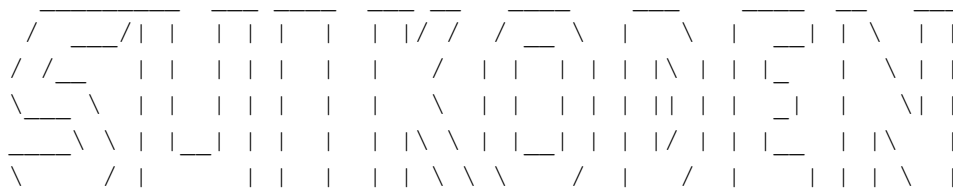


Suikoden FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by OBAterna

Updated on Aug 30, 2007



Suikoden
FAQ/Walkthrough
Escrito por DANado (Lucas Dantas)
Detonado encontrado em
www.flogao.com.br/gamestory
e-mail: lucasbaderna@gmail.com
Iniciado em 15 de julho de 2007

DETONADO

Capítulo 1

A Poderosa Vidente

Stars: 003

Capítulo 2

A Runa Comedora de Almas

Stars: 004

Capítulo 3

A Armada da Libertação

Stars: 004

Capítulo 4

Nasce uma Estrela

Stars: 007

Capítulo 5

Um Servo Fiel

Stars: 024

Capítulo 6

O Burning Mirror

Stars: 039

Capítulo 7

A Terrível Rosa

Stars: 60

Capítulo 8

Uma Questão de Honra

Stars: 77

Capítulo 9

As Runas Irmãs

Stars: 90

Capítulo 10

O Último Adeus

Stars: 99

LISTA DE RUNAS

Runas Mágicas
Runas de Comando
Runas de Efeito

LISTA DE UNITES

GRANDES GENERAIS

Batalhões de Infantaria
Batalhões de Arqueiros
Batalhões de Magos
Batalhões de Suporte

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

12/07/2007

- Adicionado o Capítulo 1: A Poderosa Vidente
- Adicionado o Capítulo 2: A Runa Comedora de Almas
- Adicionado o Capítulo 3: A Armada da Libetação
- Adicionado o Capítulo 4: Nasce uma Estrela
- Adicionado o Tutorial sobre Chinchironin

Olá, pessoal. Há muito tempo eu queria começar a detonar esse que para mim é um dos melhores games para PSOne, mas nunca encontrava tempo para isso, uma vez que precisava dar prioridade aos detonados votados no site. Agora, finalmente consegui encontrar um tempinho e começá-lo. Eu estou sendo ajudado por uma outra pessoa chamada Carla Souza. Ela está me dando uma ajuda muito grande, seja digitando o detonado ou mesmo detonando algumas partes. Eu sou mais ajudante do que ela. Como ela não pode postar no Gamefaqs, ainda sou eu quem estou atualizando-o.

Escrevam contando o que vocês acharam do estilo dela. Assim como eu, ela gostar de saber o que os outros pensam dela.

O meu e-mail é lucasbaderna@gmail.com, mas se quiserem escrever para a Carla, mandem e-mail para gamestory.web@gmail.com

Eu e a Carla estamos esperando pelas respostas de vocês.

Abraços a todos.

Carla Souza

Lucas Dantas

26/07/2007

- Adicionado o Capítulo 5: Um Servo Fiel

03/08/2007

- Adicionado o Capítulo 6: O Burning Mirror
- Adicionado o tutorial sobre Batalhas de Exércitos
- Adicionado o tutorial sobre Duelos

Não sei quanto a vocês, mas estou adorando esse jogo. Fazia tempo que eu não curtia um game simplesmente por curtir. Tudo nele parece simples e ao mesmo tempo complicado. é um trama fácil de entender, mas cada decisão que o herói toma eu me pergunto se tomaria a mesma. Logo chego à conclusão de que eu não tenho a agilidade para tomar decisões do herói ou a esperteza e sangue frio de Mathiu. Quando Kwanda tentou usar o Burning Mirror para matar os soldados da Armada da Libertação tentei imaginar o que eu faria. Mathiu disse para eles se dispersarem, pois assim menos soldados seriam atingidos. Eu não sei se iria pôr soldados como bode espiatório como ele fez.... são vidas!

Ah, vou deixando o lado filosófico de lado e dar tchau. Até mais!

Carla Souza

13/08/2007

- Adicionado o Capítulo 7: A Terrível Rosa

Olá, pessoal

Até onde vai a lealdade? Até que ponto devemos manter uma promessa? Até que ponto eu devo ir para mostrar que sou realmente útil. Algumas pessoas muitas vezes não entendem o que levou o jovem Gremio a dar a sua vida para salvar os demais. Algumas acham que ele o fez porque gostava do herói, o que não está totalmente errado. Mas a verdade é que ele o fez porque sentia-se inútil. A única coisa que ele sabia fazer era proteger o seu mestre, mas este já sabia defender-se sozinho. Então não restou-lhe mais nenhuma utilidade. Assim, ele usou a própria vida para sentir-se útil. Vendo a cena, me lembrei de uma parábola chinesa (Suikoden baseou-se na mitologia chinesa para ser criado):

Certo dia, três animais encontraram um viajante com muita fome no meio da floresta. O urso, forte e alto, conseguiu um belo peixe e o ofertou ao viajante. A raposa, muito ágil e esperta, colheu alguns caixos de uva. No entanto, o coelho, pequeno e frágil, não conseguiu buscar nada. Querendo ser útil ao viajante, ele jogou-se no fogo e ofereceu a própria carne para o viajante.

Essa é uma das várias parábolas chinesas em que o game está baseado. Como eu falei, no começo do detonado, esse jogo está me surpreendendo cada vez mais e me fazendo pensar sobre muitos aspectos da vida...

Espero que estejam gostando tanto quanto eu.

Abraços a todos.

Carla Souza

15/08/2007

- Adicionado o Capítulo 8: Uma Questão de Honra
- Iniciada a seção Lista de Runas
- Adicionada à lista de runas a lista de runas mágicas
- Adicionada à lista de runas a lista de runas de comando
- Adicionada à lista de runas a lista de runas de efeito
- Adicionada a seção Lista de Unites

Olá, pessoal.

Esse game está chegando num nível de tensão enorme. Após perder o seu melhor amigo, ser traído por um de seus criados e perder o mais fiel servo, o herói se vê obrigado a lutar contra o próprio pai. No entanto, ele sabe que, apesar da dor de lutar contra alguém tão querido, o herói aprenderá o pouco que falta para que ele se torne um grande líder.

Não sei se vocês perceberam, mas lutar contra o próprio pai é um teste para o herói. Se vocês repararem, após a derrota, o general Teo diz que sempre seguiu o seu coração, por isso não se arrepende de nada que tenha feito. Com a luta, ele queria mostrar ao herói que, apesar das mais duras provações, como matar o próprio pai, ele deve seguir o seu coração. Esse é o fardo de um líder; é o fardo de que Odessa tanto se queixou ao herói tempos atrás...

Abraços a todo.

Carla Souza

17/08/2007

- Adicionado o Capítulo 9: As Runas Irmãs
- Corrigidos alguns erros da tabela de magias da Thunder Rune

Olá, pessoal. Estou aqui para comentar um pouco a respeito da estória desse fantástico game que é Suikoden. Na época em que ele foi lançado, muita coisa ficou sem ser esclarecida, seja a respeito de alguns personagens chave, como a respeito das True Runes. Com o desenrolar da estória, em seus games posteriores, muito foi sendo esclarecido, embora o jogo ainda tenha muitos mistérios. Portanto, não poderia deixar de fazer um detonado do primeiro game da série e contemplar todas as lacunas. Será comum vocês virem uma informação do detonado que não está explícita no jogo, mas quem jogou os demais episódios sabe que elas estão certas. Com isso, eu quero que vocês joguem e pensem: "Oh, então é assim que acontece! Por isso acontece aquilo em Suikoden 2!"

Espero estar contribuindo para que vocês conheçam e gostem ainda mais dessa fantástica aventura da Konami.

Lucas Dantas

Olá galera. Como o Lucas falou nas linhas acima, jogar Suikoden está sendo uma experiência fantástica para mim. Eu conhecia o jogo por ouvir falar, mas nunca pensei que fosse tão intenso. Há coisas em Suikoden que me pergunto como os criadores pensaram. É uma aventura fantástica, cheia de enredos interlaçados. Vocês percebem que uma coisa acaba levando à outra e à outra... Ela é tão complicada, que às vezes eu ligo para Lucas perguntando: "Ei, não entendi nada daquela parte das runas irmãs ou algo assim..." E ele, com toda a calma do mundo, me responde. Gente, ele é um amor...

Assim que acabar o primeiro game, irei começar a jogar Suikoden 2! Mal posso esperar para saber o que acontece a seguir. E depois de jogar Suikoden 2, vou ler os detonados com imagens de Suikoden 1 e 2.

Estão gostando do detonado? Mandem suas opiniões. Só o Lucas recebe e-mails. Vou acabar ficando com inveja... O meu e-mail é gamestory.web@gmail.com

Um abraço em todos (e todas).

Carla Souza

- Adicionado o Capítulo 10: O Último Adeus
- Iniciada a seção Grandes Gerais
- Adicionado à seção de Grandes Gerais os Batalhões de Infantaria
- Adicionado à seção de Grandes Gerais os Batalhões de Arqueiros
- Adicionado à seção de Grandes Gerais os Batalhões de Magos
- Adicionado à seção de Grandes Gerais os Batalhões de Suporte

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

"No começo havia apenas a escuridão. Então, desta caiu uma lágrima.

E desta lágrima os irmãos Escudo e Espada nasceram.

Escudo clamou que poderia defender qualquer ataque.

Espada clamou que poderia cortar qualquer coisa.

Assim, os dois irmãos começaram uma lendária guerra.

No fim,

Escudo tinha sido perfurado por Espada.

Espada havia sido quebrada por Escudo.

Espada subiu e virou o Céu, Escudo caiu e virou a Terra.

As fagulhas da batalha viraram as Estrelas.

E as 27 jóias que enfeitavam os dois irmãos caíram sobre a Terra.

Essas jóias, mas conhecidas como True Runes.

Logo, os os homens descobririam que as mães de todas as runas mudaria o mundo

```
*****  
*                                     *  
*   CAPÍTULO 1   *  
*                                     *  
*   A Poderosa Vidente   *  
*                                     *  
*****
```

```
| _____ |  
| GREGMINISTER |  
| _____ |  
| ITENS: 100 Bits. |  
| _____ |
```

Você controla um jovem rapaz que acaba de entrar para as forças armadas do Império da Lua Escarlate (Scarlet Moon). Seguindo os passos do seu pai, Teo McDohl, o herói segue a carreira militar. Os dois estão no palácio do imperador à espera de uma audiência. O imperador Barbarosa finalmente os recebe. Ao seu lado está sua conselheira, a feiticeira Windy. Feiticeiros são muito ra-

KEY-ITENS: Astral Conclusions.

INIMIGOS: FurFur, Holly Boy, Golem (chefe).

Futch diz que foi pago apenas para transportar o grupo e não para lutar, por isso ficará esperando aqui. Siga o caminho único até encontrar um baú com um MEDICINE no canto superior esquerdo; pegue-o e siga pelo caminho a nordeste até a próxima área. Pegue o caminho superior direito na divisa para conseguir um LEATHER COAT num baú. Volte e pegue o caminho à esquerda. Continue pelo caminho único até encontrar um garoto, que invoca uma criatura com a sua runa.

GOLEM

E S T R A T É G I A

Uma batalha fácil, mas que dependerá do level dos seus personagens. Tenha todos no level 3 e não terá problemas. O chefe pode atacar apenas um dos seus personagens, como também poderá atacar todos, causando um dano um pouco menor.

Para atacar, use a unite Talisman Attack com Pahn e Gremio. Deixe Cleo ou Ted com a função de curar quando os personagens tiverem menos de 20 de HP.

O chefe deixará 1,500 Bits após a luta e, se tiver sorte, poderá ganhar mais um pacote com Medicines.

Após a batalha, o jovem se apresenta. Ele é Luc, o discípulo de Leknaat. O jovem estava apenas testando os poderes dos visitantes. Ele diz que a sua mestra está à nossa espera e que eles podem seguir.

Entre no castelo e suba até o último andar. Lá, a feiticeira nos espera com a ASTRAL CONCLUSIONS em mãos. Após nos dar o que viemos pegar, ela conversa um pouco com o grupo. Ela diz que o herói tem um terrível destino à frente; ele terá que fazer escolhas dolorosas e passará por caminhos sombrios durante a sua jornada. Ao ver que o herói fica assustado, ela lembra que o futuro não é imutável e que mudá-lo está nas mãos do herói. Ela dá um grande olhada em Ted e, então, vira-se para Cleo. Leknaat diz que a missão da garota é proteger o herói. Nesse momento, Cleo terá que mostrar todo o seu poder e a sua fúria, então lhe dá o FIRE CRYSTAL. Ao final, a feiticeira pede para seu pupilo teletransportar os heróis até onde Futch os espera.

O grupo aparece do nada, assustando o jovem aprendiz. Após mais uma discussão entre ele e Ted, todos sobem em Black e voltam a Gregminster. Agora teremos que entregar as previsões ao nosso general.

001	McDohl	Cleo	002
003	Gremio		

```

*****
*                                     *
*           CAPÍTULO 2                *
*                                     *
*           A Runa Comedora de Almas  *
*                                     *
*                                     *
*****

```

```

/ \
|  GREGMINISTER  |
| \ /            |

```

Volte à sala de Kraze e lhe entregue a Astral Conclusions. O arrogante comandante diz que o herói não é tão inútil quanto ele pensava e nos dá mais uma missão. Há leste de Gregminster há um vilarejo chamado Rockland. Por alguma razão, eles não estão pagando os impostos em dia; o nosso objetivo é ir até lá e avisar ao general sobre o não pagamento, fazendo com ele as cobranças devidas. O ajudante idiota de Kraze, Kanaan, irá nos acompanhar nessa missão.

Retomando o controle, vá ao Rune Máster de Gregminster e coloque o Fire Crystal que ganhamos de Leknaat em Cleo, assim ela poderá usar os poderes da Fire Rune, a runa de Fogo. Sem mais o que fazer na cidade, saia e siga leste em direção a Rockland.

```

/ \
|  ROCKLAND  |
| \ /        |

```

Aqui em Rockland poderemos jogar o mini-game Cup, mas vamos deixar para mais tarde, pois agora temos pouco dinheiro e precisaremos dele mais à frente. Siga norte até encontrar uma mansão, então entre na porta da esquerda e fale com o guarda. No começo, ele não quer nos deixar passar, mas logo que Kanaan apresenta-se como secretário de Kraze, temos o caminho livre.

O guarda nos levará ao quarto de Grady, o general que coleta os impostos da região. Ele vive em muita riqueza, mas diz estar passando por problemas financeiros porque estão havendo muitos assaltos ultimamente. Kanaan diz que irá resolver esse problema e dará uma lição nos bandidos. Cleo fica horrorizada com isso e diz ao herói que não irá participar dessa missão. Gremio também acha que não é uma boa idéia, mas Pahn e Ted estão muito animados. Quando os seus amigos perguntarem a sua opinião, responda o que quiser, afinal, estamos sob o comando de Kanaan e mesmo que não queiramos, seremos obrigados a

fazer o que ele mandar. Grady diz que os bandidos estão escondidos no Monte Seifu, à leste de Rockland.

MONTE SEIFU
ITENS: Medicine, Antique, Defense Rune Piece, Medicine, Escape Talisman Thunder Rune Piece, Boots, Leggings, 1,000 Bits.
INIMIGOS: Bandit, Soldier Ant, Black Wild Boar, Queen Ant (chefe), Varks (chefe), Sydonia (chefe).

Vamos aos monstros daqui. Existem três tipos de bandidos (o vermelho, o verde e o amarelo, este último é o mais poderoso dos três); faça várias lutas contra eles para ganhar alguns Bits a mais. O monstro Soldier Ant, apesar de não ser muito forte, poderá deixar o item Pointed Hat após as lutas; esse item é um equipamento que pode e deve ser equipado em Cleo e no herói. O monstro Black Wild Boar é muito poderoso; contra ele use a unite Talisman Attack, mas poupe o MP de Cleo.

Siga o caminho único até entrar numa caverna. Pegue o caminho a nordeste para conseguir BOOTS e MEDICINE. Siga oeste e norte em direção à próxima tela. Há vários caminhos para seguir agora; primeiro, siga para a esquerda e depois sul para conseguir uma ANTIQUE. Esse item deve ser levado a um Appraisal (loja com uma lupa) para ser identificado e depois vendido por um bom dinheiro. Volte e pegue o caminho norte mais à esquerda para encontrar um baú com 1,000 BITS. Volte e pegue o terceiro caminho à esquerda para a direita e você chegará a um baú com DEFENSE RUNE PIECE. Volte e pegue o caminho superior esquerdo até chegar à próxima área, que não tem nada de interessante, ou seja, passe direto para a próxima.

Essa sala é grande, mas vamos por partes. Pegue o LEGGINGS no canto inferior direito, um MEDICINE no canto inferior esquerdo e um ESCAPE TALISMAN no canto superior esquerdo. Feito isso, siga nordeste até a próxima sala. Suba as escadas e desça para uma grande sala.

O grupo irá enfrentar um terrível monstro. A batalha é impossível de se ganhar, o máximo que você pode fazer é matar os filhotes dela e esperar o grupo desistir da luta. O grupo está pronto para fugir, mas Ted decide lutar sozinho contra o monstro. Você pode permitir (1° opção) ou dizer que ele é um tolo (2° opção). Independente da sua escolha, Ted lutará contra o monstro de qualquer forma. Ted levanta o seu braço direito, mostrando uma estranha runa em sua mão. Então, o jovem usa um misterioso poder, fazendo com que o monstro seja sugado para uma outra dimensão. O grupo fica espantado, mas Ted diz que não pode explicar agora. Kannaan balbucia alguma coisa como "Então era sobre isso que o Comandante Kraze estava falando..."

Após a cena, siga norte, subindo as escadas. À sua direita há um THUNDER RUNE PIECE. Esse item deve ser equipado em uma arma para causar dano extra relativo ao elemento do item. Siga sul, esquerda e sul novamente para sair da caverna. Cure-se e salve, então continue em frente. Na próxima tela iremos encontrar os bandidos.

Eles chamam-se Varkas e Sydonya e são grandes guerreiros. Para variar, Kannaan fala com a sua arrogância de sempre, sem dar espaço para conversa. Assim, os dois chamam alguns bandidos para nos atacar. A batalha é simples, sem muito mistério. Após derrotar os pequenos, vamos para os grandes.

VARKAS

SYDONYA

E S T R A T É G I A

Mais uma batalha muito fácil. Concentre seus ataques em Sydonya primeiro, pois ele tem menos HP e pode atacar os personagens da da retaguarda, como Cleo e Ted. Gaste o MP de Cleo com a Fire Rune e use a Unite de Pahn e Gremio para causar grande dano. Com Ted e com o herói, cure os personagens que estiverem com pouco HP. Tome cuidado com a Unite Attack dos dois bandidos. Quando Sydonya morrer, pare de curar com o herói e deixe apenas Ted curando. A batalha nos renderá apenas 700 Bits e nenhum item.

Após a luta, Varkas e Sydonya são capturados. Saia do monte e volte a Rockland.

ROCKLAND

Siga para a mansão, mas ao invés de entrar, contorne-a pela direita para encontrar alguns soldados incomodando um jovem. Poderemos lutar ou não, escolha a primeira para dar uma lição nos soldados e deixar o garoto ir. Agora, volte e entre na mansão de Grady.

Grady fica feliz por termos capturado os bandidos e nos dá 10,000 Bits como recompensa, mas Kanaan diz que foi ele quem fez todo o trabalho pesado e fica com o dinheiro. Ele termina com a seguinte frase: "Graças aos meus esforços, os bandidos foram capturados. Vamos voltar a Gregminster, eu quero informar ao comandante Kraze imediatamente.

Agora é hora de voltarmos a Gregminster, mas antes retire todos os equipamentos de Ted e Pahn. Logo, você saberá por que.

GREGMINISTER

ITENS: Medicine, Antique, Defense Rune Piece, Medicine, Escape Talisman
Thunder Rune Piece, Boots, Leggings, 1,000 Bits.

INIMIGOS: Empire Captain, Empire Soldier (A), Empire Soldier (B), Empire
Soldier (C), Empire Soldier (D).

Ao entrar, Kannan vai reportar o seu maravilhoso trabalho ao comandante Kraze. Gremio diz que irá preparar um banquete para comemorar o sucesso da missão, mas Kanaan pede para Ted ir com ele ao palácio. Retomando o controle, entre na casa de McDohl.

Todos têm um agradável jantar. Pahn quase morre pela boca de tanto comer. Do lado de fora, a chuva cai forte. Quando retomar o controle, fale com Gremio. Ele diz estar preocupado com Ted, que já deveria estar de volta para o jantar. Desça as escadas e o herói verá Ted caído no chão. Todos vêm ao seu socorro imediatamente. Cleo diz que as feridas do garoto não foram causadas por espadas ou lanças, mas sim por mágica, e das poderosas. Escolha a primeira opção para ajudá-lo e levá-lo a uma das camas. Um pouco melhor, ele conta o que aconteceu.

Ele e Kanaan estavam na sala de Kraze, que tinha ido ver Lady Windy, que o convida a entrar. Ao ver a figura da conselheira real, Ted tenta fugir, mas os dois oficiais impedem a sua saída. A poderosa feiticeira pede a runa que o jovem carrega em sua mão direita. Vendo que não tem saída, ele levanta a sua mão e usa todo o poder da Soul Eater, a True Rune que governa a vida e a morte, uma das mais poderosas runas de todo o mundo. Com o poder da runa, Ted consegue escapar, mas acaba sendo fatalmente ferido.

De volta à casa de McDohl, Pahn diz que Ted pode ser mesmo um criminoso e diz para chamar os guardas. Gremio e Cleo o impedem, dizendo que Ted sempre foi um bom garoto e que irão ouvir a história dele mesmo quando o garoto acordar. Pahn fica muito irritado e sai.

Quando retomar o controle, desça e fale com Pahn, que diz que irá acordar o dono da loja de itens e comprar um remédio para Ted. O garoto finalmente acorda e chama o seu amigo. Vá até lá e veja o que ele quer.

Escolha a primeira opção para retirar a luva de Ted e revelar a Soul Eater, uma das 27 True Runes que governa o mundo. Ele diz que há 300 anos Windy o procura em busca da runa. Se ele não a tivesse usado no Monte Sifu, ela nunca o teria encontrado. Ted está muito ferido e escapar de Windy agora seria impossível, assim, ele pede para McDohl ficar com a runa para si. Escolha a segunda opção e uma luz envolverá os dois, fazendo com que a runa passe de Ted para McDohl. Batidas na porta indicam que os guardas imperiais nos encontraram. Desça as escadas e veja que foi Pahn quem os trouxe até aqui. Os guardas dizem que vieram buscar Ted, mas não estamos dispostos a deixá-los passar sem uma boa briga. Ted, então aparece e decide ir com os guardas. O herói e seu amigo se olham profundamente. Ted está disposto a se sacrificar por eles. Em 300 anos de vida, eles foram os únicos amigos que o jovem teve... Quando Windy descobrir que Ted não está com a True Rune, certamente irá matá-lo, mas até lá, teremos um tempo para escapar. Escolha a segunda opção para deixá-lo ir e saia pelas portas dos fundos.

Quando retomar o controle, ande pela cidade e vá ao INN. A dona do INN chama-se Marie e ela é uma grande amiga do pai de McDohl. Marie nos deixará se esconder aqui até a poeira baixar. Gremio e Celso descem as escadas para descansar um pouco; vá até lá e fale com eles. Depois, volte e tente sair do INN para ver uma cena. Alguns guardas aparecem e dizem que estão à procura de três fugitivos, dentre eles está o filho de Teo McDohl. Eles fazem muita barulho, incomodando todos no lugar. Você pode encarar os dois ou tentar sair de fininho. Não importa, qualquer uma das opções fará com que eles reparem no herói e vejam que ele é a pessoa que está sendo procurada. O grupo está pronto para lutar, mas um dos hóspedes de Marie aparece e dá cabo dos dois brigões. Ele chama-se Viktor.

Marie agradece a Viktor por ele ter dado conta dos brigões, mas diz que a conta do rapaz está pendurada há tempos e que ele precisa pagar. Como sempre, ele dá um jeito de escapar. Retomando o controle, fale com Viktor, que está ao norte. Ele diz que ajudará o trio a escapar, mas eles precisam conhecer uma pessoa. Escolha a segunda opção para aceitar a oferta dele e ele entrará no seu grupo.

Repare que Viktor usa uma espada pesada (S) e que por isso deve ficar na linha de frente no grupo de batalha, então organize a opção Formation. Siga para o sul da cidade e Viktor irá subornar os guardas para que permitam a sua passagem. Cleo fica horrorizada, mas a corrupção é a "chave de todas as portas" no império.

