

Guía de misiones secundarias de Tales of Vesperia

<http://tov.tales-tra.com>

Las misiones secundarias están ordenadas. Cada una aparece en el mismo orden que en el juego, a no ser que se especifique lo contrario. Esto incluye todas las partes de una misión secundaria, así que la guía está plagada de spoilers. No la consultes si no te has pasado el juego al menos una vez.

Un ejemplo para la gente que se líe: al principio del juego, en Zaphias, te pasas la parte 1 de la **[MS01]** y ves que no puedes continuar hacia la parte 2, así que pasas a la siguiente misión secundaria. Y así vas mirando las siguientes misiones hasta que hayas completado todas las disponibles hasta el momento. Te recomiendo ir marcando lo que hagas y consultar la guía desde el principio cada vez que termines las disponibles.

Si tienes que ir a algún sitio, hablar con alguien, etc., normalmente debería salirte una escena. Si no es así, lucha, duerme en una posada... o fíjate que no te hayas saltado nada o que sea el momento adecuado.

Aquí empieza la primera parte del juego

[MS01] «El Periodista Maravillas»

La verdad es que jamás sabré quién puñetas es este tío, pero qué más da.

La capital imperial, Zaphias (parte 1)

De camino hacia el distrito real te encontrarás con una pared que habla. Ese será tu primer encuentro con el Periodista Maravillas.

La Ciudad en Alza, Heliord (parte 2)

Cuando Estelle vuelva al grupo después de que te interroguen, examina la esquina del balcón que hay a la derecha de la posada.

El Oasis del Desierto, Mantaic (parte 3)

Hay dos intersecciones en Mantaic. En la del norte hay unos árboles; examina uno de los árboles para encontrarte con el Periodista Maravillas. Sí, ahora es un árbol.

[MS02] «Los monstruos Giganto»

Los Giganto son monstruos enormes que aparecen en diferentes lugares del mundo. No te cargues a ninguno hasta haber completado la segunda parte de esta misión secundaria. Esta es la lista de monstruos Giganto y su ubicación:

Taladro eremita: La caverna de Cados

Mariposa medusa: Las Arenas de Kogorh

Brucis: Bosque de Egothor

Grifo: Las llanuras que hay al este de Yumanju

Brutal: Justo al norte del fuerte Deidon

Poseidón: Zauze

Fenrir: Las tierras cristalinas de Erealumen

Pterobronc: El monte Temza

Mariposa quimera: Bosques de Quoi

En el mapamundi, justo después de salir de Zaphias por primera vez (parte 1)

Al sur de Zaphias te encontrarás con la posada Rey de la Aventura. Si te la has saltado también te la puedes encontrar después de pasar el fuerte Deidon. Esto se tiene que hacer antes de luchar contra el primer Giganto.

Después de que Kaufman te dé el barco (parte 2)

Al noreste de Halure te volverás a encontrar con la posada. Pasa la noche allí. Esto se tiene que hacer antes de derrotar a cualquier Giganto o más adelante Karol no conseguirá un título.

En cuanto hayas derrotado a los nueve monstruos Giganto (parte 3)

Vuelve a la posada de los viajeros, que estará por Halure, y habla con Rich. Karol recibirá un título. Después ve a Capua Torim, habla con el padre de Rich y vuelve a la posada para decírselo a Rich.

Después de la construcción de Aurnion (parte 4)

Si duermes dos veces en la posada de los viajeros, Repede aprenderá un arte y conseguirá un objeto y un título.

| MS03 | «La misión secundaria de Duke»

Duke es un personaje misterioso del cual no sabrás prácticamente nada hasta casi el final del juego. Esta misión secundaria consiste en siete encuentros que tienes con él durante las dos primeras partes del juego que te ayudan a conocerlo mejor, o al menos a interesarte más por él.

Fuerte Deidon (parte 1)

Al entrar en el edificio del noreste, sube a la almena y te encontrarás con Duke. Esto tiene que hacerse antes de entrar al palacio del magistrado de Capua Nor.

Caer Bocram (parte 2)

Cuando Estelle vuelva al grupo después de que te interroguen, dirígete al charco de agua que hay a la izquierda de la entrada para tener otra escena con nuestro queridísimo Duke.

Justo después de salir de Dahngrest tras derrotar a Barbos (parte 3)

En cuanto salgas de Dahngrest y tengas a Estelle en el grupo, vuelve a Dahngrest para encontrarte con Duke.

La Ciudad Coliseo, Nordopólica (parte 4)

Raven dejará el grupo después del primer intento fallido de ver a la Adalid. Más tarde, al dormir en la posada, Raven volverá al grupo y entonces te podrás encontrar con Duke en la recepción de la arena. Seguirá allí cuando vuelvas para ver a la Adalid, así que no hay prisa, pero te recomiendo hacerlo ahora porque así te será más cómodo conseguir la siguiente escena de Duke.

La Garganta de Cados (parte 5)

Una vez hayas salido de la Garganta de Cados y estés en el desierto, vuelve a entrar y ve adonde estaba el aer krene.

Fuerte Deidon (parte 6)

Justo antes de ir a Zaphias tras tu desastroso intento de rescate, ve al fuerte Deidon y vuelve al lugar donde lo viste en la primera parte de esta misión secundaria. Se ve que el tío no tiene nada mejor que hacer.

Después de rescatar a Estelle (parte 7)

Ve a Capua Nor. Duke estará en el puente que te lleva al palacio del magistrado.

|MS04| «El Libro de monstruos»

Es un libro que reúne información sobre todos los monstruos con los que luches. Para tenerlo al 100% hay que usar una lupa mágica sobre todos los enemigos del juego. Parece sencillo, pero seguro que se te pasa alguno. Hay monstruos que solo salen cuando es de noche, en según qué zonas y cosas así. Pero con esos puedes usar una lupa cuando quieras; con los que tienes que tener cuidado es con los jefes, etc.

Si un jefe tiene dos etapas, tendrás que usar una lupa en las dos. Otros enemigos únicos: antes de ir a rescatar a Estelle, en las afueras de Zaphias hay unos monstruos con aeritis que no vuelven a salir. Analízalos también. El último enemigo en los combates en los que controlas a Flynn también es único. No te olvides de los enemigos del coliseo y los del Laberinto de los Recuerdos.

Los bosques de Quoi (parte 1)

Al encontrarte con Karol recibirás el Libro de monstruos.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 2)

Ve al norte de Capua Nor cuando hayas completado el 50% del libro. Te encontrarás con Nan.

Después de la construcción de Aurnion (parte 3)

Ve a Capua Nor cuando hayas completado todo el libro. Karol conseguirá un título.

|MS05| «El Chef Maravillas»

El Chef Maravillas es un tipo muy raro que parece estar en todas partes, por muy peligroso que sea el lugar. Cada vez que te lo encuentres te enseñará una receta.

Todas las partes se pueden hacer en cualquier momento del juego excepto la primera y las dos últimas. La primera hay que hacerla antes de que aparezca la mazmorra final. Las dos últimas aparecerán una vez hayas completado las anteriores partes y tengas todas las recetas secundarias de los platos que te ha ido enseñando hasta la parte 13.

