



Guia Completo - Sentinel

⭐ Informações que irão nos ajudar na nossa jornada ⭐

Sistema de Navegação

É muito importante conhecer esse sistema, pois vai te ajudar a se guiar pelos mapas, tem dúvidas de onde achar algum monstro desse guia? Use o sistema de navegação.

Não vou entrar em detalhes sobre como chegar em certas localizações, então, use e abuse desse sistema. Dentro da navegação, temos um sistema de spots de up, colocando o comando que está na tela "\$lv10~15." no lugar do nome. Nesse caso, ele irá te mostrar todos os monstros que estão nessa faixa de nível, essa informação deve ser usada em conjunto do bonus e penalidade de experiencia. E caso tenha passaportes ou miau-miau, poderá se teleportar diretamente para o mapa a partir desse sistema.

Bônus e Penalidade de Experiencia

De forma resumida, idealmente procuramos monstros com uma diferença de até 15 leveis acima ou 5 leveis abaixo do seu. Temos uma tabela onde vemos essa diferença de experiencia que ganhamos, e também as penalidades.

⚠ Nunca devemos upar em monstros acima de 16 níveis, pois nesse caso, ganhamos apenas 40% da experiência. Já na questão de monstros abaixo do seu nível, dá pra relevar dependendo da localidade, principalmente em mapas mobados. Podemos usar a navegação em conjunto do comando explicado anteriormente.

Agência de Aventuras

Como o nosso UP será muito baseado em grupos, aconselho a conhecer a Agencia de Aventura. Ela te ajuda a não precisar se deslocar ao mapa para entrar em um grupo, e também pra descobrir onde está a maior concentração de grupos.

Acesso a alguns calabouços

Se você tiver uma missão de caça do Éden ativa, poderá acessar alguns calabouços sem precisar fazer a quest para habilitá-los. Essa é a lista de locais que podemos acessar. Essa informação é importante para quando formos upar no Santuário ou para fazer as quests do Éden nas áreas especificadas.



Virando Arqueiro

Após realizar as quests iniciais em Izlude, ao ir no Instituto Aprendiz para virar Arqueiro, opte pela opção de teleporte para a Guilda dos Arqueiros. Não há uma quest para virar Arqueiro, nesse caso, você irá mudar de classe e ganhar as duas habilidades de platina. Também já estará em Payon, que será o início de toda nossa jornada.

Links Úteis:

Navegação: <https://browiki.org/wiki/Navegação>

Bônus e Penalidades: <https://browiki.org/wiki/Experiência>

Agência de Aventuras: https://browiki.org/wiki/Grupo#Agência_de_Aventuras

Acesso a calabouços: https://browiki.org/wiki/Grupo_do_Éden

Instituto Aprendiz: https://browiki.org/wiki/Instituto_do_Aprendiz



Arqueiro ~ Caçador



Do nível 1 ao 99 faremos da seguinte maneira.

Abordagem Falcão - UP com ASPD (velocidade de ataque)

Nível 1 - 20 Destreza.

Nível 30 - 27 Agilidade., 40 Destreza.

Nível 50 - 43 Agilidade, 60 Destreza.

Nível 70 - 70 Agilidade, 60 Destreza, 33 Sorte.

Nível 85 - 90 Agilidade, 60 Destreza, 48 Sorte.

Nível 95 - 99 Agilidade, 69 Destreza, 54 Sorte.

Nível 99 - 99 Agilidade, 69 Destreza, 66 Sorte.

Abordagem Rajada - UP com Rajadas

Nível 1 - 20 Destreza.

Nível 30 - 27 Agilidade., 40 Destreza.

Nível 50 - 43 Agilidade, 60 Destreza.

Nível 70 - 50 Agilidade, 80 Destreza, 29 Inteligência.

Nível 85 - 50 Agilidade, 99 Destreza, 44 Inteligência.

Nível 95 - 76 Agilidade, 99 Destreza, 44 Inteligência.

