

CD1

"O que começou isso tudo? Quando as engrenagens do tempo começaram a girar? Talvez seja impossível alcançar a resposta nas profundezas do fluxo do tempo. Mas antes, certamente nós amamos muitos e odiámos muito, nós ferimos os outros e ferimos a nós mesmos, ainda assim nós corremos como o vento assobiando e nossas risadas ecoavam sob o céu azul."

Comece um novo jogo e escolha o nome do protagonista, eu o chamarei de Serge mesmo. A título de curiosidade, se você tentar colocar o nome do protagonista de Crono, o jogo não vai deixar.

PRÓLOGO

FORT DRAGONIA

Você começará com Serge, Kid e um terceiro personagem aleatório, após a conversa, siga pela direita, na sala seguinte vá seguindo em frente até sair numa área externa, se quiser, pode lutar com os monstros aqui, mas não é necessário.

Siga pela porta seguinte e vá sempre em frente, ignorando as escadas, na sala seguinte examine o cristal negro, volte e pise no círculo luminoso para ser transportado para o alto do forte, após a conversa, tente abrir a grande porta e você verá algumas cenas estranhas, logo você descobrirá que tudo não passou de um sonho de Serge.

CAPÍTULO 1

Um chamado além do tempo

ARNI VILLAGE

Examine a cama para pegar **200G**, saia do quarto e fale com a mãe de Serge, ela diz que Leena esteve aqui perguntando por ele, pois eles tinham um encontro, saia e fale com todos, um garoto diz que um presente muito popular entre as garotas é um colar feito com escamas de Komodo, mas que eles são muito perigosos.

Entre no restaurante e fale com a garota de vestido laranja, logo depois entre no quarto a frente e examine a cama para pegar um **Heckran Bone**, saia do restaurante e entre na casa logo acima, desça as escadas no final e fale com o homem lá dentro.

Após a conversa ele te dará um **Shark Tooth**, saia da casa e fale com o homem perto do grande peixe, escolha a segunda opção e ele lhe dará um **Komodo Scales**, agora vá até o garoto perto do restaurante, aperte quadrado e use o Komodo Scales, escolha a primeira opção para dar o objeto ao garoto e ele lhe dará um Uplift. Agora siga pelo caminho a sudoeste, fale com Poshul (a cadelinha rosa) e use o Heckran Bone nela, ela então se juntará ao grupo, agora fale com Radius e escolha a primeira opção para aprender um pouco sobre o sistema de batalha.

Ataques: Ao escolher a opção Attack, você terá três opções de ataque: Leve, médio e pesado, que consomem 1, 2 e 3 pontos de stamina respectivamente. Se sua stamina chegar a zero ou menos, você não poderá realizar mais nenhuma ação com aquele personagem, a stamina será recarregada quando os outros personagens realizarem suas ações. Cada ataque tem um taxa de acerto diferente, sendo que o leve é maior e o pesado é menor, conforme você ataca, essa taxa de acerto vai aumentando. Uma boa estratégia é começar usando o ataque leve depois o médio e por último o pesado, isso aumenta as suas chances de realizar ataques bem sucedidos.

Elements: São as magias em Chrono Cross, existem 6 tipos de elements representados por cores, são eles:

Vermelha	Magias de fogo
Azul	Magias de cura, água e gelo
Verde	Magias de cura, vento e planta
Amarela	Magias de terra e trovão
Branca	Magias de cura e luz
Preta	Magias de trevas

Para usar um element você deve primeiro usar ataques físicos para aumentar o nível do Element Grid, que é onde você equipa os elementos, os ataques Leve, Médio e Pesado aumentam o nível em 1, 2 e 3 respectivamente. Depois que fizer isso você pode escolher a opção "Element" para usar um que esteja equipado, ao fazer isso seu nível elemental irá diminuir de acordo com nível do element que você escolheu, ou seja, se você escolheu um elemental de nível 2.

Seu nível irá diminuir em dois e você terá que aumentá-lo novamente no próximo turno, você só poderá usar um element uma vez na batalha, mas existem elements que ao serem usados desaparecem. São os "consumíveis" e são quase na sua totalidade elements de cura ou remoção de status negativos. Repare que no canto superior esquerdo tem um círculo de três níveis. Aquilo é o Field Effect e cada vez que você usa um element de uma certa cor, um nível do círculo será preenchido naquela cor. Quando os três níveis estiverem da mesma cor, a eficiência dos elements daquela cor será aumentada consideravelmente, ou seja, as magias de ataque causarão muito mais dano e as magias de cura recuperarão mais HP.

Após a lição, volte para a área anterior e siga pelo caminho a noroeste. Fale com Leena e ela diz para Serge ir pegar alguns Komodo Scales para fazer um colar para ela em Lizard Rock. Ela diz que três escamas devem ser suficientes, quando ele terminar deve ir encontrá-la em Opassa Beach. Bom, vamos para lá, mas antes compre alguns elementos com a mulher de vestido vermelho na área principal da vila. Saia de Arni siga a noroeste e entre em Cape Howl.

CAPE HOWL

Logo na entrada pegue no baú um **Heal**. Dê a volta no pilar e pegue no baú um **Bone**. Siga uma tela ao norte. Siga ao norte e verifique a pedra para ler uma mensagem "Serge e Leena sempre." Aqui não tem mais nada para fazer, saia de Cape Howl e siga para Lizard Rock a oeste de Arni.

LIZARD ROCK

Tire a pedra do caminho, derrote o monstro a direita e pegue uma **Fireball** no baú, siga pelo caminho sudeste e você verá um Komodo, mas ele fugirá de você. Suba pela planta ao norte para chegar na plataforma, tire os monstros do caminho e fique na beirada, espere o momento certo e aperte x para pular em cima do Komodo. Derrote-o para conseguir a primeira **Komodo Scales**. Empurre a pedra no canto sudoeste para a água e pegue um **Silver Loupe** no baú, volte para a área anterior e empurre a pedra a esquerda de modo a bloquear a passagem, dê a volta e o Komodo ficará cercado, acabe com ele para pegar mais uma **Komodo Scales**, siga pela esquerda e pegue um **Tablet** no baú ao sul, siga pelo caminho de cima e vá até um buraco na parte sudoeste, entre nele para sair em outro lugar, pegue um **Bone** no baú que está na ilha, entre na

caverna ao norte e siga até um baú com um **Ivory Helmet**, volte pelo buraco e corra atrás do Komodo até alcançá-lo, derrote-o e mãe deles vem tirar satisfações com você.

Mama Komodo	HP	160	Dropa	Fang, Tablet	Steal
Ela usa um ataque físico, nada preocupante, Aqua Beam pode causar uns 20 HP de dano então tome cuidado e cure se necessário, no mais, use alguns Fireballs e ela não deve durar muito, ao derrotá-la você ganhará mais um espaço no seu Element Grid para equipar elements, será assim sempre que derrotar um chefe, mas nem sempre um personagem ganhará um espaço, isso varia para cada um					

Bom, agora que temos as três escamas, vamos encontrar Leena, siga pela esquerda para sair desse local.

OPASSA BEACH

Ande um pouco e Leena vai aparecer, Serge entrega a ela as escamas e ela diz que fará um belo colar, os dois tem uma conversa, escolha a segunda opção duas vezes para agradá-la, isso será muito importante em um evento futuro, após algum tempo Serge ouve alguém chamando por ele, então ele começa a ter algumas visões e uma estranha luz o envolve fazendo-o desmaiar.

CAPÍTULO 2

Nada mudou exceto tudo

Serge será acordado por um aldeão, ele diz que Leena está em Arni, saia da praia e faça todo o caminho de volta por Lizard Rock.

LIZARD ROCK

Repare que os inimigos aqui são diferentes. Siga a oeste, entre no buraco, siga a leste e pegue no baú um **Feather**. Siga uma tela a sudeste e pegue no baú um **Bone**. Siga uma tela a nordeste e pegue no baú um **Ivory Helmet**. Siga a nordeste para sair de Lizard Rock, siga a leste para chegar em Arni.