La ciudad de los eruditos, Aspío (parte 1)

Justo al entrar en Aspío ve a la izquierda y te encontrarás un objeto que se mueve en el suelo. Háblale y conseguirás la primera receta.

El puerto de Capua Nor (parte 2)

Te encontrarás con un pato amarillo a la derecha de la ciudad.

El puerto de Capua Torim (parte 3)

Habrà un pez azul al lado del faro.

La Ciudad en Alza, Heliord (parte 4)

Habrà algo que se balancee en la ventana de la sala de los interrogatorios.

El refugio de los gremios, Dahngrest (parte 5)

Te lo encontrarás en la sede de la Unión.

La Torre de los Engranajes, Ghasfarost (parte 6)

Estarà disfrazado de molinete.

Después de conseguir el barco (parte 7)

Ve a Capua Nor y habla con la mujer que hay enfrente de la posada. Conseguirás una receta. El diálogo cambia dependiendo de si hablaste con un amigo de Yuri en Heliord o no (**|MS13|**). Necesitas esta receta para completar esta misión secundaria.

La Ciudad Coliseo, Nordopólica (parte 8)

Lo encontrarás en el coliseo.

El Oasis del Desierto, Mantaic (parte 9)

Te lo encontrarás cerca de la intersección del norte.

La ciudad en calma, Yormgen (parte 10)

Estará en la posada. Ni idea de cómo ha llegado hasta allí.

El hogar de los krityanos, Myorzo (parte 11)

Te lo encontrarás justo al este de la entrada.

La isla de Nam Cobandai (parte 12)

Detrás del antoleón que vende entradas habrá una especie de madera.

Después de la construcción de Aurnion (partes 13-15)

Estará en la esquina inferior derecha de la ciudad.

Una vez hayas terminado las partes anteriores y tengas todas las recetas secundarias de los platos que te ha ido enseñando hasta la parte once, ve a Nordopólica. Te lo encontrarás en los muelles y, por una vez en la vida, NO irá disfrazado. Te dará una nueva receta y una invitación a un concurso de cocina en Dahngrest.

Cuando hayas dominado todas las recetas (basta con conseguirlo con un personaje), ve al oeste de Dahngrest y habla con un tío que hay enfrente de un gran edificio. Te meterán en una batalla gastronómica. Si ganas, todos los del grupo conseguirán su título de cocina. Para ganar tiene que participar un personaje que tenga dominadas todas las recetas.

|MS06| «El Libro del coleccionista»

Esta misión secundaria es larga y algo complicada, pero vale la pena.

La ciudad de los eruditos, Aspío (parte 1)

Cuando Rita se una a tu grupo, vuelve a entrar en su casa y ve al segundo piso a pillar el Libro del coleccionista. Todos los objetos que vayas consiguiendo se escribirán en este libro. Y de paso examina todo lo que haya en su casa, así te sale una escena de secretos femeninos.

Después del ataque a Nordopólica (parte 2)

En realidad esto se puede hacer antes, pero para conseguir esta escena tienes que tener la mitad de los objetos escritos en el libro, por eso pongo un momento avanzado del juego. Si aún a estas alturas del juego no tienes la mitad de los objetos, intenta conseguirlos porque dentro de poco no podrás hacer esta misión secundaria, ya que Aspío hace ¡bum! y salta por los aires. Ve a la «posada» de Aspío y habla con una persona interesada en el libro.

Cuando sea, pero después de haber hecho la parte anterior (parte 3)

Cuando tengas el libro al 100%, ve a la fuente de Halure. Estelle conseguirá un título.

|MS07| «La Brionac»

La Brionac es la mejor arma de Judith (exceptuando su arma perdida, claro). Tiene una habilidad muy buena y es muy fácil saltarse esta misión secundaria. Así que si llevas a Judith en tu grupo habitual, estate atento, no vaya a ser que se te pase.

La ciudad de los eruditos, Aspío (parte 1)

Después de terminar las ruinas de Shaikos, ve a la casa de Rita y examina el montón de blastias que hay en la planta baja. Rita mencionará un blastia. Esto hay que hacerlo antes de ir al palacio del magistrado de Capua Nor.

Después de terminar la colina de Ehmead (parte 2)

Vuelve a entrar a la colina y acércate a la barrera blastia rota. Esto hay que hacerlo antes de ir al palacio del magistrado de Capua Nor.

Después de completar la parte 1 (parte 3)

Una vez hayas dejado Dahngrest (al principio de la segunda parte del juego) ve a Ghasfarost, a la habitación donde tenían reclusos a Yuri y a Judith.

La ciudad portuaria, Capua Torim (parte 4)

Al lado de la sede de Fortuna Mercantil hay una chica cerca de un jardincito. Habla con ella.

La Ciudad Coliseo, Nordopólica (parte 5)

Habla con el pescadero que hay cerca de la entrada de la ciudad.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 6)

Habla con la misma chica con la que hablaste en la parte 4 de esta misión secundaria. Después ve a Capua Torim a hablar con Kaufman, que estará en la sede de Fortuna Mercantil. Dirígete a Dahngrest y entra en la tienda que hay nada más cruzar el puente. Habla con la dependienta de la tienda.

Tras la aparición de Tárcaron (parte 7)

Ve a Zaphias y verás una escena. Después ve a los barrios bajos para ver otra. Y después ve al castillo y riéte un rato.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion (partes 8-10)

Las dos primeras partes se tienen que hacer antes de que Aurnion haya progresado (**|MS59|**).

Después de dormir en la posada de Aurnion, Judith debería estar hablando con Kaufman sobre rendirse en encontrar la Brionac. Si te has saltado las dos primeras partes de esta misión secundaria, Judith decide tirar la toalla y ya está. Si no te sale esta escena, duerme en la posada hasta que te salga o sal de la ciudad y vuelve a entrar.

Después de que Judith charle con Kaufman, pon a Rita como el personaje que aparece en pantalla y examina el blastia de la ciudad dos veces. Si no te sale, lucha, duerme en la posada, etc.

Habla con el guardia de enfrente del blastia dos veces; después examina el blastia.

Ve a Caer Bocram y entra en la casa de la derecha para encontrarte con la lanza. Tal vez tengas que dormir en algún lado si no te sale la escena.

|MS08| «La tumba de Elucifur»

Esta misión secundaria no es nada importante, pero bueno.

Colina de Ehmead (partes 1-2)

Cerca de la salida de la colina habrá una escena en la que el grupo se quede mirando el mar. Pues en ese acantilado hay una roca que destaca entre las demás. Si la examinas el grupo charlará un poco. Esto hay que hacerlo antes de entrar en el palacio del magistrado de Capua Nor.

Después de salir de la colina, vuelve a Halure y habla con la pareja cotilla que hay cerca de la entrada de la ciudad.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 3)

Ve al acantilado de la colina. Si no te sale la escena, examina la roca.

|MS09| «El árbol de Halure»

Esta misión secundaria se centra en Estelle y vale la pena. También le enseña un arte y consigue un título y un complemento.