Nível 99 - 85 Agilidade, 99 Destreza, 45 Inteligência.

Atirador de Elite

Abordagem Única - Tiro Preciso.

Nível 1 - 33 Destreza

Nível 30 - 59 Destreza

Nível 50 - 84 Destreza

Nível 70 - 90 Destreza, 50 Inteligência

Nível 85 - 99 Destreza, 50 Inteligência, 21 Sorte.

- * Paramos a distribuição aqui e guardaremos os pontos restantes para quando virar Sentinela **

Sentinela

Nível 99 - 120 Destreza, 50 Inteligência, 21 Sorte.

Nível 110 - Agilidade 35, Destreza 120, 50 Inteligência, 21 Sorte.

Nível 125 - Vitalidade 19, Agilidade 50, Destreza 120, 50 Inteligência, 80 Sorte.

Nível 130 - Vitalidade 25, Agilidade 50, Destreza 120, 50 Inteligência, 90 Sorte.

Nível 145 - Vitalidade 25, Agilidade 90, Destreza 120, 59 Inteligencia, 90 Sorte.

Nível 150 - Força 1, Vitalidade 25, Agilidade 90, Destreza 120, Inteligencia 75, 90 Sorte.

Nessa build, teremos um personagem mais balanceado em alguns pontos. A ideia aqui é termos mais vitalidade para pegarmos o bônus de defesa da Mochila da Aventura, e também mais vida, para termos uma margem para errar maior.

Nível 175 - Força 33, Agilidade 100, Vitalidade 90, Inteligência 82, Destreza 120, Sorte 90.

Equipamentos

Do Nível 1 ao 99 (Arqueiro ao Atirador de Elite), não temos muitas preocupações. Usaremos o que tiver disponível no momento. Caso tenha condições, Arco Aprimorado é um ótimo item para se iniciar, agilizando os níveis iniciais. Ao virar Caçador, minha recomendação é ir atrás de um Arco de Caça, que vai seguir contigo por um bom tempo.

Nível 100+

Arma: Arco de Caça +5

Topo: Chapéu da Aventura ou Rideword (Sustain)

Meio: Super Óculos Poring/Asas de Sigrún/Monóculo [1]

Boca: Cenourinha/Cebolinha

Armadura: Túnica de Aventura/Malha da Luz

Capa: Mochila de Aventura +7 ou +9 / Pele da Rainha Verme

Botas: Bota Temporal DES (Mira Apurada 4 e Instinto) - *Euforia é um bom encantamento secundário*

Acessórios: 2x Broche das Asas da Luz/Amplificador de Som (Kobold)

Nível 140:

Arma: Arco Gigante (Mais barato do Mercado) ou Arco das Tempestades (Com bons BA).

Topo: Chapéu da Aventura ou Rideword (Sustain)

Meio: Super Óculos Poring/Asas de Sigrún/Monóculo [1]

Boca: Cenourinha/Cebolinha

Armadura: Traje do Atirador de Elite/Malha da Luz

Capa: Mochila de Aventura +7 ou +9 / Pele da Rainha Verme

Botas: Bota Temporal DES (Mira Apurada 4 e Instinto) - *Euforia é um bom encantamento secundário*

Acessórios: 1x Pingente do Caos + 1x Pingente da Harmonia/2x Pingente do Redemoinho /2x Amplificador de Som

Nível 170:

Arma: Arco Gigante.

Topo: Chapéu da Aventura ou Rideword (Sustain) / Eddga +10 / Memorável Sentido de Caça (Ins. Talento)

Meio: Super Óculos Poring/Asas de Sigrún/Monóculo [1]

Boca: Cenourinha/Cebolinha

Armadura: Traje do Atirador de Elite/Malha da Luz

Capa: Mochila de Aventura +7 ou +9 / Pele da Rainha Verme

Botas: Bota Temporal DES (Mira Apurada 4 e Instinto) - *Euforia é um bom encantamento secundário*

Acessórios: 1x Pingente do Caos + 1x Pingente da Harmonia/2x Pingente do Redemoinho /2x Amplificador de Som

Cartas

Topo:

Meio: Caídos (Comba com outras cartas que no geral, são bem acessíveis)/Pinguicula Sombria (ATQ +10)

Baixo : Não tem.

