim Elm, Vahn está despedindo-se da sua família, quando o Dr. Usha aparece perguntando por Vahn. Ele comenta que várias pessoas vieram atrás dos heróis do Ra-Seru, mas apenas encontraram Vahn. Ao ver o jovem indo embora, ele pergunta o que Vahn fará a partir de agora. Existem quatro respostas diferentes para cada pergunta. Responda como quiser.

_____ |
| F I N A L A |
|_____ |

| Irei viajar por toda Legaia, agradecendo a todos os que me ajudaram |
| na luta contra a Névoa |
|_____ |

| Vahn decide viajar por todo o mundo para agradecer a todos que o aju- |
| ram na batalha contra a Névoa. Vahn irá passar por todos as dungeon e |
| cidades de Legaia onde ele encontrou amigos. |

| Ao tentar sair da cidade, Mei aparecerá e perguntará quanto tempo o |
| seu amado irá demorar. Sem uma resposta convincente, ela diz que o es- |
| perará o tempo que ele quiser. Quando ele resolver voltar a Rim Elm irá |
| encontra-la à sua espera, e então os dois irão casar-se. |
|_____ |

_____ |
| F I N A L B |
|_____ |

| Irei viajar por toda Legaia, e verei como está o mundo sem a Névoa |
|_____ |

| Vahn decide viajar por todo o mundo para conhecer os vários lugares |
| por onde a Névoa destruiu e os homens estão reconstruindo. O único ves- |
| tígio da presença dos Serus em Legaia é a enorme torre de Sol, que ago- |
| ra é um lugar turístico. |

| Ao tentar sair da cidade, Mei aparecerá e perguntará quanto tempo o |
| seu amado irá demorar. Sem uma resposta convincente, ela diz que irá a- |
|companhá-lo em sua viagem. Agora que não há mais Névoa, ela não corre |
| mais o risco de ser atacada por algum Seru. Vahn irá mostrar à sua ama- |
| da todos os lugares por qual passou e lhe contará exatamente como acon- |
| teceu em cada situação. |
|_____ |

F I N A L C

Irei dizer a Noa que eu a amo

Vahn decide contar à sua companheira de aventuras que está apaixonado por ela e que quer cuidar de Cort junto com a jovem. Ao saber que Vahn está apaixonado por outra pessoa, Mei decide casar-se com Ixis, o rival de Vahn.

Ao tentar sair da cidade, Vahn ficará sabendo que a sua nova amada não quis saber dele e fugiu com Cort para algum lugar de Legaia. Assim, Vahn ficará sem nenhuma das duas...

F I N A L D

Irei viver treinar com Gala no Monastério de Biron

Na minha opinião, o pior final de todos. Vahn ficará sem Noa, sem Mei e sem comidinha gostosa para poder ir treinar com seu amigo Gala no monastério e ensinar os jovens pupilos a importância dos Serus e Ra-Serus no mundo de hoje e aprimorar as suas técnicas de luta.

A R T S

Legend of Legaia ficou marcado na história do Playstation One como um jogo com um dos melhores sistemas de batalha já visto. Isso se deveu, em grande parte devido ao sistema de Arts e combos. Aqui abaixo vai a lista das Arts, com todas as suas propriedades e com os comandos para executá-las.

LEGENDA DOS COMANDOS

A: Arm
R: Ra-Seru
H: High
L: Low

V A H N

NORMAL ARTS

ART	COMANDO	CONSUMO DE AP
Hyper Elbow	A R A	18
Changing Scorch	L R H	18
Somersault	H L H	18
Slash Kick	H L A	18
Power Punch	A A L	18
Cross-Kick	L L L H	24
Pyro Pummel	A R H A	24
Spin Combo	H L R A	24
PK Combo	L H H A	24
Hurricane	H H L L	24
Cyclone	L H H H	24

HYPHER ARTS

Tornado Flame*	R R A	30
Fire Blow*	R R L A	40
Burning Flare*	R L A L A	50

SUPER ARTS

Power Slash	L R H L H L A	54
-------------	---------------	----

Fire Tackle	A R A A L R H	54
Maximum Blow	L R H L A A L	54
Tri-Sommersault	H L H H H L H	60
Rolling Combo	H L R A A L H H A	66
MIRACLE ARTS		
Vahn's Crazy	R L A H A H R L A	100

* Ataque baseado no elemento Fogo.