ARNI VILLAGE

Fale com as pessoas e elas parecem não conhecer Serge, vá para o cais e fale com Leena, ela também não reconhece Serge, mas diz que ele parece com um menino que morreu há algum tempo, escolha qualquer opção e Leena diz que o túmulo dele fica em Cape Howl, vá até o restaurante e fale com a garota de vestido azul, depois siga para a casa do homem que te deu o Shark Tooth, fale com ele e ele mostra um espantalho chamado Mojo, ele diz que através dele irá alcançar a felicidade, mostre a ele o Shark Tooth e ele diz que há algum tempo pensou em ser pescador, mas isso agora é coisa do passado e manda Serge embora, saia de Arni e vá para Cape Howl a noroeste.

CAPE HOWL

Siga em frente pegando os itens **Electro Jolt** e **Bone** nos baús, mate os monstros se quiser, na área seguinte e examine o túmulo para descobrir que Leena falou a verdade, alguém chamado Serge está sepultado ali, então três sujeitos chegam e dizem que Serge deve ir com eles, mas ele não está disposto a acompanhá-los, uma garota aparece e decide ajudá-lo, vamos lá.

Karsh	HP	115	Dropa	Bone Axe, Power Glove	Steal	Copper, Power Glove
Solt	HP	52	Dropa	Ivory Vest, Copper	Steal	Tablet, Silver Loupe
Peppor	HP	60	Dropa	Ivory Helm, Copper	Steal	Tablet, Knee Pad

Ataque primeiro Karsh pois seus ataques podem causar um dano razoável, use Uplift e Electro Jolt que ele deve cair logo, Solt e Peppor não serão problema, mande ataques normais e algumas magias para acabar com eles.

O trio se manda, mas Karsh diz que isso não vai ficar assim, a garota se apresenta como Kid e se oferece para acompanhar Serge, escolha a segunda opção três vezes para recusar, não se preocupe, ela se juntará ao grupo mais tarde, depois que ela for você estará de volta a Arni, Leena diz que irá acompanhá-lo até Termina e se junta ao grupo (se Kid estivesse no grupo, ela não se juntaria), vá falar com o homem do espantalho, mostre novamente o Shark Tooth e tente sair, o espantalho Mojo ganha vida e se junta ao grupo, coloque-o no grupo de batalha se quiser, saia de Arni Village e siga para Fossil Valley ao norte.

CAPÍTULO 3

O orgulho dos Dragões Acacia

FOSSIL VALLEY

Os guardas te deixarão passar, fale com o guarda perto da escada e escolha a primeira opção para dizer que são exorcistas, ele te deixará subir, fale com o capitão e ele pede para que acabemos com o som assustador que está ecoando, ande um pouco e uma caveira com nariz de palhaço aparece e pede para que ajudemos a encontrar as outras partes de seu corpo, aceite e você ganhará o item **Heavy Skull**, siga para a parte noroeste e pegue a **Bellflower**, desça pela espinha perto do soldado ao sul, pegue o item **Big Egg** e rapidamente suba novamente ou terá que enfrentar a mamãe pássaro, e ela é um oponente perigoso no momento, desça a escada e siga pela esquerda, você encontrará Solt e Peppor e eles querem revanche:

Solt	HP	80	Dropa	Ivory Vest, Electro Jolt	Steal	Ivory Helm, Turn Black
Peppor	HP	90	Dropa	Ivory Helm, Copper	Steal	Tablet, Knee Pad

Não se engane com as trapalhadas deles no começo, eles podem ser perigosos se você vacilar, Solt pode usar Lores que diminui a defesa de um personagem e Peppor usa Strenght que aumenta o ataque dele mesmo e depois usa um poderoso ataque físico, se tiver use elements verdes neles, caso contrário, mande o que tiver e fique atento a cura, ao derrotá-los você ganhará suas primeiras Techs.

Os idiotas irão fugir, siga em frente para sair no mapa, logo ao norte está Termina.

TERMINA

Você verá um jovem recruta tentando comprar flores, mas as que ele quer estão em falta, depois que ele se for, suba a escada e você encontrará Kid, ela acha que Serge e Leena são namorados e diz que não pretende atrapalhar e se vai, entre na casa a esquerda e fale com Lisa, Leena entregará a encomenda que trouxe para ela, aproveite para comprar alguns Elements novos, saia e suba a escada, você verá uma mulher limpando uma estátua, ela fala sobre Viper Manor onde vive o prefeito de Temina, General Viper, Kid volta e diz que devem entrar na mansão assim Serge poderá descobrir o que Karsh queria com ele, escolha a primeira opção para aceitar e Kid se junta ao grupo, ela lhe dará o item **Tele-Porter** que permite trocar o grupo em save points e no mapa.

Entre na casa a direita e fale com a mulher sentada, ela fala sobre seu neto que há muito tempo se juntou ao circo, ele sempre escrevia cartas, mas um dia elas pararam de vir e desde então ela está preocupada com ele. Se falar com um homem de roupa verde, ele pedirá que se você encontrar o neto da senhora, peça para que ele venha vê-la e diz que o nome do neto da senhora era Skelly. Assim descobrimos que o crânio de palhaço que encontramos em Fossil Valley é o próprio Skelly.

Saia e entre na casa a esquerda. Você verá uma senhora sentada ao lado da cama de uma criança. Fale com a senhora, e você verá que ela está contando uma história para a criança, e quando a criança faz uma pergunta a velha chantageia a criança dizendo que se ela falar com Korcha novamente ele não vai contar mais histórias para ela. Saia da casa e siga uma tela a leste, siga a direita um homem irá mostrar uma sereia em um tanque, mas um garoto chamado Korcha aparece e espanta os clientes o que deixa o dono da sereia puto da vida, bom, continue em frente até chegar onde está aquele jovem soldado, seu nome é Glenn e ele está acompanhado de Ridel, a filha do General Viper, eles estão rezando no túmulo de Dario, irmão de Glenn que morreu há algum tempo, Glenn pede a Serge a Bellflower para colocar no túmulo, escolha a primeira opção para dar a ele, após a conversa Glenn e Ridel se vão.

Agora volte para o local onde está o homem da sereia e siga pelo caminho ao norte, entre na última casa. Verifique atrás da escada **Profitter Purse**. Suba as escadas, entre no quarto a esquerda e fale com Van, ele pergunta o que você acha da pintura dele, escolha a primeira opção para dizer que gosta e ele agradece, mas diz que ainda precisa aperfeiçoar sua técnica, o pai dele então chega e diz que Van devia largar desse negócio pois nunca irá ganhar dinheiro com isso, saia da casa e se quiser entre na loja de armas e fale com Zappa só pra ouvir uma conversa mole de que um bom ferreiro tem que usar seu coração pra fazer armas e blá, blá, blá... de qualquer forma você não poderá comprar as armas a venda aqui, então vamos pra Viper Manor, mas há três maneiras de chegar lá e cada uma te dará um novo personagem para seu grupo, eu irei mostrar as três maneiras, aí você decide.

CAPÍTULO 4

Onde está a chave para o passado

CAMINHO 1 – O Roqueiro

Volte até a entrada da cidade e siga duas telas a oeste, uma tela ao norte, entre na porta, fale com o homem a esquerda e ele diz que Nikki, o astro da banda que vai tocar no festival, está desaparecido e sua parceira Mikki foi procurá-lo, Mikki então chega e diz que Nikki entrou em Shadow Forest e ela não pode segui-lo por causa dos guardas na entrada, ela então propõe a Serge que eles entrem na floresta para procurá-lo enquanto ela distrai os guardas, escolha a primeira opção para aceitar e saia da cidade, Shadow Forest fica a sudeste daqui.

SHADOW FOREST

Siga em frente até a próxima área, derrote o monstro e pegue um **Aero Saucer** no baú, siga em frente e você verá um homem falando com uma criatura, siga atrás dele e você o verá sendo atacado por algumas criaturas, vá ajudá-lo.