Armadura: Porcellio (ATQ +25)/Raposa Raivosa (CRIT +5, Dano Crítico +10%. Armadura +10, adicional de +10 de CRIT).

Capa: Petal (+2% de Dano Crítico a cada 10 Sorte base)/Menblatt (+1% de Dano Físico a Distância a cada 10 Destreza base)

Botas:

Acesssórios: Kobold (CRIT +4, FOR 1) - Combo Verme (Verme com Rosto - AGI/DES -1, ASPD +3%) e Verme Sombrio com Rosto (VIT/INT -1, Pós-conjuração -3%). Ao combinar, AGI/DES/VIT/INT +2 e Pós-Conjuração Adicional -3%.



Habilidades Arqueiro.

Vou falar um pouco sobre as habilidades da classe. Rajada de Flechas será sua habilidade primária de dano nesse início. Olhos de Águia vai aumentar o alcance e precisão. Olhos de Coruja vai aumentar sua destreza em 1 ponto por nível. Concentrar vai aumentar sua destreza e agilidade. Funciona também para revelar oponentes invisíveis. Chuva de Flechas: Dano em área e empurra os alvos. Fabricar Flechas: Fabrique suas próprias flechas, deixarei um link na descrição com os materiais. Disparo Violento: Empurra o alvo para trás. Aqui, eu recomendo a distribuição na seguinte ordem. Rajada de Flechas 1 > Olhos

de Coruja 3 > Olhos de Águia 10 > Rajada de Flechas 10 > Olhos de Coruja 10 > Concentração 10 > Chuva de Flechas 9.

Arqueiro

Habilidades Básicas	Rajada de Flechas	Olhos de Coruja
 9 9	 10 10	 10 10
Primeiros Socorros	Chuva de Flechas	Olhos de Águia
 0 1	 9 10	 10 10
Fingir de Morto	Concentrar	
 0 1	 10	10 10
49 / 49		



Habilidades Caçador.

Aqui temos a classe de caçador. Não vou entrar em detalhes em muitas habilidades, porque temos muitas opções por conta das armadilhas que eu particularmente não uso. Flagelo das Feras - Bônus de ATQ por nível em Inseto, Bruto e Doram. Adestrar Ave - Permite uso do Falcão. Ataque Aéreo - Comanda a ave para um dano em área de 3x3. Funciona de forma passiva também ao dar ataques básicos. Garras de Aço - Aumenta o ATQ da ave por nível. Nossa foco inicial como Caçador será habilitar as habilidades ofensivas de Falcão, na seguinte ordem. Flagelo das Feras 1 > Adestrar Ave 1 > Ataque Aéreo 5 > Garras de Aço 10 > Flagelo das Feras 10. Depois disso, fica a seu critério, nesse momento, quando ainda somos um caçador, não há muito o que pensar, eu recomendaria assim.

Caçador

Flagelo das Feras	10	10	1	5	2	5
Adestrar Ave	1	1	1	5	5	1
Ataque Aéreo	5	5	1	5	1	5
Garras de Aço	10	10	5	5	0	5
Assalto do Falcão	0	5	1	5	4	4
Armadilha Escorreg.			1	5		
Armadilha Luminosa			1	5		
Instalar Armadilha			5	5		
Remover Armadilha			1	1		
Armadilha Congelante			1	5		
Armadilha Extenuante			1	5		
Desativar Armadilha			0	5		
Mensagem Secreta			0	1		
Alerta						
Armadilha Explosiva	1	5				

49 / 49



Habilidades Atirador de Elite.