N O A		
NORMAL ARTS		
ART	COMANDO	CONSUMO DE AP
Lizard Tail	H L H	18
Acrobatic Blitz	H L L	18
Sonic Javelin	A L A	18
Blizzard Bash	A R L	18
Mirage Lancer	A A H H	24
Dolphin Attack	A A R A	24
Bird Stepo	L L L H	24
Swan Driver	L H H H	24

Tough Love**	L H L R A	30
Rushing Gale	H H R L A	30
Tempest Break	A A R H H H	36
HYPER ARTS		
Frost Breath*	R R A A	40
Vulture Blade*	R R A R A	50
Hurricane Kick*	R H H H H L A	70
SUPER ARTS		
Super Javelin	H H R L A L A	48
Dragon Fangs	H L H H H L L	54
Triple Lizard	L L L H H H L H	66
Super Tempest	A A R A A R H H H	60
Love You**	A A H H L H L R A	72
MIRACLE ARTS		
Noa's Ark	R H A L H R H L A	100

* Ataque baseado no elemento Vento.

** Deixa com o status Confusion.

G A L A		
NORMAL ARTS		

ART	COMANDO	CONSUMO DE AP
Flying Knee Attack	L H A	18
Battering Ram	A R L	18
Ironhead	H L L	18
Back Punch	A R A	18
Guillotine	A H A	18
Head Splitter	A H H	18
Side Kick	L L H H	24
Black Rain	H A L L	24
Neo Raising	A A R H A	30
Electro Thrash	H A L R A	30
Bull Horns	A H R L A	30
HYPER ARTS		
Thunder Punch*	R R A	30
Lightning Storm*	R R L A	40
Explosive Fist*	R R A A A	50
SUPER ARTS		
Rushing Crush	A R L H A H H	54
Super Ironhead	L H A H H L L	54
Back Punch x3	H L L H A R A	54

Heavens's Drop	L H A H H A L L	60
Neo Static Raising	A R A H A A R H A	66
MIRACLE ARTS		
Biron Rage	R R L H L H L A A	100

* Ataque baseado no elemento Trovão

S E R U S		
-----------	--	--

Outro ponto forte de Legend of Legaia foi a habilidade dos Ra-Serus de absorver o poder dos Serus e invoca-los em batalha. Abaixo vai a lista dos Serus possiveis de serem absorvidos e onde encontra-los. Lembre-se de que, quanto mais evoluído estiver o Ra-Seru, mais fácil será absorver o poder de um Seru. Assim, os Ra-Serus de Level 3 serão mais facilmente absorvidos. Lembre-se também que um Seru só aparece onde houver Névoa, assim, caso a Névoa desapareça do local, ele também desaparecerá, mesmo que os demais monstros permaneçam no lugar.

Na área de atuação, quando diz 1 inimigo/circular, quer dizer que a técnica atingirá 1 inimigo e aqueles que estiverem próximos a ele.

GIMARD	
Técnica Usada: Burning Attack	MP Gasto: 10
Área de Atuação: 1 inimigo	Elemento: Fogo
Onde Encontra-lo: Rim Elm, Drake Castle, Biron Monastery, Zeto's Dungeon, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Gimard irá diminuir o poder de ataque físico do alvo.

--

THEEDER	
Técnica Usada: Turning Laser	MP Gasto: 24
Área de Atuação: 1 inimigo/circular	Elemento: Trovão
Onde Encontra-lo: Snowdrift Cave, Biron Monastery, Zeto's Dungeon, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Theeder irá diminuir o poder de ataque mágico do alvo.

VERA	
Técnica Usada: Mystic Care	MP Gasto: 6
Área de Atuação: 1 aliado	Elemento: Luz
Onde Encontra-lo: Rikuroa Mountain, West Voz Forest, Zeto's Dungeon, Juggernaut.	