De volta ao mapa mundo, temos agora um novo companheiro. Os caminhos pelos quais iremos navegar poderão tomar rumos inesperados...

		STARS OF DESTINY	
004	Viktor		

```
*****  
*                                     *  
*          CAPÍTULO 3                *  
*                                     *  
*          A Armada da Libertação    *  
*                                     *  
*                                     *  
*****
```

LENAKAMP

Assim que você entrar, Viktor fala que precisa resolver algumas coisas, então deixa o nosso grupo. O nosso destino é o INN, mas antes vamos gastar um pouco do dinheiro que conseguimos. O Blasksmith aumentará o level da sua arma até o 5 e a loja de equipamentos tem novas armaduras para todos. Não há itens aqui, por enquanto.

De volta ao INN, escolha a opção de dormir para passar a noite. Gremio não acredita muito que Viktor irá voltar, mas Cleo acredita nele. O grupo ainda se pergunta por que Pahn fez o que fez. Quando o grupo menos esperava, os soldados do Império aparecem a procura dos fugitivos. Gremio está em pânico e finalmente pergunta ao herói o que fazer. Mesmo que não sejada sua vontade, escolha a segunda opção para evitar um confronto direto com os soldados. Cleo começa a pensar em alguma coisa, mas antes que ela tivesse alguma idéia, eles escutam vozes vindo do velho relógio; examine-o para movê-lo e descobrir uma passagem secreta. Uma mulher chamada Odessa aparece e os chama para dentro. Então, Viktor não nos abandonou...

Desça e siga para a esquerda para encontrar os demais amigos do mercenário que nos ajudou. Eles são a Armada da Libertação, um grupo de resistência ao Império. Odessa Silverberg é a líder do movimento e os seus principais seguidores são Viktor, Flik, Humphrey e Sanchez. Viktor nos convida para integrar o movimento de resistência. Apesar dos avisos de Gremio, responda a segunda opção para mostrar-se interessado.

Flik diz que não seria uma boa idéia mantê-los no movimento, pois o quartel general deles foi descoberto recentemente, o que dá a impressão de que há um espião dentro do movimento. Trazer novos membros só iria dificultar em descobrir quem é esse espião. De qualquer forma, Odessa parece confiar no grupo, então diz para nós ficarmos com eles até as coisas esfriarem, então estaremos livres para sairmos, se quisermos.

Volte e fale com Odessa. Ela não imaginava que nós conseguiríamos voltar, mas agora que mostramos o nosso poder, ela tem outros planos para nós.

O Império da Lua Escarlata é formada por um dos maiores exércitos que o mundo já viu, por isso, para que a Armada da Libertação tenha êxito no combate contra ele, é preciso uma arma secreta de grande poder. Então, Odessa nos mostra a nossa arma secreta: a Lança de Fogo. Essa poderosa arma é capaz de queimar em chamas e mesmo assim não ser consumida. Odessa fala que ela é produzida em uma fábrica em um lugar muito remoto do mapa. Gremio diz que essa batalha é inútil e que será impossível vencê-la. Então, ele vira-se para o herói e diz que Teo McDohl é um general muito influente com o imperador e que poderá interceder por nós, se preciso. Odessa, então fala que o Império já deu provas suficientes que é corrupto e que se o general McDohl trabalha às cegas para ele, é porque é do mesmo geito. Ela termina perguntando se o herói vai seguir os mesmos passos do pai.

Responda a primeira opção para dizer que age por si só e que irá trilhar os seus próprios passos. Gremio diz que a sua missão é proteger o herói, não importa aonde ele for e Cleo diz que fez o mesmo juramento a Teo. Odessa fica muito contente e diz estar conversando com um grande homem.

A líder do movimento de resistência diz que conhece um dos homens que fabricam a Lança de Fogo (ela não diz onde se localiza a fábrica, pois o espião pode estar à espreita) e que irá manter contato com ele. Odessa diz que ficou de encontrar-se com ele na cidade de Sarady. Flik fica receoso, pois ainda acredita que o herói é um espião, mas Odessa acredita em nós e é isso o que importa.

Retomando o controle, deixe Lenakamp e volte ao mapa mundo. Não se preocupe em evoluir a arma e os equipamentos de Odessa, ela irá deixar o nosso grupo em pouco tempo. Siga noroeste até ver uma ponte; cruze-a e siga norte para chegar ao Monte Tigerwolf.

```

/
| MONTE TIGERWOLF |
|
|
|
|
| ITENS: Circlet, Medicine, Gloves, Wind Rune Piece, ? Pot, Medicine, Clone |
| Crystal, 1,000 Bits. |
|
|
|
| INIMIGOS: Giant Snail, Killer Slime, Slasher Rabbit. |
|
|

```

Antes de começar, vamos falar um pouco dos inimigos. O monstro Killer Slime costuma deixar o item Water Rune Piece, esse item recupera um pouco do HP de quem estiver com ela equipada na arma, seria uma boa idéia lutar até consegui-lo. O monstro Giant Snail pode deixar o item Defense Rune Piece após ser derrotado, mas é um pouco difícil de consegui-lo, então deixe para lá. O monstro Slasher Rabbit pode deixar a armadura Karate Uniform, que eu aconselho consegui-lo para o herói, pois é um dos melhores equipamentos de defesa por algum tempo no jogo. Pode demorar um pouco até consegui-lo, pois ele é um pouco raro, mas, se consegui-lo, aumentará a defesa e o ataque ao mesmo tempo.

Prosseguindo com a estratégia, pegue o CIRCLET ao seu lado e siga para a próxima tela, à direita. Continue subindo a montanha e pegue o MEDICINE antes de seguir para a próxima área. Siga para a esquerda, desça as escadas e abra o baú para encontrar as GLOVES. Siga norte, subindo as escadas, e atravesse a ponte. Siga norte por algumas telas até encontrar a próxima divisa.

Siga para a esquerda na divisa, e depois novamente para a esquerda para pegar o WIND RUNE PIECE, então cruze a ponte ao norte. Siga pelo caminho único até uma cena ter início.

Nós encontraremos um homem chamado Ledon, que recomenda que nós durmamos no seu hotel esta noite. Odessa é a única que quer continuar em frente, mas todos estão cansados e pedem para parar no hotel. Você pode dar a sua opinião, mas como todos estão muito cansados, o grupo decide ficar aqui mesmo.

À noite, os personagens decidem tomar um pouco de chá antes de irem dormir. Escolha a segunda opção quando for perguntado o sabor do chá. Após tomarem, Viktor pergunta qual o nome do chá. Ledon diz chamar-se Chá dos Ladrões. Antes que pudesse perceber que é uma armadilha, todos caem num sono profundo. Ledon aproveita a oportunidade para procurar alguma coisa de valor nos bolsos dos heróis. Um outro homem chamado Kessler aparece e ao ver o que Ledon está fazendo com Odessa, ordena que ele faça um antídoto imediatamente.

Após todos acordarem, Kessler se desculpa com sua chefe: Lady Odessa. Ele diz que contratou Ledon para fazer alguns serviços para ele e por isso não reconheceu a líder do movimento de resistência. Odessa diz que a culpa foi dela, pois ela precisa ser mais atenta. No outro dia, saia e continue o caminho pela montanha.

Siga nordeste em direção à próxima área. Siga norte até a próxima tela, então vá para a esquerda, para o norte e depois para a direita para encontrar um baú com ? POT. Continue para a próxima tela e siga norte, abrindo o baú um pouco à esquerda para conseguir mais MEDICINES. Continue para a direita para encontrar um CLONE CRYSTAL. Guarde esse item para mais tarde. Volte e siga norte, subindo as escadas da esquerda, então continue norte para pegar 1,000 BITS no baú à direita. Siga norte para voltar ao mapa mundo. Agora, continue norte até chegar em Sarady.

```
  _____  \
 |           |  |
 |   SARADY   |  |
 |           |  |
 |_____  |  |
```

Odessa fala que a pessoa que trabalha na fábrica ficou sabendo sobre o espião e decidiu enviar um mensageiro, que deverá nos encontrar no INN. Siga à direita para chegar no hotel e fale com o INNKeeper para dormir.

Durante a noite, o herói não consegue dormir, então ele decide dar um passeio. Odessa está na varanda esperando o mensageiro. Enquanto ele não chega, ela pede para falar conosco. Responda a primeira opção para escutar a conversa.

Odessa: Kessler, Sanchez, Flik, Humphrey... Todos esperam tanto de mim. Mas, às vezes eu tenho vontade de fugir para bem longe. Nem mesmo eu tenho certeza de que a nossa esperança é correta. Você pretende voltar para o Império?

Herói: (Responda a segunda opção) Eu não sei...

Odessa: Use a cabeça! Nós temos o poder de julgar o que é certo e o que é errado. Seu pai é um grande general do Império, se você falar com ele, é possível que consiga voltar a viver tranquilamente em sua cidade. Se decidir fazer isso, lembre-se de que não pode se voltar contra o que você está realmente sentindo. Fazr isso seria um grande pecado...

Odessa olha o herói nos olhos profundamente e então dá um suspiro.

Odessa: Você é estranho, mas eu acredito que posso confiar em você. Tenho certeza de que Viktor viu em você o que eu estou vendo agora. A Armada da Libertação tem muitos seguidores fiéis: Humphrey, Sanchez, Mose... e Flik... mas ninguém tem nos olhos o poder que eu vejo nos seus. Eles vão fazer muitas pessoas confiarem em você! Eu tenho certeza disso! Se ao menos eu pudesse...

Nesse momento, um ninja aparece.

Odesa: Quem é você?

Kege: O meu nome é Kage. Eu fui mandado por Mose, chefe da Fábrica Secreta.

Odesa: Mose certamente tem companhias muito inusitadas. Como ele está? Eu fiquei sabendo que um dos seus pombos está doente. Eu tento me imaginar como ele está cuidado de tantos pombos...

Kage: Estranho a senhora dizer isso, pois não tenho visto o senho Mose com nenhum pombo ultimamente.

Odesa: Não se preocupe, estava apenas testando você.

Kage: Um nunca quebro um contrato.

Odesa: Esta é a receita da Lança de Fogo. Por favor, leve-a até o senhor Mose. Está tarde, herói. Vamos dormir.

No outro dia, vamos às compras. Não há nada de muito interessante por aqui. Apenas o Item Shop, que tem alguns itens raros. Não gaste todo o seu dinheiro agora. Iremos precisar dele. Volte todo o caminho até Lenakamp. Antes de entrar na cidade, lembre-se de retirar todos os equipamentos de Odesa.

```
 /
 |
 |  LENAKAMP  |
 |
 |-----|
 |
 | KEY-ITENS: Earrings.
 |
 |-----|
 |
 | INIMIGOS: Empire Soldier (A), Empire Soldier (B), Empire Soldier (C)
 |
 |-----|
```

Ao chegar, vá ao INN e Odesa o verá caído no chão. Ela pergunta o que aconteceu. Ela diz que os soldados imperiais atacaram o quartel general. Ela corre em direção ao esconderijo. Siga-a, examinando o relógio para entrar. Em cada corredor iremos encontrar um grupo de soldados. No terceiro corredor, escutaremos a voz de Odesa gritando... Siga-o e enfrente o último grupo de soldados, para dar início a uma triste cena.

Viktor: Are you alright, Odesa?

Odesa: Ve...venha, você já pode ir agora. Rápido! Você precisa correr!

Um garotinho salta dos braços da bela mulher e vai correndo em busca de abrigo. Quando o garoto está longe, Odesa, cai no chão. ela está muito ferida.

Gremio: Senhorita Odesa, você está sangrando!

Viktor: Odesa! O que você fez?! Sem você a Armada da Libertação vai...

Odesa: Desculpem-me. Parece...que eu escolhi ser mulher... ao invés de comandante... da Armada da Libertação. Eu não poderia deixar aquela criança morrer. Eu sou um fracasso... com líder.

Cleo: Não fale mai, Odesa! Você precisa sarar essas feridas.

Odesa? Herói... você pode vir aqui? Eu tenho... dois pedidos. Primeiro, dê este anel... a um homem chamado Mathiu... que se encontra no vilarejo de Seika...

Viktor: Pare, Odesa! Eu não quero ouvir nenhum pedido final!

Odesa: Viktor... Obrigada, mas... eu sei que meu fim está próximo. Herói, per favor, tome... Meu outro pedido... Por favor, joguem meu corpo... naquele córrego...

Gremio: O quê? Que coisa horrível!

Odesa: Por favor, Herói...

Herói: (escolhendo a segunda opção) Se você deseja isso...

Viktor: Herói, como você ousa...?

Odessa: Obrigado, herói. Você me compreendeu, não foi? Viktor... se a Armada da Libertação souber que eu estou morta... o movimento vai perder a força e vai acabar. É por isso que você precisa manter a minha morte em segredo. Pelo menos até que uma pequena e nova... força nasça. Ela é que precisar ficar viva... Se... você vir Flik outra vez, diga-lhe que o carinho dele me manteve forte por muitas e muitas vezes... Hunf Parece que o meu fim está finalmente chegando... Herói, eu tenho certeza de que você conseguirá ver o mundo como eu sempre desejei... livre e pacífico...

Odessa morre e todos se recolhem em seus pensamento. Então, a Soul Eater aparece e come a alma de Odessa, aumentando, assim, o seu poder. Agora, poderemos usar a magia de level 1 da runa do Herói: a Deadly Fingertips, que causa o status Sudden Death em um inimigo (com alta probabilidade de acerto).

```
*****  
*                                     *  
*           CAPÍTULO 4               *  
*                                     *  
*           Nasce uma Estrela        *  
*                                     *  
*                                     *  
*****
```

Nós devemos ir ao vilarejo de Seika; para chegarmos lá precisaremos passar pela Fortaleza de Kwaba. Mas, antes de prosseguir, aconselho conseguir um pouco mais de dinheiro no jogo de Marco. Aqui, tem um truque para sempre ganhar dele. Aposte no jogo, então escolha o pote da direita; você ganhará. Depois, aposte novamente e escolha o pote do meio para ganhar novamente. Feito isso, saia da cidade e reentre. Fale com Marco e faça as mesmas apostas, escolhendo sempre os potes da direita e depois do centro. Com isso, você sempre acertará as apostas.

Quando estiver pronto, volte ao mapa mundo e siga sul para chegar à Fortaleza de Kwaba.

```
 /_____\ \  
| FORTALEZA KWABA |  
|_____|
```

Cleo comenta que o general Ain Gide é um antigo amigo do general Teo e que é possível que nos reconheça. Viktor diz que somos prisioneiros, então é melhor usarmos nomes falsos: Gremio será Roi, Cleo será Maria e Viktor será Schtolteheim Reinbach III (ha ha ha). Agora, podemos escolher o nome para o herói também. Escolha o que gostar mais e siga sul.

Como era de se esperar, o grupo será parado por alguns guardas. Eles dizem que o herói se parece com o fugitivo de Gregminster, então Ain Gide olha-o bem e comenta que é realmente parecido. Nós acabaríamos sendo descobertos se Gremio não puxasse o herói para o lado e começasse uma bem bolada encenação. Ele grita com o herói dizendo que ele sempre está causando problemas para eles e que agora estão achando que ele é um fugitivo. Gremio diz que irá matá-lo agora mesmo, então saca a sua arma. No entanto, ele é parado pelos soldados,

que dizem que não é necessário fazer isso. Ain Gide diz que o filho de McDohl não se vestiria com roupas tão velhas e usadas e nos deixa passar. Quando o grupo está passando, Ain Gide aproxima-se do herói e diz para ele cuidar do seu pai.

Depois de cruzarem a fronteira, Gremio se desculpa com o seu mestre, dizendo que se ele quiser cortar a sua cabeça, esteja à vontade. Escolha a segunda opção para dizer para ele não se preocupar, que foi um mal necessário. Eu estou dizendo qual opção você deve escolher, pois só assim iremos conseguir os 108 personagens no fim do game. De qualquer forma, volte ao mapa.

No mapa mundo, aconselho fazer algumas batalhas contra os Beast Commander, pois eles deixam dois itens muito bons: a Blue Ribbon e o Phero Rune, este último é o mais raro e pode ser vendido por cerca de 25,000 Bits. Se não quiser vendê-lo pode, equipa-lo em alguém, pois eles aumentam as chances de se defender de um ataque físico simples.

```

/
| SEIKA |
|
|-----|
|
| INIMIGOS: Empire Soldier (A), Empire Soldier (B) |
|
|-----|

```

Entre no vilarejo e siga para o canto superior direito e fale com o homem de marrom perto da escada. O grupo pergunta onde é a casa de Mathiu; ele diz que é a que está logo atrás dele. Suba as escadas e fale com os três estudantes de Mathiu. Quando estiver pronto, saia e fale novamente com o homem de marrom, que apresenta-se como Mathiu.

Gremio mostra o brinco de Odessa, dizendo que o último pedido dela foi que o seu irmão ficasse com ele. Mathiu diz que desaprova o que a sua irmã estava fazendo, então rejeita o brinco e diz para sairmos de sua casa imediatamente.

Nós não somos pessoas que desistimos assim tão fácil do que queremos. Siga-o até a sua casa e fale com ele novamente. Ele diz que não se importa nem um pouco com o que Odessa queria ou deixou de querer e pede novamente para deixarmos a sua casa.

Ao sairmos damos de cara com alguns soldados do Império. Siga-o para saber o que eles querem com Mathiu. Os soldados dizem que têm ordens para levar Mathiu para trabalhar novamente com o Império, mas ele não parece nem um pouco interessado em guerras por enquanto. Como era de se esperar, eles não desistem, mas a diferença entre eles e nós são os métodos, então eles agarram um dos estudantes de Mathiu e dizem que se ele não vier com eles, os estudantes vão sofrer. Agora, é nossa vez de entrarmos em ação. Escolha a primeira opção para ajudar o garoto. Eles perguntam quem somos; bem, responda a primeira opção novamente para dizer que somos sobreviventes da Armada da Libertação! Irrados, os soldados nos atacam.

Após a luta, volte à casa de Mathiu e fale novamente com ele, que irá falar que nunca gostou de se envolver com guerras e achava que a sua irmã compartilhava desse mesmo sentimento. Quando ela saiu para formar o grupo de resistência, Mathiu achou que ela era fraca, pois estava traíndo os seus ideais. Mas, agora, ele percebe que o fraco era ele; Odessa queria apenas viver num mundo melhor, por isso lutava, mesmo sem gostar...

Ao saber que a sua irmã está morta, Mathiu pergunta a Cleo como a sua irmã referia-se a ele. Cleo responde dizendo que ela disse apenas "Procure um homem chamado Mathiu, que vive no vilarejo de Seika." Mathiu acredita que a sua irmã nunca o perdoou por ser tão covarde e tê-la deixado sozinho nessa luta. Ela devia estar com muito medo da guerra, por isso confessou ao herói que a pressão sobre ela era muito grande. Finalmente, Mathiu diz que preci-

sa recompensar a sua irmã por tê-la deixado sozinha nessa batalha, decidindo ajudar à Amarda da Libertação.

Gremio dá o anel de Odessa novamente a Mathiu e, ao observá-lo por um tempo, ele o dá de volta ao herói. Responda a primeira opção para perguntar por que ele quer que fiquemos com ele. Mathiu diz que no anel está a localização do quartel-general da Armada da Libertação. Mathiu diz ainda que aquele que tiver o anel deverá liderar as forças do movimento de resistência.

Responda a segunda opção para aceitar liderar as tropas. Gremio e Cleo dizem que isso significa que eles não vão poder voltar mais para casa, pois devem ficar ao lado do herói, lutando pelo movimento de libertação.

Mathiu diz que precisamos recrutar vários soldados valorosos e precisamos também encontrar um lugar para acomodar nossas tropas e montar nossas estratégias de combate. Ele lembra que vamos lutar contra um verdadeiro exército e que por isso precisamos de uma armada tão poderosa quanto o Império. O anel mostra a localização de um antigo castelo abandonado no meio de Lago Toran. Devemos ver como é esse lugar e, se possível, montar lá nosso quartel-general.

Mathiu fala que nós poderemos encontrar um barco para nos levar até o lago na cidade de Kaku, ao sul de Seika. Assim, ele entra para o nosso grupo. De volta ao mapa mundo, siga oeste e depois sul, beirando o lago. Logo, você deverá ver a cidade portuária.

```
  _____  \
 /           \
 |           |
 |    KAKU   |
 |           |
 |_____  /
```

Quando chegar em Kaku vá ao bar. Vê a mulher de cabelo vermelho? Fale com ela e Gremio tomará um susto. Ele encomendou o banquete do jantar de Teo na noite em que o herói entrou para o exército, mas não pagou. Além disso, ele saiu com ela numa noite e sumiu no outro dia de manhã, deixando-a pagar o hotel sozinha. Ela é uma conhecida do único homem que pode nos levar de barco até o castelo no meio do lago, Tai Ho. Ela diz que seu amigo está no subsolo mas não nos deixará partir sem pagar, então ela nos acompanhará até que paguemos a sua dívida.

NOTA: A informação que Camile e Gremio são namorados não aparece agora, mas mais à frente no jogo.

Retomando o controle, desça as escadas e fale com Tai Ho, que é o homem da esquerda. O velho marinheiro achará que somos loucos, pois o lugar está repleto de monstros. Como o herói insiste com ele, Tai Ho diz que deixará os dados decidir a sorte. Se o herói conseguir ganhar todo o seu dinheiro num pequeno jogo de dado chamado Chinchironin, ele os levará até a cidade.

Antes de aceitar jogar, aconselho salvar o jogo. Abaixo vai um pequeno tutorial sobre o mini-game.

```
  _____  \
 /           \
 |           |
 | CHINCHIRORIN |
 |           |
 |_____  /
```

Chinchirorin é um jogo de dados. Jogam-se três dados; os dois nume-
ros iguais são anulados, e o menor deles será a sua pontuação. Caso
não consiga nenhuma combinação em que os dois números sejam iguais
terá duas chances de jogar. Ganha aquele que tiver mais pontos. Caso
consiga 1-1-1 ou 1-2-3 perderá o triplo do que apostou; caso consiga

| 4-5-6 ou três números iguais, diferentes de 1, ganhará o triplo do |
| que apostou. Se o dado cair fora da cuia ou tirar 1 na pontuação, |
| perderá automaticamente. Use a seta vermelha par mirar o lugar onde |
| irá jogar os dados e conseguir aumentar a sua pontuação. |
| Esse o um jogo de sorte, mas se conseguir jogar os dados na parte |
| mais distante do centro da cuia aumentará a chance de se conseguir |
| altas pontuações. |

Escolha a primeira opção para jogar com o marinheiro. Você precisará ganhar 3,000 Bits dele para que ele desista de jogar e aceite levá-lo ao castelo.

```
| _____ |  
| /          \ |  
| CASTELO DE TORAN |  
| _____ |  
| ITENS: Mega Medicine, Toe Shoes, Antitoxin, 2,000 Bits, Power Rune Piece, |  
| Pointed Hat, Medicine, Antitoxin, Hazy Rune, Wind Rune. |  
| _____ |  
| INIMIGOS: Ghost Armor, Giant Slug, Oannes, Zombie Dragon (chefe). |  
| _____ |
```

Ao chegar no castelo, Tai Ho diz que viu algo de diferente no herói e decide acompanhar a nossa aventura. Essa é uma dungeon bem complicada, então não se desespere se achar que precisar evoluir um pouco; é normal.

Vamos aos monstros.

Siga para a direita e siga sul para encontrar um baú com um MEGA MEDICINE, então entre na caverna ao norte. Siga norte e leste até a primeira divisa. Siga sul e então sudeste, para o que parece ser uma poça de água, e encontrar um TOE SHOES. Esse item é muito importante, pois se perdê-lo ou vendê-lo, irá deixar de recrutar um personagem mais à frente. Aconselho equipá-lo no herói e deixar com ele até esse momento.

Volte para a divisa e siga para a direita e depois sul para chegar à nova tela. Seguindo pelo caminho, você chegará a dois baús; um ao norte com um ANTITOXIN e outro ao sul com 2,000 BITS. Continue pelo caminho único até a tela seguinte, depois norte em direção à próxima tela e depois leste em direção à seguinte.

Siga sul e desça as escadas para pegar a POWER RUNE PIECE, então volte um pouco e siga leste em direção à divisa. Siga norte e desça as escadas para pegar um POINTED HAT no baú, então volte. Siga sul em direção à próxima tela, mas não se esqueça de pegar um MEDICINE à esquerda, no caminho.

Siga para a direita e suba as escadas, então siga para a esquerda para a tela seguinte. Siga o caminho único até chegar ao save point e um ANTITOXIN. Agora, salve e dê alguns Medicines para que Viktor possa usá-los em batalha. Quando você estiver pronto, siga norte por duas telas e depois leste, em direção à tela seguinte.