Aqui, ganhamos quatro habilidades a mais em relação aos caçadores, mas focaremos em apenas 3 delas. Tiro Preciso - Dano físico em área (pode critar). Caminho do Vento - Aumenta a velocidade de movimento e dá esquiva. Buff funciona para o grupo inteiro. Visão Real - Aumenta o ATQ em %. Aumenta o CRIT, precisão e dá +5 em todos os atributos. Deixe marcado APENAS as habilidades realmente necessárias. Sobrando um total de 8 pontos a serem distribuídos conforme o seu gosto. Caso queira virar Sentinel antes do nível 70 de Classe, você também pode seguindo essas habilidades. O foco da nossa distribuição é Tiro Preciso 5 > Visão Real 5 > Caminho dos Ventos 10. O resto é indiferente a ordem.

Atirador de Elite

Flagelo das Feras	10	10	1	5	1	5	5	5	0	1
Adestrar Ave	1	1	1	5	5	1	1	10	10	0
Ataque Aéreo	5	5	1	5	1	5	5	5	0	4
Garras de Aço	10	10	1	5					10	10
Assalto do Falcão	0	5	1	5						
Armadilha Escorreg.			1	5						
Armadilha Luminosa			1	5						
Instalar Armadilha			5	5						
Remover Armadilha			1	1						
Caminho do Vento			10	10						
Flecha Fantasma			0	1						
Alerta			0	5						
Visão Real			10	10						
Assalto do Falcão	0	5	1	5						
Armadilha Explosiva	1	5								

61 / 69



Habilidades Sentinel.

Como o foco da nossa build é Tiro Preciso, e vamos conseguir pular todo o leveling com Tempestade de Flechas, farei uma distribuição que ficará a teu

critério se usará ela ou não. Nossa foco inicial é pegar Camuflagem 5 (sim, é isso mesmo). Para que tenhamos momentos de tranquilidade farmando, upando e fazendo quests. Perícia com Armadilhas nível 1 para ganharmos o bônus de inicial dela (SP Max +220). Ilimitar nível 5 (Aumenta muito nosso dano por 150 segundos). Armadilha Energizada Nível 3 (Core da Build para instâncias e alguns conteúdos). Depois disso, você pode escolher o caminho que acha melhor seguir, minhas recomendações seria pegar: Adestrar Worg 1, Montaria Worg 3, Armadilha Enegizada 5, Perícia em Armadilhas 10. Totalizando, 45 pontos gastos de 60. Daqui em diante, você pode escolher o que achar que melhor se encaixe pra você, seja maximizando Tempestade de Flechas ou pegando parte das habilidades de Worg.

Disparo Certeiro	Perícia com Armadi.		Táticas de Sobrevi.	Armadilha Energizada	Adestrar Worg	
5 🌟 10	10 🌟 10		1 🌟 10	5 🌟 5	1 🌟 1	
Tempestade de Flec.	Bomba Relógio	Detonador	Camuflagem		Presas Afadas	Montaria em Worg
5 🌟 10	0 🌟 5	0 🌟 1	5 🌟 5		0 🌟 10	3 🌟 3
Disparo Selvagem	Armadilha Escarlate	Armadilha Incendiá.	Armadilha Glacial	Faro Aguçado	Investida de Worg	Assalto de Worg
5 🌟 5	0 🌟 1	0 🌟 5	0 🌟 5	0 🌟 5	0 🌟 5	0 🌟 1
Ilimitar	Armadilha Cobalto				Mordida Feroz	
5 🌟 5	0 🌟 1				0 🌟 5	
	Armadilha Ocre					
	0 🌟 1					
	Armadilha Esmeralda					
	0 🌟 1					
						Maximizar Poder
						0 🌟 5

🏹 Rotas de UP - 1 ao 99

🌐 1~19 (pay_fild08)

- ◆ Monstros: Esporos / Jibóias / Rabo de Verme /
- ◆ Flechas: Neutra ou Fogo

🌐 19~30 (pay_fild07)