Colina de Ehmead (parte 1)

Vuelve a Halure después de completar la colina. El alcalde de Halure estará cerca del árbol. Habla con él.

Después de conseguir el barco (parte 2)

Ve a Halure y habla con unos niños que están por el árbol. Estelle conseguirá un complemento.

Tras el nacimiento de Undine (partes 3-4)

Habla con los mismos niños de la parte anterior y Estelle conseguirá un título. Cómo mola la escena.

Después de hacer esto último, sal y vuelve a entrar en Halure. Ve al árbol otra vez más y Estelle aprenderá un arte.

Después de la construcción de Aurnion (parte 5)

Ve otra vez a Halure para ver una última escena.

|MS10| «El maestro de los dados»

Es un mini juego con el que consigues un título para Rita.

La ciudad portuaria, Capua Nor

Al final de Capua Nor habrá un tío al otro lado de una ventana. Ese es el maestro de los dados. Si le ganas, Rita recibirá un título.

|MS11| «El ejecutor oscuro»

Esta misión secundaria trata sobre alguien que hace las cosas más o menos como Yuri, aunque Yuri sea mucho más guay, por supuesto. Al completarla consigues varias artes para Yuri y un traje bastante chulo.

La ciudad portuaria, Capua Torim (parte 1)

Cuando tengas que ir a Caer Bocram y hayas salido de la ciudad, vuelve y duerme en la posada.

Después de conseguir el barco (parte 2)

Ve a Zaphias, al distrito real, y te encontrarás con Shel. Síguelo y vuelve a hablar con él. Después ve al distrito público y habla con la chavala que está sentada en un banco. Yuri aprenderá un arte y conseguirá un título.

La Ciudad Coliseo, Nordópolis (parte 3)

Después de que Raven vuelva a tu grupo y hayas salido de la ciudad, vuelve a entrar y verás a un par de personas con unas líneas raras en la cabeza. Habla con ellos y duerme en la posada. Yuri aprenderá un arte.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 4)

En Mantaic, ve al norte y habla con Clay. Después duerme en la posada; te despertarás en mitad de la

noche. Dirígete hacia el oeste y verás una escena.

Después de que vuelvan todos los miembros del grupo, al principio de la tercera parte (parte 5)

Ve al distrito real de Zaphias.

Tras el nacimiento de Undine (parte 6)

Ve al distrito real de Zaphias una vez más y Yuri conseguirá el título de Ejecutor oscuro.

Después de la construcción de Aurnion (parte 7)

Ve a Zaphias, al distrito público, y habla con Lune. Yuri conseguirá otro título.

|MS12| «Drake»

Esta misión secundaria nos habla un poco de Drake, el profesor de esgrima de Estelle. Consigues varios títulos y al final de la misión secundaria la mejor arma para Estelle (exceptuando su arma caída, claro).

La Ciudad en Alza, Heliord (parte 1)

Cuando Estelle vuelva a estar en el grupo después de que te interroguen, dirígete hacia el blastia del centro de la ciudad. Cerca de allí habrá un soldado bastante mayorcete. Ese es Drake, así que háblale para empezar esta misión secundaria.

La Ciudad Coliseo, Nordopólica (parte 2)

De camino al coliseo verás a Drake. Habla con él.

Tras la muerte del Don (parte 3)

Entra en el bar que hay en el oeste de Dahngrest y al salir te lo volverás a encontrar. Estelle recibirá un objeto.

Después de que vuelvan todos los miembros del grupo, al principio de la tercera parte (parte 4)

Tras la escena de Gauche y Droite en Capua Torim, habla con la mujer con la que estaban hablando las hermanas. Si le das 500.000 gald e intentas salir de la ciudad por la salida oeste, Drake hablará con Estelle. Recibirá un título. Te recomiendo hacer el juego del camarero con Rita para ganar dinero.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion (partes 5-7)

Si hablas con Drake (que está en la esquina noroeste de la ciudad) Yuri recibirá un título.

Sal y vuelve a entrar a la ciudad y Drake estará en el noreste. Estelle recibirá un título.

Una vez Aurnion esté totalmente construida (hay que hacer la **|MS59|** para conseguirlo), habla con Ioder. Estará al oeste de la ciudad y te dará la vara azul cristal.

|MS13| «Un viejo amigo»

Se trata simplemente de una escena sobre Yuri y un amigo suyo. Lo único que hace es cambiar un poco la escena de la parte 6 de la misión secundaria del Chef Maravillas.

En Heliord, una vez Estelle haya vuelto al grupo después de que te interroguen, entra en la sede de los Caballeros y habla con los Caballeros que haya. Uno de ellos será un viejo amigo de Yuri. Puedes esperar a tener a Raven en el grupo para que cambie un poco el diálogo.

|MS14| «Una escena en Heliord»

Se trata simplemente de una escena muy corta para que veas cómo vive la gente de aquí.

Duerme en la posada después de que Estelle vuelva al grupo.

|MS15| «El gremio Conejil»

Esta misión secundaria trata de un viejo que quiere promocionar su gremio. Lo único que tienes que hacer es conseguir títulos. Te dará complementos a cambio.

Al entrar en la sede de la Unión, en Dahngrest, verás a un viejo en una esquina. Si no te habla es porque no tienes suficientes títulos. Ve hablando con él conforme consigas más títulos. No necesitas tenerlos todos para completar esta misión secundaria, basta con tener más o menos el 80%.

|MS16| «Escenas en Keiv Moc»

Hay un par de eventos aquí que son una especie de introducción a otra misión secundaria.

En la primera intersección ve hacia la izquierda y verás dos escenas casi seguidas. En una Karol aprende un arte y la otra es una conversación, nada más.

Aquí empieza la segunda parte del juego; a partir de ahora tienes el barco

|MS17| «Los almacenes»

Ordenar almacenes sirve para conseguir objetos útiles y un título para Karol. Y para pasar un buen rato si te gusta usar la cabeza.

En cuanto tengas el barco (partes 1-3)

Para empezar esto ve al fuerte Deidon y habla con el chico que está enfrente del almacén.

El siguiente almacén está en Capua Torim, cerca de los muelles.

Habrás otro almacén en el hogar de los kityanos, Myorzo; pero tardarás un poco en llegar a esta ciudad.

Tras rescatar a Estelle (parte 4)

En Nordopóica, ve adonde fuiste para ver a Belius. El almacén está en ese pasillo.

Una vez hayas terminado de mejorar Aurnion (parte 5)

Habrás un almacén. Si has ordenado todos los almacenes, Karol conseguirá un título.

|MS18| «Perro supremo»

Una misión secundaria un poco rara acerca de dos perros que compiten entre ellos. Al terminarla consigues unos objetos y un título para Repede.

Es mejor hacer esto después de haber completado la misión secundaria de las carreras de Ba'ul (**|MS45|**), ya que te ayuda a avanzar con el mapa. Aun así tardarás bastante en completarla, ya que tu rival, Lobito, va ganándose tu territorio mientras tú vas avanzando en la historia principal. Recomiendo que la hagas cuando aparezca Táraron. Lo que tienes que hacer es dormir en el mapa con esteras, toldos... Tienes que luchar antes de volver a dormir.