Cassowary x3	HP	100	Dropa	Uplift, Feather	Steal	Ivory Mail, Electro Jolt
Fácil, apenas use elements como Bushwhacker e Aero Saucer e também as Techs, é aconselhável ter Poshul no grupo com elements de cura para qualquer emergência.						

O homem entra em uma caverna atrás de uma pequena cachoeira, vá atrás dele e você descobrirá que se trata de Nikki, ele diz que acha que a irmã dele está na mansão e pede para ir junto com o grupo, escolha a primeira opção para aceitar e depois escolha qualquer opção para não ouvir sua música, entre novamente na caverna e leia a carta, ela dá instruções de como passar pelo monstro que bloqueia o caminho, você encontrará também o item **Angry Scapula** (esse pedaço de osso faz parte de Skelly), pegue o item **Aroma Pouch** no baú, saia da caverna e examine a planta perto dela, uma bolinha verde irá te seguir, volte para a área anterior e chegue perto da criatura verde, agora corra dela e ela irá te seguir, não deixe ela comer a bolinha verde ou terá que fazer tudo de novo, atraia ela até o monstro que bloqueia o caminho e ele irá devorá-la, agora você deve derrotar o monstro para poder seguir caminho, na área seguinte, você encontrará Solt, Peepor e outro membro dos Acacia Dragoons, Zoah, vamos a luta:

Zoah	HP	200	Dropa	Ivory Mail, Bronze Glove	Steal	Knee Pad
Solt	HP	80	Dropa	Ivory Vest, Electro Jolt	Steal	Ivory Helm, Turn Black
Peepor	HP	90	Dropa	Ivory Helm, Copper	Steal	Tablet, Knee Pad

Solt e Peepor vem com os mesmos ataques de antes e com algumas trapalhadas novas, Zoah também não representa muito perigo, pois é muito lento, acabe logo com ele usando elements verdes e em seguida cuide dos dois palhaços, se tiver Kid no grupopode tentar roubar um Knee Pad de Zoah.

Pegue um **Heal** no baú e entre na árvore, pegue um **Magma Bomb** no baú e siga em frente, na próxima área, derrote o monstro que está na frente da pedra e empurre a mesma em direção ao buraco de onde saem os insetos, agora siga em frente até ver um baú com um inseto em cima, por enquanto não podemos pegá-lo, então entre pelo buraco e você estará no fundo de um poço, o grupo decide esperar até o anoitecer, siga pela direita e depois norte para entrar no estábulo.

CAMINHO 2 – O Mago

Siga para o bar e fale com o homem de branco a esquerda, seu nome é Guile e ele diz que fez uma aposta com um adivinho que conseguiria roubar um certo item de Viper Manor, escolha a primeira opção e ele entrará no grupo, coloque-o no grupo de batalha e siga para o local onde está o túmulo de Dario e você verá Korcha, dê a volta e passe por baixo da casa para chegar onde ele está, fale com ele e pague 100 G para que ele os leve em seu bote, Guile irá guiá-los até um penhasco na parte de trás da mansão, ao chegar, vá subindo pela parede, os soldados irão ver o grupo e começarão a jogar pedras, elas podem causar algum dano se te atingirem e ainda podem te derrubar, continue subindo e a esquerda tem uma subida com um jato d'água que pode te derrubar, espere o momento certo para prosseguir, suba pelo canto esquerdo até um baú com um **Meteorite**, volte e suba pelo meio, na área seguinte suba um pouco e siga pela esquerda, suba por ali tendo cuidado com o jato d'água e as pedras, no final tem um baú com um **Trap Element Free Fall**, volte e desça um pouco, suba pela direita até ver uma pequena descida a esquerda, siga por ela e suba para chegar ao topo, os soldados irão atacar.

Acacia Private x2	HP	70	Dropa	Tablet, Photon Ray	Steal	Ivory Helm, Capsule
Eles são apenas soldados rasos, então você não tem muito com o que se preocupar, use suas Techs e elements como Bushwhacker e Aero Saucer e não deve ter problemas.						

O soldado joga uma pedra no grupo, mas erra e ela acaba acertando um monstro que não fica nada feliz com isso, suba para enfrentá-lo:

King Moaman	HP	245	Dropa	Gravity Blow, Power Glove	Steal	Copper, Feathery Dress
--------------------	-----------	-----	--------------	---------------------------	--------------	------------------------

Blue Moaman	HP	145	Dropa	Feather, Ice Blast	Steal	Ice Lance
Red Moaman	HP	145	Dropa	Feather, Fire Pillar	Steal	Magma Bomb

Esses caras vão dar trabalho, acabe primeiro com os dois lacaios pois eles usam magias de assistência no rei deles, use ataques físicos e guarde os elementos para o chefão, mande Meteorite, Photon Ray e Dash & Slash para acabar com ele, deixe Guile responsável pela cura, pois seus ataques não são muito eficientes contra ele.

O grupo resolve esperar até o anoitecer para entrar na mansão, siga norte para entrar no estábulo.

CAMINHO 3 – O Herói (Em breve)

Siga para a loja de Zappa e entre pela porta a noroeste, fale com o sujeito de roupa espalhafatosa, seu nome é Pierre e ele diz que surgiu um vaga entre os 4 Dragoon Devas e ele pretende ocupá-la, mas ele perdeu sua medalha de herói e sem ela, com certeza será chutado de lá, saia pelo noroeste e fale com o garoto de vermelho, ele te entregará a **Hero's Medal**, fale com Pierre e entregue a medalha para ele, fale com ele novamente e ele se juntará ao grupo, agora saia de Termina e siga para Viper Manor, fale com os soldados e eles mandam Pierre embora, escolha a primeira ou a segunda opção e Pierre resolve partir para o ataque, acabe com os soldados e logo depois os seus superiores aparecem:

Acacia Sargent	HP	84	Dropa	Copper, Meteorite	Steal	Bronze Helm, Capsule
Eles são apenas soldados rastos, então você não tem muito com o que se preocupar, use suas Techs e elements como Bushwhacker e Aero Saucer e não deve ter problemas.						

Entre e você será recebido por Solt e Peopor, desta vez eles trarão uma ajuda enorme (literalmente)

Peopor	HP	260	Dropa	Silver Earring	Steal	Tablet, Power Glove
Solt	HP	150	Dropa	Copper	Steal	Bronze Vest, Dancing Shoes
Peopor	HP	180	Dropa	Brace, Magic Ring	Steal	Plaster Cap, Power Glove

Este é sem dúvida o chefe mais bizarro do jogo (TOOOMATTTOOOOOO!!!), mas não vacile pois ele é bem forte, logo de cara ele deverá matar um personagem, mas não se preocupe, o idiota do Solt irá revivê-lo logo depois, concentre seus ataques no grandão e logo ele mesmo nos poupará o trabalho de acabar com Solt e Peopor, continue atacando e logo esse descerebrado irá cair.

Pegue no baú um **Turn Yellow**, o grupo decide esperar anoitecer para entrar na mansão.

VIPER MANOR (aqui os caminhos se encontram)

Você estará no pátio, siga leste e depois norte para chegar ao estábulo. Fale com o homem e ele pergunta se vocês são os novos ajudantes, escolha a primeira opção para dizer que sim e ele pede para que você alimente os dragões, escolha o número de vezes que vai alimentá-los, dependendo da escolha você ganhará um prêmio, por hora escolha 10 vezes, aperte X na parte esquerda para pegar até três porções de comida, alimente o dragão quando ele estiver agitado apertando X novamente, mas não demore muito ou ele ficará irritado, se isso acontecer três vezes com um dragão o jogo termina antes da hora, bom, ao conseguir, você ganhará um **Knee Pad**, examine o canto superior direito para pegar a **Manor Key**.

Se quiser pode tentar alimentar os dragões mais vezes para ganhar prêmios melhores, mas só pode receber um prêmio por desafio.