- ◆ Monstros: Pé Grande / Caramelo
- ◆ Flechas: Fogo
- ◆ Missão Éden (26): Matar 15 Esqueletos + 10 Poporings (Caverna de Payon)

Recompensa: Arco e Equipamentos iniciais (pule se já tiver Arco Aprimorado/Set Aprimorado)

🌐 30~40 (gef_fild10)

◆ Monstros: Guerreiro Orc / Senhora Orc / Filhote de Orc

◆ Flechas: Fogo

 40~50 (orcsdun01)

◆ Monstros: Orc Zumbi / Orc Esqueleto

◆ Flechas: Prata

 50~71 (moc_fild17)

◆ Monstros: Hode / Arenoso

◆ Flechas: Fogo

- *Pausa na Rota de UP.**

Vá virar Caçador!  - Quest ou Valkyria!

Aqui paramos para fazer a quest de Caçador. Seja via NPC de Hugel ou na Valkyria, caso tenha habilitada. No Job 50 em Hugel, ganhamos um Arco de Caça de graça, o que nos economiza alguns zennys, ao virar na Valkyria não ganhamos nada!

Retornamos a nossa rota de UP.

 71~80 (lou_fild01)

◆ Monstros: Mi Gao

◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Fogo)

 71~80 (gef_fild06)

◆ Monstros: Petite

◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Fogo)

 80~95 (ra_fild12)

◆ Monstros: Roween / Anopheles

◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Pedra)

 80~95 (ve_fild07)

◆ Monstros: Stapo

◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Fogo)

 88~99 (ra_fild01)

◆ Monstros: Lobo do Deserto

- ◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Cristal)

 94~99 (ra_fild05)

- ◆ Monstros: Kobolds

- ◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça.

 95~99 (ve_fild03)

- ◆ Monstros: Magmaring

- ◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Cristal)

 92~99 (mag_dun02)

- ◆ Monstros: Todos

- ◆ Flechas: Arco de Caça + Flechas de Caça (Ou Prata)

Rota de UP - 100 ~ 120

Ao atingir o nível 100, minha recomendação é dar prioridade as quests do Éden. Após realizar todas elas no dia, vá para o spot de UP referente ao seu nível.

Ao menos uma vez ao realizar as quests do Éden, faça via o NPC da placa, pois dessa forma, você ganhará o dobro de EXP ao entrega-lá. Essa EXP dobrada será apenas na primeira que vez que realizar a quest via NPC.

Na placa do nível 100 ao 110 teremos as seguintes quests:

 Caverna de Magma - NPC /navi yuno_fild03 40/150

Nível 100

- ◆ Matar: 30 Pesadelos Sombrios, 30 Exterminador e 30 Deletério (mag_dun02)

- ◆ Entregar: 10 Pedra Poma (mag_dun01) - Dropa de Golem de Lava

 Glastheim - NPCs /navi glast_01 198/273 e /navi glast_01 67/193

Nível 100

- ◆ Matar: 30 Carats (gl_cas01)

- ◆ Matar: 30 Arclouse, 30 Stings (gl_dun01)

- ◆ Matar: 30 Majouros (gl_dun02)

- ◆ Matar: 30 Anolians (gl_sew04)

Nível 110

- ◆ Matar: 30 Raydrics, 30 Khalitzbuurg, 30 Andarilho, 10 Cavaleiro do Abismo (gl_cas02)

 Ash Vacuum - NPC /navi mid_camp 271/244

Nível 100

- ◆ Matar: 30 Pinguicula, 30 Vespa Vagalume (spl_fild02)

Nível 110

- ◆ Matar: 30 Pinguicula Sombria, 30 Cornus, 30 Nagas (spl_fild01)

- ◆ Entregar: 20 Chifre Místico (spl_fild01) - Dropa de Cornus

Obs: Ignorar Quest Leão da Montanha

 Império Sacro (Rachel e Veins)