Después de conseguir el barco (parte 1)

En Capua Torim, ve hacia el puerto y conseguirás el mapa perruno y un título para Repede. Si vas a Zaphias y hablas con el perro que hay cerca de las escaleras que llevan al distrito real, conseguirás la bola de pelo de la amistad (sin comentarios).

Más tarde, cuando hayas completado el 50% del mapa perruno, te saldrá una escena automáticamente, sin importar dónde estés.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion (parte 2)

Ahora sí que puedes completar el mapa perruno. Cuando hayas completado un 85% del mapa, ve a Dahngrest y habla con el gato del puente. Después ve a la parte oeste de Aurnion y te encontrarás con Lobito. También conseguirás un complemento para Repede.

Al 95% se podría decir que has ganado. Ve a Zaphias, a las afueras de la taberna de los barrios bajos, habla con el perro que hay por allí y Repede conseguirá un título.

Después de esta escena te puedes olvidar de esta misión secundaria, aunque Lobito seguirá quitándote territorio. Aun así, no hay nada más que hacer aquí.

[MS19] «El profesor Sicily»

Sicily es un bicho raro italiano que te encontrarás por ahí. Su misión secundaria vale mucho la pena. Consigues títulos, artes y objetos.

Después de conseguir el barco (partes 1-2)

Ve a Halure y habla con el tío que hay enfrente de la posada. Raven aprenderá un arte.

Dirígete hacia la mansión del magistrado de Capua Nor y, antes de llegar, en el puente, te encontrarás con él. Raven aprenderá otra arte y conseguirá un título.

Tras rescatar a Estelle (parte 3)

Ve al muelle de Capua Torim y Sicily modificará tu barco. Ahora podrás pasar por más lugares y encontrar puntos de búsqueda en el océano.

Después de que se reúna todo el grupo, al principio de la tercera parte (parte 4)

Ve al muelle del río de la parte baja de Heliord. Habla con él y más tarde (duerme, lucha...) lo verás con un robot. Persíguelo y vuelve con Sicily. Este robot mejora varias artes de Karol.

Después de la construcción de Aurnion (partes 5-6)

En Halure, cerca de la posada, te encontrarás a este pavo otra vez. Si Repede pasa del nivel 50, recibirá un arma. Ve al muelle de Heliord si no te la da en Halure.

Hay siete armas de coña que te puede dar este tipo. La mayoría son fáciles de conseguir. Aquí dejo la lista de lo que hay que hacer para que cada personaje consiga su arma:

Yuri: Ejecuta un combo que supere los doscientos golpes.

Judith: Participa en mil batallas o más.

Rita: Inflige más de diez millones de daño en total en todas la batallas.

Estelle: Obtén bastante rango en una batalla.

Repede: Gana una batalla en menos de tres segundos.

Karol: Escapa cincuenta veces o más.

Raven: Habla con él llevando encima más de un millón de gald.

Judith y Estelle pueden ejecutar artes explosivas especiales con sus armas de coña equipadas.

El de Judith se hace teniendo equipado el título de Doncella con glamour y manteniendo pulsado los botones Atacar, Defender y Artes después de lanzar un Apocalipsis lunar (**|MS48|**).

El de Estelle se hace desequipándole todas las habilidades elementales que tenga (no artes, sino habilidades) y manteniendo pulsado A y B después de lanzar un arte arcano mientras está en Límite. Mueve la palanca direccional arriba y abajo para añadir más golpes.

|MS20| «Escenas en Mantaic»

En tu primera visita a Mantaic hay un par de escenas sueltas.

Si descansas en la posada, Judith aprenderá un arte.

Si vuelves a dormir en la posada recibirás un recuerdo materno. Asegúrate de conseguirlo, ya que es necesario para un logro.

En cuanto vuelvas de Yormgen y controles a todo el grupo de nuevo, ve a hablar con los niños que habían perdido a sus padres.

|MS21| «El Vacaz»

Esta misión secundaria va sobre un chaval muy raro que si le das los objetos que te va pidiendo, al final de la misión secundaria te da un montón de objetos buenos.

El Oasis del Desierto, Mantaic (parte 1)

Al volver de Yormgen, después de la fiesta de Mantaic, verás que puedes pasar por el camino de la derecha de la posada, el que antes estaba cerrado. Allí te encontrarás con el Vacaz. Dale un gel de manzana, anda.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 2)

Estará siempre en el mismo sitio. Esta vez te pedirá un tridente.

Tras rescatar a Estelle (parte 3)

Te pedirá una defensa antiveneno, una defensa antiparálisis y una defensa antipetrificación. Tal vez tengas problemas con este último. Necesitarás conchas para sintetizarlo. Se pueden conseguir en Zauze o en puntos de búsqueda.

Después de que se reúna todo el grupo, al principio de la tercera parte (parte 4)

Ahora querrá un reloj de arena y un divisor.

Después de la construcción de Aurnion (parte 5)

Lo último que te pedirá será un filo plateado +1α. Lo puedes comprar en Aurnion y después sintetizarlo (el pincho de armadillo lo dan los pinchillos los días ventosos del cañón de Relewiese). Te dará un montón de cosas a cambio. Flípallo.

|MS22| «Gran Vesperia»

Esta misión secundaria es larga y algo complicada. Te dan un poco de gald, pero eso y nada es lo mismo. Sin embargo, desarrolla mucho el tema de Gran Vesperia, así que hay que hacerla sí o sí. Además, al final te dan un arma buenísima para Rita.

Antes de empezarla recomiendo cocinar mucho, ya que te pedirán una receta que se consigue cocinando

otras recetas: el okonomiyaki. Para conseguir esa receta tienes que conseguir que Estelle cocine pollo frito con patatas hasta que sepa preparar huevo a la escocesa. Haz que Raven cocine esto último hasta que aprenda a hacer okonomiyaki.

Recomiendo empezar a hacerla cuando tengas a Ba'ul, ya que te puedes mover de un sitio a otro con mayor facilidad. Eso sí, si quieres puedes empezarla antes.

El Oasis del Desierto, Mantaic (parte 1)

Hay un hombre con traje cerca de la segunda intersección. Habla con él y te pedirá que hables con alguien cerca de la entrada de Mantaic. Habla con esa persona y ve a la posada de Capua Torim. Después de la escena vuelve a hablar con el hombre de Mantaic.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 2)

Habla con el camarero del bar al oeste de Dahngrest para conseguir tu segundo trabajillo. Te dirá que hables con una chica que está en la posada. Después dirígete hacia el puente y ve a la parte baja de Heliord a hablar con una chavala que está al norte del muelle. Dale lo que te pide y conseguirás el colgante. Vuelve con la chica de la posada y terminarás el trabajo. Esta vez nos quedamos sin pasta. :-(

Después de que se reúna todo el grupo, al principio de la tercera parte (partes 3-5)

Habla con el tío que está al este de la entrada de Dahngrest. Te pedirá que vayas a ver a su amigo, que está en los muelles de Capua Torim. Habla con él y te pedirá que vuelvas a Dahngrest a hablar con Rhianna sobre la livianita. Después de la charla tendrás que ir al monte Temza a pillar un poco. La encontrarás a la derecha de donde luchaste con Nan y Tison. Cuando la tengas sal de ahí y vuelve a Capua Torim.