OBS: Se você seguiu meu conselho e selecionou 10 vezes, deverá ter recebido o Knee Pad. Se você falar com o velho e escolher alimentar os dragões 10 vezes, o velho dirá que você já recebeu esse presente e não receberá nada.

10 Vezes	Knee Pad
20 Vezes	Bronze Helmet
30 Vezes	Bronze Mail
40 Vezes	Recover All
100 Vezes	Iron Vest

Quando estiver satisfeito, saia do celeiro e volte para a área anterior e derrote os soldados que vigiam a porta, entre e tente abrir a porta seguinte, examine a estátua de cobra e escolha qualquer combinação, o grupo cairá num buraco, Kid vai provocar os soldados e eles abrirão a jaula, acabe com eles e o grupo irá usar as roupas deles para se disfarçar.

Desça a escada e examine o baú, mas ele é um monstro e vem em dupla, se atacar o baú certo ganhará um item e a batalha acaba, caso contrário terá que derrotar os dois, de qualquer forma, volte e siga pela esquerda, entre na primeira porta para chegar ao refeitório, fale com Glenn e depois que ele se for pegue um **Dragoon's Honor** no baú, a esquerda está a cozinha, abra o armário para pegar um **Turn Green**, saia e entre na porta perto da escada, fale com Glenn e examine a parede que ele estava olhando, anote os números que aparecem e pegue um **Revive** no baú marrom, saia e suba a escada, entre na primeira porta e você verá uma garota vestida de Arlequim dormindo no sofá, examine os dois baús, um deles é um monstro e o outro contém um **Turn Black**, saia e não mexa na porta com o olho, desça a escada e volte ao local da jaula, dali siga pela direita, fale com os soldados e quando eles perguntarem a senha, não escolha nenhuma opção, espere até que eles deixem você entrar, pois a resposta é o silêncio. O baú no começo é um monstro, examine as estátuas no fundo e pegue um **Hero Shield**, um **Bronze Mail** e um **Bronze Sword**, agora examine o colar na parede da direita e você pegará um **Silver Pendant**, mas cairá numa armadilha e ficará enjaulado, a cientista Luccia irá soltá-lo e diz que eles serão suas cobaias.

Neo-N-Bulb x2	HP	160	Dropa	Aero Saucer, Eagle Eye	Steal	Seed, Heal
Acabe com eles rápido ou eles podem usar Bushbasher que causa um alto dano e ainda pode te envenenar, use Electro Jolt e Uplift, Ice Lance também é bem eficiente, se quiser pode tentar roubar de um deles um Heal.						

Luccia fica impressionada com o desempenho do grupo e diz que eles podem ir, fale com o bichinho branco a esquerda duas vezes e escolha a primeira opção para abrir a gaiola, Pip diz que escapará mais tarde, tente sair e Luccia diz que ficou muito interessada no grupo, mas não pode sair agora, mas se precisarem de ajuda algum dia, podem procurá-la, saia deste local e espere o olho fechar para entrar pela porta, caso contrário terá que enfrentar um monstro bem chatinho. Ao entrar, pegue na parede o **Decor Shield**, e coloque na estátua que está sem o escudo. Você vai enfrentar um grupo de Man-of-Wars. Pegue no baú um **Bronze Helmet**. Empurre a estátua de cobra no slot e vai abrir uma passagem na parede a leste. Ao entrar você verá duas estátuas de cobra e dois baús, mas ao se aproximar, você tomará dano. Saia e fale com o soldado e ele dirá que só o general tem acesso aqueles baús. Voltaremos aqui mais tarde.

Saia e suba a escada, mais uma vez, ignore a porta com o olho. Entre na próxima porta, verifique o baú 20 vezes para receber um **Dragoon Gauntlet**, fale com Karsh e escolha todas as opções para ter algumas informações, saia e siga em frente, examine a estátua de cobra e entre com os números da parede para abri-la, siga por ela e depois vá pela esquerda, logo você chegará numa biblioteca, fale com a garotinha e o grupo revela que não são soldados, um velho então pede para Marcy baixar a escada (preste atenção onde ela vai), o velho então reconhece Serge e se apresenta como um "Profeta do Tempo", ele conta uma longa estória, pra resumir, Serge é de um mundo paralelo a este e deve haver uma ligação entre esses

dois mundos, Marcy diz que irá acabar com eles agora e você descobre que ela é um membro dos Dragoon Devas, a elite do General Viper, se Nikki estiver no grupo ele a reconhecerá como sua irmã, mas ela diz que não sabe do que ele está falando pois não tem família, prepare-se:

Marcy	HP	525	Dropa	Ice Blast, Iron	Steal	Silver Loupe, Dancing Shoes
Ela tem ataques como Cat's Cradle e Ice Lance que são especialmente perigosos para Kid, então se ela for atingida, cure na hora, use elements vermelhos nela, como Fireball e Magma Bomb, Bushbasher também é uma boa pedida, se quiser pode tentar roubar dela um Silver Loupe						

Marcy vai embora, vá até o local onde ela ficou quando baixou a escada e aperte o botão, suba a escada e pegue um **Turn White** no baú, saia deste local e volte duas telas, você encontrará aquela Arlequina, seu nome é Harle e ela diz que é ajudante de Lynx e que é melhor Serge voltar pois não pode vencê-lo, depois que ela se for examine o segundo pilar a esquerda de cima para baixo para encontrar um botão, aperte-o e derrote os guardas, examine o trono para subir ao andar seguinte, salve seu jogo e entre na segunda porta, examine o objeto azul na mesa e o General Viper aparecerá, Kid pergunta o que ele quer com Serge e então Lynx dá as caras, Kid diz que está aqui para pegar o Frozen Flame e Lynx diz que ele não está aqui, Kid então diz que o segundo motivo é para se vingar de Lynx e parte para o ataque:

Lynx	HP	820	Dropa	Pendragon Sigil C, Gravitonne	Steal	Magic Ring, Power Glove
Pedreira, ele tem um verdadeiro arsenal de ataques, o pior deles é Hellbound que pode matar instantaneamente quem for atingido, se usar elements brancos nele, ele contra ataca com Anti-White que irá bloqueá-los, tenha bastante elements de cura e mande seus melhores ataques nele, tente derrotá-lo antes que ele use Nostrum que recupera 200 HP dele mesmo, boa sorte!						

Você descobre que aquele era apenas uma sombra de Lynx e o grupo fica cercado por elas, Riddel entra sala e Kid a faz de refém, eles chegam até uma varanda e num momento de distração de Kid, Lynx a acerta com uma adaga e ela cai da varanda, ele então segue em direção Serge, diz que estava esperando por ele há muito tempo e o chama de "Chrono Trigger" Serge então pula da varanda atrás de Kid.

CAPÍTULO 5

Onde as vibrações se tornam ondas

GULDOVE

Serge acordará na casa de Macha, mãe de Korcha, foi ele quem trouxe o grupo pra cá, saia e você encontrará seus amigos, Kid começa a passar mal e desmaia, o grupo a leva ao médico local, Doc, ele diz que ela foi envenenada e o único modo de salvá-la é com um item chamada Hydra Humour, mas as Hydras estão extintas neste mundo, depois que Doc sair, Harle aparece, após alguma conversa, ela se vai, Kid dá para Serge o item **Astral Amulet** e diz para ele se lembrar do que o profeta disse, Korcha então pergunta a Serge o que ele pretende fazer, dependendo da sua escolha seguiremos por caminhos diferentes e encontraremos personagens diferentes.