Nessa área há um caminho secreto. Siga sul até você não poder ver mais o personagem. Você deverá atravessar a parede. Quando não puder mais seguir em direção a sul, siga para o leste e depois para sul novamente. Quando não puder mais, siga para a esquerda e pegue HAZY RUNE. Essa runa aumenta a evasão do personagem. Saia do caminho secreto e volte ao começo da tela. Siga leste em direção à parede, onde você poderá ver um baú. Atravesse-a e você poderá pegar a WIND RUNE. Feito isso, volte e siga o caminho sul em direção à próxima tela.

CASTELO DE TORAN

KEY-ITENS: Stone Table of Promisse

Mathiu vem parabenizá-lo pelo sucesso da missão, mas, com certeza, o maior parabéns vem da poderosa feiticeira Leknaat. Ela diz que o herói finalmente escolheu o seu próprio caminho e que, por isso, já pode se tornar um verdadeiro herói, mas para isso ele precisará reunir 108 companheiros, 108 valerosos soldados, que aceitarão lutar ao lado do herói em sua caminhada. Para que o herói saiba quem são essas pessoas, ela lhe dá a STONE TABLE OF PROMISSE. Ela pede, ainda, que seu maior pupilo, Luc, acompanhe o herói, então deixa o lugar.

Mathiu diz que a Armada da Libertação precisa crescer, caso queira realmente derrotar o Império da Lua Escarlata. Ele diz que há um grande nobre, que vive na cidade de Kouan, será de grande ajuda. Nós precisamos encontrá-lo e trazê-lo para o nosso exército o quanto antes, mas estamos cansados, então deixemos isso para amanhã.

No outro dia, Gremio vem nos avisar que Mathiu quer falar conosco, vamos até lá. Siga para a sala à direita para encontrar-se com o grande estrategista. Ele diz que Viktor irá guiar o herói até o vilarejo de Kouan. Cleo e Gremio entram no grupo também. Escolha quem mais quiser; por enquanto, você só terá mais quatro opções: Tai Ho, Camille, Luc e Yan Koo (que acaba de entrar para o nosso grupo). Escolha aquele que mais gostar e siga para o primeiro andar, então pegue o bote de Tai Ho e siga de volta para Kaku.

KAKU

Ao chegar, siga leste até o bar e fale com o homem chamado Sergei. Ele é um inventor e sua última invenção foi uma máquina chamada elevador. Segundo ele, essa invenção permite que as pessoas sigam de um andar para o outro rapidamente (não diga). O problema é que nenhum senhor de castelo acredita nele... Como nós sabemos reconhecer um talento quando vimos, vamos deixar que ele teste a sua invenção no Castelo de Toran. Recrute-o e siga norte, voltando ao mapa mundo.

Aqui, siga norte, em direção à cidade de Kwaba.

KWABA

Nosso castelo não pode ser bom sem um bom estoque de itens e armas, por isso, precisamos de um Item shop lá. O nosso problema será resolvido agora. Procure por um homem chamado Chandler e recrute-o; ele irá abrir uma loja de itens no nosso castelo. No entanto, o estoque de itens de Chandler é renovado à medida em que conseguimos novos recrutas para a nossa armada, então dificilmente você encontrará itens raros por lá, pelo menos por enquanto.

Saia de Kwaba e volte à cidade de Seika.

```
  _____ \
 |           |
 | SEIKA    |
 |           |
 |_____  /
```

Vá ao INN e entre no quarto à direita para encontrar uma velha conhecida; é Marie, a mulher que nos ajudou em Gregminster. Por causa disso, ela tornou-se uma procurada pelo exército também. Você deve ter percebido que no nosso castelo também não há ninguém responsável por cuidar dos dormitórios dos futuros soldados, então seria uma boa idéia recrutar Marie também; faça isso.

Saia do INN e siga norte para encontrar-se com uma mulher chamada Onil. Ela fala algo para o herói que comove-o. Acreditando na habilidade e no conhecimento da mulher, ele chama-a para ser sua conselheira. A partir de agora, sempre que estiver perdido no que fazer (o que não vai acontecer caso siga o detonado), basta falar com Onil que ela lhe dirá o que fazer.

Vá ao INN e fale com o chef Antonio. Ele diz que não quer mais trabalhar para o seu chefe. Diz ainda que se aparecesse uma oportunidade para cozinhar em outro lugar, não exitaria. Volte ao Castelo de Toran e durma no INN até ouvir Marie dizer que não terá mais tempo para cozinhar, pois o trabalho com os quartos está tomando todo o seu tempo. Além disso, ela pretende abrir um INN próprio e não terá tempo de cozinhar para todos os soldados... Nós precisamos de um cozinheiro, e sabemos exatamente onde conseguirmos um. Volte à cidade de Seka e fale novamente com Antonio para recrutá-lo.

Saia de Seika e siga para Kaku, então vá sul até a cidade de Kouan, mas não entre, ao invés disso siga oeste até ver uma ponte. Chegamos em Garan.

```
  _____ \
 |           |
 | GARAN    |
 |           |
 |_____  /
```

Próximo à bandeira nós encontraremos um velho conhecido do herói. Ele chama-se Kai e foi o professor de luta do filho de Teo McDhol. Kai nunca gostou do Império; decidiu que treinaria o herói apenas por ter sido um pedido do seu grande amigo Teo. Ao ver que o seu pupilo está liderando a Armada da Libertação, Kai decide unir-se a ele.

Kai é o personagem mais poderoso até agora. Ele vem no level 21 e a sua arma está no level 8. como se isso não bastasse, ele pode realizar a Master Pupil Attack, a melhor unite de todo o game. Coloque-o no grupo e ponto! Lembre-se que poderá trocar de membros falando com Mathiu no castelo.

Sei que você está com vontade de ir logo continuar com a história, mas espere um pouco mais. Volte a Kouan e siga sudeste até chegar em Great Forest.

```
  _____ \
 |           |
 | GREAT FOREST |
 |           |
 |_____  /
```

O que seria de um exército se eles não tivessem armas poderosas para lutar? Vá ao Blacksmith e procure por um homem chamado Maas. Ele fala que o mundo está mudando e que as pessoas não são mais as mesmas, então entra no nosso grupo. Maas é um ferreiro muito inexperiente, podendo forjar armas apenas até o level 3, então deixe-o no castelo. Só NÃO ESQUEÇA DE RECRUTÁ-LO!!

No Japão, as pessoas dão muita importância aos banheiros, sendo uma parte de luxo das casas. Assim, Suikoden não poderia fugir a essa regra. Entre na casa a nordeste do Blacksmith e fale com um homem chamado Sansuke, que diz ser o Mestre dos Banheiros! Assim, ele poderá ser recrutado para montar um banheiro temático no Castelo de Toran.

Não tente entrar na floresta agora; há monstros poderosos aqui, além de uma maldição, que poderá fazer você se perder entre as árvores. Sem mais o que fazer, volte a Kouan.

```

/
|
|  KOUAN
|
|
|-----|
|
| ITENS: Shoulder Pads, Medicine, Counter Rune, Speed Rune Piece, Fire Rune
|         Piece, Leather Armor, White Paint, Water Rune Piece, ? Ornament,
|         700 Bits.
|
|-----|
|
| KEY-ITENS: Kiriji
|
|-----|
|
| INIMIGOS: Empire Soldier, Robot Soldier (A), Robot Soldier (B), Slot Man
|
|-----|

```

Siga para o canto superior esquerdo para encontrar a mansão de Lepant. Giovanni, o criado do lorde, nos diz que seu chefe está muito ocupado no momento e que não tem certeza de quando ele poderá nos atender. Precisamos encontrar uma outra forma de falar com ele. É então que um homem chamado Krin aparece e diz que ficaríamos por dias em frente à casa de Lepant e ele nunca iria nos atender. No entanto, ele tem um plano para entrar na casa. Escolha a segunda opção para escutar o que ele tem a dizer e ele chamará para conversar no INN; faça isso.

Dentro do INN encontraremos várias pessoas, dentre elas está Lorelai, uma exímia guerreira. Se tentar chamá-la para o seu grupo, ela dirá que não luta com pessoas fracas... Bem, Krin continua a sua conversa.

Ele fala que Lepant recusa-se a atender o líder da Armada da Libertação, pois não quer envolver-se com um movimento contra o Império, pois depende dele para viver, mesmo não concordando com o que está acontecendo. Krin diz que o grande lorde tem dois tesouros: um é a sua esposa Eileen e o outro é a sua poderosa espada: Kirijin. O plano é roubarmos a Kirijin para atrair a atenção de Lepant e poder-mos conversar com ele. Gremio pergunta como faremos para entrar na casa e roubar a espada, mas Krin diz apenas para voltarmos à frente da casa à noite.

Durma no INN e faça os preparativos básicos: novas armaduras, forjar armas e equipar runas. Quando estiver pronto, vá à frente da casa de Lepant e veja Krin com um corda pendurada em uma árvore. Ele diz que há um buraco no teto que dá para passarmos e adentrarmos na casa, mas avisar que Lepant comprou um verdadeiro batalhão de robôs, que estão guardando o lugar.

No telhado, desça a escada e pegue o SHOULDER PADS. Siga em frente, vá sul na próxima tela e desça a escada. Fale com o homem repleto de baús; ele chama-se Rock e irá guardar os itens importantes em nosso castelo. Após recrutá-lo, abra os baús para conseguir 700 BITS e o MEDICINE.

Siga pela sala aonde Rock entrou e você estará em uma sala cheia de robôs parados. Para passas por eles você terá que desviar do campo de visão deles. Passe por detrás deles e entre na porta ao norte. Continuando, pegue o COUNTER CRYSTAL à direita e entre na porta ao norte. Pegue o SPEED RUNE PIECE na sala

à direita e continue seguindo para sul, descendo as escadas. Vá para a sala que fica ao norte das escadas para pegar o FIRE RUNE PIECE e vá para a Próxima sala a esquerda e pegue o LEATHER ARMOR. Vá para a sala a esquerda desta e pegue o WHITE PAINT.

Fale com o homem por detrás da terceira porta para encontrar Juppo, um inventor. Ele diz que o seu último invento foi um enorme robô de guarda. Após ele ir embora, entre na sala à esquerda para encontrar uma enorme roleta.

Aqui, dependendo de onde pararmos, poderemos ganhar um prêmio ou uma punição. O lugar onde caímos dependerá exclusivamente da sorte, então não há como prever o local exato. Rode na roleta até chegar à porta ao norte. Cruze-a e siga por duas telas até chegar ao altar onde está a KIRIJI. Feito isso, volte e saia da casa.

Ao sair, Krin pedir para o encontrarmos no INN; siga-o. Lá, ele nos dará um chá. Espere, chá? Isso me lembra uma cena lá atrás... Viktor diz para Krin beber o chá primeiro. Mesmo a controvérsia, ele o faz, caindo num sono profundo.

Logo, Lepant aparecerá chamando os ladrões, dizendo-lhes para devolver a espada. Saia da casa para falar com ele e escolha a segunda opção para dizer que Mathiu pediu que viéssemos falar com ele. Ele fala que se Mathiu está envolvido, provavelmente há algo maior por detrás de tudo isso, no entanto, ele diz que se aceitar o convite do herói, os soldados do Império virão fazer mal à sua família. Escolha a segunda opção para compreender as preocupações dele e devolver a espada. Logo depois da cena, o mordomo de Lepant aparece dizendo que Kraze, o comandante dos soldados do Império levou Eileen e quer uma noite com ela. Lepant corre em disparada para salvar a sua esposa. Siga-o.

Dentro da mansão, Lepant sairá em disparada atrás dos guardas. Devemos segui-lo, mas antes siga para o quarto inferior esquerdo para pegar o WATER RUNE PIECE. Seguindo Lepant, ele será atacado por vários guardas e precisará da nossa ajuda; retire um dos personagens do seu grupo para colocá-lo. Lembre-se que ele deve estar na liha de frente, pois é um guerreiro.

Após a batalha, cruze a porta. Na sala seguinte, siga para a direita e continue até poder cruzar uma porta à esquerda. Pegue o ? ORNAMENT e volte, entrando na sala à direita. Nós finalmente encontraremos Kraze.

Ele diz que por causa do herói, foi rebaixado a administrador dessa pequena cidade, então ordena que seus soldados ataquem o grupo. Após a batalha, Kraze pega uma faca e coloca perto do pescoço da bela mulher. Vendo que não sairia dessa, ele chama o seu mais novo soldado para dar cabo do grupo. É então que Pahn aparece. Este diz que nunca se arrependeu de suas decisões...até agora. Então, diz que irá seguir seu coração, sem se importar com o que é certo ou errado. Então, dá um belo soco no rosto de Kraze. O destino do maldito está em suas mãos: se escolher a primeira, o herói irá desferir o golpe de misericórdia nele; se escolher a segunda opção, o herói deixará ele fugir. Escolha o que quiser, não fará diferença.

Depois, Pahn ajoelha-se diante do herói, pedindo o seu perdão pelas coisas que fez. Escolha a segunda opção para perdoá-lo e ele entrará para o nosso grupo.

Lepant diz que aliou-se por muito tempo com o Império para proteger a sua família, mas viu com os próprios olhos que o Império não é o tipo de aliado que honra os parceiros. Assim, ele pedirá para entrar no nosso grupo. Após isso, ele vira-se para Eileen e diz que não é mais o esposo dela, pois se eles continuarem juntos, o Império virá atrás dela. No entanto, Eileen diz que no momento em que aceitou casar-se com ele, aceitou passar por todas as provações ao seu lado, então entrará no Armada junto com Lepant.

Junto com Lepant vêm, ainda, os seus criados Giovanni e Juppo. Vem também o ladrão Krin, que pede para trabalhar como criado do herói para repor os seus erros.

Assim, a Armada da Libertação vai conseguindo cada vez mais soldados para integrar o movimento contra o exército. É questão de tempo até que os grandes generais de Gregminister percebam contra quem estão realmente lutando.

STARS OF DESTINY

008	Yan Koo	Luc	009
010	Sergei	Chandler	011
012	Marie	Antonio	013
014	Onil	Kai	015
016	Maas	Sansuke	017
018	Rock	Lepant	019
020	Eileen	Pahn	021
022	Giovani	Juppo	023
024	Juppo		

```

*****
*                                     *
*           CAPÍTULO 6                 *
*                                     *
*           O Burning Mirror           *
*                                     *
*                                     *
*****

```

CASTELO DE TORAN

Vá ao primeiro andar para encontrar-se com Varkas e Sydonya. Eles dizem que vieram recrutar-se na Armada da Libertação, pois deviam as suas vidas ao herói. Eles dizem que querem agradecer a Odessa também, então Mathiu aparece e diz que ela foi a uma missão nas terras do norte. Ele diz ainda que haverá um grande banquete em homenagem aos novos soldados. Escolha a primeira opção para dar início ao banquete.

Na janta, fale com todas as dez pessoas que estão à mesa; todos saúdam os no-

vos membros e dizem que o herói está fazendo um belo trabalho como substituto de Odessa, enquanto ela está fora. Logo, o herói sente-se cansado e decide ir dormir.

De volta ao quarto, um assassino será mandado ao quarto do herói, mas ele não sabe que o líder da Armada da Libertação sabe muito bem como se defender. Não adianta usar a magia Deadly Fingertips aqui; terá que atacar com golpes simples até que o invasor desista.

Gremio e Pahn aparecem para ajudar o herói, então o assassino sai dizendo que a feiticeira Windy já está mobilizando uma grande tropa para destruir o herói. Os dois companheiros do herói montam guarda em frente ao quarto durante toda a noite.

No outro dia, Gremio vem lhe acordar. Desça ao primeiro andar e aproxime-se do bote para encontrar um jovem elfo caído no chão. Ele chama-se Kirkis e está muito machucado.

No alojamento, Kirkis diz que procura Odessa, a líder da Armada da Libertação. Mathiu conta que ela saiu em uma missão e que não poderá ajudá-lo agora, mas o herói está na liderança enquanto ela está fora. Kirkis diz que Kwanda Rosman está tentando eliminar os elfos.

Responda a primeira opção para ajudar os elfos. Mathiu diz que eles não podem criar uma guerra contra um dos grandes batalhões do Império, pois eles contam com poucos soldados, mas se o herói deseja ajudar, eles podem enviar um pequeno grupo ao Vilarejo dos Elfos para averiguar a situação e quanto valerá a luta.

Gremio se oferecerá para fazer parte desse grupo. Kirkis diz que o Vilarejo dos Elfos é protegido por uma floresta mágica, que impede que qualquer humano chegue ao centro, onde está o vilarejo, portanto, irá conosco. Para integrar o restante do grupo ponha Tai Ho, Lepant e Juppo. Não se preocupe, será temporário.

Antes de sair, vá ao basement e deixe com Rock os itens que não usará agora, como o White Painting e runas poderosas. Há três pessoas que precisaremos recrutar antes de avançarmos na aventura. Volte a kaku.

```
  _____
 /         \
|           |
|   KAKU   |
|           |
 \         /
  _____
```

Vá ao canto superior direito da cidade e fale com uma garotinha perto do INN. O seu nome é Meg, e ela é sobrinha de Juppo. Ela diz que estava procurando o tio há muito tempo, pois queria aprender com ele mais uma de suas técnicas. O inventor possui um passatempo muito incomum: furtar objetos das pessoas apenas por diversão (isso quer dizer que ele devolve os objetos roubados às pessoas). Juppo diz que está no meio de uma importante missão e que não poderá ensiná-la, então ela entrará para o nosso grupo.

Salve e vá ao PUB. Desça à sala onde encontramos Tai Ho na primeira vez que estivemos aqui para encontrar um homem chamado Gaspar. Tai Ho diz que Gaspar sempre vinha jogar com ele, mas nunca conseguia ganhar do experiente pirata. O homem fica furioso e diz que andou treinando e que Tai Ho ganhará dele. No entanto, ao saber que seu rival perdeu para o herói, diz que se o herói conseguir ganhar dele também, Gaspar entrará para a Armada da Libertação, assim como Tai Ho (que invejoso). Você precisará rapar todo o dinheiro dele (cerca de 5,000 Bits) para recrutá-lo. Após isso, vá a Seika.

```
  _____
 /         \
|           |
|   SEIKA   |
|           |
 \         /
  _____
```

Vá ao INN e fale com a pessoa atrás da mesa para conhecer Sheena, o filho de Lepant e Eileen. Ele está cantando uma garota quando chegamos ao hotel. Lepant sai do nosso grupo e começa a dar uma bronca no filho, dizendo que ele precisa aprender a ser um homem de verdade, então leva-o para o quartel-general. Assim, ele entrará no seu grupo.

Agora, volte ao seu castelo.

```
 / \
|   |
| CASTELO DE TORAN |
|   |
|___|
```

Se você acompanhou a estratégia até agora, deve ter 30 Estrelas do Destino à sua disposição. Então, uma cena terá início. Todos do castelo comentam como a Armada da Libertação cresceu nesses últimos tempos. O seu castelo deve estar bem maiot agora; aconselho tomar um tempo se famliarizando com os novos locais à disposição.

Vá ao terceiro andar e fale com Mathiu para mudar o grupo, se quiser, e passe em Kouan para melhorar os seus equipamentos. Sem mais o que fazer, volte a Kaku e siga sudeste para chegar em Great Forest.

```
 / \
|   |
| GREAT FOREST |
|   |
|___|
|
| ITENS: Gauntlet, Escape Talisman, Needle, Water Rune Piece, Fortune Rune |
| Piece. |
|___|
|
| INIMIGOS: Holy Boy, Holy Spirit, Kobold (A), Kobold (B). |
|___|
```

Ao chegarmos em Great Forest, um homem virá correndo contarnos que os elfos estão aparecendo cada vez mais nesses dias. Ao ver Kirkis, ele sai correndo para contar aos demais que viu um elfo pessoalmente.

Retomando o controle, entre na floresta. Kirkis conta que sem ele, não haveria como transpassar a floresta, pois todo o lugar está protegido por uma forte e antiga magia. Na tela seguinte, siga norte e leste para a próxima tela. Atravesse a ponte de madeira e uma garota chamada Viki aparecerá atrás de você. Ela está perdida e quer que nós a protejamos. Após recrutá-la, ela voltará ao quartel general.

Retomando o controle, continue leste, mas não desça as escadas; continue seguindo leste até a próxima tela para encontrar um GAUNTLET. Então, volte e desça as escadas. Continue para a direita, em direção à próxima tela para encontrar um ESCAPE TALISMAN. Volte e cruze a ponte de tronco à esquerda para encontrar um NEEDLE na tela seguinte. Siga sul para encontrar um baú escondido com um WATER RUNE PIECE. Siga leste por duas telas para encontrar um FORTUNE RUNE PIECE ao norte. Continue leste por algumas telas até chegar a um outro vilarejo.

Esse é o vilarejo dos Kobolds, mas Kirkis fala que eles abandonaram o vilarejo tempos atrás. Depois, um kobold chamado Kuromimi aparece e fala que os humanos vieram a mataram todos os seus amigos. Retomando o controle, vá ao mapa mundo e continue sudeste até ver um caminho entre algumas árvores. Repare na árvore à sudeste;ela é um pouco diferente, não acha? esta é a árvore mãe dos

elfos e é onde eles vivem.

```
 / _____ \  
 | VILLAGE OF THE ELVES |  
 | _____ |
```

Chegando na árvore, você verá um save point na entrada. Salve, se quiser, então suba as escadas. Aqui encontraremos um dos grandes generais do Império: Valeria. Ela veio avisar aos elfos que Kwanda está planejando usar um poderoso artefato para incendiar completamente a floresta. Os elfos não acreditam que uma generala do Império possa ser honesta e não acredita nela. Valeria diz que ela cresceu na floresta também, por isso não quer que ela seja destruída. Mesmo assim, os elfos ainda não acreditam nela e decidem prendê-la.

Retomando o controle, vá à loja de armas e renove o seu estoque. Faça isso agora, pois não poderemos voltar aqui mais no jogo. Feito isso, entre na casa ao norte para encontrar Sylvina, a namorada de Kirkis. Ela estava preocupada por seu namorado ter saído do vilarejo sem ela. Fale com o chefe dos elfos, que pergunta o que Kirkis foi fazer fora do vilarejo. Ele diz que foi procurar ajuda dos humanos, pois os elfos por si só não podem contra o ataque do Império. No entanto, o chefe diz que os elfos não precisam da ajuda dos humanos e diz que todos aqueles que trazem humanos para o vilarejo são criminosos, por isso decide prender Kirkis e o grupo que ele trouxe, ou seja, nós.

No calabouço, fale com um outro elfo chamado Stallion e depois com Valeria. Ela está muito chateada porque os elfos não a escutam e conta o plano de Kwanda. O grande general está planejando usar um artefato chamado Burning Mirror para colocar fogo em toda a floresta. Gremio diz que é impossível fazer isso, mesmo com uma runa poderosa. Mas, Valeria diz que o Burning Mirror é uma lente construída pelos anões e essa lente aumenta em várias vezes o poder da runa de Fogo.

Examine as barras da prisão e Sylvina virá falar com o seu namorado. Ela pergunta por que ele confia tanto nos humanos. Kirkis diz que não sabe por que elfos anões e humanos têm que viver em desarmonia. Sylvina diz que ainda não confia nos humanos, mas que dará a eles uma chance; ela irá nos tirar da prisão.

Fora da prisão, Kirkis diz que tem uma idéia para parar com o plano de Kwanda, mas eles vão precisar da ajuda dos anões. Escolha a primeira opção para dizer que o acompanhará até o vilarejo. Retomando o controle, saia da cidade (se quiser, pode passar no Item Shop ou no Armory antes de prosseguir). Do lado de fora, Valeria pede para acompanhar-nos até o vilarejo. Repare que a arma de Valeria é do tipo S, então ela terá que ficar na linha de frente. Kirkis pergunta se Sylvina quer vir também, mas ela diz que prefere esperar o grupo no vilarejo.

De volta ao mapa mundo, siga leste e depois norte para encontrar uma trilha criada pelos anões; ela provavelmente nos levará até o vilarejo deles.

```
 / _____ \  
 | DWARF TRAIL |  
 | _____ |  
 | _____ |  
 | ITENS: Feather, Karate Uniform, Sacrificial Buddha, Guard Robe, Killer |  
 | Rune, Medicine, Fortune Rune Piece. |  
 | _____ |  
 | _____ |  
 | INIMIGOS: Death Boar, Dwarf, Eagle Man. |  
 | _____ |
```

Siga o caminho único até a próxima tela. Passe por detrás da árvore à sua es-

querda para pegar um FEATHER. Volte e continue até a próxima tela. Vá norte e, quando você vir um baú à sua direita, vá por detrás da árvore para conseguir um KARATE UNIFORM. Na divisa logo depois do baú pegue o caminho da esquerda para encontrar um SACRIFICIAL BUDDHA.