Habla otra vez con el camarero de Dahngrest. Después ve a Zaphias. Si quieres puedes hablar con Leblanc para ver una escena, aunque no es obligatorio para completar la misión secundaria. En fin, tu destino es la taberna de los barrios bajos. Habla con Mimula, una arpía de pelo lila. Te enviará a la Mansión de los Infames. Después tendrás que ir a Dahngrest a hablar con el tío que hay cerca del puente, el del anterior trabajillo. Vuelve a la Mansión de los Infames, pégales una paliza y vuelve a Zaphias. Ve al punto de guardado de los barrios bajos y te encontrarás con dos pringados. Tienes dos opciones, pero pasará más o menos lo mismo elijas lo que elijas. Habla con Leblanc si escoges «Paso». Después ve a la fuente a hablar con Leblanc, habla con el camarero que te encargó el trabajo y se acabó lo que se daba.

Vuelve a hablar con el camarero. Esta vez entrarás en la sede de la Unión y en el noreste verás a dos excavadores. Habla con ellos y tendrás que ir al templo de Baction y buscar una pala. Está en el segundo piso, pero para llegar a la sala en la que está tienes que romper unas paredes con el Anillo del Hechicero. ¿Ves la sala de la esquina inferior derecha del mapa? Pues la sala de la izquierda de esta es la de la pala. En cuanto la tengas ve a hablar con los dos excavadores.

Tras rescatar a Flynn (parte 6)

Ve a la plaza de Dahngrest y te encontrarás con Dyne. Ve a Mantaic y te encontrarás con él en la primera intersección. Tendrás que ir al monte Temza a luchar con el monstruo Giganto que hay allí. Después vuelve a Mantaic y habla con Dyne para terminar el curro.

Después de la construcción de Aurnion (partes 7-9)

Bueno, este trabajo es el más complicado y largo de toda esta misión secundaria. Empieza en Mantaic. Ve a la posada y habla con el tío que te pidió la livianita en los otros trabajos. Ve a Dahngrest y habla con Rhianna, que estará en la posada. Después ve la isla de Nam Cobandai, habla con la pareja que hay en uno de los puestos del patio, en el noroeste. Ve a Aurnion a hablar con Flynn. Luego ve a Zaphias, al distrito real, en el que tendrás que hablar con un guardia. Después tienes que ir a la cárcel del castillo a hablar con la pringada de Mimula. Ya falta menos. Ve al puerto de Capua Nor y luego al barco fantasma. El mayordomo se las pirará, aunque no tengo ni idea de cómo lo ha hecho, porque tu barco es el único que hay por ahí. En fin, dirígete hacia Caer Bocram y descubrirás que todo este pillapilla era para aprender a preparar unos pepinos

para chuparse los dedos. No es coña. Al menos te dan una pista, así que síguela. Ve a la sede de la Unión y habla con un tipo que está en la cárcel. El viejo no está muy bien de la azotea, pero no nos queda otra que aguantarlo. Tienes que darle algo delicioso para comer para que se suelte de la lengua. El guardia te da un par de pistas sobre lo que quiere comer, pero el caso es que quiere okonomiyaki. En la introducción a esta misión secundaria se explica cómo conseguir esa receta. En fin, dale su comida y te dará el manual. Ve a la posada de Mantaic y dale el manual a tu cliente para terminar este trabajazo.

Después de haber terminado estos trabajos ve a la plaza de Dahngrest para ver una escena.

Y después de eso ve al árbol de Halure. Rita conseguirá un arma genial.

|MS23| «Una escena con Ted»

Una escena corta con un premio increíble.

La capital imperial, Zaphias

Después de terminar todo lo de Nordopólica, ve a Zaphias, a la habitación de Yuri. Te dará justo lo que querías: un pan.

|MS24| «Un par de títulos»

Tras la muerte del Don (partes 1-2)

Ve a la taberna del oeste de Dahngrest. Te debería salir una escena con Raven y una chavala. Tras conseguir a Ba'ul, sal de la taberna y habla con las chicas en la plaza de Dahngrest. Luego habla con la que está en la taberna del este y por último ve hacia la sede de la Unión. Raven conseguirá un título.

Si duermes en la posada de Dahngrest, Karol conseguirá un título. Probablemente te aparezca la **|MS26|** antes.

|MS25| «Portal de Ruinas»

Nada especial, solo un par de escenas acerca de este gremio.

Tras la muerte del Don (parte 1)

Entra en las ruinas de Shaikos y te encontrarás con dos pringadillos de Portal de Ruinas. Rita los pondrá en su sitio. Tal vez te parezca que está muy lejos y prefieras ir allí cuando tengas a Ba'ul.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 2)

Hay un tío en Nordopólica justo antes de entrar al edificio principal, a la derecha. Habrá una escena con él.

A partir de aquí ya dispones de Ba'ul

|MS26| «El arte místico de Karol»

Pues eso.

Después de conseguir a Ba'ul

Duerme en Dahngrest y te saldrá una escena en la que Karol se pone a entrenar. Sigue durmiendo en la posada hasta que aprenda la habilidad especial. Equípasela y podrá ejecutar su arte místico.

|MS27| «Ayudar a la Unión»

Raven aprenderá un arte y conseguirá un traje muy chulo.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 1)

Ve a la sede de la Unión y te saldrá una escena. Después ve al edificio de Fortuna Mercantil, en Capua Torim, y habla con Kaufman.

Después de que se reúna todo el grupo, al principio de la tercera parte (parte 2)

Ve a Zaphias y habla con Leblanc, que estará en el distrito público. Raven conseguirá un traje molón.

Después de la construcción de Aurnion (parte 3)

Pon a Raven como líder del grupo (personaje que se muestra en pantalla), entra en Aurnion y habla con Drake, que estará cerca del blastia. Raven aprenderá un arte.

|MS28| «¡Camarero!»

El típico jueguecito de memorizar pedidos. Sí, memorizar... (ya puedes ir cogiendo papel y boli). Consigues un traje para quien trabaja cada vez que completas el juego, que lo pueden hacer todos menos Yuri y Repede. Aunque no es la misma dificultad para todos:

Estelle: Muy fácil

Judith: Fácil

Karol: Normal

Rita: Chungo

Raven: Ni p*** gracia

Pero por raro que parezca da más dinero con Rita.

Después de conseguir a Ba'ul

Ve a la taberna del oeste de Dahngrest y habla con la camarera. Es el juego de siempre, vas a hablar con los clientes cuando ya tienen decidido su pedido, te dicen lo que quieren, lo pides en la mesa y se lo llevas cuando esté listo. Si juegas dos veces con un personaje tendrás que competir con otra camarera. Puedes hacer este juego las veces que quieras.

|MS29| «Natz»

Una escena para que veas cómo le va.