 Rachel - NPCs /navi ra_fild08 274/252, /navi ra_fild01 225/325, /navi rachel 247/120, /navi rachel 91/134

Nível 100

- ◆ Matar: 20 Kobold Machado, Martelo e Maça (ra_fild05)

- ◆ Entregar: 20 Cabelo Azul (ra_fild05) - Dropa de Kobolds

- ◆ Matar: 30 Vento da Colina (ra_fild04)

- ◆ Matar: 30 Lobo do Deserto (ra_fild01)

- ◆ Matar: 30 Yeti (ice_dun02)

- ◆ Matar: 10 Gazeti, 30 Titã de Gelo (ice_dun03)

- ◆ Entregar: 20 Coração Glacial

 Veins - NPCs /navi veins 183/91, /navi veins 157/29

Nível 100

- ◆ Matar: 30 Muscipular, 30 Drosera, 30 Magmaring (ve_fild03)

 Torre de Thanatos - NPC /navi tha_t01 160/84

Nível 110

- ◆ Matar: 30 Mímico Antigo, 30 Palavra Mortata 20 Barão Coruja (tha_t06)

- ◆ Entregar: 10 Página Sangrenta, 10 Pergaminho Antigo, 30 Farrapos

 Juperos - NPC /navi yuno_fild07 228/172

Nível 110

- ◆ Matar: 20 Venatu Verde, Laranja, Azul e Vermelho. 10 Dimik Azul, Laranja, Verde, Vermelho.

Ao finalizar as quests, caso ainda tenha tempo sobrando. Juperos é um ótimo lugar para ficar upando até o nível 120.

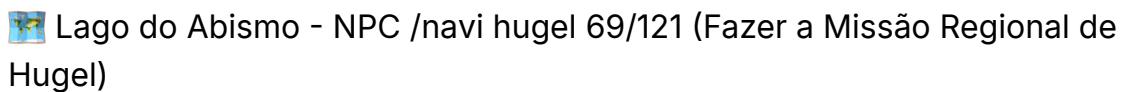


Rotas de UP 120+



Nível 120

- ◆ Matar: 20 Skogul, 20 Frus, 5 Skeggiold Azul, 5 Skeggiold Marrom (odin_tem03)



Nível 120

- ◆ Matar: 20 Ferus Verde, 20 Ferus Escarlate (abyss_01)
- ◆ Matar: 30 Acidus Azul (abyss_02)
- ◆ Matar: 30 Acidus Dourado, 1 Hydrolancer (abyss_03)



Nível 120

- ◆ Matar: 30 Retribuição, 30 Conforto, 30 Abrigo, 30 Observação (tha_t07)



Nível 120

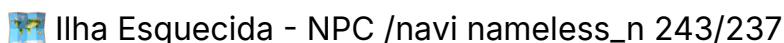
- ◆ Matar: 30 Centopéia, 30 Tatacho (dic_fild02)

Nível 130

- ◆ Matar: 30 Dolomedes (dic_fild02)
- ◆ Matar: 30 Scaraba Chifre, 30 Scaraba Chifres Duplos (dic_dun01)
- ◆ Matar: 30 Scaraba Galhado, 30 Scaraba Ancinho (dic_dun02)

Nível 140

- ◆ Matar: 15 Condor de Fogo, 15 Frilldora de Fogo, 15 Golem de Fogo, 15 Arenoso de Fogo (moro_vol)



Nível 120

- ◆ Matar: 30 Banshee (abbey02)
- ◆ Matar: 30 Massacre, 30 Zumbi Dilacerado (abbey02)
- ◆ Matar: 20 Necromante (abbey03)

 Santuário de Rachel - NPC /navi rachel 161/243

Nível 120

- ◆ Matar: 20 Isilla, 20 Vanberk (ra_san01 ou ra_san02)
- ◆ Matar: 30 Hodremlin (ra_san03)
- ◆ Matar: 20 Agav, 20 Echio (ra_san04 ou ra_san05)