Volte e siga para a direita na divisa. Chegando na próxima interseção, suba a escada de corda para pegar o GUARD ROBE, então volte e vá para a direita para conseguir uma KILLER RUNE no baú. Esta é uma runa de efeito, equipando-a em um dos personagens, ele terá um status aumentado. No caso dessa runa, as chances de se desferir um ataque crítico.

Suba a segunda escada e siga o caminho único até chegar à interseção, onde pegará um MEDICINE ao sul. Feito isso, siga norte, em direção à próxima tela. Continue norte até pegar o FORTUNE RUNE PIECE, então continue subindo o caminho até chegar à tela seguinte. Nós nos encontraremos novamente com Kuromimi, o Kobold que encontramos em Great Forest. Ele fala que os anões não vão conseguir curar a doença dos humanos, pois estão doentes também.

Retomando o controle, salve e saia. No mapa mundo, siga norte até chegar ao vilarejo dos anões.

```
 / _____ \
 | VILLAGE OF THE DWARVES |
 | _____ |
```

Subindo as escadas à sua esquerda chegaremos ao INN; ao norte deste está a loja de armaduras. Os anões fabricaram o melhor elmo até agora: o Half Helmet; aconselho comprá-los para seus personagens. À leste do INN está a loja de itens e ao sul deste está o ferreiro deles, que é um dos melhores já encontrados até agora, então aumente alguns níveis de sua arma. Falando no ferreiro, ele chama-se Meese e é irmão de Maas. Ao saber que seu irmão está trabalhando para o herói, ele se oferece para integrar o nosso grupo; aceite.

Quando estiver pronto, vá à casa à direita para falar com o chefe dos anões. Valeria conta ao chefe que o artefato deles foi roubado, mas ele não acredita, pois acha que o lugar onde eles guardam os tesouros é impenetrável. Para provar a ele que não é tão difícil roubar os tesouros dos anões, nós mesmos vamos entrar na sala dos tesouros e roubar alguma coisa. Escolha a primeira opção para concordar com a proposta e o chefe nos pedirá para roubarmos a Water Root.

Aconselho equipar uma Water Rune em Kirkis para ter alguém rápido e com um MP considerável para curar quando for necessário. Não esqueça de melhorar as armas de Pahn e Viktor. O caabouço dos tesouros dos anões é a norte do vilarejo deles.

```
 / _____ \
 | DWARVES VAULT |
 | _____ |
 |
 | ITENS: Sunbeam Rune, Medicine, Magic Robe, Blue Ribbon, Thunder Rune |
 |         Piece, Pointed Hat, Skill Rune Piece, Medicine, Mega Medicine, |
 |         5,000 Bits, Escape Talisman, Defense Rune Piece. |
 | _____ |
 |
 | KEY-ITENS: Running Water Root |
 | _____ |
 |
 | INIMIGOS: Crimson Dwarf, Death Boar, Death Machine (A), Death Machine B), |
 |           Gigantes (chefe) |
 | _____ |
```

Ao chegar, fale com o anão que está guardando a entrada e ele nos deixará entrar. Desça as escadas e entre na porta ao sul. Você deverá ver três alavancas; acione as alavancas do meio, da esquerda e da direita, nesta ordem. Desça o caminho à direita para pegar a SUNBEAM RUNE no baú. Siga o caminho ao sul, descendo mais alguns pares de escadas, então vá norte em direção à sala seguinte.

Chegamos a um labirinto; para atravessá-lo, siga para a direita e depois para cima, então esquerda, para baixo e direita para pegar um MEDICINE. Volte para a interseção e siga para cima, para direita, para cima, para a direita, para cima novamente e para a esquerda, então siga sul para descobrir um baú com uma MAGIC ROBE. Volte para a primeira interseção e siga sul até encontrar um baú com um BLUE RIBBON. Siga norte até a próxima sala, então desça mais três sets de escadas até a próxima tela.

Ao chegar na sala de plataformas flutuantes, suba na plataforma da extrema direita, então vá à plataforma da esquerda e por última para a plataforma ao sul, pegando o THUNDER RUNE PIECE. Volte duas plataformas, então pegue a plataforma ao sul para ser levado para perto da saída ao sul; cruze-a. Desça mais três sets de escadas e saia norte.

Há vários corredores nessa área, então tome cuidado para não se perder. Siga leste e depois sul para pegar um POINTED HAT. Ao norte daqui poderemos pegar um SKILL RUNE PIECE. Volte à divisa e siga o longo caminho norte para chegar a um baú com um MEDICINE. Continue o caminho e você deverá chegar à próxima sala.

Aqui, chegamos a um puzzle. Você pode ler o que está escrito na placa, mas como não sabemos a língua dos anões, não adiantará muita coisa. De qualquer modo, a sequência correta é botão da esquerda, da direita, direita, esquerda, esquerda, esquerda, direita, direita. Assim, a porta se abrirá. Siga pelo novo caminho e vá para a esquerda na divisa para encontrar um MEGA MEDICINE, então volte e siga para a direita para pegar 5,000 BITS. Volte e continue pelo caminho ao norte. Mais escadas...

Siga leste e depois sul para encontrar algumas escadas. Não desça por elas ainda, ao invés disso, siga para a esquerda para encontrar um ESCAPE TALISMAN. Aconselho não usar esse item nessa dungeon até eu dizer para o fazer. Cure-se e desça as escadas ao centro para encontrar um chefe.

GIGANTES

E S T R A T É G I A

Uma batalha de paciência. Valeria deverá usar sua Falcon Rune o tempo todo, pois será sua principal fonte de ataque. Kirkis deverá atacar com a sua arma e curar com a Water Rune quando for preciso. Se estiver com Pahn no seu grupo, faça-o usar sua Unite com Gremio. O herói deverá ficar atacando normalmente, pois as magias da sua True Rune não funcionam com chefes, ainda. O sexto personagem deverá ser um feiticeiro. Esse chefe é resistente a ataques de Terra e vulnerável a ataques de Vento, o que torna Luc uma boa escolha para integrar seu grupo.

Os ataques do chefe são baseados no elemento Terra e costumam atingir a todos, causando um dano próximo de 100 ou 120. Cure-se sempre que precisar.

Após a batalha, siga norte para (mais uma!?) divisa; siga para a esquerda para encontrar um DEFENSE RUNE PIECE. Então, volte ao centro da sala para pegar a RUNNING WATER ROOT. Agora sim, use o Escape Talisman para voltar ao mapa mundo e poder seguir ao vilarejo dos anões.

```
 / _____ \
 | VILLAGE OF THE DWARVES |
 |_____ |
```

Com posse do artefato dos anões, vá à casa do chefe e fale com ele. Ele finalmente acreditá nas palavras de Valeria e diz que, se o artefato foi roubado deles, é missão dos anões destruí-lo. Por isso, irá construir o Firewind Cannon, um poderoso canhão capaz de destruir a poderosa lente de Kwanda.

Kirkis diz wue precisa voltar e contar aos elfos o que realmente está acontecendo.

```
 / _____ \
 | DWARF TRAIL |
 |_____ |
```

Apenas volte todo o caminho até o outro lado da montanha. No meio do caminho, Kirkis consegue ver o vilarejo dos elfos pegando fogo. Parece que Kwanda foi mais rápido que nós... Vamos voltar logo, os elfos estão em perigo!

```
 / _____ \
 | VILLAGE OF THE ELVES |
 |_____ |
 |
 | KEY-ITENS: Suiko Map
 |_____ |
```

Kirkis está inconsolado. Ele lutou tanto para proteger o vilarejo; foi insultado, humilhado, preso... Tudo por eles e agora foi tudo em vão! Com os olhos repletos de lágrimas, ele mostra-nos um pequeno anel; ele iria dá-lo a Sylvina, iria pedi-la em casamento depois de destruir o espelho de Kwanda. Inconsolado, ele arremessa o anel no chão e começa a chorar. É então que Gremio apanha o anel e o devolve ao elfo, dizendo que ele representa a esperança de Kirkis. Então, ele conta que o que faz os humanostão poderosos, mesmo sem ter poderes especiais, como os elfos ou os anões, é a esperança; enquanto eles a tem, sempre encontram forças para seguir em frente e nunca desistir. (belas palavras) Ele diz que não quer que tragédias como esta repitam-se nunca mais, por isso ele lutará com todas as suas forças para derrotar o exército de Kwanda.

Retomando o controle do seu personagem, reentre no vilarejo para encontrar um jovem chamado Templeton. Ele é geográfico e está fazendo um mapa de todo o Império da Lua Escarlate. Ao saber que o herói viaja pelo mundo lutando contra as barbáries do Império, ele pede para entrar na Armada. Assim, ele poderá coletar as informações de que precisa e, quem sabe, fazer um mapa detalhado do nosso castelo. Ao recrutá-lo, ele nos dará o SUIKO MAP, um mapa que mostra a localização das principais cidades do Império.

```
 / _____ \
 | GREAT FOREST |
 |_____ |
```


Ao chegar ao vilarejo dos kobolds, Kuromimi aparecerá outra vez, mas agora ele estará sendo perseguido por vários soldados imperiais. Ao ver Valeria, eles dizem que ela é procurada por todo o Império, pois agora é uma grande traidora. Ao ver a situação complicada, ela decide entregar-se em troca do restante do grupo ser liberado. Você pode pedir para ela não ir, ou deixá-la fazer o que está se propondo. De qualquer forma, ela irá com os soldados, mesmo sabendo que isso significará a sua morte.

Após afastar a ex-comandante, os soldados atacam os demais do grupo. Valeria fica furiosa, mas não está em condições de ajudar aos seus amigos. É então que Kuromimi toma o lugar dela e decide lutar contra os humanos. A luta é fácil, ainda mais com a runa de seu melhor feiticeiro.

Após a luta, mais soldados aproximam-se do grupo. seria uma morte certa, caso Mathiu não tivesse aparecido com reforços. Ao ser perguntado como ficou sabendo que as coisas estavam feias com o herói, ele diz que recebeu uma informação de uma jovem e corajosa garota, então Sylvina aparece. Kirkis pergunta como ela conseguiu atravessar a floresta tão rapidamente e ela diz que contou com a ajuda de Stallion, o elfo mais rápido que ela conheceu. Gremio devolve o anel a Kirkis, mas este diz que o guardará para quando tudo acabar, pois vai estar muito ocupando lutando contra os malditos imperiais.

Mathiu aproxima-se do herói e diz que Humphrey, Sanchez e Flik apareceram com o restante dos soldados da Armada da Libertação. Agora, eles contam com um exército de cerca de 7,000 homens. Mathiu diz que essa é a hora deles enfrentarem os soldados de Kwanda. Os soldados esperam apenas um sinal do seu líder. Escolha a primeira opção para dar início à primeira batalha de exército de Sui-koden.

BATALHAS DE EXÉRCITOS

Você está prestes a começar o mais legal simulador de batalhas que apareceu no PSOne por muito tempo. O esquema aqui é simples: o exército da Armada da Libertação é dividido em batalhões. Cada batalhão é formado por três generais, que irão determinar a força de suas tropas. Cada batalhão poderá atacar de três formas diferentes:

CHARGE: Os soldados empunham suas espadas, lanças e machados e correm em direção ao inimigo, causando dano alto em ambos os exércitos. É o ataque mais comum, ideal para situações em que você está em superioridade numérica.

BOW: Os soldados empunham seus arcos e flechas e disparam uma sarivada de flechas em direção aos inimigos. É difícil encontrar generais com boas habilidades de arco e flecha, o que torna esse ataque estratégico; não use-o à toa. Apesar de raro, esse ataque causa dano baixo em ambas as tropas.

MAGIC: Liderados por um poderoso feiticeiro, jovens aspirantes a feiticeiros erguem seus cajados para lançar uma magia conjunta e causar um imenso dano aos soldados inimigos. Até o final do jogo você só conseguirá formar 5 batalhões de feiticeiros, ou seja, mais raro do que os próprios arqueiros.

Esses ataques funcionam semelhante a um jo-ken-po. Charge funciona muito bem contra Bow, pois pega-os desprevenidos, mas é arregaçado completamente por ataques mágicos e Bow é rápido o suficiente para acabar com as defesas de um ataque mágico, mas são completamente vul-

neráveis a Charge.

Repare ainda que se um general morrer nas batalhas, ele não poderá mais ser selecionado no decorrer do game (clarp, ele está morto). SE ISSO ACONTECER, RESETE O JOGO OU NÃO PODERÁ VER O FINAL COMPLETO.

BOW > MAGIC > CHARGE > BOW

Além dos ataques convencionais, existem os batalhões de apoio. Eles não fazem parte dos batalhões de ataque, mas que podem sim definir o rumo que a batalha irá tomar. Você só os conseguirá ao adquirir um personagem capaz de liderá-los.

STRATEGISTS: Usam a sua capacidade intelectual para montar um tática nova de combate corporal, aumentando o poder do ataque Charge.

NINJA: Usa suas habilidades de invisibilidade para adentrar no exército inimigo e descobrir qual o próximo movimento dele. Quanto mais generais o batalhão tiver, mais chances de acertar ele terá (50% se tiver 1 general, 100% se tiver três generais).

DRAGON KNIGHTS: Um batalhão de Dragon Knights aparecem para causar um grande dano aos inimigos. Diminui a força com o passar dos usos.

MERCHANT: Recruta soldados inimigos. Só deve ser usado quando estiver em desvantagem numérica grande, ou o efeito não será o esperado.

THIEF: Usam conversa fiada para tentar descobrir qual o próximo movimento do exército inimigo. Quanto mais generais o batalhão tiver, mais chances de acertar ele terá (25% se tiver um general e 75% se tiver três generais).

Com essas informações, você com certeza estará pronto para ganhar a próxima batalha. Lembrem-se que alguns batalhões ainda não estarão à disposição, pois não há generais experientes para treiná-los. Lembre-se ainda que o poder do batalhão é determinado por três fatores: level, importância na história e quantidade de generais, portanto, aconselho manter seus generais mais importantes num level alto.

ARMADA DA LIBERTAÇÃO

vs

IMPÉRIO DA LUA ESCARLATE

Será uma luta complicada para nós, pois Kwanda possui 9,000 homens e você, se pegou todos os personagens que indiquei, deve ter cerca de 7,000 homens. A primeira coisa a se fazer é usar o batalhão de seus ladrões (Thief) para tentar descobrir qual o próximo passo do inimigo e poder atacar com o batalhão correto.

Se seus ladrões disserem que o grupo vai atacar com arco e flecha (Bow), use o comando Strategist, seguido do comando Charge com Lepant e veja o estrago. Um só ataque irá tirar matar cerca de 3,000 homens deles. Você está com dois dos três melhores batalhões do tipo Charge:

| Lepant Family e o Commander's Team. |
| Kwanda é um dos generais do seu exército e é do tipo Charge, o que |
| lhe indica que usar o comando Magic não seria má idéia. Kwanda conta |
| ainda com um grupo de feiticeiros poderosos que podem usar magias de |
| Fogo contra você. |
| _____ |

Ao ver que a derrota é iminente, Kwanda volta ao castelo para usar o artefato dos anões para queimar vivos os soldados da Armada da Libertação. Diante de tamanha atitude inesperada, Mathiu fica um pouco confuso, mas a sua preocupação logo vai embora ao descobrir que os anões já construíram o Firewind Cannon. Os anões disparam o canhão e a lente quebra em vários pedaços.

Viktor diz que agora é a hora de adentrar o castelo e pôr um fim ao primeiro batalhão do Império da Lua Escarlata.

/ _____ \
| PANNU YAKUTA |
| _____ |
| ITENS: Steel Shield, Half Armor, Gauntlet, Medicine, Gale Rune, Thunder |
| Rune Piece. |
| _____ |
| KEY-ITENS: Old Book Vol. 1 |
| _____ |
| INIMIGOS: Devil Armor, Devil Shield, Veteran Soldier (A), Veteran Soldier |
| (B), Veteran Soldier (C), Dragon (chefe). |
| _____ |

Não teremos muita escolha em relação ao grupo que iremos formar. Teremos que levar, obrigatoriamente, Gremio, Kirkis, Kuromimi, Valeria e Viktor.

Retomando o controle, siga norte para entrar no castelo. Na sala à direita encontraremos uma mulher que nos dará algo de comer para recuperar o HP e o MP. Saia e entre na sala da esquerda para encontrar um STEEL SHIELD no baú. Volte e cruze a porta central ao norte. Siga o tapete vermelho até poder cruzar a porta à esquerda e pegar a HALF ARMOR. Volte ao tapete e siga para a direita até outra porta. Na sala abaixo dela há um baú com um GAUNTLET; pegue-o e volte. Continue seguindo pelo tapete até chegar ao segundo andar.

Entre no quarto à esquerda para encontrar outro baú; desta vez com um MEDICINE. Volte e siga para a direita para encontrar uma sala com o OLD BOOK VOL 1. Esse item serve para completar o castelo, além de fornecer dicas especiais sobre o jogo. Volte e siga sul. A sala abaixo não está inacessível; para entrar é preciso procurar uma porta escondida no canto esquerdo. Dentro da sala há a GALE RUNE. Sem mais o que fazer, siga pela porta no canto inferior esquerdo para ir à sacada do castelo. Pegue a THUNDER RUNE PIECE no baú e suba para o terceiro andar. Cure-se e siga em frente. Na sala seguinte um chefe aparecerá.

/ _____ \
| DRAGON |
| _____ |
| _____ |
| E S T R A T É G I A |
| _____ |

| Uma batalha longa, mas bem fácil. O chefe possui HP alto e resistência |
| a ataques físicos alta. Para compensar, ele possui um poder de ataque bem |
| abaixo dos chefes atuais; seus ataques chegam a causar cerca de 60 de da- |
| no aos seus personagens. |

| Para agilizar as coisas, tenha o herói, Kirkis, Gremio e Kuromimi ata- |
| cando normalmente e Valeria e Viktor usando suas runas (Falcon e clone). |

Após lutar contra o chefe, cure o herói e siga para o topo do castelo. Nós encontraremos Kwanda e seu poderoso machado esperando por nós. Ele nos mostra a Black Rune, que foi dada a ele por Windy, a grande feiticeira do Império. A Black Rune possui a habilidade de controlar a mente daquele que a usa; ou seja, Kwanda está sendo controlado por Windy. Nós precisamos destruir a runa. Então, o herói se propõe a duelar contra o grande general da Lua Escarlata.

DUELOS

| Juntamente com as batalhas de exército, os duelos são o mini-game |
| mais divertido de Suikoden. O esquema aqui funciona da seguinte for- |
| ma: os personagens darão golpes uns contra os outros, na tentativa de |
| acabar com a barra de HP do rival. O dano causado é influenciado pe- |
| lo level, pelos equipamentos e pelo tipo de ataque desferido. |

| ATTACK: Desfere um ataque físico simples no personagem;

| DEFENSE: Defende ou esquiva-se de um ataque do oponente. A resistên- |
| cia a ataques físicos dobra durante o turno. |

| DESPERATE ATTACK: Desfere um ataque devastador no oponente. O ataque |
| físico dobra durante o turno. |

| Os duelos funcionam semelhante às batalhas de exércitos. O ataque |
| desesperado é potente o suficiente para anular um ataque simples, mas |
| é lento demais para escapar de uma esquiva. O ataque simples é rápido |
| o suficiente para escapar da esquiva, mas é fraco contra o poder do |
| ataque desesperado. |

ATTACK > DEFENSE > DESPERATE ATTACK > ATTACK

| Antes de começar a duelar, repare que cada oponente irá falar algu- |
| ma coisa antes de atacar. Preste atenção no que ele fala para poder |
| usar o comando certo. |

HERÓI MC DHOL

vs

KWANDA ROWSMAN

FRASE

COMANDO USADO

"Damn! I underestimated you."	Use Desp Attack	
"Ha ha! You'll have to do better than that!"	Use Desp Attack	
"Heh, now it's my turn."	Use Desp Attack	
"Taste the sharpness of my blade!"	Use Desp Attack	
"That's nothing!"	Use Desp Attack	
"Well done. But can you take this?"	Use Desp Attack	
"What's the matter? If you don't attack, I	Use Desp Attack	
will!"		
"You're better than I though. But how about	Use Desp Attack	
this."		
"At a loss, are you? But I'll show you no	Use Desp Attack	
mercy!"		
"Whoa! Pretty good, Teo's little boy. Now it's	Use Desp Attack	
my turn."		
"Arghhh! I underestimated you."	Use Attack	
"Can you break my invulnerable defenses?"	Use Attack	
"Carefully..."	Use Attack	
"Cautious, aren't you. Just like a leader."	Use Attack	
"Damn! My turn!"	Use Attack	
"Don't bore me. Show me what you can do."	Use Attack	
"Forget it. Your methods are obvious."	Use Attack	
"Now it's your turn. Come on!"	Use Attack	
"Pretty good. How about another one?"	Use Attack	
"What now?"	Use Attack	
"Here we go again!"	Use Defend	
"I'll get you!"	Use Defend	
"I'll show you how it's done."	Use Defend	
"Impossible! You can't avoid my blows!"	Use Defend	
"Take that!"	Use Defend	
"Interesting. How about another round?"	Use Defend	
"The next one won't be so easy!"	Use Defend	
"Victory is near! I strike with all my might!"	Use Defend	
"We're getting nowhere. Here I come!"	Use Defend	
"Well done. You're a worthy opponent. Now it's	Use Defend	
my turn."		

Após a luta, a Black Rune no braço de Kwanda se destrói e ele age como se não soubesse o que tinha acontecido. Você pode perdoá-lo ou matá-lo. Vamos lá, ele não sabia o que estava fazendo; escolha a segunda opção para tentar ver o lado do general. Ele começa a se lembrar das terríveis coisas que fez com os elfos e com os humanos e diz que deveria morrer por essas coisas. O herói sabe reconhecer uma pessoa boa quando o vê e diz que o talento de Kwanda não deve ser jogado fora. Por isso, ele chama-o para lutar na Armada da Libertação e lutar contra os verdadeiros inimigos: o imperador Barbarossa e a feiticeira Windy. Escolha a segunda opção para recrutá-lo.

Após a cena, a mãe e o irmão de Kuromimi aparecem e dizem que o feitiço que estava tomando conta da mente dos kobolds foi desfeito com o fim da Black Rune. Então, essa era a doença de que Kuromimi falava. Agora, ele decide lutar contra o Império, por isso também entrará no nosso grupo. Valéria, kirkis, Sylvina e Stallion também decidem integrar permanentemente a Armada da Libertação.

Novos rumos estão sendo tomados e novos caminhos estão se abrindo para a Armada do herói. A vitória em Pannu Yakuta foi a primeira de várias vitórias que ainda estão por surgir. No entanto, o herói ainda tem um grande problema: ele não pode esconder por muito tempo a morte de Odessa e, quan-

do isso acontecer, é possível que muitos decidam deixar a Armada. Devemos estar prontos para quando isso acontecer...

STARS OF DESTINY			
025	Varkas	Sydneya	026
027	Kirkis	Meg	028
029	Gaspar	Sheena	030
031	Viki	Valeria	032
033	Meese	Templeton	034
035	Kuromimi	Humphrey	036
037	Kwanda	Sylvina	038
039	Stallion		

```

*****
*                                     *
*           CAPÍTULO 7                 *
*                                     *
*           A Terrível Rosa            *
*                                     *
*                                     *
*****

```

Após a cansativa batalha, é hora de retornarmos ao castelo, mas não o faça ainda, ainda algo a ser feito nessa parte do cenário. Quando Mathiu perguntar se quer voltar agora para Toran Castle, responda a segunda opção para dizer que não. Faça o seu time (ponha os mesmos personagens que lutaram contra o dragão no castelo de Kwanda) e volte a Great Forest.

```

/
| GREAT FOREST |
\

```

Chegando no vilarejo, vá ao INN e procure por um homem chamado Fu Su Lu; ele está à esquerda. Ele diz que tem a força de 100 homens, então o herói o chama para entrar na Armada da Libertação, no entanto, não é só a força dele que é exagerada; o seu apetite também. Fu Su Lu comeu um verdadeiro banquete e acabou sem ter como pagá-lo. Como não poderia deixar de ser, sobrou para nós. Pague 10,000 Bits e ele entrará no seu grupo. Eu fico imaginando como alguém consegue gastar essa quantidade de dinheiro numa noite só...

Se você não mudou de grupo após a batalha, Kuromimi deverá estar no seu grupo. Assim, entre na casa do canto e fale com o kobold chamado Gon. Ele é o irmão mais novo do bravo cachorrinho e pede para entrar na Armada para lutar junto com o irmão.

Agora, cruze a floresta e siga noroeste em direção a Kouan, mas tenha certeza de estar no level 25 com o herói. Caso contrário, volte a Dwarf Trail e faça algumas batalhas.

```

  _____ \
 |           |
 |   KOUAN   |
 |           |
 |_____ /

```

Lembra-se da garota metida que nos disse que não entraria na Armada da Libertação porque o nós éramos muito fracos? Vamos ver se ela tem a mesma opinião agora. Se você não se lembra, ela está no INN. Ao ver o herói ela percebe que fez um julgamento errado deste e decide recrutar-se na Armada. Não sei porque essa exigência toda; ela não é tão forte assim...