Después de conseguir a Ba'ul

Ve al norte de Nordopólica. Hay otra escena si vas al lado de la puerta que lleva a la arena y hablas con él.

|MS30| «Pensando en Nan»

Una conversación entre Judith y Karol.

Después de conseguir a Ba'ul

Si has completado la **|MS16|**, duerme en la posada de Mantaic.

|MS31| «Las refriegas de Nordopólica»

Después de conseguir a Ba'ul

Ahora podrás participar en el coliseo de Nordopólica. No podrás empezar la refriega de cien rivales porque

necesitas tres cartas de desafío. Una se consigue en la siguiente misión secundaria y las otras dos se consiguen más adelante del juego. Se explica en la **|MS60|**.

|MS32| «Carta de desafío de Garra del Leviatán»

Esta misión secundaria te da un arco para Raven, información sobre Raven, Yeager, Gauche y Droite y una carta de desafío para hacer la refriega de cien rivales.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 1)

Cerca de la salida de la colina de Ehmead hay un camino a la derecha que lleva a un lugar amplio con cofres. Ve y te saldrá una escena.

Tras rescatar a Estelle (parte 2)

Ve al monte Temza y verás otra escena.

Después de que se reúna todo el grupo, al principio de la tercera parte (parte 3)

En Capua Torim te encontrarás a Gauche y Droite. Para luchar contra ellas ve justo donde derrotaste a Yeager en Zaude. Cuando las derrotas te darán la carta y un arco para Raven.

|MS33| «Hermes»

Con esta Rita aprende un hechizo. No es muy bueno, pero qué más da. También desarrolla el tema entre Rita y Judith.

Después de conseguir a Ba'ul (parte 1)

Entra a la colina de Ehmead por el lado este y examina el blastia roto. Después ve a la biblioteca de Aspio y examina la estantería que hay justo a la izquierda de la tienda para conseguir las notas de Hermes. Duerme en la posada de Capua Torim y Rita aprenderá el hechizo.

Si Aspio ya ha saltado por los aires, puedes conseguir las notas de un mago que hay en la posada de Capua Torim.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion (parte 2)

Duerme en la posada de Aurnion y verás una conversación entre Rita y Judith. Hay más de una, así que duerme varias veces hasta que no salgan más.

|MS34| «Escena en Myorzo»

El hogar de los krityanos, Myorzo

Una vez hayas visto todas las escenas importantes de aquí, duerme en la posada para una extra.

|MS35| «La linterna mágica»

El templo olvidado, Baction

Si te caes tres veces en la sala oscura del templo, Rita se cabreará y construirá la linterna mágica. Iluminará el cuarto para que no te caigas. Por cierto, antes de llegar a esta sala hay una estatua. Examínala para una escena extra.

|MS36| «El arte místico de Repede»

Tras rescatar a Estelle

Habla con el chavalín que hay cerca del blastia de Heliord. Tendrás que luchar contra unos peleles y después de eso Repede conseguirá un título y su habilidad especial.

|MS37| «El Laberinto de los Recuerdos»

Una mazmorra extra que hay después de pasarse el juego por primera vez. Al final de la mazmorra te encuentras con un jefe muy molón, el Traidor al Cielo. Además, consigues una carta para el coliseo. Si quieres completar el Libro de monstruos tienes que usar una lupa mágica con todos los enemigos de aquí.

Tras rescatar a Estelle (parte 1)

Ve al risco de Phaeroh y acércate al portal extraño. Acabarás en Yormgen. Entra en la casa del sabio y habla con él. Esto se tiene que hacer antes de terminar Zaude. Quédate en su casa y habla con él otra vez más para una escena extra.

Después de pasarte el juego (parte 2)

Ve al risco de Phaeroh, al portal raro ese. Te llevará a Yormgen. Una vez allí habla con el sabio y ve a Dahngrest. Habrá un terremoto. Si vas al oeste de Yurzorea verás que hay unas montañas demolidas y un portal raro. Pues ese portal te lleva a la mazmorra extra. Lo único que tienes que hacer es matar a todos los monstruos del mapa en el que te encuentres para pasar al siguiente. Hay diferentes rutas y diferentes jefes según las que vayas eligiendo. Para conseguir luchar contra el jefe molón necesitas quince gald falsos. Se consiguen en la mazmorra de forma aleatoria después de matar un jefe o en cofres. Es azar puro, así que no te preocupes si alguna vez no consigues ni un gald llegando hasta el final, tú sigue intentándolo. Después de derrotar al Traidor al Cielo te dará una carta para participar en las refriegas del coliseo.

|MS38| «Las armas perdidas y el Anillo del Hechicero»

Esta es la misión secundaria en la que consigues las armas más poderosas del juego. Pero también consigues un combate extra al final del juego muy épico. Así que sí, mejor hazla. Necesitas el anillo encantado a nivel 4 para terminarla, así que lo acoplo.

Tras rescatar a Estelle (parte 1)

Habla con el patriarca de Myorzo para conseguir la primera arma.

Después del nacimiento de los cuatro espíritus (partes 2-6)

Hay un pequeño archipiélago entre Hypionia y Desier. Por esas islas verás un montón de rocas juntas. Entra en ese lugar y ve al fondo para conseguir la segunda arma. Después de la escena podrás entrar dentro del aer krene. Más o menos en el centro del lugar te saldrá una escena y conseguirás el Anillo del Hechicero de nivel 4.

Ahora que tienes el Anillo del Hechicero mejorado, puedes explorar todo Keiv Moc. Quema unos arbustos raros que hay por allí y encontrarás la tercera arma (entre otras cosas).

Pues lo mismo con el cañón de Releweise. Allí está la cuarta arma y un complemento para Repede. El resto son hierbas de esas que aumentan estados.

Al final de los bosques de Quoi hay unos arbustos a la izquierda que puedes quemar con el anillo encantado. Te llevan a un sitio donde hay un monstruo Giganto. Pues allí está la quinta arma.

Después de que aparezca Tárcaron, si entras en cualquier aer krene del mundo y vas al centro del lugar, el Anillo del Hechicero subirá al nivel 5. No hay mucha diferencia, solo dispara más lejos y más rápido.

La antigua torre de Tárcaron (parte 7)

Mientras completas esta parte de esta misión secundaria te recomiendo equiparle a Raven el título de Estrella resplandeciente (**|MS55|**) y ponerlo como personaje que se muestra en pantalla hasta que te salga una escena corta en la que hablan de Raven. Es que si no tienes que volver a cruzar este camino y es un rollo patatero.

Ve al último punto de guardado de la mazmorra. Luego hacia el este del todo de la habitación y verás que hay un nuevo camino que lleva a un lugar abierto en el que tienes que bajar muchas escaleras. Sigue avanzando hasta que en una zona muy lila te encuentres con una marca verde en el suelo. Usa ese ascensor y enfrente de donde te deje verás un puente de luz. Pasa por allí y acabarás llegando a un sitio lleno de escaleras.