 Biolaboratório - NPC /navi lighthalzen 328/202

Nível 130

◆ Matar: 30 Egnigem Cenia, Caçar 30 Armeyer Dinze, Caçar 30 Wickebine Tres, Caçar 30 Kavach Icarus, Caçar 30 Errende Ebecee, Caçar 30 Laurell Weinder (lhz_dun02)

Nível 140

◆ Matar: 2 Cecil Damon, 2 Kathryne Keyron, 2 Margaretha Sorin, 2 Seyren Windsor, 2 Eremes Guile, 2 Howard Alteisen (lhz_dun03)

 Fenda Dimensional - NPC /navi morocc 228/104

Nível 130

◆ Matar: 30 Sombra da Inveja, 30 Sombra da Gula, 30 Sombra da Vaidade, 30 Sombra da Vaidade (moc_fild22)

 Outros - NPC /navi geffen 129/46 (Succubus e Incubus) e /navi mora 101/53 (Plagiador e Pequeno Fatum)

Nível 120

- ◆ Matar: 5 Incubus, 5 Succubus (gefenia02 ou gefenia03)

Nível 130

- ◆ Matar: 20 Plagiador, 20 Pequeno Fatum (bif_fild01 ou bif_fild02)

Rotas de UP 130~140

Faça a Instância Pesadelo Musical (Bons drops, como os Pingentes Caos/Harmonia que viram o Redemoinho e Arco Gigante) - Vídeo Guia da Instância: https://youtu.be/ZK_MmkotTE?si=GuxplPct43I2nYFy

Faça a Instância Maldição de Glast Heim (Bons drops de raw zenny, Mana Coaguladas e Cristal do Tempo - Farm de Botas Temporais) - Vídeo Guia da Instância: https://youtu.be/1yaa1uDDgJw?si=cJNM1D_W-MpMj4zP

Faça todas as quests do Éden do nível 120 a 130.

Rotas de UP 140~150

Faça a Instância Pesadelo Musical (Bons drops, como os Pingentes Caos/Harmonia que viram o Redemoinho e Arco Gigante) - Vídeo Guia da Instância: https://youtu.be/ZK_MmkotTE?si=GuxplPct43I2nYFy

Faça a Instância Maldição de Glast Heim (Bons drops de raw zenny, Mana Coaguladas e Cristal do Tempo - Farm de Botas Temporais) - Vídeo Guia da Instância: https://youtu.be/1yaa1uDDgJw?si=cJNM1D_W-MpMj4zP

Faça todas as quests do Éden do nível 120 a 140. - Caso tenha Manual de Combate, recomendo a fazer todas as placas do Éden, e quando for entregar, usar o Manual. Em seguida, ir para o Covil de Vermes.

Faça a Instância Covil de Vermes (Muita EXP solo) - Vídeo Guia da Instância: Em construção.

Rotas de Up 150+

Faça a Instância Pesadelo Musical (Bons drops, como os Pingentes Caos/Harmonia que viram o Redemoinho e Arco Gigante) - Vídeo Guia da Instância: https://youtu.be/ZK_MmkotTE?si=GuxplPct43I2nYFy

Faça a Instância Maldição de Glast Heim (Bons drops de raw zenny, Mana Coaguladas e Cristal do Tempo - Farm de Botas Temporais) - Vídeo Guia da Instância: https://youtu.be/1yaa1uDDgJw?si=cJNM1D_W-MpMj4zP

Faça algumas quests do Éden, de preferencia, aquelas que você tenha mais facilidade e sejam rápidas pra serem feitas. Eu gosto de fazer Biolaboratório, Fenda Dimensal e Outros.

Faça a Instância Covil de Vermes (Muita EXP solo) - Essa Instância pode ser feita até no máximo, nível 165, após isso, a penalidade de EXP fica muito agressiva. - Vídeo Guia da Instância: Em construção.

Torre do Relógio Distorcida 3 - Arrume uma PT para upar aqui, bom mapa, mas é meio lotado.