Sem mais o que fazer nesse lugar, siga norte para chegar ao vilarejo de Seika.

```

  _____ \
 |           |
 |   SEIKA   |
 |           |
 |_____ /

```

Vá à antiga casa de Mathiu, no canto superior do vilarejo e fale com as crianças. Uma delas acusa o herói de ter seqüestrado o seu professor. No entanto, ao ver os olhos do herói, ela pergunta por que ele fez isso. Responda qualquer uma das duas primeiras respostas e ela diz que precisa conversar pessoalmente com o seu professor, então entrará para o nosso grupo.

Agora que já recrutamos mais algumas pessoas, vamos voltar ao castelo.

```

  _____ \
 |           |
 | CASTELO DE TORAN |
 |           |
 |_____ /

```

Três meses se passaram desde a derrota do batalhão de Kwanda. O herói acordará em seu quarto, sem saber a confusão que está acontecendo no andar inferior. Desça até o terceiro andar e entre na sala à direita para encontrar Flik aos berros. Ele exige saber aonde Odessa foi. É então que Mathiu apresenta-se como o irmão de Odessa e pergunta ao herói se seria melhor dizer a Flik o que aconteceu com a sua amada. Escolha a segunda opção e Mathiu irá contar toda a história.

Flik só não acredita na história de Mathiu como acha que o herói não tem o

mas se trouxermos algo que ele não conheça, ele aceitará a nossa oferta e irá ao castelo. Lembre-se daqui; nós iremos voltar aqui mais tarde.

Num dos quartos do INN está Lotte. Ela diz que está treinando para ser feiticeira. Como o herói não desperdiça um jovem talento, ele pede que ela venha ao nosso grupo. No entanto, ela diz que perdeu o seu pequeno gato. Assim, se nós o encontrarmos, ela virá ao nosso grupo. Por enquanto, será impossível pegar o bichano, então deixe para mais tarde.

Saia da cidade e siga sul até chegar a um pequeno porto. Aqui, pegue um bote e navegue para o sul até encontrar um redemoinho. Examine-o e o herói verá que é impossível cruzá-lo. Feito isso, volte a Rikon.

O grupo percebe que é impossível passar por lá, a menos que consigamos um barco movido a motor. Uma das pessoas da cidade comenta que há um famoso inventor na cidade de Teien, ao norte de Rikon.

```

/-----\
|  TEIEN  |
|-----|
| ITENS: Mega Medicine
|-----|
| KEY-ITENS: Blinking Mirror
|-----|

```

Vá ao INN e procure por uma velha senhora chamada Hellion. Ela é uma das maiores feiticeiras que já apareceu no mundo. Ao ver o herói, ela diz que é a sua missão protegê-lo, então decide entrar para o nosso grupo. Após isso, ela nos dá um valioso artefato chamado Blinking Mirror. Este incrível item permite teletransportar-se de voltar ao castelo em qualquer parte do mapa mundo. É um item muito útil, ainda mais se combinado com a habilidade de teletransporte de Viki. Coloque o item no herói e não o tire mais.

Pegue o BLINKING MIRROR e um MEGA MEDICINE nos baús ao lado. E vá à loja de itens para comprar o Yellow Paint. Agora, use o novo item e volte ao castelo.

Chegando lá, pegue um bote e saia, então reentre em Toran para notar que ele está bem maior. Deixe o itens que compramos nas lojas (Paint e Seeds) com Rock e fale com Mathiu ou Sanchez para colocar Tai Ho e Yan Koo em seu grupo. Quando estiver pronto, fale com Viki e volte para Teien.

Vá ao mapa mundo e fique lutando até entrar em uma batalha contra o inimigo Holy Fairies. Nós precisamos conseguir um item chamado Nameless Urn. Irá demorar um pouco até o conseguirmos, pois é um item bem raro e elas não são inimigos que gostam de aparecer para lutar. Por isso, enquanto o Nameless Urn não aparece, vamos visitando alguns lugares para não termos que enfrentar batalhas aleatórias procurando por este ou aquele lugar.

De Teien, siga sudoeste para encontrar a Prisão de Soniere. É aqui que Millich prendeu uma parte das nossas tropas derrotadas em combate, então, mais tarde iremos voltar aqui. Continue seguindo oeste para chegar Lorimar. Siga norte para chegar ao Castelo de Scarletícia, que possui uma enorme rosa nas suas torres, impedindo que qualquer soldado inimigo aproxime-se. Continue para sudeste até chegar à cidade de Antei. Não entre nela agora, ao invés disso, continue em frente até chegar a Nothern Checkpoint. Agora, siga oeste até chegar em Dragon's Den, uma toca que abriga vários filhotes de dragões. Ela é protegida pelos Dragon Knights e não poderemos cruzá-la agora. Sem mais, volte e entre em Antei.

```

/-----\

```

| ANTEI |
| _____ |

Entre no segundo prédio à esquerda para chegar à loja de equipamentos. O dono da loja chama-se Chapman e ele está cansado do trabalho sem movimento em Antei. Você já reparou que não temos nenhuma loja de equipamentos no nosso castelo? Pois é, precisamos mesmo de uma, então recrute esse carinha. Outro probleminha sobre o nosso castelo: como jovens aspirantes a feiticeiros podem treinar magias sem uma loja de runas no castelo? Vamos resolver esse problema lá! Vá à loja de itens e fale com a runemaster de lá. Aqui encontraremos Jeanne, uma das mais poderosas feiticeiras do jogo e uma excelente runemaster. Se seguiu o meu detonado certinho, o seu castelo já deve estar bem grande, o que irá atrair a jovem para a nossa armada; recrute-a.

Lembra-se que no começo do jogo eu falei para pegar a Toy Shoes e deixá-la equipada permanentemente no herói? Agora ela será útil. Vá ao INN e você verá um bela jovem chamada Mina. Ela é dançarina e pede para o herói dançar com ela uma música. Se estiver equipado com o Toy Shoes, o herói não fará feio. Após a apresentação, o herói a chama para dançar para os seus soldados no castelo. Um lugar repleto de soldados em guerra precisa de alguma animação de vez em quando...

No segundo andar do INN está uma jovem chamada Esmeralda. Ela é muito boa com runas e se oferece para ensinar os jovens a arte da magia, mas ela diz que precisa de uma jóia chamada Opal. Por enquanto não temos essa jóia, mas guarde bem essa garota para voltarmos aqui mais tarde. Sem mais o que fazer, saia de Antei e volte para Rikon.

| _____ |
| RIKON |
| _____ |

Depois da grande caminhada, é hora de seguirmos em frente, mas antes vamos recrutar mais um personagem. Depois de tanto andar, acredito que tenha finalmente conseguido o Nameless Urn; se não, volte ao mapa e lute até consegui-lo. Essa é a única forma de recrutar Jabba. Com posse do item, vá ao Appraisal e mostre-o ao homem. Ele fica espantado por não conhecê-lo e decide ir ao castelo de Toran.

Lembra-se da garotinha do gato? Fale com ela novamente e ela dirá que viu o seu gatinho pela última vez na cidade de Kaku. Saia da cidade e use o Blinking Mirror para voltar ao castelo, então fale com Viki para ir à cidade de Kaku.

Chegando lá, procure pelo gato na porção leste da cidade. Ele corre um bocado, então tenha paciência quando estiver atrás dele. Pegando-o, volte à cidade de Rikon e entregue-o a Lotte, que ficará feliz por termos encontrado o gato e entrará para o nosso grupo.

Volte ao castelo e prepare-se para uma difícil batalha. Para facilitar as coisas, faça o seguinte: tenha todos no level 30 e compre os melhores equipamentos para todos. Aconselho pôr Kai, mas Flik é uma ótima escolha também. Feito isso, pegue um bote e navegue norte até encontrar uma pequena gruta.

| _____ |
| FORTALEZA DOS PIRATAS |
| _____ |

| _____ |
| INIMIGOS: Anji (chefe), Leonardo (chefe), Kanak (chefe). |

Ao chegar no lugar, procure por Anji, que está com a roupa azul. Os piratas são velhos amigos de Tai Ho e Yan Koo. Eles trabalharam juntos, como piratas, por muito tempo. Após algum incidente, os dois decidiram abandonar a pirataria e partir para o jogo. Tai Ho discute com seus velhos amigos e diz que eles deveriam seguir o seu exemplo e abandonar a pirataria. Ele diz ainda que se eles quiserem, podem entrar na Armada da Libertação e trabalhar para o herói.

Anji diz que quer comprovar mesmo se o herói é tão poderoso quando se fala, então nos desafia para um duelo. Mas, os piratas não nada leais, por isso, os três, ao mesmo tempo, irão lutar. Ao ver a cena, o restante do grupo entra na batalha.

```
| _____ |
| ANJI | _____ | KARNAK | _____ | LEONARDO |
| _____ | _____ | _____ | _____ |
|
|           E S T R A T É G I A
|
| Essa batalha será bem complicada e difícil. Para resolver as coisas, a-
| conselho ter todos no level 30, pelo menos, e os melhores equipamentos à
| disposição nas lojas.
| Tai Ho e Yan Koo devem usar a unite Fishman Attack para causar dano al-
| to nos piratas. O que estiver tonto no turno seguinte deverá usar Medici-
| nes e Mega Medicines. Viktor deverá usar a Clone Rune e Medicines ou Mega
| Medicines quando estiver tonto. Se tiver posto Flik no seu grupo, faça-o
| usar a sua Lightning Rune. Se tiver posto Kai, a unite com o herói é mais
| do que bem vinda. Gremio deverá atacar normalmente com sua arma.
| _____ |
```

Após a luta, os piratas reconhecem a força do herói e decidem se alistar na Armada da Libertação do herói. Sem mais o que fazer aqui, volte ao castelo e retire os piratas (se quiser) e bote aqueles personagens que mais gostar. Então, siga para a cidade de Teien.

```
| _____ |
| TEIEN |
| _____ |
|
| KEY-ITENS: Prodigy
| _____ |
```

Após falhar ao tentar passar pelo redemoinho, o grupo decide visitar a casa do grande inventor, em Teien. Siga à porção ao norte da cidade e você deverá ver duas casas; entre na casa da esquerda e fale com o homem chamado Gen. Escolha a segunda opção para pedir para ele construir um motor que faça um bote atravessar rapidamente um redemoinho. Ele diz que sabe como fazê-lo, mas precisará da ajuda de Kamandol, o seu vizinho. Ele entrará no nosso grupo.

Retomando o controle, entre na casa da direita. Kamandol é um grande inventor e ao ser perguntado se poderia construir algo dessa magnitude, ele diz que qualquer coisa é possível com tempo e dinheiro. Ele chama o grupo para dentro de sua casa e mostra-lhe a sua nova invenção: uma máquina que funciona a óleo e é capaz de girar uma engrenagem rapidamente. Se ela for equipada num

bote, com certeza será capaz de fazê-lo cruzar redemoinhos.

Nós ganharemos o PRODIGY. Com a posse do item, volte à cidade de Rikon e pegue novamente o bote.

```
  _____  \
 /           \
|   RIKON   |
|           |
|_____  |
```

Ao chegar na cidade, os dois irão ao cais. O trabalho será demorado, então não precisamos esperar ele acabar ao relento; vamos ao INN para termos uma boa noite de sono. Durante a noite, Grêmio virá ver o seu mestre e após olhar longamente para o herói comenta que ele não precisa mais da sua proteção.

Após a cena, vá ao cais e fale com os inventores, que passaram toda a noite trabalhando no motor. Tudo pronto, suba nele e navegue sul pelo rio até chegar à casa de Liukan.

```
  _____  \
 /           \
| LIUKAN'S HERMITAGE |
|           |
|_____  |
|
| KEY-ITENS: Black Paint
|
|_____  |
```

Chegando ao refúgio, suba as escadas à direita e fale com Liukan. Ele diz que decidiu morar nessa ilha porque não quer que as pessoas o procurem mais à procura de artefatos ou poções feitas com alquimia. Gremio tenta convence-lo a mudar de idéia, dizendo que o pólen de uma misteriosa rosa está matando muitas pessoas, mas, nesse momento, Milich aparece voando num dragão e sequestra o velho alquimista.

Retomando o controle, entre na casa e pegue o BLACK PAINT no baú. Feito isso, saia e use o Blinking Mirror.

```
  _____  \
 /           \
| CASTELO DE TORAN |
|           |
|_____  |
|
| KEY-ITENS: Mathiu's Letter
|
|_____  |
```

Chegando ao castelo, vá ao quarto andar e fale com Mathiu. Ao ficar sabendo do ocorrido, ele escreve uma carta e pede para nós a entregarmos a uma mulher chamada Kimberley, que mora na cidade de Antei. Flik se oferecerá para fazer parte da missão. Após a cena, receberemos a MATHIU'S LETTER. Feito isso, vá a Antei.

```
  _____  \
 /           \
|   ANTEI   |
|           |
|_____  |
```

Entre numa casa à nordeste do INN para encontrar a bela Kimberley. Como ela não sabe ler, pedirá para Gremio ler para ela. Ao ouvir as palavras do velho amigo, ela decide entrar no nosso grupo, mas com uma condição: ela quer ter um encontro romântico com Flik, o bonitão. Ele não está muito à vontade com essa idéia, mas Viktor diz que é por uma boa causa e o empurra para ele.

Após o jantar, Kimberley fala que na cidade há uma outra pessoa que será necessária para o serviço que ela planeja fazer; o seu nome é Tesla, mas todos o conhecem como Albert.

Saia da casa e bata na porta a noroeste para encontrar Tesla. Ele tente enganar o nosso grupo, mas Viktor dá uma dura nele e o velho escrivão decide cooperar. Tesla fala que tinha decidido sair da vida do crime há alguns anos, então nós aparecemos... Espera aí? O que ele quer dizer com isso?

Sem mais o que fazer aqui, volte ao castelo.

```

/_____|
|      |
|  CASTELO DE TORAN  |
|_____|
|
| KEY-ITENS: Fake Orders
|_____|

```

Vamos ao quarto andar para saber qual é o plano de Mathiu. Kimberley foi uma grande falsificadora de insígnias e Tesla foi um escrivão do Império. Ambos já ajudaram Mathiu em outra oportunidade, mas agora estão sendo requisitados para mais um novo trabalho.

O plano é o seguinte: Kimberley irá forjar os distintivos usados pelos generais do Império e Tesla forjará um documento oficial que permite a entrada deles na prisão. Com posse dos documentos poderemos entrar no lugar e levar Liukan de lá. Para tanto, receberemos a FAKE ORDERS. Com posse do documento, salve e teletransporte-se para Soniere Prison.

```

/_____|
|      |
|  SONIERE PRISION  |
|_____|
|
| ITENS: Silver Necklace, Antitoxin, Half Helment
|_____|
|
| KEY-ITENS: Old Book Vol. 6, Sound Setting 0
|_____|
|
| INIMIGOS: Delf Nightmare, Veteran Soldier (A), Veteran Soldier (B), Red
|           Slime, Viperman.
|_____|

```

Durante a nossa caminhada através da prisão, iremos encontrar alguns inimigos chamados Nightmares; eles deixam o item Opal, que precisamos para recrutar Esmeralda mais tarde. Não saia daqui sem conseguir esse item.

Ao chegar, caminhe até os guardas e o herói irá mostrar a autorização e as insígnias. Siga ao norte, cruzando duas portas, e você estará numa divisa; siga primeiramente para a direita. Você deverá encontrar um save point e um SILVER NECKLACE na sala ao sul. Volte à divisa e siga para a esquerda, passando por mais duas portas você deverá ver um baú com o OLD BOOK VOL. 6 atrás

da segunda porta. Continue para a esquerda e depois norte até encontrar uma grande porta; acione o switch para abri-la e continue. Desça alguns degraus e você deverá chegar às celas. Pegue um ANTITOXIN ao sul e continue passando pelas celas vazias até poder descer mais escadas.

Nós chegaremos a uma parte onde os soldados nos atacarão. Há algo errado com os papéis ou com as insígnias? Bem, parece que vamos ter que nos virar com o que temos. Derrote-os e continue até chegar à tela de Liukan. As celas ao lado dele têm baús com um HALF HELMET e com o SOUND SET 0. Examine a cela restante e resgate o velho alquimista.

Conseguiu o Opal? Se ainda não o conseguiu, fique rondando o lugar até conseguir-lo. Só teremos essa oportunidade de fazê-lo. Quando conseguir o item, retire todos os equipamentos de Grêmio e faça todo o caminho de volta até a entrada da prisão (não adianta usar o Escape Talisman).

Quando chegar em uma determinada parte da prisão, Milich aparecerá. Dando início a uma importante cena:

Milich: Oh, nos encontramos outra vez. Eu fiquei sabendo que alguns ratos estavam bisbilhotando por aqui, só não imaginava que fossem vocês.

Viktor: Ótimo! Vamos lutar agora. Assim economizamos tempo.

Milich: Nossa... Quanta barbaridade... Eu até poderia lutar contra vocês, uma vez que sou ótimo com a espada, mas não estou com vontade agora. Então, vou deixá-los com isso. (Milich tira um frasco do bolso). Vê o que está dentro do frasco? São esporos da agonia. Eu tive muito trabalho para conseguir um desses... Sabia que eles comem carne humana? (Milich joga o frasco no chão) Oh, que pena... O frasco quebrou! Se fosse vocês sairia daqui o mais depressa possível. (Milich sai, trancando a porta).

Viktor: Droga! Ele travou a porta! (Grêmio abre a porta e empurra todos para fora, trancando-se sozinho na pequena sala com os esporos) Meu Deus, Grêmio! Abra a porta!

Grêmio: Viktor, você sabe bem que essa porta só pode ser aberta por esse lado, mas se eu fizer isso, os esporos atacarão vocês também.

Viktor: Não seja tolo! Nós pensaremos em alguma coisa.

Grêmio: Agora é tarde demais... Os esporos estão nos meus pés. Não consigo mais andar. (o herói pode dizer algo) Jovem mestre, você está me ouvindo? Eu sinto muito não poder protegê-lo mais. Mas, agora que você cresceu, não vai precisar mais da minha proteção. Você me deixou muito orgulhoso. Se o mestre Teo pudesse te ver agora...

Viktor: Grêmio...

Grêmio: Jovem mestre, é hora de dizer adeus. Já não enxergo... Saiba que eu estou orgulhoso de você, mas prometa-me uma coisa: que sempre irá seguir o seu coração. Esse é o meu primeiro e último pedido...

Após a triste cena, os heróis sentam-se no chão à espera de alguém. Tempos depois, Mathiu aparecerá e abrirá a porta da prisão. Ele disse que ficou preocupado com a demora e achou que algo de errado estaria acontecendo. Antes de saírem, o herói aproxima-se das roupas e da arma do seu mais fiel empregado, além de grande amigo e conselheiro, e pega as suas roupas. É então que ele percebe que a alma dele ainda está por lá. O herói usa o poder da sua runa e absorve a alma de Grêmio. A Soul Eater agora está no level 2, podendo disparar a magia Black Shadow, que causa um dano considerável aos inimigos. Agora, finalmente poderemos usar a nossa True Rune nos chefes.

De volta ao quartel general, é hora da vingança. Durma em paz, amigo...

Antes de continuar, no entanto, passe em Antei e recrute Esmeralda com o item que acabamos de conseguir.

a sua música. Quando estiver pronto, siga sul até chegar à sacada.

Viktor e Flik irão tocar fogo na rosa, o que deixará Milich louco da vida. Agora, ele está disposto a lutar, então saca a sua fina e enfeitada espada. Mas, espere! Há algo brilhando no punho do grande general: a Black Rune!! Assim como Kwanda, o maldito está sendo controlado por Windy! Quando todos estão prontos para lutar, Milich tem um ataque de nervos (hein?) e a runa em seu punho dissolve-se.

Vários soldados aparecem e apontam suas flechas para o general. Escolha a segunda opção e o herói ordenará para que seus soldados baixem as armas. Após recuperar sua consciência, Milich diz que foi falar com o rei para dizer das ações malignas de Windy quando ela perdeu a consciência por causa da Black Rune. Ele diz que o imperador Barbarossa aceitou Windy como primeira ministra porque ela se parece muito com a sua falecida esposa: Claudia.

Ao saber que matou o fiel guarda-costas do homem que salvou a sua vida, Milich decide lutar ao lado do herói na Armada da Libertação para redimir-se dos erros.

Após a cena, Stalion aparece dizendo que o Castelo de Toran está sendo invadido. Precisamos voltar imediatamente!

STARS OF DESTINY			
040	Fu Su Lu	Gon	041
042	Lorelai	Apple	043
044	Flik	Hellion	045
046	Chapman	Jeane	047
048	Mina	Jabba	049
050	Lotte	Anji	051
052	Leonardo	Kanak	053
054	Komandol	Gen	055
056	Kimberley	Tesla	057
058	Esmeralda	Luikan	059
060	Milich		

FRASE	COMANDO USADO
"All you can do is defend, Pahn? No mercy!"	Use Desp Attack
"Did you see me coming?"	Use Desp Attack
"Do you see how we're mismatched?"	Use Desp Attack
"Get serious, Pahn. This is how it's done."	Use Desp Attack
"Is that all you've got? Now it's my turn!"	Use Desp Attack
"My sword's not rusty yet."	Use Desp Attack
"Pretty good, Pahn."	Use Desp Attack
"That was a good one, Pahn. Now it's my turn."	Use Desp Attack
"The numbness in my hands, it's real."	Use Desp Attack
"We're getting nowhere. Here I come!"	Use Desp Attack
"All right, do it again!"	Use Attack
"Come on, Pahn. See if you can kill me."	Use Attack
"Do you give up?"	Use Attack
"I'll see that coming next time!"	Use Attack
"I'm losing my cool. Better be careful."	Use Attack
"Good work, Pahn. I'll have to be more careful."	Use Attack
"Strike me, Pahn!"	Use Attack
"You're a smart one, Pahn."	Use Attack
"You're better than I thought."	Use Attack
"What's the matter, Pahn? How about another round?"	Use Attack
"Can you dodge my blade, Pahn?"	Use Defend
"Finish me with a single blow!"	Use Defend
"Hmmm. Here I come again!"	Use Defend
"If you don't attack, I will!"	Use Defend
"Impossible! Take that!"	Use Defend
"My killer blade..."	Use Defend
"The next one won't be so easy!"	Use Defend
"That's...no good."	Use Defend
"The next one will be more painful."	Use Defend
"Excellent, Pahn. You're a real fighter. Here's another!"	Use Defend
"Now that I've seen what you've got, I'll show you what I can do."	Use Defend

Você pode perder essa batalha, mas se o fizer, não poderá assistir ao final verdadeiro, então ganhe a qualquer custo. Após a vitória de Pahn, Teo ordena que as tropas deixem o campo de batalha e voltem, mas avisa ao antigo criado que a verdadeira batalha está apenas começando e que se ele continuar a desafiar o Império, provavelmente eles terão que lutar outra vez.

De volta ao castelo, vá ao quarto do herói e durma. Durante a noite, Leknaat aparecerá para uma conversa com o herói. Ela diz que sabe o quanto árdua está sendo a caminhada do portador da True Rune, no entanto, ele não deve perder as esperanças, pois os seus companheiros irão trilhar o caminho que ele deverá seguir. Escolha a primeira opção para perguntar porque ele foi escolhido como portador.

Leknaat conta-lhe, então, a sua estória. Há muito tempo, havia um próspero vilarejo chamado Gate Keepers Village. Os aldeões desse lugar eram todos feiticeiros e todos muito poderosos. Eles tinham a missão de proteger uma poderosa True Rune: a Gate Rune. No entanto, apesar dos poderosos feiticeiros, o vilarejo sucumbiu diante do imenso poder de Hikusaak e sua Circle Rune, uma das mais poderosas True Runes que já apareceu no mundo.

Com o vilarejo tomado, as duas únicas sobreviventes, Leknaat e Windy, foram obrigadas a fugir. Para proteger a True Rune, elas a dividiram em duas: a Back Gate Rune e a Front Gate Rune. No entanto, há algumas centenas de anos, Windy tenta reunir novamente a Gate Rune e vingar seu povo, o que Leknaat desaprova. As duas irmãs lutaram intensamente algumas vezes, mas o poder das duas feiticeiras é exatamente igual. Windy quer a True Rune do herói para juntar poder suficiente para vencer a sua irmã e poder juntar as runas novamente.

Leknaat lembra que se uma guerra entre a Gate Rune e a Circle Rune acontecer, não só Harmonia, mas todo o Império da Lua Escarlata, serão completamente destruídos.