PRIMEIRA OPÇÃO – Não procurar uma cura

Escolha a primeira opção duas vezes, Korcha fica revoltado com Serge e toma dele o ASTRAL AMULET, depois que ele sair, saia do consultório e siga pela esquerda, entre na tenda para ver uma cena com Doc e uma garota chamada Orlha, saia e após isso, suba a escada e entre na tenda, aqui é uma loja de Elements, aproveite para comprar alguns que ainda não tenha, saia e siga pela direita, procure na parte de trás da tenda por um quarto escondido, pegue no baú um **Feathery Dress**, saia e entre na tenda pela frente, fale com Korcha para pedir o bote emprestado, mas ele se recusa, então Macha chega e dá um esporro no moleque, ainda assim, ele se recusa a nos ajudar, então Macha diz que irá conosco e levará o bote, você ganhará dela o **Frame Tropical Paradise**, Macha diz que devemos falar com a Shaman da cidade, então saia e siga pela esquerda duas telas, entre na tenda para encontrar a Shaman Direa e sua assistente Steena, Direa diz que a resposta as perguntas de Serge se encontram em um local que ela chama "Land of the Genesis", após a conversa, fale com Steena e ela conta sobre o Fort Dragonia, uma antiga ruína que pode ser ativada com um item chamado DRAGON TEAR, mas ele foi roubado recentemente por um ladrão desconhecido, Steena diz que se as ruínas forem ativadas pode haver um grande desastre sobre o mundo, bom, siga para o consultório e fale com Doc duas vezes, saia e fale com Macha para partir.

Em Termina siga para a entrada da cidade e você verá Glenn conversando com a florista, ele diz que o General Viper foi para o Fort Dragonia e pretende ir atrás dele, siga para Viper Manor, fale com o Robô na entrada e escolha a primeira opção para lutar com ele, após derrotá-lo, entre na mansão e vá ao laboratório de Luccia, mas ela não está lá, fale com o cozinheiro na jaula e ele diz que ela deve estar no terraço, solte-o e siga para lá, fale com ela e ela conta sobre um espécime chamado de Neo Fio e que precisa de um item chamado Life Sparkle para dar vida a ele, depois que ela sair, volte ao laboratório e fale com ela de novo, ela então se juntará ao grupo, volte para Termina e vá falar com Macha no cais, escolha a primeira opção e ela permitirá que você use o bote para chegar em Fort Dragonia, Glenn então aparece e pede para ir junto, escolha a primeira opção para aceitá-lo no grupo, Macha também se juntará a nós, Glenn sugere que sigamos para uma ilha onde vive um antigo membro dos Acacia Dragoons pegue o barco e siga para uma ilha com uma fumaça preta a nordeste daqui, se estiver seguindo este caminho, pule o que vem a seguir e vá para o Capítulo 6.

SEGUNDA OPÇÃO – Procurar uma cura

Korcha diz que Serge deve falar com a Shaman da cidade, pois talvez ela saiba de alguma maneira, saia e Korcha diz que ficará esperando no cais, aproveite para comprar algumas armas novas no vendedor a esquerda, siga pela esquerda e entre na tenda para ver uma cena com Doc e uma garota chamada Orlha, após isso, suba a escada e entre na tenda, aqui é uma loja de Elements, aproveite para comprar alguns que ainda não tenha. Saia e siga pela direita, procure na parte de trás da tenda por um quarto escondido, pegue no baú um **Feathery Dress**, saia e volte a área anterior, siga pela esquerda, entre na tenda para encontrar a Shaman Direa e sua assistente Steena, Direa diz que nesse mundo as Hydras estão extintas, mas talvez elas ainda existam no mundo de Serge e ele deve achar um jeito de retornar, fale com Steena e ela conta sobre o Fort Dragonia, uma antiga ruína que pode ser ativada com um item chamado DRAGON TEAR, mas ele foi roubado recentemente, Steena diz que se as ruínas forem ativadas pode haver um grande desastre sobre o mundo, bom, siga para onde está Korcha e fale com ele, escolha a segunda opção e depois a primeira e ele os levará para Termina.

Ao chegar lá, Korcha se juntará ao grupo, agora siga para o local onde fica o túmulo de Dario e você verá um homem chamado Greco realizando o funeral de uma criança, após a cena, entre na casa e fale com ele, escolha a primeira opção e ele se juntará ao grupo, agora saia de Termina e siga para Viper Manor, fale com o Robô na entrada e escolha a primeira opção para lutar com ele, após derrotá-lo, entre na mansão e vá ao laboratório de Luccia, mas ela não está lá, fale com o cozinheiro na jaula e ele diz que ela deve estar no terraço, solte-o e siga para lá, fale com ela e ela conta sobre um espécime chamado de NeoFio e que precisa de um item chamado Life Sparkle para dar vida a ele, depois que ela sair, volte ao laboratório e fale com ela de novo, ela então se juntará ao grupo, siga para Opassa Beach, onde um pouco e você verá algo estranho no chão, examine e o grupo descobrirá que se trata de um portal entre as dimensões, use o ASTRAL AMULET para voltar para a dimensão de Serge, saia da praia e siga para Hydra Marshes a leste de Arni Village.

Obs: A partir de agora iremos atravessar constantemente de uma dimensão para outra, então ao lado dos nomes dos locais que visitarmos eu colocarei entre parênteses as abreviações HW (Home World) e AW (Another World) para não causar confusão.

HYDRA MARSHES (HW)

Fale com o homem na entrada e ele deixa você passar, pegue nessa área os itens **Feather** e **Bone** nos baús. Siga ao norte, suba a rampa e pegue no baú um **Cure**. Volte, siga pelo caminho a noroeste e você verá um inseto enorme voando. Siga ao noorte e pegue no baú um **Brace**. Continue em frente e uma estranha criatura chamada Bebba tenta impedir sua passagem e você terá que derrotá-lo, apesar de ser uma luta bem chata, ele não é um chefe, ao derrotá-lo, ele pede desculpas e deixa um baú, abra-o para pegar o **Bebba Flute**, com ele você pode chamar o Wingapede, aquele inseto gigante, desde que esteja em um espaço amplo, bom, siga em frente e você encontrará outro Bebba bloqueando o caminho até um baú, se quiser, fale com ele escolha a primeira opção para enfrentá-lo, ao vencer, ele sairá do caminho, mas eu aviso logo que no baú tem só um **Bushbasher**, então você decide se vale a pena ou não, siga para a área seguinte e você chegará em um espaço amplo, use a Bebba Flute e o Wingapede aparecerá, Serge tentará alimentá-lo, mas ele não gosta do petisco e ataca.

Wingapede	HP	430	Dropa	Aero Saucer, Leather	Steal	Antitoxinal Cap, Iron
Ele usa ataques que deixam o grupo com o status poison, então é bom ter alguns antidotes equipados, no mais use Eletrojolt e Uplift para acabar com ele, ao derrotá-lo, você não ganhará um novo espaço no Element Grid, por isso que eu o classifiquei como Sub-Chefe.						

Aparecerá uma rachadura no chão, fique sobre ela e o grupo cairá num buraco bem em cima de um monstro que irá desmaiar. Pegue no baú um **Recover All**, **ANTES DE QUALQUER COISA, SIGA AO SUL E VERIFIQUE A GAIOLA PARA FALAR RAZZLY. SE VOCÊ SAIR DA CAVERNA E VOLTAR, NÃO PODERÁ RECRUTÁ-LA.**

Após falar com Razzly, o monstro se levanta e diz que vocês não vão levar o jantar dele:

Pentapus	HP	600	Dropa	Aqua Ball, Ice Blast	Steal	
Ele tem ataques físicos muito poderosos, então seria bom ter os dois Revives aqui, você provavelmente não deve ter nenhuma element vermelha decente para usar nele, então mande o que tiver de melhor desde que não seja azul.						

Após a luta, suba pela parede, fique na beira da plataforma e aperte X para pular, pegue um **Aero Saucer** no baú e siga norte, continue em frente até um save point, salve e siga até um baú contendo um **Antidote**, volte e vá até o grupo de anões, eles dizem que não deixarão que machuquemos a Hydra:

Daffy Dwarfs x6	HP	90	Dropa	Tablet, Bronze Vest	Steal	Electro Bolt, Aero Blaster
Fácil, seus ataques não são nada que um Heal não resolva, mande Bushbasher e Aero Saucer neles que eles logo sairão do caminho.						