Obs: Dependendo do nível, Vera causará alguns bônus:

Nível 3: Cura Venon.

Nível 5: Cura Venon e Rot.

Nível 7: Cura Venon, Rot e Numb.

Nível Max: Cura todos os status negativos.

NIGHTO	
Técnica Usada: Hell's Music	MP Gasto: 13
Área de Atuação: 1 inimigo	Elemento: Trevas
Onde Encontra-lo: West Voz Forest, East Voz Forest, Zeto's Dungeon, Jeremi, Juggernaut.	

Obs: Normalmente, o ataque Hell's Music causa o status Confusion, no entanto, a partir do nível 5 causará também o status Death.

GIZAN	
-------	--

Técnica Usada: Bubble Crush	MP Gasto: 28
Área de Atuação: todos os inimigos	Elemento: Água
Onde Encontra-lo: East Voz Forest, Zeto's Dungeon, Shadow Gate, Juggernaut.	

Obs: A magia Bubble Crush causa o status Venon.

Obs: Em níveis altos, Gizan poderá diminuir a agilidade dos alvos.

ZENOIR	
Técnica Usada: Vertical Hammer	MP Gasto: 36
Área de Atuação: 1 inimigo/circular	Elemento: Fogo
Onde Encontra-lo: Zeto's Dungeon, Shadow Gate, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Zenoir irá diminuir o poder de ataque físico do alvo.

SWORDIE	
Técnica Usada: Sonicsizer	MP Gasto: 24
Área de Atuação: 1 inimigo	Elemento: Vento
Onde Encontra-lo: Jeremi, Vidna, Dohati's Castle, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Swordie irá diminuir a velocidade do alvo.

ORB	
Técnica Usada: Holy Orb	MP Gasto: 18
Área de Atuação: todos os aliados	Elemento: Luz

Onde Encontra-lo: Octan, Shadow Gate, Vidna, Dohati's Castle, Juggernaut

Obs: Dependendo do nível, Orb causará alguns bônus:

Nível 3: Cura Venon.

Nível 5: Cura Venon e Rot.

Nível 7: Cura Venon, Rot e Numb.

Nível Max: Cura todos os status negativos.

NOVA

Técnica Usada: Violent Wind | MP Gasto: 48

Área de Atuação: 1 inimigo | Elemento: Vento

Onde Encontra-lo: Shadow Gate, Fire Path, Dohati's Castle, Juggernaut.

Obs: Em níveis altos, Nova irá diminuir a velocidade do alvo.

GOLA GOLA

Técnica Usada: Spinning Flare | MP Gasto: 40

Área de Atuação: Todos os inimigos | Elemento: Fogo

Onde Encontra-lo: Fire Path, Dohati's Castle, Rogue's Tower, Juggernaut.

Obs: Em níveis altos, Gola Gola irá diminuir o poder de ataque físico do alvo.

FREED

Técnica Usada: Freezing Point | MP Gasto: 40

Área de Atuação: Todos os inimigos | Elemento: Água

Onde Encontra-lo: Fire Path, Dohati's Castle, Uru Mais, Usha Research Center, Juggernaut.

Obs: Em níveis altos, Freed poderá diminuir a agilidade dos alvos.

VIGURO	
Técnica Usada: Plasma Attack	MP Gasto: 64
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Trovão
Onde Encontra-lo: Ratayu, Monte Letona, Dohati's Castle, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Viguro irá diminuir o poder de ataque mágico do alvo.

MUSHURA	
Técnica Usada: Crazy Driver	MP Gasto: 60
Área de Atuação: 1 inimigo/circular	Elemento: Terra
Onde Encontra-lo: Monte Letona, Dohati's Castle, Monte Dhini, zora's Floating Castle, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Mushsura irá diminuir a defesa física do alvo.

ALURU	
Técnica Usada: Final Blaster	MP Gasto: 90
Área de Atuação: 1 inimigo	Elemento: Luz
Onde Encontra-lo: Dohati's Castle, Sol, Nivora Ravine, Juggernaut.	