No outro dia, vá à sala de reuniões no quarto andar e fale com Flik. Ele diz que Odessa já sabia do poder do exército de cavalaria de Teo e que estava planejando uma arma secreta para enfrentá-lo. É isso mesmo, a Lança de Fogo (Fire Spear), lembra-se? Flik diz que não sabe exatamente onde a fábrica que produz as armas fica, só sabe que fica ao norte, depois de Kirov.

Retomando o controle, desça ao andar inferior e fale com Gen e Komandol. Eles dizem que construíram um motor ainda mais potente para os nossos barcos e que agora poderemos navegar por outros mares. Ele pergunta se queremos dar uma volta para estrear. Escolha a primeira opção, então ponha Tai Ho no seu grupo e saia para o test drive.

Aconselho pôr Kirkis no seu grupo, pois lá na frente iremos precisar que ela esteja num level relativamente alto. Para facilitar as coisas, ponha também Sylvina e Stallion para arregaçar todos com a unite Elf Attack. Aconselho também pôr Yan Koo, pois a melhor coisa em Tai Ho (além da habilidade com barcos) é a unite Fisherman Attack. No entanto, antes disso, vamos recrutar os antigos criados de Milich, então ponha-o em seu grupo e volte ao Castelo de Scarletícia.

```
 /_____\
|  SCARLETICIA CASTLE  |
|_____|
```

Lembra-se do pinto Ivanov? Fale com ele e Milich ira libertá-lo do serviço. Ele ficará tão feliz que decidirá trabalhar no castelo. Lembra-se dos itens do tipo Paint que conseguimos? Dê esses itens para Ivanov e ele irá montar um belo quadro de toda a Armada da Libertação.

Feito isso, vá ao segundo andar e fale com Kasios. Ao ver que Milich está no nosso grupo, ele diz que irá recrutar-se na Armada da Libertação também, pois gosta de tocar para o seu mestre. Kasios é um músico, então dê a ele os itens do tipo Sound Set e poderá escutar as músicas do game.

Sem mais o que fazer aqui, vá a Antei.

```
 /_____\
|  ANTEI  |
|_____|
```

Chegando na cidade, fale com o jovem Qlon, que é o guarda da cidade. Não me perguntem por que essa cidade tem uma criança como guarda. De qualquer forma, ele diz que está chateado porque Milich, ao sitiar a cidade mudou o nome do lugar para Blumier L'Amour... De qualquer forma, o garoto odiou. Milich diz que agora a cidade poderá voltar a se chamar Antei novamente. O garoto ficará tão feliz que entrará para o nosso grupo.

Feito isso, volte ao castelo e retire Milich do seu grupo (aconselho pôr a formação que eu havia dito anteriormente). Evolua a arma e os equipamentos de

todos (principalmente de Kirkis) e navegue no oceano. Lembre-se que o melhor lugar para gastar o seu dinheiro é a cidade de Teien. Passe pelo redemoinho ao lado de Pirate's Hideout e continue norte até chegar à cidade de Kirov.

KIROV

KEY-ITENS: Yardstick, Salt, Soy Sauce, Soup.

Kirov é uma grande cidade portuária, o que significa que há muito o que fazer por aqui. Primeiro, vamos recrutar o jovem Georges, um viciado em jogo da memória. Ele desafiará o herói para um pequeno jogo de cartas. Aceite o desafio.

CARDS

Você sabe jogar jogo da memória, certo? Se não sabe, vou explicar. Serão colocadas à mesa uma série de cartas viradas para baixo. Cada carta possui uma outra igual a ela. A cada turno, você poderá desvirar duas das cartas na mesa. Caso desvire duas cartas iguais, as cartas serão retiradas da mesa, continuando o jogo. Caso erre, as cartas serão viradas novamente e o jogo continua. O segredo daqui está em memorizar onde estão as cartas viradas e usar os seus erros para conseguir acertar.

Após bater o recorde do jogador, ele irá ao castelo e começará a jogar com os seus soldados.

Entre na casa à esquerda de uma mulher lavando roupa e experimente o ensopado. Feito isso, saia, entre na casa à direita e experimente o outro ensopado. Feito isso, entre na casa que está próxima ao seu bote e fale com um homem chamado Lester. Ele é cozinheiro e ficará feliz pelo líder da Armada da Libertação ter experimentado o seu ensopado e entrará para o nosso grupo. Assim, ele decidirá ir ao castelo trabalhar para nós.

Agora, fale com Sarah, a mulher que está lavando roupas. Ao contrário do que a sua aparência pode mostrar, ela é uma feiticeira poderosa, mas decidiu abandonar as batalhas para viver tranquilamente como uma civil qualquer. Ao ser convidada a entrar na Armada da Libertação, Sarah aceita, mas pede que o herói traga-lhe uma sopa. Então, vamos atrás da sopa.

Fale com o homem ao norte de Sarah, ele dirá que te dará a sopa, mas se você lhe der um pouco de pimenta. Fale com o homem à esquerda de Sarah, ele te dará a pimenta se você lhe der um pouco de sal. Fale com a mulher na parte sudeste da cidade, que te dará o sal se você lhe der uma vara de quintal. Vá ao INN e fale com o homem na sala à direita, que te dará a vara em troca de um pouco de açúcar. Vá à loja de itens e compre o açúcar (Sugar), então faça todo o caminho inverso, até conseguir o sopa (Soup). Feito isso, dê o item a Sarah, que entrará para o nosso grupo. (ufa!)

Depois de todo o trabalho, saia pelo caminho ao norte até chegar à cidade de Kalekka.

Mathiu: Comandante, Herói, não seja tolo! Viktor, corte as mãos deste homem! (escolha a primeira opção e o herói dirá para todos se afastarem. Ele irá lutar contra o próprio pai)

Teo: Ótimo! Eu nunca acreditaria que esse dia chegaria, mas eu estou do lado do Império e você está do lado da Armada da Libertação. Em guarda!

FRASE	COMANDO USADO
"Did you see that coming?"	Use Desp Attack
"Do you see how much better I am?"	Use Desp Attack
"Here I come, my son."	Use Desp Attack
"That was nothing. Now it's my turn."	Use Desp Attack
"That was pretty good. Now it's my turn."	Use Desp Attack
"Well done!"	Use Desp Attack
"You're soft...soft! This is how you attack!"	Use Desp Attack
"The numbness in my hands, it's real."	Use Desp Attack
"We're getting nowhere. Here I come!"	Use Desp Attack
"Is defending yourself all you can do? You'll never win that way."	Use Desp Attack
"Come on! Show me what a man you've become."	Use Attack
"Good, try it again!"	Use Attack
"I'll see you coming next time!"	Use Attack
"I mustn't underestimate you."	Use Attack
"I'm losing my cool. I must be more cautious!"	Use Attack
"Well done! I must be more careful too."	Use Attack
"Is that all you've got?"	Use Attack
"Show me what you've learned."	Use Attack
"Leader of the Liberation Army! No wonder you're careful."	Use Attack
"I underestimated you! What's wrong? Another round?"	Use Attack
"Are you trying to surpass me?"	Use Defend
"Can you avoid my sword?"	Use Defend
"Hmmm. Here I come again!"	Use Defend
"If you don't attack, I will!"	Use Defend
"My deadly sword..."	Use Defend
"That's...no good."	Use Defend
"The next one will be more painful."	Use Defend
"I'm delighted, my son. You're quite a warrior. But here's another!"	Use Defend
"My sword is the Emperor's sword. I'll show no mercy."	Use Defend
"Now that I've seen what you've got, I'll show you what I can do."	Use Defend

Teo: (Após a batalha, o general cai mortalmente ferido) Perdoe-me.

Cleo: Mestre Teo!
 Alen: Mestre Teo!
 Teo: (O herói aproxima-se do pai, pegando-lhe as mãos) Herói, meu filho, você cresceu e tornou-se um grande homem. Durante a minha vida, eu sempre lutei por aquilo que acreditei, por isso eu não me arrependo das escolhas que fiz. Você deve vier para aquilo que acredita. Eu a-beçoou todas as suas escolhas...
 Cleo: Mestre Teo!
 Alen: Mestre Teo, não morra! O que será do Império sem você?
 Teo: Alen, Grenseal, eu tenho um pedido.
 Grenseal: Sim, mestre Teo.
 Teo: Eu lutei pelo imperador e pelo Império sozinho. Mas vocês não precisam ... seguir todos os meus ... ideais. O curso do tempo ... não pode mais ser mudado. Alen, Grenseal, eu queria que vocês dois ... ajudassem o meu filho e entrassem para a Armada da Libertação. Isso é o melhor para vocês...
 Alen: Mestre Teo!
 Teo: Herói, meu filho. Eu estou muito feliz. Não existe maior felicidade... para um pai do que ver ... seu filho superá-lo. Boa sorte, meu filho...
 Cleo: Mestre Teo! Mestre Teo! (Teo morre e uma luz aparece sobre o seu corpo) essa luz... A Soul Eater!

Após a cena, a Soul Eater passará para o level 3 e nós poderemos usar a magia Hell, que causa morte instantanea em todos os inimigos (exceto chefes).

Mais um dos sete batalhões batalhões que formam o exército do Império foram derrotados. Faltam apenas três. No entanto, o herói sabe que não será uma batalha fácil e que muitos sacrifícios ainda serão feitos em seu nome...

STARS OF DESTINY			
061	Kasumi	Ivanov	062
063	Kasios	Qlon	064
065	Georges	Lester	066
067	Sarah	Blackman	068
069	Kessler	Ledon	070
071	Kage	Melody	072
073	Kun To	Mose	074
075	Rony Bell	Alen	076


```
*****  
*                                     *  
*           CAPÍTULO 9               *  
*                                     *  
*           As Runas Irmãs           *  
*                                     *  
*****
```

De volta ao castelo, vá ao terceiro andar e fale com Mathiu. Ele diz que o Império é formado por sete grandes batalhões, comandados por seus respectivos generais. Quatro deles já foram derrotados - Valeria, Kwanda, Milich e Teo - e as suas tropas foram incorporadas à Armada da Libertação. No entanto, ainda há três grandes generais restando - Kazin, Sonya e Ain Gide. O Império deve estar confuso e reunindo-se para pensar numa estratégia mais elaborada para nos derrotar. Assim, essa é a melhor oportunidade para tomarmos a Fortaleza de Lorimar, que deve estar sem o seu general e, portanto, sem o seu exército completo.

Escolha a primeira opção para enviar as tropas para o campo de batalha.

```
_____  
/           \  
| FORTALEZA DE LORIMAR |  
|_____|
```

Ao chegar, Kasumi irá pular a alta muralha da fortaleza para abrir o portão por dentro. No entanto, o lugar parece estar vazio. Entre no lugar e veja que os túmulos foram abertos. Viktor e Cleo entram no seu grupo e dizem para irmos investigar mais profundamente o que está acontecendo aqui. Aconselho pôr os ferreiros Maas, Meese e Mose para recrutarmos mais um personagem à frente.

Quando retomar o controle, siga sul e saia da fortaleza. De volta ao mapa mundo, reentre em Lorimar e procure por um homem com uma capa em volta do pescoço. Ele chama-se Kirke e é um assassino contratado por alguém da fortaleza. Como todos estão mortos, ele está desempregado. Ao saber que estamos numa guerra, ele decide entrar para o nosso exército dizendo que finalmente terá algumas cabeças para cortar...

Volte ao mapa mundo. Há um inimigo chamado Sorcerer. Ele pode lançar magias poderosas, mas enfrenta-lo pode ser uma boa, pois ele pode deixar a armadura Máster Robe. Essa é uma das melhores armaduras para seus feiticeiros; ter uma destas nessa etapa do jogo irá contrabalancear qualquer deficiência contra ataques físicos que ele possa ter. O monstro Whip Wolf, também encontrado por essas bandas, pode deixar a Ressurrection Rune ao ser derrotado. Normalmente as magias dessa runa não causam grandes danos, mas ela possui duas magias importantes: a magia Charm Arrow, que é fatal para inimigos do tipo Undead, e a magia Yell, que revive um personagem morto. Essa runa não aparecerá em nenhum baú de nenhuma dungeon e não poderá ser comprada em nenhuma loja; a única forma de consegui-la é com esse monstro, mas se decidir ter-la terá que ter paciência, pois ela é bem mais rara do que a Nameless Urn.

De qualquer forma, precisamos seguir sul e chegar a Warrior's Village.

WARRIOR'S VILLAGE

Warrior's Village é o lar dos mercenários, uma linhagem de guerreiros que luta por amor à luta; Viktor passou um bom tempo de sua vida aqui. Ao entrar, veremos dois jovens discutindo. O garoto é Hix e a garota é Tengaar, a sua namorada. A discussão chama a atenção de Zorak, o pai da jovem. Ele menciona que os dois não deveriam estar fora de casa a essa hora, pois Neclord pode aparecer. A menção desse nome chama a atenção de Viktor, que vai conversar com Zorak. O homem o chama para a sua casa, pois não devem ficar fora de casa a essa altura da noite.

Antes de entrarmos na casa de Zorak, há algumas coisas a se fazer no vilarejo. Vá à porção nordeste da cidade e entre no Blacksmith. Moose é o ferreiro daqui e ele, assim como Maas, Meese e Mose, são discípulos de Mace, o maior ferreiro que já apareceu no mundo. Ao ver que seus companheiros recrutaram-se à Armada do herói, ele irá fazê-lo também. Um pouco ao sul está Marco, o jovem que tinha um mini-game das moedas, lembra-se? Aproveite a oportunidade e jogue novamente com ele. Arranque todo o dinheiro do pirralho e ele irá ao seu castelo entreter os soldados com esse joguinho bobo. Você ainda poderá usar o truque que havia ensinado.

Vá à loja de itens e compre a Red Flower. Agora, volte ao castelo e pegue os outros desse tipo (o Blue e o Yellow). Precisaremos deles para recrutar um personagem mais à frente. Volte ao castelo e troque os personagens (se quiser). Mose poderá forjar a sua arma até o level 15. Sem mais o que fazer, volte a Warrior's Village e entre na casa de Zorak.

Zorak conta que há alguns dias, um poderoso vampiro chamado Neclord apareceu no vilarejo com um verdadeiro exército de mortos-vivos e exigiu que os aldeões enviassem a ele uma virgem para ser sacrificada. A escolhida da vez foi Tengaar, o que causou revolta em Hix.

Zorak conta que o vilarejo há muito tempo aliou-se ao Império da Luz Escarlate, enviado a Gregminister os mais poderosos guerreiros para se incorporarem ao exército. Muitos dos soldados que estavam em Lorimar vieram de Warrior Village. Essas pessoas foram transformadas em zumbis e agora são obrigadas a atacar o próprio vilarejo.

Durante a noite, vá procurar por Tengaar. Ela diz estar preocupada, pois o seu namorado está conversando muito com Cleo. Ela tenta escutar a conversa dos dois, dando início a uma cena engraçada. Feito isso, vá ao quarto de Viktor e fale com ele para escutar a sua estória.

Viktor nasceu numa cidade chamada Nothwindow. O seu pai era um grande general das tropas da cidade e acabou morrendo cedo. Assim, Viktor foi criado por sua mãe, Helen, e sua avó, Martha. Juntos com eles, moravam ainda o seu irmão Wil e Daisy, uma órfã que o pai de Viktor adotou. O mercenário era apaixonado pela jovem, mas os dois nunca chegaram a ficar juntos. Um dia, Viktor foi à cidade de Southwindow comprar um remédio para a sua avó e ao voltar viu a sua cidade ser atacada por um poderoso vampiro chamado Neclord. Viktor tentou atacar Neclord, mas o vampiro era muito poderoso. Viktor conta que Neclord foi um humano, mas transformou-se em um vampiro graças ao poder da Moon Rune, uma das 27 True Runes. No entanto, ele jurou a si mesmo que vingaria a sua família, custe o que custar...

No outro dia, Neclord virá buscar Tengaar. Vários mercenários tentam atacá-lo, mas são facilmente vencidos pelo poder da runa do vampirão. Viktor sabe que será impossível vencer, mas não pode apenas olhar sem fazer nada. Nós iremos enfrenta-lo. Não perca itens ou gaste MP tentando vencer essa luta; será impossível agora.

Todos foram derrotados. Hix é o próximo a tentar, mas antes que ele o fi-

zesse, a jovem aceitar ir com Neclord. Após a cena, Viktor diz que escutou de um sábio que havia uma espada que podia matar mortos-vivos. Quem sabe ela se- já útil contra Neclord. Zorak diz que também escutou essa história e que há uma espada muito famosa escondida no templo de Qlon. Então é para lá que nós vamos. Saia de Warrior's Village e siga para a esquerda até encontrarmos o templo.

```
| _____ |  
| /           \ |  
|  TEMPLO DE QLON  |  
| _____ |  
| |  
| ITENS: Crimson Cape, Medicine, Flowing Rune, Head Gear, Escape Talisman, |  
|       5,000 Bits, Medicine, Silverlet, Mega Medicine, Skill Rune Piece, |  
|       Mega Medicine, Boar Rune, Champion's Rune. |  
| _____ |  
| |  
| KEY-ITENS: Old Book Vol. 3, Window Crystal, Old Book Vol. 2, War Scroll. |  
| _____ |  
| |  
| INIMIGOS: Banshee, Clay Doll, Red Elemental. |  
| _____ |
```

Não entre no templo ainda. Ao invés disso, siga para o canto superior direi- to para encontrar um homem chamado Zen. Ele irá montar uma plantação no seu castelo. Entre no templo e siga para o canto superior para enconrtar Morgan. Ele é um monge e é cego, mas acredita poder exergar melhor do que os outros, pois consegue ver coisas que eles não vêem. Feito isso, ele entrará para o seu grupo.

OBS: Um pouco da estória de Morgan. Ele nasceu no reino de Falena (Suikoden 5) onde era gladiador e escravo. Morgan era um guerreiro tão poderoso que sempre vencia. Para tornar o torneio mais igual, os nobres do reino o prenderam e arrancaram os seus olhos. No entanto, mesmo sem os olhos, o jovem gladiador continuava a ganhar todas as lutas. Logo, Morgan tentou começar um revolta com seus companheiros escravos. Sem ter como controlar o escravo, os nobres de Falena o venderam. Durante a viagem, o seu navio naufragou. Morgan, no entanto, conseguiu sobreviver e refugiou-se no tem- plo de Qlon, onde passou a ser treinado por Fukien.

Morgan é um dos personagens mais poderosos de todo o jogo. Tê-lo em seu time é sempre uma boa idéia. Retomando o controle, fale com Hugo. Ele é um estudioso que está a procura dos ensinamentos de luta de Fukien que estão perdidos no templo. Quando nós o encontrarmos, poderemos recrutá-lo. Examine a estante atrás de Hugo para conseguir o OLD BOOK VOL. 3

Agora, fale com Fukien, que está no centro do templo. Ele diz que sonhou com a vinda do herói, por isso estava esperando-o. O monge diz que o herói estava predestinado a ser o líder da Armada da Libertação, por causa da sua estrela. Segundo ele, o herói é guiado por Tenkou, a Estrela Senhora dos Céus. Cada um dos seguidores do herói é guiado por uma estrela. Ele diz que Cleo é guiada pela estrela Tenman, a Estrela da Abundância, e Viktor é guiado por Tenko, a Estrela Solitária. Fukien diz que também há uma estrela para guiá-lo: a Chijyu, a Estrela da Besta.

Fukien diz que Neclord não pode ser vencido, pois ele possui a Moon Rune, uma das mais antigas e poderosas True Runes. No entanto, as True Runes nasceram de dois irmãos, por isso, uma é a fraqueza da outra. No caso da Moon Rune, deve- remos conseguir a Night Rune, uma outra True Rune. Para nos ajudar a consegui- la, Fukien entrará no nosso grupo.

OBS: Para aqueles que não entenderam bem, vou tentar explicar melhor. Vê o poema no começo do detonado? Ele fala sobre a lenda do Escudo e da Espada. É uma antiga lenda chinesa e os criadores se basearam nela para criar as True Runes. Segundo essa lenda, as jóias da Espada e do Escudo caíram na terra e criaram as True Runes. As True Runes originadas do Escudo podem anular os poderes de uma determinada True Rune originada pela Espada. No caso descrito por Fukien, a Night Rune, originada pela Espada, pode anular os poderes da Moon Rune, criada pelo Escudo (e vice-versa).

Feito isso, Fukien nos levará a uma caverna. Ele diz que no seu interior dorma a Night Rune e que o nosso objetivo é consegui-la.

Entre na caverna e siga para o norte para encontrar o save point à direita. Continue para o norte, desça as escadas e siga para a direita até chegar a uma interseção, então vá para a esquerda e suba as escadas. Pegue o CRIMSON CAPE no baú e volte, então siga para a direita e depois para cima. Continue pelo corredor até encontrar dois baús; um deles tem um MEDICINE, mas o outro tem a poderosa FLOWING RUNE. Essa runa é a versão evoluída da Water Rune. É uma excelente runa de cura. Na batalha contra o chefe, tenha certeza de ter um personagem equipado com ela. Volte e siga para o sul.

Na próxima sala, há uma passagem secreta na parede ao sul. Siga por ela e pegue o WINDOW CRYSTAL. Volte e siga para a direita, suba as escadas e pegue um HEAD GEAR. Siga para a direita e entre no caminho ao norte para pegar o OLD BOOK VOL. 2. Saia e siga para o sul. Na próxima tela, siga para a esquerda e pegue 5000 BITS no baú. Suba as escadas, siga em frente, pegue um ESCAPE TALISMAN e desça as escadas próximo ao baú.

Siga para o sul até encontrar mais uma passagem secreta na parede. Siga o caminho secreto em zigue-zague e você irá encontrar Crowley, um dos maiores feiticeiros que já apareceu em Suikoden, mas ele não mostrará interesse em entrar para o seu castelo agora. No entanto, guarde bem este local para poder recrutá-lo mais tarde.

OBS: Deu para perceber que gosto desses personagens misteriosos. Aqui, algumas notas sobre Crowley. Ele é um feiticeiro que diz ser possível ter um enorme poder sem depender de True Runes. Crowley já implantou mais de 100 runas em todo o seu corpo, mas nunca controlou uma True Rune de verdade. Por algum motivo (que a Konami não revela) Crowley possui mais de 200 anos!

Volte e siga para a direita, pegando o caminho ao norte na interseção. Vá até o final e pegue o WAR SCROLL. Isso mesmo, esse item é o que precisamos para recrutar Hugo. Volte e siga pelo caminho ao sul.

Continue até encontrar um buraco com um caminho ao lado. Entre na passagem e pegue os itens SILVERLET e MEDICINE. Volte e siga pelo caminho ao lado da passagem. Desça as escadas e entre na passagem ao lado. Continue em frente até encontrar outra destas; entre e pegue um MEGA MEDICINE e uma SKILL RUNE PIECE. Continue indo para a direita. Siga pelo caminho único até encontrar uma espada fincada numa rocha.

Para a nossa surpresa, a espada fala. Ela chama-se Star Dragon Sword e não gostou nada nada de ser acordada por humanos. Assim, ela usará o seu poder para nos mandar para uma outra cidade.

Nós cairemos em um vilarejo repleto de pequenas casas. Siga para a direita e você deverá ver um garotinho correndo de um lado para o outro. Cleo comenta que ele parece Ted. Ele perguntará se viemos ao vilarejo por causa do tesouro; responda qualquer uma das duas. Logo, uma voz cansada chamará o garoto; é mesmo Ted! Parece que a Star Dragon Sword nos enviou para o passado. Cleo acha que é o mesmo Ted que conhecemos, mas Viktor não ter certeza disso. Responda o que quiser, então siga para o canto superior direito e fale com o avô do garoto.

Ele diz que há uma poderosa feiticeira que está vindo muito aqui ultimamen-

te; ela quer o tesouro do vilarejo, mas não pode ter-lo. Ele acha que fomos enviados por ela para roubar-lhes. Mesmo Viktor insistindo que não, o velho manda que deixemos o lugar. De qualquer forma, entre na casa e pegue o MEGA MEDICINE no baú, então fale novamente com o velho.

É então que Windy aparecerá com Neclord e um misterioso homem chamado Yuber. A poderosa feiticeira diz ao chefe que lhe dê a True Rune. Como o velho recusa-se a dar-lhe a runa, Yuber decide queimar o vilarejo e Neclord transforma os aldeões em zumbis. É então que o velho usa o enorme poder da Soul Eater, fazendo os invasores recuar.

Dentro da casa, o velho irá transferir a sua True Rune para o neto, dizendo para ele proteger a Soul Eater com a sua vida, pois se as pessoas erradas tomarem conta dela, uma grande destruição tomará conta do mundo. Depois, Ted irá fugir por um caminho secreto e irá se esconder nas florestas.

Siga o mesmo caminho que ele e tente deixar o vilarejo. Yuber tentará nos atacar, mas é impedido por Neclord, que diz que o velho com a Soul Eater é a prioridade deles. Assim, seremos poupados. Acredite, se entrarmos numa batalha contra Yuber agora, não teremos nenhuma chance...