Volte ao save point e salve, se Razzle estiver no grupo, retire-a, mais tarde eu explico porquê, aconselho a por Poshul no grupo, siga em frente para encontrar a Hydra, prepare-se:

Hydra	HP	700	Dropa	Upheaval, Copper	Steal	
Seu ataque mais perigoso é Putrid Odor que atinge a todos e causa uns 60 de dano, use um Recover All para resolver, ela também pode diminuir a defesa do grupo e aumentar a própria, use Bushbasher e Aero Saucer contra ela.						

O anão nos dá o maior esporro e diz que somos destruidores da natureza, depois que ele for embora, examine a Hydra para finalmente pegar o **Hydra Humour**, você também perceberá que a Hydra tinha filhotes, portanto, a espécie ainda não está extinta, o que diminui um pouco nosso sentimento de culpa, bom, volte a área anterior e você verá que os anões sumiram, você irá para a entrada do local, saia de Hydra Marshes e dê uma passada em Arni,

ARNI VILLAGE

Fale com a garota do restaurante para contar sobre a versão dela do outro mundo, ela então te dará o item **Book of Poems**, agora vá para Opassa Beach e volte para Another World, entre em Arni e fale com a garçonete do restaurante, mostre a ela o Book Of Poems e ela agradece e diz que também escreverá um livro e então te dará um **Rainbow Shell**, agora siga para Termina e pegue o barco de Korcha para voltar para Guldove.

GULDOVE

Siga Korcha e fale com Doc, mostre a ele a Hydra Humour e ele irá fazer o antídoto, algum tempo depois, ele diz que Kid está se recuperando bem e que ela quer falar com Serge, vá até a ela e ela agradece e diz que agora deve uma a ele, após isso, o grupo terá um conversa sobre os mundos paralelos, Doc ficará bastante intrigado com o assunto, durante a noite, uma "pessoinha", entra no quarto de Kid e afana algo do criado mudo. No dia seguinte, Kid acorda e pergunta a Serge o que ele vai fazer agora, escolha a segunda opção para dizer que não vai voltar pra casa agora, Korcha diz que os levará de volta a Termina, mas Kid percebe que algo sumiu do criado mudo, trata-se dos elements que ela carregava, ela não se importa muito com isso, saia e você verá Mel, a irmã de Korcha, sair correndo, mas antes ela diz que se Kid quiser seu elements de volta, terá que pegá-la, Kid não está afim de brincar, então você pode escolher entre deixar pra lá ou ir atrás dela, escolha a primeira opção e depois a segunda para ir atrás dela.

Vá até a tenda da Shaman e fale com o vigia, volte e você verá Mel correr, siga atrás dela e após algumas cenas, ela acaba sendo pega, após levar um coça de Korcha, Mel devolve o que roubou, Korcha pede desculpas, mas Kid diz que está tudo bem e reconhece que a garota tem talento e ousadia. Entre no bar, fale com o anal de capacete cinza algumas vezes e ele lhe entregará o **Green Tinkler**. Agora volte até o cais e fale com a garotinha que troca materiais por elements, troque alguma coisa se quiser e depois escolha a primeira opção para receber o **Pelvic Bone**, agora sim, fale com Korcha para ele irá levá-los para Termina.

TERMINA

Ao chegar, Korcha deixará o grupo, tente sair da cidade e você verá Gleen conversando com a florista, ele diz que o General Viper foi para Fort Dragonia. Kid diz que eles devem ir para lá também, Gleen ouve e pergunta o que eles pretendem, como não obtém resposta, ameaça atacar, mas depois desiste e diz que vai encontrar a verdade a seu modo, antes de ir, ele diz que devem procurar um antigo membro dos Dragoon Devas que se aposentou e vive em uma pequena ilha. Vá falar com Korcha e ele diz que dará o barco dele com duas condições, que se eles encontrarem o Dragon Tear o entregará para ele e a outra condição é que Kid se case com ele. Escolha a primeira opção e Kid dirá que vai pensar no caso e Korcha se conforma com isso e ele se juntará ao grupo, dessa vez em definitivo. Embarque no barco e siga para a ilha a oeste de Termina, com uma cadeia d vulcões e você chegará em Guldove.

GULDOVE

Siga para a casa da mãe de Korcha, desça para o andar inferior. Com Kid no grupo, fale com Mel e ela quer conversar com Kid em particular. Após a conversa, Mel entra pro grupo. Agora volte para o cais, pegue o barco e siga para uma ilha com uma fumaça preta a nordeste daqui.

CAPÍTULO 6

Encontrando o “outro” espadachim

HERMIT'S HIDEOUT (AW)

Ao entrar você encontrará Harle, ela diz que Lynx a mandou eliminar o antigo membro do Dragoon Devas que mora aqui, pois ele seria uma ameaça a seus planos, ela também diz que está aqui para nos atrasar.

Harle	HP	400	Dropa	Photon Beam, Moonglasses	Steal	Photon Beam, Moonglasses
Por incrível que pareça, ela usa muito elements brancos, o que pode facilitar as coisas pra nós, mas ela também pode usar Moon Beans que não chega a ser um problema, tente deixar o Field Effect todo branco e use Dash'n Slash com Serge para fazer um grande estrago, tente roubar dela um Moonglasses, um ótimo acessório a essa altura do jogo.						

Harle vai embora dizendo para Serge se afastar de Kid, pois ela só traz má sorte, o homem que mora aqui, e que é bastante familiar, chega e diz que Lynx está manipulando Viper, siga Radius até um esconderijo subterrâneo e fale com ele, ele conta que foi um membro dos Dragoon Devas junto com Garai, o pai de Glenn e Dario e o ferreiro Zappa, mas quando Garai morreu, Radius decidiu se aposentar, foi quando Lynx apareceu e falou para Viper sobre o Frozen Flame e de como ele poderia realizar qualquer desejo, Radius acha que Viper quer o poder do Frozen Flame para derrotar o exército de Porre que dominou o continente de Zenan e provavelmente pretende invadir o arquipélago de El Nido, Radius conta ainda para termos cuidado no oceano pois há lendas sobre um “navio fantasma” que leva as almas daqueles que cruzam seu caminho, no dia seguinte, saia deste local e siga em direção ao nevoeiro a sudoeste, escolha a segunda opção para entrar.

S.S. INVICIBILE

O grupo será recebido pelo capitão Fargo, ele acha que eles são lacaios de Lynx, mas após algumas explicações, ele acredita que eles estão lutando contra ele, mas quer testá-los primeiro e manda alguns mosntrous te atacarem, acabe com eles e Fargo chamará seu bichinho de estimação:

Polly	HP	540	Dropa	Magma Burst	Steal	Sight Scope, Inferno
Seu ataque mais forte, Wing Slap, pode matar na hora se atingir alguém do elemento azul, então tome cuidado, use Ice Blast e Aqua Ball para acabar com ele rapidinho, tente roubar dele um Sight Scope.						

Fargo fica impressionado com a sua vitória e decide ele mesmo aplicar o teste final:

Fargo	HP		Dropa	Meteorite, Photon Beam	Steal	Capsule, Photon Beam
Ele usa ataques físicos e elements azuis e também Stregheten para aumentar sua força, mande seus melhores ataques e não use elements azuis, pois eles não serão muito eficientes contra ele.						

Após a vitória, o grupo é atingido por dardos tranquilizantes.

Obs.: Se tiver escolhido procurar a cura para Kid, Polly e Fargo serão apenas sub-chefes, ou seja, eles não darão estrelas ao serem derrotados.