Necesitas el Anillo del Hechicero a nivel 4 para hacer esto. Aquí tienes que quemar con el anillo las rocas sujetas con cuerdas para ir creando caminos. Ve abriéndote paso hasta que veas otro puente de luz que te lleva a una zona roja. Allí están las dos últimas armas perdidas. Activa los dos interruptores del suelo de esta zona, ve por el puente de luz de la izquierda y llega hasta otro puente de luz que lleva a dos interruptores como los de antes. Actívalos y dirígete al principio de la zona con escaleras. Pasa por la escalera de la derecha del primer puente de luz. Llegarás a unas escaleras nuevas. Sigue por allí y acabarás en el principio de la mazmorra. El ascensor de la derecha te lleva al piso que quieras, así que ya no tienes que pasearte más por este asco de mazmorra.

Bueno, ahora que tienes todas las armas, ve a Aurnion a hablar con Flynn. Después ve a por el jefe final y tendrás un combate extra. Si logras vencerlo las armas se activarán, por decirlo de alguna manera. Se harán más fuertes cuantos más enemigos mate su portador.

|MS39| «Las aguas termales»

Esta es una misión secundaria divertida que te da trajes para todos. Eso sí, cuesta 900.000 gald. Menudo atraco, ¿eh?

Tras rescatar a Estelle (parte 1)

Al norte del continente de Yurozea hay un lugar que se llama Yumanju. Ve allí y habla con el recepcionista. Te dirá que aún no puedes entrar.

Después de que se reúna todo el grupo, al principio de la tercera parte (parte 2)

Vuelve a Yumanju y habla con el recepcionista. Te pedirá 300.000 gald la primera vez, y la segunda, 600.000.

Después de la construcción de Aurnion (parte 3)

Si le has pagado los 900.000 gald, el recepcionista te pedirá que le ayudes. Si lo haces, todos menos Repede conseguirán un traje.

Cuando aparezca Tárcaron (parte 4)

Hay una última escena si todos tienen puestos sus trajes de las aguas termales y hablas con el recepcionista.

Aquí empieza la tercera parte del juego, después de derrotar a Alexei y tener el grupo completo otra vez

|MS40| «Trajes de seducción»

Consigues el traje con el que sedujiste al guardia de Heliord.

La Ciudad en Alza, Heliord

Habla con el vendedor de la posada de Heliord y te dirá que necesita unos objetos para confeccionarte un

traje. Hay tres trajes.

Dos de los objetos los puedes encontrar en el barco fantasma, en la caverna de Cados o en el cañón de Relewiese. Pero tal vez tengas problemas con el pelaje de cheagle. Lo dan los dulce mieu, unos monstruos que hay en el lago Niffel por la noche. El lago está al sur de Yumanju. Podrás ir allí cuando haya aparecido Tárcaron.

| MS41 | «La Dein Nomos falsa»

Un arma decente y un poco de información sobre los planes de Alexei.

El refugio de los gremios, Dahngrest

Habla con el camarero del bar del oeste de Dahngrest y te dará una llave. Ve a la torre de Ghasfarost e insértala en una de las ranuras. Investiga este nuevo lugar y encontrarás la Dein Nomos falsa.

| MS42 | «Juguetes de lujo»

Una búsqueda de juguetes que te da un título para Yuri. Sí, cuesta dinero.

El refugio de los gremios, Dahngrest (parte 1)

Entra a la tienda del este y habla con el guardia.

Después de rescatar a Flynn (parte 2)

Hay un hombre en Yumanju interesado en estos juguetes. Habla con él y empezarás su búsqueda. Hay tres en la máquina de 500 fichas arriba a la izquierda de Yumanju. Uno en la máquina de diez fichas de Nam Cobandai, dos en la de cincuenta, otros dos en la de cien y uno en la de quinientas. Ve probando hasta que te salgan. Después de conseguir esos, ve Zaphias y habla con Hanks. Ahora que los tienes todos vuelve a Yumanju y habla con el hombre que estaba interesado.

| MS43 | «Un arte para Estelle»

El hogar de los krityanos, Myorzo

Examina el mural de la residencia del patriarca y recibirás un muñeco de gálago. Ni zorra de qué es, pero a los krityanos los vuelve locos, así que nos toca aprovecharnos de ello. Habla con el krityano que hay en Aspío y si se lo das Estelle aprenderá un arte. Sé que es mono, pero será mejor que se lo des. Si Aspío ya ha desaparecido, encontrarás al krityano en el fuerte Deidon.

| MS44 | «Una escena en Myorzo»

Examina el pedestal que hay enfrente del mural.

| MS45 | «Carreras con Ba'ul»

Esto es necesario para ganar dos títulos para Judith. Además es importante porque te da un objeto que permite que Ba'ul aterrice en más sitios. Y eso es necesario para completar el Libro de monstruos y el mapa perruno.

El monte Temza (parte 1)

Vuela cerca de este y te saldrá una escena.

Después del nacimiento de Undine (parte 2)

Dirígete a Myorzo y habla con el chavalín que hay justo a la derecha al entrar a la ciudad. Hay cinco niveles.

Ba'ul consigue una mejora después de pasarte el tercer nivel. Si te pasas los cinco niveles, Judith consigue un título. Y si has hecho mil ataques letales y hablas con el chavalín, Judith conseguirá otro título.

|MS46| «Meteoritos»

Este hechizo no es el mejor de Rita y si lo usas varias veces a la vez se ralentizará el juego. Así que no es recomendable que lo uses como maremoto durante el Límite.

Después del ataque a Nordopólica

Ve al centro de Aspío, duerme en la posada dos veces y vuelve al centro. Si Aspío ya no está, haz lo mismo en Halure.

|MS47| «Una escena sobre Raven»

Después del ataque a Nordopólica

Duerme en la posada de Dahngrest.

|MS48| «Apocalipsis lunar»

Aprendes esta arte para Judith.

Después del ataque a Nordopólica (parte 1)

Habla con el patriarca de Myorzo.

Después de la construcción de Aurnion (parte 2)

Ve a la ciudad destruida en el monte Temza y habla con uno de los krityanos de por allí.

|MS49| «La isla de Nam Cobandai»

Tras la aparición de Tárcaron (partes 1-3)

Si alguna vez has pasado por la isla de la esquina noroeste del mapa, te habrás dado cuenta de que había un edificio bajo el agua. Pues ahora ha salido a flote, por decirlo de alguna manera. Ve allí y entrarás en la isla de Nam Cobandai. Para entrar necesitas pagar una miseria, así que no seas tacaño. El primer edificio a la izquierda es el gimnasio, lo principal de este lugar. Cosas que hacer aquí:

Un día al entrar al gimnasio te encontrarás a alguien que no para de ganar en el póquer. Judith lo desafiará. Da igual quién gane, Judith recibirá un título igualmente.

Hay un vacaz que te deja jugar a Tales of Draspi. Si juegas 30 veces o más, Raven conseguirá un título. Aunque no hace falta jugar, basta con ir al menú del juego y salir.

Si cambias 250.000 fichas o más por objetos, Judith recibirá un título.