Ted escapou e o pequeno vilarejo foi completamente destruído. Volte ao vilarejo e entre na casa do chefe, então saia e procure pela BOAR RUNE no canto inferior esquerdo. Pegue a CHAMPION'S RUNE na casa ao sul e, então suba na escada com uma luz no topo. O grupo percebe que essa é a passagem de volta ao presente. O herói pensa em trazer Ted, mas não será possível. Ele pertence ao passado.

De volta ao presente, siga sul para encontrar-se com a Star Dragon Sword. Ela diz que é a Night Rune e pergunta por que Viktor a deseja tanto. O mercenário diz que precisa da ajuda da espada para matar Neclord e vingar a sua família. A espada acha o objetivo de Viktor honroso e decide ajudá-lo. Assim, Viktor conseguirá a mais poderosa espada de mundo de Suikoden.

OBS: Vocês já devem estar cansados de tantos OBS, mas sempre é bom sabermos um pouco mais a respeito desses personagens interessantes. Como a Star Dragon Sword nasceu ainda é um mistério, mas sabe-se que ela é uma Zodiac Sword. Você já deve ter reparado que é possível fundir o poder de uma runa com uma arma, não é? Os runemasters possuem esse poder. No entanto, apenas runas comuns, como a Fire, Water ou Lightning, são possíveis de fusão. Algumas espadas, por sua vez, conseguem resistir ao poder de uma runa mais poderosa, como a Rage ou Thunder. No entanto, nenhuma arma foi capaz de resistir ao poder de uma True Rune. No entanto, duas delas conseguiram resistir ao enorme poder de uma True Rune. Elas são conhecidas como Zodiac Swords. Há (até agora) apenas duas delas; uma é a Star Dragon Sword, a outra está sob o domínio de Harmonia e pouco se sabe a respeito dela. Congita-se que existam outras, mas nada foi confirmado pela Konami.

Como as Zodiac Swords são formadas ainda é um mistério. A Konami confirmou que nenhum runemaster conseguiria fundir o poder de uma Zodiac Sword com uma True Rune, no entanto, ao ser perguntada se a Zodiac Sword de Hikusaak (líder de Harmonia) foi forjada por ele, não houve nenhuma resposta. Muitos mistérios envolvem as Zodiac Swords. Provavelmente serão revelados nos próximos episódios da série.

Após a cena, use um Escape Talisman e deixe o lugar. Agora, vá ao canto superior esquerdo e fale com Hugo. Agora que temos o War Scroll, ele entrará no nosso grupo.

```
 /_____\
|  KIROV  |
|_____|
```

No canto oeste de Garan você deverá encontrar um jovem elfo chamado Quincy. Ele diz estar revoltado por causa da destruição que o Império tem causado à floresta, mas só se uniria a nós quando tivesse certeza de que poderíamos vencer a guerra. Agora, ele vê a Armada da Libertação grande e poderosa e decide unir-se a nós.

Retomando o controle, teletransporte-se para o vilarejo dos elfos e siga oeste até chegar em Great Forest.

```
 /-----\
| GREAT FOREST |
|-----|
```

Se você ouviu o meu conselho e evoluiu Kirkis, ele deve estar num level acima de 40. Caso contrário, volte a Qlon e evolua o jovem elfo. Quando estiver pronto, procure por um elfo chamado Rubi. Ele decidiu deixar o seu vilarejo por não concordar com o fato dos elfos se manterem à parte de tudo o que está acontecendo com os demais povos. Ao ver que seu rival, Kirkis, está em muita boa forma, ele decide unir-se a Armada da Libertação.

```
 /-----\
| TEIEN |
|-----|
```

Vá à parte leste da cidade e procure por um homem perto da água. Ele chama-se Eiken e é um dos mais poderosos guerreiros de Suikoden. Ele desenvolveu a arte Lion's Trial, capaz de derrotar os mais poderosos oponentes facilmente. Ao ver que o herói é um grande e poderoso guerreiro, ele decide juntar-se a Armada da Libertação.

Eiken tem a runa Double Beat equipada. Eu aconselho retirar dele e equipar em alguém mais poderoso, como Viktor. É verdade que a Clone Rune está fazendo um excelente trabalho, mas essa de ficar atacando turno sim, turno não é furada! Kirkis poderia ser uma boa opção para continuar no seu grupo, mas acho que já está na hora de colocar alguém mais poderoso. Aconselho pôr o seu melhor feiticeiro. Hellion, Luc, Jeane ou mesmo Viki são boas opções. Se escolher pôr Luc, aconselho retirar dele a Wind Rune e pôr a Lightning Rune no jovem feiticeiro. Você poderá comprá-la em Warrior's Village. O mesmo vale para Jeane. Hellion é uma boa escolha por causa da sua poderosa Mother Earth Rune, mas ela não é das melhores feiticeiras. Lembre-se de equipar a Flowing Rune em algum dos seus feiticeiros. Viki é uma boa escolha, mas esteja à vontade.

Os generais de Teo possuem as melhores runas de ataque até agora; Alen possui a Rage Rune e Grenseal a Thunder Rune. O problema é que não será permitido retirá-las e eles não são feiticeiros. De qualquer forma, uma runa como a Thunder não é de se jogar fora. Além disso, eles são muito bons com a espada. Se quiser colocá-los, prefira Grenseal. Ponha Morgan ou mesmo Fukien (só ponha Fukien se não tiver conseguido a Resurrection Rune tempos atrás). Se tiver a Resurrection, ponha-a em Cleo. Não se esqueça de equipar a Double Beat em Viktor, se ainda não o fez. Sem mais o que fazer, volte a Warrior's Village.

```
 /-----\
| WARRIOR'S VILLAGE |
|-----|
```

| _____ |

Ao chegar, vá à loja de itens e procure por um homem chamado Window. Lembra-se do Window Crystal que pegamos há pouco tempo? Dê o item para ele e o estranho homem entrará para a nossa armada. Falando com ele no castelo, poderá mudar o formato da janela de texto.

Agora, volte e fale com Zorak. Ele diz que Neclord ordenou que fizéssemos o vestido de noiva de Tengaar e que levássemos até ele em seu castelo. Se não nos apressarmos, Neclord irá sugar o sangue da jovem guerreira.

Vamos ao castelo do vampirão ver como estão as coisas. Salve e saia para o mapa mundo, então siga sudoeste.

```
| _____ |
| /          \
|  NECLORD CASTLE  |
| _____ |
| ITENS: Full Helmet, Antitoxin, Medicine, Earth Boots, Antitoxin, Earth
|      Rune Piece, Rage Rune.
| _____ |
| KEY-ITENS: Sound Setting 1, Green Paint.
| _____ |
| INIMIGOS: Demon Sorcerer, Hell Unicorn, Larvae, Neclord (chefe).
| _____ |
```

Ao chegar, Neclord aparecerá à porta dizendo que o herói e os demais são convidados de honra. Ele diz que o seu casamento acontecerá no pôr do Sol, então, temos pouco tempo até lá. O vampirão colocará um feitiço no portão, impedindo que Zorak entre no castelo. Quando estamos partindo para salvar a jovem, Hix dá um passo à frente e diz que deseja ir com o herói. Zorak diz que o jovem não é um mercenário completo ainda, mas ele insiste em ir. Responda a segunda opção para permitir que Hix venha conosco. Assim, o jovem irá passar pelo ritual de proclamação e se tornará um mercenário.

OBS: Só uma curiosidade, o ritual de proclamação que transforma os aldeões de Warrior's Village em mercenários acontece com o batismo da espada. Entre os mercenários, é comum batizarem a espada com o nome da mulher (ou do homem amado). Por isso, a espada de Flik chama-se Odessa.

Dentro do castelo, vá pela porta à direita e pegue um FULL HELMET. Há um zumbi nesta sala que te dará informações sobre o castelo, mas você terá que pagar. Não gaste seu dinheiro à toa, eu sou de graça e faço o mesmo efeito (he he). Volte e siga pela porta da esquerda para encontrar um save point. Salve, se quiser, então volte e suba as escadas.

No 2º andar, siga em frente até você aparecer do lado de fora do castelo, então siga para a esquerda e entre na porta no final. Continue pelo caminho único e suba as escadas para o 3º andar.

Entre na primeira porta que vir e pegue um ANTITOXIN. Saia, siga pelo caminho à esquerda atrás das escadas até o final. Entre na porta e pegue o SOUND SETTING 1. Volte e entre na porta no canto direito para pegar o MEDICINE. Agora entre na porta a nordeste.

Você estará em uma sala com quatro quadros. Para abrir a passagem, examine as pinturas na seguinte ordem (da esquerda para a direita): terceiro quadro (Chestnut Tree); segundo quadro (Girl in the Early Afternoon); quarto quadro (Peasant Girl); e finalmente o primeiro quadro (King of the Night). Fazendo

corretamente, uma porta se abrirá.

Siga em frente até você aparecer do lado de fora do castelo. O céu está escurecendo, o que significa que o seu tempo está acabando. Siga para a direita e entre na porta no final.

Continue pelo caminho único, entre na porta no canto direito e pegue EARTH BOOTS. Então entre na porta no canto esquerdo para pegar o GREEN PAINT. Agora entre na porta do meio, você vai estar em uma sala com caixões; ignore-os e siga em frente. Suba as escadas. Entre na primeira porta à direita para conseguir um ANTITOXIN. Entre na porta ao sul, pegue o EARTH RUNE PIECE, siga o caminho superior direito, e entre na porta.

Você vai aparecer do lado de fora do castelo. O pôr-do-sol está chegando, precisamos nos apressar mais (até parece...). Siga para a esquerda e cruze a porta, então siga em frente, entre na porta ao norte, pegue o MAGIC RUNE PIECE. Entre na porta ao sul e pegue o CAPE OF DARKNESS. Agora cure seus personagens, siga para a direita e suba as escadas.

Você verá Neclord tocando um enorme órgão, esperando pacientemente pelo pôr do Sol. Após tocar a sua própria música de casamento, ele vira-se para o herói e pergunta-lhe por que nós demoramos tanto. Viktor lembra Neclord de que ele destruiu a sua família e todo o vilarejo de Northwindow, mas o vampiro diz que foram tantos os vilarejos que ele destruiu que não se lembra, mas sabe que nenhum deles ofereceu nenhuma resistência. Irado Viktor saca a Star Dragon Sword, Hix a sua Tengaar e o herói a sua Dragon Fang Staff e encaram o poder de Neclord e sua poderosa True Rune.

NECLORD

E S T R A T É G I A

No primeiro turno, faça com que todos defendam, deixando apenas Viktor atacando com a Star Dragon Sword (use um ataque simples) para anular o efeito da Moon Rune. Feito isso, Neclord irá diminuir consideravelmente o seu poder, permitindo que nós o ataquemos.

Faça com que Cleo use o poder da sua Resurrection Rune, pois ela é fatal para monstros como Neclord. Seus ataques chegarão a causar quase 2000 de dano no monstro. Caso não tenha conseguido a Resurrection, use as magias de sua Fire Rune mais poderosas. O herói deve atacar com Black Shadow e, quando acabar se MP, usar ataques físicos. Viktor deverá usar ataques físicos (que também irão causar dano dobrado por causa da Night Rune).

O seu feiticeiro deverá seguir com as mais poderosas magias. Se decidiu colocar Hellion e sua Mother Earth Rune, use a magia Earthquake para causar cerca de 1000 pontos de dano ao HP de Neclord. Seu feiticeiro com a Lightning Rune deverá usar a magia Raging Blow e a Ball of Lightning, se possível. Se optou por não conseguir a Resurrection Rune, faça com que Fukien use a magia Charm Arrow (se possível), mas não espere tantos danos como se ela fosse usada por um feiticeiro ou mesmo por Cleo. Se decidiu pôr Alen ou Grenseal, use suas magias mais poderosas até acabar seu MP e prossiga com seus ataques de espada. Se Alen estiver no level 55, é possível que ele possa usar a magia Final Flame. Grenseal não deverá ter dificuldades em usar sua magia de level 4: Thunder God! Faça-o e veja o estrago...

Lembre-se ainda, que precisará de alguém pronto para curar seus personagens. A Resurrection Rune possui uma magia de cura, mas você tem a melhor runa de cura e suporte do jogo. Tenha a Flowing Rune equipada em seu feiticeiro (Viki é uma boa escolha) para curar em momentos perigosos.

Após a batalha, Neclord percebe que a espada de Viktor é uma Zodiac Sword e que ela está repleta com o poder da Night Rune. Feito isso, Viktor desfere o golpe de misericórdia contra Neclord! No entanto, a Moon Rune não é destruída, o que pode significar que Neclord ainda está vivo. Após derrotar o vampiro, Viktor diz que precisa fazer algo importante antes de continuar a sua jornada.

Tengaar está salva, então vamos voltar à entrada do castelo e contar a Zorak que obtivemos sucesso. No entanto, antes de sair, procure pela RAGE RUNE atrás da escada. Agora nós não precisamos mais depender de Alen quando quisermos usar uma magia poderosa. Corra e equipe em seu melhor feiticeiro.

Você perceberá que não pode usar o Escape Talisman aqui, então teremos mesmo que voltar todo o caminho até o começo do castelo. Chegando lá, Zorak verá a sua filha a salvo e ficará tão grato que mandará todos os poderosos mercenários de Warrior's Village se incorporarem ao exército do castelo. Viktor aproveita o bom momento e diz que precisará se ausentar da Armada da Libertação por um tempo, pois pretende visitar o seu vilarejo e encontrar um velho amigo. Hix decide entrar na Armada da Libertação, então Tengaar pede permissão ao pai para fazer o mesmo, pois não pode deixar o seu namorado sozinho com garotas como Cleo... Responda a segunda opção para permitir que Viktor saia em sua jornada particular; não se preocupe, ele voltará logo.

Agora nós sabemos que Windy possui não apenas os grandes generais ao seu lado, mas também grandes e poderosos guerreiros. Se ela conseguiu a ajuda de Neclord, será possível que os Cavaleiros Negros estejam ao seu lado? Se isso for mesmo verdade, então temos muito com o que nos preocupar...

STARS OF DESTINY				
078	Kirke		Moose	079
080	Marco		Zen	081
082	Fukien		Morgan	083
084	Hugo		Quincy	085
086	Rubi		Eikei	087
088	Window		Hix	089
090	Tengaar			

* * *
* CAPÍTULO 10 *
* * *
* O Último Adeus *
* * *

/ \
| CASTELO DE TORAN |
|_____|

Saia do castelo com o barco e reentre nele para ver que Toran está um pouco maior do que antes. Vá ao quarto andar e fale novamente com Mathiu. Ele diz que as forças aliadas de Jowston atacaram a fronteira ao norte, que estava sendo defendida por Teo, que agora está morto. Por causa disso, o Império enviou as Kazin Hazil para lá. Isso quer dizer que esse seria o momento certo para atacar, pois Lua Escarlata está lutando contra dois inimigos ao mesmo tempo. No entanto, a última batalha contra Teo reduziu significativamente as nossas tropas, o que significa que não temos força militar suficiente para lançar um ataque realmente eficiente. Humphrey diz que Joshua Levenheit, o líder dos Dragon Knights, é seu amigo de infância e que talvez devêssemos pedir a sua ajuda. Assim, ele e Flik entram para o nosso grupo. Complete o grupo com quem achar melhor e vá à cidade de Rikon.

/ \
| RIKON |
|_____|

Se você viu a cena em que seu castelo estava maior, você deverá ver um homem de capuz no INN. O seu nome é Clive e ele é membro da famosa Guilda dos Caçadores (uma grande escola de mercenários situada no Reino Sagrado de Harmonia, lá são formados os mais poderosos guerreiros do quase invencível exército de Harmonia) e está à procura de uma mulher chamada Elza, que ele diz ser uma perigosa criminosa. Ele decide entrar no nosso, pois o herói lhe promete ajudar a encontra-la.

Só uma observação de Clive. O atirador possui uma arma chamada Sturm, que é uma arma especial dada somente aos grandes membros da Guilda dos Caçadores. A Sturm foi fundida com uma poderosa runa: a Cyclone Rune, gerada a partir da True Wind Rune.

/ \
| KALEKKA |
|_____|

Lembra-se de Leon Silverberg, o tio de Mathiu? Ele ficou sabendo que a Armada da Libertação ficou enorme e pedirá para nós avisarmos ao estrategista que ele está impressionado com a habilidade do sobrinho.

Volte ao castelo e fale com Mathiu. Ao saber dos sentimentos do seu tio, o estrategista escreve uma carta e pede para a entregarmos a Leon. Faça isso e, após ler a carta, decidirá entrar para o nosso exército e ajudar-nos a derro-

tar o Império que um dia ele ajudou a criar (Leon trabalhou ao lado de Barbarosa durante a guerra civil que consolidou a Lua Escarlarte como governante das cidades no entorno do Lago Toran).

Com o novo estrategista em nosso grupo, volte a Qlon.

```
_____  
/          \  
|  TEMPLO DE QLON  |  
|_____|
```

Precisaremos cruzar a tediosa caverna mais uma vez para recrutarmos Crowley. Ele ficará espantado com o herói, pois diz que até mesmo as estrelas o seguiriam sem pestanejar. Logo, ele percebe que é seu destino seguir a grande Tenkai e entra para o nosso grupo.

Feito isso, vá ao Castelo de Neclord.

```
_____  
/          \  
|  NECLORD CASTLE  |  
|_____|
```

Vá ao último andar do castelo e você deverá encontrar um homem com uma pesada armadura negra. Ele chama-se Pemerga e é integrante dos terríveis Dark Knights. Ao saber que o herói já lutou contra Yuber, ele entra para o nosso grupo. Pemerga está à procura de Yuber há tempos, ao que parece, há uma rivalidade entre eles.

Pemerga é um dos mais poderosos guerreiros que temos à nossa disposição. Coloque a Killer Rune nele e veja o estrago. Seus golpes são certos e fatais. Não é à toa que Yuber é tão forte, os Dark Knights são extremamente poderosos... Quanto a Humphrey, aconselho pôr nele a Killer Rune também. Já em Flik, eu pus a Spark Rune ao invés da Lightning Rune. Com a Spark Rune, todos irão atacar depois dele, o que faz com que seus personagens ataquem rapidamente. No entanto, se preferir, pode colocar a Water Rune no guerreiro e deixá-lo como curador; Flik é bem rápido. A Resurrection Rune não será mais de tanta utilidade agora, então, esteja à vontade para retirá-la de Cleo. Aconselho retirar a Cyclone Rune de Crowley e dá-la a Luc e pôr nele a Rage Rune, encontrada após derrotar Neclord.

Grupo formado, vá a Antei e siga noroeste até chegar em Dragon's Den.

```
_____  
/          \  
|  DRAGON'S DEN  |  
|_____|  
|_____|  
| ITENS: Oldlet, Power Gloves. |  
|_____|  
| KEY-ITENS: Old Book Vol 5 |  
|_____|  
|_____|  
| INIMIGOS: Black Elemental, Sunshine King, Magic Shield. |  
|_____|
```

Chegando na caverna, o cavaleiro diz que apenas Dragon Knights podem cruzar

a gruta. Humphrey diz que ele é amigo de Joshua, mas o cavaleiro diz que nem mesmo o imperador pode cruzar aqui. Sem ter o que fazer, volte a Antei e você verá um homem chamado Vincent. Ele precisava comer, mas não tinha dinheiro para isso. Ao ver o herói, ele conversará um pouco com ele e depois irá fugir para não ter que pagar a conta do INN. Ao ver a cena, o INNkeeper irá pensar que somos amigos de Vincent e nos cobrará a conta. Depois de pagar 200 Bits, volte a Dragon's Den.

Fale com Vincent novamente e ele irá reconhecer Humphrey. Segundo ele, nunca esqueceria alguém como o calado espadachim (hun... Tenho a impressão de que esse Vincent torce pro outro time...) e irá nos ajudar a chegar ao castelo de Joshua. Ele nos mostrará uma passagem atrás de uma rocha.

Dentro da caverna, iremos enfrentar vários inimigos. Lutar aqui por algum tempo seria uma boa idéia, uma vez que os inimigos deixam excelentes itens ao serem derrotados. O monstro Magic Shield deixa o item Earth Shield (claro) ao ser derrotado. Esse item é excelente para seus guerreiros, pois aumenta a resistência a ataques mágicos. Consiga pelo menos dois destes. O monstro Black Elemental deixa o item Magic Rune Piece, que aumenta o poder mágico de seus feiticeiros permanentemente. Já o monstro Sunshine King é o melhor, pois deixa o item Window Set 3 e a rara Cyclone Rune, mas esta é bem mais difícil de se conseguir do que a primeira. Eu não vejo necessidade de conseguir mais uma Cyclone Rune, mas esteja à vontade para fazê-lo, se quiser. De qualquer forma, é importante que você consiga o Window Set.

Siga o caminho norte e pegue o GOLDLET no baú à sua direita. Continue seguindo o caminho único, pegando o OLD BOOK VOL 5 no caminho. Suba as escadas e siga norte até a divisa, onde você deverá seguir para a esquerda e pegar a POWER GLOVES. Feito isso, siga para a direita para cair numa sala repleta de perigosos dragões.

Nós seremos descobertos por dois Dragon Knights: Millia, a sub comandante dos Dragon Knights, e Futch, o pequeno aprendiz de Dragon Knight. Eles reconhecem o herói e Humphrey e permitem a nossa passagem. Flik pergunta-lhe porque os dragões estão dormindo. Millia, no entanto, diz que é melhor perguntarmos ao líder dos Dragon Knights pessoalmente. Com isso, saia e siga para a esquerda.

No mapa mundo, siga oeste até a fortaleza dos Dragon Knights.

```
 / _____ \
 | DRAGON KNIGHT FORTRESS |
 | _____ |
 |
 | KEY-ITENS: Old Book Vol 4, Window Setting 2.
 | _____ |
```

No canto superior direito da tela há um homem se escondendo; fale com ele para descobrir que ele é Fuma, um conhecido de Kage. Após ser descoberto pelo herói, ele ficará tão envergonhado que entrará para o nosso grupo.

Entre na fortaleza e fale com o homem à esquerda para conhecer Kreutz. Ele, Humphrey e Joshua lutaram contra Barbarosa na Guerra de Unificação de Toran e perderam. Como punição, Joshua foi obrigado a aliar-se ao Império. Humphrey e Kreutz, no entanto, estavam desaparecidos. Agora, o grupo novamente se refaz para lutar contra o homem que matou milhares há 15 anos.

Kreutz é um dos mais poderosos guerreiros de Suikoden. Seria uma boa colocar nele a Warrior Rune e fazer o trio imortal (Kreutz, Humphrey e Pesmerga).

Ao chegar no segundo andar, fale com Joshua e escolha a primeira opção para pedir a ajuda dos Dragon Knights na guerra contra a Lua Escarlata. O líder dos cavaleiros diz que ajudaria de bom gosto se seus dragões não estivessem doentes. Eles procuraram vários médicos de todo o mundo, mas nenhum deles foi capaz de descobrir qual é o problema dos dragões. Ele diz que está à procura

de um homem chamado Liukan, que será a sua última alternativa, no entanto, o velho alquimista está desaparecido. Não para nós. Volte ao castelo e ponha Liukan em seu grupo, então volte e fale com Joshua para ser levado aos dragões doentes.

Após observar as criaturas, Liukan diz que eles estão doentes e que para curá-los será necessário três ingredientes. Um deles é a Erva Lunar, encontrada em Seek Valley, e o outro é a Orquídea do Dragão Negro, encontrada nos jardins de Gregminister. Ao ser perguntado sobre o terceiro ingrediente, Liukan diz que dirá no momento oportuno.

Como há apenas dois dragões sadios no momento(Trash, o dragão de Gelo de Millia, que estava numa missão na época em que os dragões foram envenenados, e Black, que estava acompanhando o herói até o castelo de Leknaat e também escapou), só poderemos contar com os dois. Millia nos levará até Seek Valley para encontrarmos a erva. Monte o restante do grupo, levando alguém que possa usar a Flowing Rune e que tenha bastante MP. Aconselho levar Flik (com a Flowing Rune), Pesmerga e Humphrey (ambos com a Killer Rune) e Mazus (com a Rage Rune) ou Luc (com a Cyclone Rune).