CAPÍTULO 7

O pesadelo de todo marinheiro

Ao acordarem, percebem que há algo errado no navio e são atacados por um monstro, após derrotá-lo saia do quarto e fale com o marinheiro caído, ele diz que não sabe o que está havendo e que podemos ir se quisermos, se quiser, ajude o marinheiro que está lutando contra o monstro, entre no quarto do meio e pegue um **Aqua Ball** no baú, saia e siga pela esquerda, derrote o monstro e pegue um **Fire Pillar** no baú, suba a escada e ajude o marinheiro a esquerda, fale com ele e siga para a porta a direita da escada, entre e derrote o monstro, pegue no baú uma **Panaceia** e examine o canto direito para ir para o próximo quarto, derrote o monstro e pegue no baú um **Capsule**, ajude o marinheiro que é atacado pelo monstro e fale com ele, saia e fale com o marinheiro gordo duas vezes, em seguida fale com o marinheiro alto e ele te dará uma chave, agora faça todo o caminho de volta até o quarto onde você acordou, salve, saia e com a chave destranque a porta a direita, siga em frente até uma parte externa, se precisar, fale com o marinheiro e escolha a primeira opção para recuperar seu HP, desça a escada a esquerda e entre na porta no final, nesta sala você verá Pip, fale com ele e ele fugirá, siga a oeste, suba a rampa e pegue no baú um **Gravitonne**. Desça a rampa, siga a leste e pegue no baú um **Capsule**. Se aproxime e ele fugirá mais uma vez, fale com ele, escolha a primeira opção e Pip entrar para o grupo. Suba a escada, e pegue no baú um **Photon Bean**. Saia, salve e suba as escadas a esquerda para chegar no convés, após uma batalha, os piratas pedem para você ajudar o capitão, siga pela esquerda e fale com Fargo, escolha a primeira opção e prepare-se para um chefe:

Dead Head	HP	700	Dropa	HellSoul, HellBound	Steal	Gravity Blow, Bronze Axe
Irritante! Ele usa ataques que causam diversos status negativos com Darkness e Curse, e ele também é muito rápido, então dificilmente você conseguirá deixar o Field Effect branco, de qualquer forma mande elements brancos nele e fique atento ao HP de Serge, pois ele é especialmente suscetível aos ataques dele.						

Fargo agradece e diz que se eles pretendem ir ao Mount Pyre devem antes pedir a proteção do Water Dragon, mas ele não tem certeza se ela ainda está vivo, se Nikki estiver no grupo, ele perguntará a Fargo se ele tem filhos, o capitão diz que teve dois filhos, mas eles morreram há muito tempo, bom, nosso próximo destino é Water Dragon Isle, mas antes, dê uma passada em Termina e vá a loja de Zappa para comprar armas e armaduras novas, quando estiver pronto, siga para a ilha logo ao sul de Arni Village.

CAPÍTULO 8

Em busca do Dragão Azul

WATER DRAGON ISLE (AW)

Suba na plataforma a esquerda e pegue um **Iron** no baú, a direita tem outro baú com um **Iron**, fale com o homem de verde ao norte e ele lhe dará o **Sturdy Ribs**, agora siga pelo caminho ao norte, pegue um **Iron** no baú a esquerda e um **Iron** no baú a direita, fale com as fadas para saber que o Water Dragon não está aqui.

Se tiver escolhido não procurar a cura para Kid, volte para Guldove e vá para o consultório, Kid não estará e o grupo logo pensa o pior, mas logo ela aparece e diz que está melhor, Doc explica que logo após eles saírem um homem veio até aqui e ele possuía a Hydra Humour, mas ele não quis dizer quem era, só disse que veio do Continente Central, de qualquer forma, Doc se juntará ao grupo, Kid diz que Viper possui a Dragon Tear e que devem ir para Fort Dragonia o mais rápido possível, mas para chegar lá terão que passar por Mount Pyre, um verdadeiro inferno e sem

a proteção do Water Dragon, as coisas serão bem difíceis, Kid diz que talvez possam encontrá-lo na Dimensão de onde Serge veio e nos entrega o ASTRAL AMULET, saia deste local e vá para Opassa Beach.

OPASSA BEACH

Lá use o ASTRAL AMULET no portal, siga para Arni Village e fale com o pescador no cais, escolha a segunda opção para pagar 100G para ele te levar a Water Dragon Isle.

WATER DRAGON ISLE (HW)

Use a planta para chegar na pequena ilha, suba na planta ao norte e depois sul, suba na planta seguinte e siga até um baú com um **Aqua Ball**, volte duas plantas e suba na planta ao norte e depois sul, suba na planta seguinte e siga até um baú com um **Ice Blast**, volte duas plantas e suba na planta leste para chegar ao save point, salve e siga em frente, o local foi invadido pelos anões e eles estão massacrando as fadas, acabe com eles. Siga a leste e pegue no baú um **Nimble**. Suba a escada no centro, na área seguinte prepare-se pra um pequeno exército.

Dwarwes x7	HP	150	Dropa	Upheaval, Copper	Steal	Iron, Capsule
Apesar de estarem em grande número, se tiver comprado as armas de Iron, não deve problemas em derrotá-los, use elements verdes para ajudar e não se preocupe com seus ataques, qualquer coisa use um Heal ou Recover All.						

Iga ao norte, suba a escada, siga uma tela a oeste e pegue baú um **Magic Ring**, volte desça pela parede ao lado da cachoeira, siga em frente e entre na caverna atrás da cachoeira, derrote o anão e pegue um **Scaley Dress** no baú, volte e continue em frente, os anões irão usar sua arma secreta:

Hi-ho Tank	HP	1000	Dropa	Knee Pad, Iron	Steal	Screw, Knee Pad
Dwarf	HP	140	Dropa	Uplift, Bronze Mail	Steal	Capsule, Heal

Ele vem acompanhado de dois anões, acabe logo com eles para não te chatearem, Seu ataque mais perigoso é Element Shot que causa uns 100 de dano, mas ele não usa muito, tem também um ataque que atinge a todos e tira de 20 a 30 HP e pode ser usado duas vezes seguidas, além do ataque físico a um personagem que tira uns 50, mais uma vez use elements verdes para acabar com ele e tenha alguns Recover All para qualquer emergência.

Se tiver escolhido procurar a cura para Kid, O grupo fala que a Hydra deixou um filhote e a floresta não está morrendo, os anões pedem desculpas e dizem que vão voltar para a floresta, caso contrário, os anões morrem amaldiçoando os humanos, de qualquer forma, fale com a fada caída e depois entre na caverna para encontrar o Blue Dragon, ele diz que já sabe o objetivo do grupo e te entrega o item **Ice Breath** e também a sua primeira **Summon Element, Frog Prince**, Summon Elements só podem ser usados por personagens do mesmo elemento, neste caso, azul, para usá-los você deve tornar o Field Effect totalmente na cor da Summon ou não funcionará, bom, após isso as fadas irão culpar os humanos pelo que aconteceu, elas pedem que Razzle volte para elas, mas ela diz que não pode abandonar seus amigos, sua irmã então entrega a ela um **Wisp Cape** e diz que ela sempre bem vinda e com o tempo as feridas delas irão cicatrizar.

Se tiver escolhido não procurar a cura para Kid, elas culparão os humanos pelo que aconteceu e nos expulsarão do local, Kid terá uma lembrança e contará a Serge que ela foi abandonada pelos pais e uma certa pessoa a adotou e cuidou dela, havia outras crianças e apesar de não terem dinheiro viviam felizes, mas então Lynx apareceu, sequestrou a benfeitora e pôs fogo na casa, desde então Kid vague pelo mundo em busca de vingança, bom, fale com o pescador para voltar para Arni Village, volte para Another World, pegue o barco e siga para Pyre Shore na parte sudeste desta ilha.

MOUNT PYRE (AW)

Se pisar na lava vai perder muita energia, use ICE BREATH para congelá-la e passar sem problemas, mas tem um porém, no lado esquerdo tem um baú com um **Magma Burst**, um ótimo element a essa altura do jogo, e com a lava congelada você não poderá pegá-lo, bom, você decide, de qualquer forma, siga em frente e derrote o monstro para pegar um **Tablet** no baú, siga para a área seguinte e você encontrará Solt e Peppor outra vez, oh man, vamos lá!