Después de haber terminado estas dos cosas, habla con el antoleón que hay en la entrada de Nam Cobandai. Si has abierto 445 cofres (el 86%), Yuri recibirá un título. Tienes que haber hecho la **|MS42|**.

Después de rescatar a Flynn (parte 4)

Ve al fondo del gimnasio y participarás en un teatro. Rita FTW. Casi todos conseguirán un título y Estelle un arma y un escudo.

Después de la aparición del Tárcaron (parte 5)

Habla con Miska (el vacaz que hay detrás de una mesa con muchos papeles en el gimnasio). Te pedirá que encuentres cinco libros. Hay uno en la casa del alcalde de Halure, otro en la sala al fondo de la sede de los Caballeros en Heliord, otro en una estantería de la posada de Mantaic, otro en la sede de los Caballeros en Aurnion y el último está en la estantería de la sede de Fortuna Mercantil, en Capua Torim. Cuando los consigas guarda la partida y habla con Miska. Responde bien a las preguntas para conseguir un logro y un título para Rita. Las respuestas están en la guía de logros.

| MS50 | «Rita la Buscadora»

Un traje para Rita.

Después de la construcción de Aurnion

Si el grupo ha infligido más de sesenta millones de puntos de daño durante el juego (es más fácil de lo que parece), habla con unos de los magos de Halure y Rita ganará un traje.

| MS51 | «Caída desgarradora»

Un buen arte para Karol.

Después de la construcción de Aurnion

Ve a Capua Torim y Karol se encontrará con Nan, que le enseñará esta arte.

| MS52 | «Hasta el infinito y...»

Consigues un arma para Karol bastante fea, pero con una buena habilidad.

Después de la construcción de Aurnion

Después de completar la anterior misión secundaria, ve a la plaza de Dahngrest y participarás en un concurso de gritos. Sí, hay gente rara en el mundo. Elige lo que quieras, aunque la segunda opción es más divertida. Conseguirás el arma igualmente.

| MS53 | «¿Ilusión o realidad?»

Una escena sin nada especial.

Después de la construcción de Aurnion

Ve a la casa destruida de Yormgen y examina la caja roja.

| MS54 | «Vendaval final»

Consigues un arte para Yuri que, en mi opinión, es bastante útil.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion

Habla con Flynn.

| MS55 | «Estrella resplandeciente»

Un traje para Raven.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion

Si Raven ha aprendido cien habilidades, entra en Aurnion y lo conseguirás. Para aprenderlas busca armas

sintetizadas que den habilidades que no tengas, busca en alguna tienda el arma original y sintetízala.

| MS56 | «Estelle la enfermera»

Un traje mono para Estelle.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion

Para empezar habla con el doctor de la posada. Después descansa allí y habla con él una vez más. Sal de la posada, habla con el tío que has ayudado antes, que estará cerca. Más tarde, cuando hayas curado más o menos cuatro millones de puntos de vida, vuelve a la posada a hablar con el doctor y Estelle conseguirá el traje.

| MS57 | «Conversación entre espíritus»

La Tierra de la Esperanza, Aurnion

Duerme en la posada.

| MS58 | «El sabueso intrépido»

Un título para Repede.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion

Cuando Repede tenga nivel 60 o más, ve a la parte oeste de Aurnion y conseguirá este título.

| MS59 | «La mejora de Aurnion»

Recomiendo que hagas esta misión secundaria, ya que es necesaria tenerla hecha para completar otras. Además, Aurnion mola más cuando la terminas. Sé que es un poco cansina, así que escribiré dónde puedes encontrar los objetos que te piden.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion

Al sur de la sede de los Caballeros hay uno de los viejos amigos de Yuri. Habla con él y te pedirá una serie de objetos tres veces. Si el tío no aparece después de darle los objetos, entra y sal de la ciudad, lucha, duerme en la posada, etc.

Te pide los siguientes objetos (si no te sale alguno o lo que sea, examina todos los puntos de búsqueda del mapa; algunos dan estos objetos):

Primera vez:

- *Polvo dorado de Desier* x3 (enemigos genéricos de la caverna de Cados y las Arenas de Kogorh)
- *Corteza de árbol de Hypionia* x3 (enemigos de Hypionia)
- *Fruto de Yurzo* x3 (gran globo, alrededores de Nam Cobandai)

Segunda vez:

- *Orbe poderoso* x3 (guerrero, monte Temza)
- *Flor de ent* x3 (vellón, cadena de islas Sulzanni, de noche)
- *Cristal* x3 (enemigos de las islas Sulzanni del norte y cadena de islas Sulzanni)
- *Orbe místico* x3 (parasol lujoso, Caer Bocram, de noche)
- *Gran colmillo de león* x3 (Schwert, Táraron)

Tercera vez:

- *Piedra verde brillante* x1 (libélula gaina, península de Zadrack, de noche)

- *Tinta negro profundo* x1 (aquicia, bahía de Beldeabou, nevando)
- *Metal extraordinario* x1 (monstruo Giganto poseidón, Zaude. Si te lo has cargado puedes volver a luchar contra él en el Laberinto de los Recuerdos. Si no, busca este objeto en puntos de búsqueda cercanos a Zaude. Ten paciencia, que sí que sale).
- *500.000 gald* (lo más fácil es pasarte el juego del camarero con Rita, **|MS28|**).

En cuanto se los hayas dado, duerme, sal y vuelve a entrar de Aurnion, etc., hasta que esté mejor que antes.

|MS60| «Las refriegas de cien y doscientos rivales del coliseo»

Para participar en la refriega contra cien rivales necesitas tres cartas. En la **|MS32|** consigues la primera carta.

La Tierra de la Esperanza, Aurnion (parte 1-2)

Entra en la ciudad y un guardia te dará una carta de Flynn.

Entra en Keiv Moc. Acabarás salvando a Nan y Karol recibirá un título y la última carta. Ahora que las tienes todas, disfruta de la refriega de cien rivales cuando quieras. Dan buenos premios y un título a todos los ganadores.

Para poder participar en la refriega de doscientos rivales, necesitas superar la refriega de cien con al menos tres personajes diferentes y tener la carta que te da el enemigo final del Laberinto de los Recuerdos (**|MS37|**).

|MS61| «Esperanza de la ciudad»

Un título para Yuri.

Después de llegar al último punto de guardado de Tárcaron

Usa el ascensor para llegar a la entrada. Ve a Zaphias y habla con Ted. Yuri conseguirá el título y un arma.

A partir de aquí te has pasado el juego

|MS62| «Caballero de corazón»

Un traje para Yuri.

Después de conseguir los veintitrés logros de las batallas

Tienes que pasarte las veintitrés misiones secretas en una misma partida; si no, no consigues este traje. En fin, cuando las tengas ve a Aurnion, habla con Flynn y listo.

|MS63| «Princesa curiosa»

Un título para Estelle.

Después de ir a todos los sitios del mundo

Esto incluye el Laberinto de los Recuerdos y los aer krene. Duerme en la posada de los viajeros y conseguirás el título.