SPOON

Técnica Usada: Holy Eyes	MP Gasto: 45
Área de Atuação: todos os aliados	Elemento: Luz
Onde Encontra-lo: Sol, Buma, Rogue's Tower, Absolute Fortress, Juggernaut.	

Obs: Dependendo do nível, Spoon causará alguns bônus:

Nível 3: Cura Venon.

Nível 5: Cura Venon e Rot.

Nível 7: Cura Venon, Rot e Numb.

Nível Max: Cura todos os status negativos.

KEMARO	
Técnica Usada: Canine Fang	MP Gasto: 72
Área de Atuação: 1 inimigo	Elemento: Terra
Onde Encontra-lo: Sol, Conkram, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Kemaro irá diminuir a defesa física do alvo.

IOTA	
Técnica Usada: Odd Dimension	MP Gasto: 90
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Terra
Onde Encontra-lo: Monte Dhini, Rogue's Tower, Absolute Fortress, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Iota irá diminuir a defesa física do alvo.

Obs: Há uma probabilidade de causar o status Death.

BARRA	
Técnica Usada: Hell Dive	MP Gasto: 85
Área de Atuação: 1 inimigo	Elemento: Vento
Onde Encontra-lo: Zora's Floatig Castle, Rogue's Tower, Absolute Fortress, SeruKai Noaru Valley, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Barra irá diminuir a velocidade do alvo.

SLIPPERY	
Técnica Usada: Deadly Rain	MP Gasto: 110
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Água
Onde Encontra-lo: Conkram, Rogue's Tower, Absolute Fortress, SeruKai Noaru Valley, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Slippery poderá diminuir a agilidade dos alvos.

PUERA	
Técnica Usada: Dream Illusion	MP Gasto: 120
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Trevas
Onde Encontra-lo: Rogue's Tower, Absolute Fortress, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Puera irá diminuir o MP dos alvos.

GILLIUM	
Técnica Usada: Space Cannon	MP Gasto: 160

Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Trovão
Onde Encontra-lo: Absolute Fortress, SeruKai Noaru Valley, Juggernaut.	

Obs: Em níveis altos, Gillium irá diminuir o poder de ataque mágico do alvo.

R A - S E R U S	
-----------------	--

Mais à frente no jogo, os Ra-Serus ficam tão poderosos, a ponto de virem pessoalmente ao campo de batalha e mosrtarem todo o seu poder. Terra, Meta e Ozma só podem ser invocados por eles mesmos, já os demais Ra-Serus, têm o seu poder enscrustado num pequeno talismã, por isso só podem ser invocados se o herói estiver equipado com eles.

Abaixo vai a lista dos Ra-Serus e do Juggernaut, o mais poderoso dos Sin-Serus já construídos pelo homem.

HORN	
Técnica Usada: Holy Eyes	MP Gasto: 200
Área de Atuação: todos os aliados	Elemento: Luz

Obs: Horn irá aumentar a resistência a ataques de Luz do personagem que estiver com o amuleto equipado.

TERRA	
Técnica Usada: Queen Twister	MP Gasto: 240
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Vento

META	
Técnica Usada: Inferno	MP Gasto: 240
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Fogo

OZMA	
Técnica Usada: Voltagor	MP Gasto: 240
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Trovão

JEDO	
Técnica Usada: Deadly Promise	MP Gasto: 240
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Trevas

Obs: Jedo irá aumentar a resistência a ataques de Trevas do personagem que estiver com o amuleto equipado.

PALMA	
Técnica Usada: Meteor Cluster	MP Gasto: 240
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Terra

Obs: Palma irá aumentar a resistência a ataques de Terra do personagem que estiver com o amuleto equipado.

MULE	
Técnica Usada: Deep Avalanche	MP Gasto: 240
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: Água

Obs: Mule irá aumentar a resistência a ataques de Água do personagem que estiver com o amuleto equipado.

JUGGERNAUT	
Técnica Usada: Dark Eclypse	MP Gasto: 255
Área de Atuação: Todos os inimigos	Elemento: N/A

Obs: Juggernaut irá diminuir a taxa de encontros aleatórios se um personagem estiver equipando o seu amuleto.