Retomando o controle, entre na sala de Joshua e pegue o WINDOW SETTING 2 no baú à esquerda e o OLD BOOK VOL 4 na estante à direita. Antes de prosseguirmos, vamos à preparações. Primeiro, forje as melhores armas para seus personagens: o herói deverá estar com ela no level 15, Humphrey e Pesmerga também. Se sobrar dinheiro também evolua a arma de Millia ao level 15. Agora, vamos às compras; o melhor elmo até agora é o Full Helmet, que é vendido em Warrior's Village. Os personagens que não puderem equipá-lo devem estar com o Pointed Hat, que pode ser comprado em Lenakamp. A melhor armadura até agora é a Full Armor, que pode ser conseguida em Warrior's Village. Para seu feiticeiro, equipe a Máster Robe, que vem equipada em Crowley. Para os demais que não puderem equipar a Full Armor, coloque o Ninja Suit, pois, além de ter uma PDF boa, aumenta a SPD. Para quem pode equipar escudos, deixe o Earth Shield, conseguido há pouco. Se não o conseguiu, precisa de mais paciência e do Chaos Shield, que pode ser comprado em Kirov. Os melhores acessórios são a Crimson Cape, o Goldlet, a Earth Boots o Silver Necklace. Se ainda quiser mais acessórios, compre o Guard Ring, em Antei. Agora, volte à entrada e fale com Millia para voarmos até Seek Valley.

```

/
|   SEEK VALLEY   |
|_____|
|
| ITENS: Master Robe, Golden Necklace. |
|_____|
|
| KEY-ITENS: Sound Setting 2, Moonlight Weed. |
|_____|
|
| INIMIGOS: Ivy, Queen Ant, Rock Buster, Wyvern, Crystal Core (chefe). |
|_____|

```

Ao retomar o controle siga para a direita e cruze a ponte para pegar o MASTER ROBE no baú. Siga sul até a próxima tela e suba as escadas. Siga em frente até a interseção, então pegue o caminho à esquerda. Continue em frente para pegar o SOUND SETTING 2 no baú. Volte à interseção e siga pelo caminho à direita para encontrar uma casa. Dentro dela está Mace, o maior ferreiro que o mundo já conheceu. Os ferreiros que trabalham para o herói no castelo são seus pupilos. Para recrutar-lo precisaremos votar aqui com todos os seus alunos.

Volte à interseção e siga norte até encontrar outra divisa; vá pelo caminho à direita e pegue um MEGA MEDICINE. Volte e siga pelo caminho à esquerda para

encontrar-se com um imenso cristal.

CORE CRYSTAL

E S T R A T É G I A

Esse chefe possui duas formas: uma em que ele possui vários cristais ao seu redor, e outra na qual ele brilha em vermelho. Nessa primeira forma, os seus ataques são fracos e atingem apenas um personagem. Fique usando ataques simples até destruir os pequenos cristais. Nessa primeira fase, poupe MP. Os ataques simples de Pesmerga e Humphrey deverão tirar uma boa quantidade de HP do chefe. Para curar, prefira Medicines ao invés de magias, como eu disse, poupe MP.

Na segunda forma, o chefe começará a usar magias de nível 3 das runas, causando um dano em volta de 200 a 250. Os seus ataques só não matarão os feiticeiros porque eles possuem uma boa resistência a ataques mágicos. Se não equipou o Earth Shield em Humphrey e PEsmerga, poderá ser um problema. Flik deverá curar o HP dos personagens com a magia Rain of Kidness a cada turno para evitar que seus personagens morram. As magias da Mother Earth e Earth Rune não causarão dano, pois o chefe possui a habilidade de voar. Se trouxe Luc, use a magia Shining Wind e deixe Flik atacando. Quando Luc não puder usar mais essa magia, faça Flik curar. Se trouxe Crowley, use a magia Explosion e Dancing Flames para causar danos altos.

Depois da batalha, pegue a CYCLONE RUNE no báu, salve no cristal e siga norte. Na próxima tela, vá para a esquerda na interseção e pegue o GOLD NECKLACE no baú. Agora siga para a direita.

Ao fim, encontraremos Windy que trará Ted para falar conosco. O jovem pedirá a Soul Eater de volta ao herói. Escolha a segunda opção e Ted irá falar com o herói por telepatia. Ele fala que está sendo controlado pela Black Rune (aqui chamada de Conqueror, mas apenas um erro de tradução) e diz que deu a Soul Eater para o herói, pois sabia que seria capturado por Windy e a True Rune seria retirada dele à força. De volta à realidade, Ted pedirá a True Rune mais uma vez. Escolha a primeira opção para não ceder e Ted virá tira-la à força. No entanto, ao encostar na True Rune, ele ativará o seu poder e a runa comerá a sua própria alma. Ted pretendia sacrificar-se pelo herói desde o começo. Com isso, a Soul Eater irá para o level máximo e você poderá habilitar a poderosa magia Judgement!

Como Ted falhou ao tentar roubar a runa, Windy tentará ela mesma retirar a runa do herói. No entanto, a Soul Eater agora está em seu poder máximo e a runa de Windy é apenas meia runa, o que significa que seu poder é reduzido. Assim, o herói facilmente a enxota dali. A poderosa feiticeira usa o poder da sua Gate Rune e consegue escapar. Após a cena, Milia pegará a MOONLIGHT WEED. Vamos voltar ao local onde Thrash esperando por nós para voltarmos à fortaleza dos Dragon Knights.

DRAGON KNIGHT FORTRESS

Vá ao topo da fortaleza e fale com Joshua, que está em seu quarto. Após receber a Erva Lunas, ele fala que Futch decidiu ir ao palácio de Gregminister

para colher a Orquídea do Dragão Negro... sozinho.

Você agora terá o controle de Futch. Ao aterrissar no palácio, siga sul e examine a flor à esquerda para encontrar o que procura. O garoto se pergunta se seria mesmo essa a Orquídea do Dragão Negro. É então que Barbarosa aparece e conversa com o garoto. Futch fica com medo por ter sido descoberto, mas, ao contrário do que ele imaginava, Barbarosa colhe a BLACK DRAGON ORCHID e dá ao jovem. Ao que parece, Barbarosa não é esse vilão que todos imaginam... Retomando o controle, siga norte e volte ao local onde Black está nos esperando. Barbarosa nos vê saindo sem dizer nada, mas é então que Windy aparece e ao ver que o imperador deixou o jovem sair, dá uma dura nele e lança uma magia, que atinge em cheio o dragão de Futch, fazendo-os cair.

Futch acorda na fortaleza e Humphrey conta-lhe a novidade. Liukan juntou os três ingredientes e conseguiu formar o antídoto para os dragões. O jovem fica muito feliz por ter podido ajudar e pergunta por Black. É então que descobrimos que o terceiro ingrediente para montar o antídoto era o fígado de um dragão. Black estava quase morrendo quando Futch foi encontrado e foi sacrificado para montar o antídoto.

Agora que os dragões foram curados, Humphrey aconselha irmos falar com Joshua para formalizar a aliança; faça isso. O líder dos Dragon Knights está tão agradecido por termos curado seus dragões que não só dará seu apoio, como fará parte da Armada, sendo subordinado ao herói. Joshua diz ainda que Futch será expulso dos Dragon Knights, pois deixou o seu dragão morrer. Então, pede que Humphrey ajude-o a conseguir um novo dragão e, assim, retornar ao lar. Milia também entrará para o nosso grupo e perguntará se queremos uma carona de volta para casa. Responda a primeira opção para dizer que sim e voltar ao castelo.

Chegando lá, Kasumi comenta com Mathiu sobre a presença de um espião na Armada. O quê? Mais um problema para resolvermos...

STARS OF DESTINY				
091	Clive		Leon	092
093	Crowley		Pesmerga	094
095	Fuma		Kreutz	096
097	Milia		Joshua	098
099	Futch			

*
* L I S T A D E R U N A S *
*

São várias as runas ao redor de Suikoden. E como não poderia deixar de ser, é enorme o mistério que envolve esses pequenos cristais de magia pura. As runas tradicionais foram todas criadas a partir de uma True Rune específica e, por isso, guardam dentro delas uma parte desse enorme poder. Assim, elas permitem que seus portadores adquiram habilidades especiais. Abaixo vai uma lista com todas as que aparecem em Suikoden para que você tenha uma idéia de como equipá-las em seus personagens e o que fazem determinadas runas.

 * RUNAS MÁGICAS *

Aqui vai uma lista com todas as runas mágicas. Essas runas baseiam-se no poder mágico do seu portador e, por isso devem ser preferencialmente equipadas em quem possuir grandes pontos de magia. No entanto, algumas dessas runas são fundamentais até mesmo para guerreiros, como a Water Rune, uma vez que lhes deixa com boas magias de cura e suporte.

CYCLONE RUNE	
The Shedding	Ataque baseado no elemento Vento em um inimigo. (450 DMG)
Healing Wind	Cura completamente o HP e qualquer status negativo de um aliado.
Storm	Ataque baseado no elemento Vento em todos os inimigos. (500 DMG)
Shining Wind	Ataque baseado no elemento Vento em todos os inimigos. (500 DMG)*
Runa criada a partir da True Wind Rune. Possui o poder de controlar o Vento. É considerada runa de ataque, mas possui atributos de cura e efeito. A Cyclone Rune é uma runa rara e dificilmente encontrada.	
* A magia Shining Wind tem efeito de Drain, curando os personagens aliados enquanto ataca os inimigos.	
Crowley vem equipado com uma Cyclone Rune, mas é possível encontrá-la em Seek Valley.	

EARTH RUNE

Clay Guardian	Aumenta a defesa física e mental de um aliado.*
Voice of Earth	Ataque baseado no elemento Terra em todos os inimigos. (500 DMG).**
Cooper Flash	Aumenta a defesa física e mental de todos os aliados.*
Earthquake	Ataque baseado no elemento Terra em todos os inimigos. (700 DMG)**

Runa criada a partir da Mother Earth Rune. Possui o poder de controlar o elemento Terra. Nas mãos de um poderoso feiticeiro é uma arma mortal, mas os guerreiros também a utilizam bem.

* O efeito da magia dura por apenas 3 turnos.

** Não tem efeito sobre inimigos voadores.

Eileen e Lotte possuem a Earth Rune, mas ela também pode ser comprada em Rikon.

FIRE RUNE

Flaming Arrows	Ataque baseado no elemento Fogo em um inimigo. (100 DMG)
Firestorm	Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos. (150 DMG)
Dancing Flames	Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos. (400 DMG)
Explosion	Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos. (700 DMG)

Uma das runas mais populares entre os aspirantes a feiticeiros. Possui um alto poder de ataque, mas é mais eficiente contra grupos, sendo dispensável ao se lutar contra inimigos solitários. Runa criada a partir da Rage Rune.

Você a receberá uma de Leknaat no começo do jogo, mas poderá comprá-la em

| Kirov.

| FLOWING RUNE

| Fog of Deception | Aumenta a EVA de todos os aliados.*

| Rain of Kidness | Cura um pouco do HP de todos os aliados.

| Water of Kidness | Cura completamente o HP de todos os aliados.

| Mother Ocean | Revive, cura o HP e remove todos os status negativos de todos os aliados.

| Runa criada a partir da True Water Rune. É umas das runas mais procuradas pelos soldados do Império e da Armada da Libertação devido às suas propriedades mágicas. Diferente da Water Rune, a Flowing Rune não é procurada pelos guerreiros, uma vez que estes não conseguem liberar todo o seu poder.

| * O efeito da magia dura por apenas 3 turnos.

| Há apenas uma desta e ela está num baú em Temple of Qlon.

| LIGHTNING RUNE

| Angry Blow | Ataque baseado no elemento Trovão em um inimigo. (150 DMG)

| Rainstorm | Ataque baseado no elemento Trovão em todos os inimigos. (100 DMG)

| Raging blow | Ataque baseado no elemento Trovão em um inimigo. (600 DMG)

| Ball of Lightning | Ataque baseado no elemento Trovão em um inimigo. (1000 DMG)

| Uma das runas mais populares entre os aspirantes a feiticeiros. Possui um

| alto poder de ataque, mas é mais eficiente contra inimigos sozinhos. Por
| ser facilmente encontrada, torna-se uma das melhores opções. Runa criada
| a partir da Thunder Rune.

| Sheena vem equipado com uma, mas não pode ser removida. Flik vem equipado
| com uma e ela pode ser comprada em Warrior's Village.

MOTHER EARTH RUNE

| Voice of Earth | Ataque baseado no elemento Terra em todos os inimigos.
| (500 DMG).**

| Cooper Flash | Aumenta a defesa física e mental de todos os aliados.*

| Earthquake | Ataque baseado no elemento Terra em todos os inimigos.
| (700 DMG)**

| Guardian Earth | Causa o status Reflect em todo o grupo.***

| Runa criada a partir da True Earth Rune. É uma das runas mais raras que
| existe no mundo de Suikoden, pois as suas habilidades de suporte são su-
| peráveis apenas pela True Earth Rune.

| * O efeito da magia dura por apenas 3 turnos.

| ** Não tem efeito sobre inimigos voadores.

| *** O status Reflect reflete qualquer ataque mágico de volta para quem o
| lançou. O efeito da magia dura apenas 1 turno.

| Hellion possui essa runa, mas será impossível retirá-la dela, mas ela po-
| de ser encontrada em Moravia Castle.

RAGE RUNE

| Firestorm | Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos.
| (150 DMG)

| Dancing Flames | Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos.
| (400 DMG)

Explosion	Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos. (700 DMG)
Final Flame	Ataque baseado no elemento Fogo em todos os inimigos. (900 DMG)
<p>Uma das runas mais poderosas de Suikoden, mas inútil contra inimigos sozinhos. Prefira usá-la em grupos. Versão evoluída da True Fire Rune.</p>	
<p>Alen vem equipado com uma, mas não é permitido retirá-la. Ela pode ser conseguida no castelo de Neclord.</p>	

<p>RESSURRECTION RUNE</p>	
Scolding	Ataque baseado no elemento Holy em um inimigo. (70 DMG)
Yell	Revive um aliado morto.
Scream	Cura um pouco do HP de todos os aliados.
Charm Arrow	Ataque baseado no elemento Holy em todos os inimigos. (400 DMG)
<p>Runa criada a junto com a Star Dragon Sword. Muito usada por caçadores em suas caçadas a vampiros e criaturas das trevas. Feiticeiros não acerditam que ela possua um poder tão grande, mas os caçadores garantem que ela é uma das maiores armas contra essas criaturas.</p>	
<p>Fuiken vem equipado com uma e não é possível retirá-la.</p>	

<p>SOUL EATER RUNE</p>	
Deadly Figertips	Causa morte instantanea em um inimigo.*
Black Shadow	Ataque não elementar em todos os inimigos. (300 DMG)
Hades	Causa morte instantanea em todos os inimigos.*

Judgement	Ataque não elementar em um inimigo. (1500 DMG)
-----------	--

True Rune que governa a Vida e a Morte. Por ser uma das True Runes mais conhecidas e fatais, foi chamada de Soul Eater (Comedora de Almas). Assim como a Rune of Punishment, a Soul Eater é uma runa amaldiçoada, em que os seus portadores pagam pelos erros da humanidade.

* Ted terá o HP curado de acordo com o dano total causado pela magia

O herói possui a Soul Eater e não será possível retirá-la em runemasters convencionais.

THUNDER RUNE	
Rainstorm	Ataque baseado no elemento Trovão em todos os inimigos. (100 DMG)
Raging blow	Ataque baseado no elemento Trovão em um inimigo. (600 DMG)
Ball of Lightning	Ataque baseado no elemento Trovão em um inimigo. (1000 DMG)
Thunder God	Ataque baseado no elemento Trovão em todos os inimigos. (900 DMG)

Uma das runas mais poderosas. É a mais rara entre as runas elementares e também a que possui poder de ataque mais elevado. Os poucos feiticeiros que a encontram são extremamente poderosos.

Grenseal possui a Thunder Rune (irremovível), mas ela também pode ser encontrada em Sherazade.

WATER RUNE	
Kidness Drop	Cura todo o HP e status negativos de um aliado.

Fog of Deception	Aumenta a EVA de todos os aliados.*
Rain of Kidness	Cura um pouco do HP de todos os aliados.
Water of Kidness	Cura completamente o HP de todos os aliados.
Runa criada a partir da Flowing Rune. É a runa mais encontrada e a mais usada por todos os guerreiros. Suas propriedades mágicas atraem a muitos.	
* O efeito da magia dura por apenas 3 turnos.	
Sonya possui a Water Rune e ela pode ser comprada nas cidades de Sarady e Seika.	

WIND RUNE	
Wind of Sleep	Causa o status Sleep em todos os inimigos.*
The Shedding	Ataque baseado no elemento Vento em um inimigo. (450 DMG)
Healing Wind	Cura completamente o HP e qualquer status negativo de um aliado.
Storm	Ataque baseado no elemento Vento em todos os inimigos. (500 DMG)
Runa criada a partir da Cyclone Rune. Não é muito usada, mas é facilmente encontrada. Realmente, pouco usável.	
* O efeito da magia dura por apenas 3 turnos.	
Luc possui uma Wind Rune e ela pode ser comprada no vilarejo dos Kobolds.	

* RUNAS DE COMANDO *

Essas runas permitem que seus usuários desfirmem ataques especiais. Geral-

mente são adaptadas ao personagem que a obtém e muitas são exclusivas. Mesmo assim, vale dar uma conferida nas principais qualidades das runas de comando. Só um aviso: as runas de comando estão para os guerreiros da mesma forma que as runas mágicas estão para os magos. Não deixe nenhum guerreiro sem uma dessas.

RUNA	EFEITO
Boar Rune	2x DMG em 1 inimigo. Causa Unbalanced.
Clone Rune	2x DMG em 1 inimigo. Causa Unbalanced.
Falcon Rune	Runa especial de Valeria. 2x DMG em 1 inimigo.
Hate Rune	Runa especial de Ronnie Bell. 2x DMG em 1 inimigo.
Shirik Rune	Runa especial de Kasumi. 2x DMG em 1 inimigo.
Trick Rune	Runa especial de Juppo e Meg. 2x DMG em 1 inimigo.

 * RUNAS DE EFEITO *

Como não poderia deixar de ser, também existem algumas runas que modificam alguns status dos seus portadores. Essas runas são chamadas de runas de efeito e são de grande importância para alguns personagens. Elas protegem contra alguns status ou elementos e numa luta contra magos, essa é uma das defesas mais importantes.

RUNA	EFEITO
Champion's Rune	Evita batalhas fáceis.
Counter Rune	Aumentam as chances de causar um contra-ataque.
Double-Beat Rune	Diminui a defesa e aumenta o ataque.
Drain Rune	Rouba um pouco de HP ao atacar. Pode falhar.

Fortune Rune	O portador dessa runa recebe 2x mais experiência.
Gale Rune	Aumenta SPD.
Hazy Rune	Runa especial de Kai. Aumenta EVA.
Holy Rune	Permite correr dentro de cidades e dungeons.
Killer Rune	Aumentam as chances de causar um ataque crítico.
Phero Rune	Dobra EVA, DEF e MDF ao defender.
Prosperith Rune	Dobra a quantidade de Potch ganha ao final das batalhas.
Spark Rune	Todos os aliados atacam após o turno do portador da runa.
Sunbean Rune	Recupera um pouco do HP a cada turno.
Godspeed Rune (True Holy)	Runa especial de Stallion. 100% de chances de escapar de batalhas aleatórias.
Turtle Rune	Resiste a todos os status negativos.

```

*****
*                                     *
*   L I S T A   D E   U N I T E S   *
*                                     *
*****

```

As unites, também chamadas de Combos, são ataques devastadores desferidos por dois ou mais personagens. Esses ataques são geralmente mais fortes do que o normal ou atingem a todos os inimigos. Abaixo vai a lista de Unites com os personagens que a desferem e o efeito colateral após usá-la.

UNITE	PERSONAGENS	UNBALANCED
Bantit	Varkas + Sydonya	-
Bumpy	Krim + Humphrey	-

Carpenter	Gen + Sansuke	-
Couple	Lepant + Eileen	-
Dragon Knight	Futch + Millia	-
Fatal	Gen + Kamadol	-
Fisherman	Tai Ho + Yan Koo	SIM
Kobold	Gen + Kuromimi	-
Master Pupil	Herói + Kai	-
Talisman	Gremio + Pahn	-
Trick	Meg + Juppo	-
Warriors	Hix + Tengaar	-
Wild Arrow (A)	Kirkis + Sylvina	SIM
Wild Arrow (B)	Kirkis + Stallion	SIM
Wild Arrow (C)	Kirkis + Rubi	SIM
Beauty (A)	Cleo + Eileen + Sonya	-
Beauty (B)	Cleo + Eileen + Valeria	-
Elf	Kirkis + Stallion + Sylvina	-
Family	Lepant + Eileen + Sheena	-
Flash	Fukien + Kai + Liukan	SIM
Kobold +1	Gon + Kuromimi + Fu Su Lu	-
Martial Arts	Eiken + Morgan + Pahn	-

Ninja	Kage + Kasumi + Fuma	-
Pirate	Anji + Leonardo + Kanak	-
Pretty Boys	Flik + Grenseal + Alen	-
Pretty Girls	Camile + Kasumi + Tengaar	SIM
Blacksmith	Meese + Maas + Moose + Mose + Mace	SIM

* * * * *
* G R A N D E S G E N E R A I S *
* * * * *

Como não poderia deixar de ser, aqui está a lista dos Grandes Generais. Alguns personagens irão montar um batalhão e lutar no campo de batalha contra os exércitos da Lua Escarlata. Como você já deve saber, os batalhões são divididos em Charge, Bow e Magic. Além desses três, existem outras unidades de guerra que realizam outras atividades, como enganar, espionar ou turbinar o poder de ataque de uma unidade.

Na lista abaixo, vai a lista dos grandes generais, quais batalhões eles integram e a força do ataque deles. Vale salientar que os valores mostrados são do batalhão completo, com todos os membros integrando. Se algum deles não estiver formado, o valor dos batalhões será menor.

* BATALHÕES DE INFANTARIA (CHARGE) *

Os batalhões de infantaria são poderosos, mas resistem mais que os demais. O seu poder pode ser aumentado em 25% com a ajuda de um estrategista. Use esses batalhões quando o inimigo for usar o comando Bow.

BATALHÃO	GRANDES GENERAIS	PODER
Bantits	Varkas + Sydonya + Kessler	21
Black Golds	Maas + Meese + Moose	15
Carpenters	Gen + Kamadol + Tesla	14

Commander's Team	Heroi + Pahn + Gremio	26
Fellows	Blackman + Zen + Ivanov	21
Fishermans	Tai Ho + Yan Koo + Kimberley	19
Imperial Team	Kassim + Valeria + Grifith	22
Good Buddies	Maria + Onil + Sansuke	16
Humphrey's Team	Humphrey + Alen + Grenseal	24
Invulnerables	Kwanda + Eikei + Gaspar	21
Knights Party	Max + Sancho + Qlon	30
Lepant Family	Lepant + Eilleen + Sheena	26
Old Soldiers	Kai + Liukan + Fukien	24
Pirates	Anji + Leonardo + Kanak	23
Secret Fac Team	Moose + Ronnie Bell + Sarah	14
Tricksters	Juppo + Jabba + Meg	6
Viktor's Team	Viktor + warren + Taggart	23
Harrior's Vil	Flik + Hix + Tengaar	17
Wild Geese	Kreutz + Morgan + Kirke	24

* BATALHÕES DE ARQUEIROS (BOW) *

Os batalhões de arqueiros são muito poderosos, mas muito vulneráveis. São incrivelmente fortes contra batalhões de magos, mas extremamente vulneráveis a batalhões de infantaria. Preste atenção e use-o apenas quando o inimigo for

usar o comando Magic.

BATALHÃO	GRANDES GENERAIS	PODER
Adventures	Lorelai + Quincy + Mina	17
Archers	Rubi + Georges + Marco	8
Cooks	Antonio + Lester + Rock	14
Enginiers	Sergei + Hugo + Templeton	12
Experts	Clive + Pesmerga + Mace	19
Forest Protect	Kirkis + Sylvina + Stallion	21

* BATALHÕES DE MAGOS (MAGIC) *

Os batalhões de magos são os mais poderosos em termos de ataque, mas também os que mais facilmente são derrotados, caso se erre o ataque. Eles são raros, então tenha certeza de que os usará apenas quando tiver certeza do ataque inimigo.

BATALHÃO	GRANDES GENERAIS	PODER
Children of Rune	Luc + Crowley + Lotte	21
Magicians	Jeane + Hellion + Viki	20
Musicians	Kasios + Melodye + Window	14
Narcissists	Milich + vincent + Esmeralda	18
Sold Beauties	cleo - Camille + Sonya	20

 * BATALHÕES DE SUPORTE (OTHERS) *

Os batalhões de suporte não participam da batalha em si, mas dão suporte aos demais batalhões, seja descobrindo qual o próximo movimento do inimigo seja criando estratégias de combate para os batalhões de infantaria. U´sa-los sempre é uma boa idéia, mas não gaste-os à toa, eles são imprescindíveis à vitória. Para saber o que cada batalhão faz, consulte o tutorial no Capítulo 6.

BATALHÃO	GRANDES GENERAIS
Strategists	Mathiu + Leon + Apple
Ninja	Kage + Kasumi + Fuma
Dragon Knights	Joshua + Milia + Futch
Merchants	Kun To + Chapam + Chandler
Thieves	Krim + Ledon + Giovanni