Solt	HP	500	Dropa	Iron Vest, Sky Djinn Ring	Steal	Nostrum, Kung Fu Shoes
Peppor	HP	483	Dropa	Iron Mail, Dragoon Gauntlet	Steal	Pendragon Sigil B, Nostrum

Eles continuam os mesmos idiotas de antes, após mais uma série de trapalhadas, acabe com eles usando seus melhores ataques, é provável que você nem precise curar.

Continue em frente, ignorando o caminho a direita, não há nada de interessante ali, na próxima área tem um baú a esquerda contendo um **Trap Element Inferno**, mas você vai ter que pisar na lava, Trap Elements servem para capturar elements usados pelos inimigos, ou seja, se você usar o Trap Element Inferno e o inimigo usar o element Inferno, você irá capturar aquele element pra você, bom, use o ICE BREATH e pegue um **Capsule** e um **Tablet** nos baús a direita, siga em frente, salve seu jogo e na próxima área você encontrará o Fire Dragon, ele irá te desafiar para uma luta.

Fire Dragon	HP	850	Dropa	Weaken, Magic Ring	Steal	Magic Ring, Wisp Cape
O maior problema aqui é Fiery Breath que causa um alto dano por fogo e deverá matar que for do elemento azul, tenha os dois Revives equipados aqui, no mais, use elements azuis e se possível Frog Prince para causar um estrago e tanto nessa lagartixa, se quiser, você roubar um Magic Ring dele.						

Volte ao save point, recupere-se salve e siga em frente, Karsh, Zoah e Marcy chegam e dizem que já fomos longe demais.

Karsh	HP	350	Dropa	Eagle Eye, Silver Earring	Steal	Aero Blast, Iron Axe
Zoah	HP	436	Dropa	Gold Earring	Steal	Stamina Ring
Marcy	HP	525	Dropa	Ice Blast, Iron	Steal	Silver Loupe, Dancing Shoes

Até que eles não são difíceis, eles usam techs que atingem a todos e tiram de 30 a 40 HP ou techs que atingem a um personagem e causam dano parecido, sugiro acabar primeiro com Marcy, Fire Burst é bem eficiente contra ela, depois que ela cair, parta para cima de Karsh, use Electrobolt e Upheaval, tente roubar de Zoah o ótimo acessório Stamina Ring, use Bushbasher e Aero Saucer para dar cabo dele.

Os três vão embora putos da vida, especialmente Marcy, bom, siga em frente para chegar ao Fort Dragonia.

CAPÍTULO 9 Dragões antigos, sonhos em ruínas

FORT DRAGONIA (AW)

Siga em frente até chegar em uma sala com 4 portas, além, é claro, da que a gente veio, você terá que ir em todas, não importa a ordem, eu irei da esquerda para a direita, seguindo pela porta a oeste.

Você chegará em um pequeno labirinto, siga pela esquerda até subir na parte mais alta, entre na sala a esquerda. Se você examinar o painel, na sala anterior terão suas plataformas redefinidas. Vamos começar usando o time Serge, Kid e Leena. Entre na sala com Serge como líder, verifique o painel. Você escutará um estrondo, a tela tremerá e aparecerá uma mensagem dizendo que as plataformas foram redefinidas. Volte a sala anterior e verifique o botão azul para fazer descer uma escada próximo a entrada. Coloque Kid como líder, volte para a sala e verifique o painel. Volte a sala anterior, siga o caminho e pegue no baú um **Earth Charm**. Coloque Leena como líder, volte para a sala e verifique o painel. Volte a sala anterior, siga o caminho e pegue no baú um **Electro Bolt**. Com Leena, volte todo caminho a oeste, mas não entre na sala do painel. Siga ao norte e pise no símbolo azul para fazer Serge e Kid mudarem de lugar para concluir esse labirinto, a ordem deve ser EXATAMENTE essa Leena, Kid e Serge. Quando estiver nessa ordem, entre na sala do painel e verifique-o novamente. Volte a sala anterior, faça seu caminho até um painel, verifique-o e a plataforma central irá baixar. Volte, siga até o centro, verifique o cristal. Primeiro labirinto concluído com sucesso.

Volte até a entrada e entre na porta a noroeste. Siga o caminho e você verá uns baús, mas esse não tem itens, eles são mecanismos que movem plataformas para formar pontes para diferentes salas. No primeiro par de baús, verifique o baú de baixo. Siga a leste abra um baú para mover a plataforma, desça a rampa, siga a oeste, feche um baú e abra o outro. Siga a leste, entrar numa sala com um baú contendo um **Sea Charm**. Volte e abra o baú para mover a plataforma. Desça a rampa, siga a leste, suba a rampa feche um dos baús, siga a leste, entre na sala e prepare-se para um chefe:

Giant Gloob	HP	800	Dropa	Aqua Ball, Ice Blast	Steal	Antiviral Cap
Seus ataques mais perigosos são Takeln que causa uns 80 de dano em um personagem e Iceberg que pode causar até 150 de dano em todos então tenha bastante elementos de cura aqui, use Magma burst, Fire Pillar e Tech Fire Pin de Kid para causar um bom dano nele, se quiser, pode roubar um Antitoxinal Cap dele.						

Desative o cristal azul e saia, aperte o botão azul para baixar uma escada, volte para o salão principal e salve, siga pela terceira porta da esquerda para a direita, você chegará em uma sala cheia de escadas, siga direto em frente e na próxima sala, desça a escada no final e sua a escada mais ao sul, pegue um **Heal All** e um **Bushbasher** nos baús, volte e siga pelo caminho mais a esquerda para chegar em outra área da sala anterior, pegue no baú um **Antidote** e volte, faça todo o caminho de volta até a primeira sala, siga pela escada a esquerda e vá em frente até a sala seguinte, siga até o caminho se dividir, siga sul até um baú com um **Trap Element Tornado**, volte e siga norte até a próxima sala, mais uma bifurcação, siga sul para chegar em um baú com um **Aero Blaster**, volte e siga pela escada, agora é só seguir pelo único caminho até a sala onde está o cristal verde, mas antes, um pequeno obstáculo:

Taurusoid	HP	1600	Dropa	Fang, Iron Vest	Steal	(T)Tornado, (T)Sonja
Eles alguns ataques físicos que causam de 60 a 70 HP de dano, nada preocupante, ele também pode usar Tornado, embora isso dificilmente ocorra, mas mesmo assim tenha equipada a Trap Element que pegou agora há pouco e use-a logo que a batalha começar, não use elements amarelos, pois sempre que você fizer isso ele usará Heal All, mande Techs e elements como Magma Burst e Ice Blast que também são bem eficientes.						

Desative o cristal verde e volte para o salão principal, siga pela porta que falta e você chegará em um mecanismo que gira uma plataforma que em seguida desaparece fazendo você cair em um ponto do andar abaixo dependendo da direção que você escolher, muito bem, primeiro escolha "West", ao cair pegue nos baús os itens Flame Charm, Trap Element Volcano, Magma Burst e Fire Pillar, siga pela esquerda e suba pela parede, volte até o mecanismo e escolha "West" novamente, desative o cristal vermelho e volte ao salão principal, um nova sala apareceu no centro, salve, entre e prepare-se para mais um chefe:

Sun of a Gun	HP	365	Dropa	Iron	Steal	Screw
Esse cara é um pé no saco, apesar de ter pouco HP, tem uma defesa altíssima e um ataque que pode paralisar um personagem, elementos pretos não são muito eficientes aqui, então use seus elements mais fortes, mas mesmo assim o dano não será muito alto, o segredo é ter paciência e torcer para ele não paralisar todos ou será Game Over.						

Desative o cristal branco e um elevador aparecerá, suba nele e escolha "Go Up" para chegar na área do começo do jogo, siga pela direita e na área seguinte, pegue um Capsule no baú, siga em frente até a área externa e entra na porta seguinte, desça a escada logo a frente e siga pela esquerda para pegar um Meteor Shower, agora vá pela direita até um baú com um Angel Charm, volte até a escada e siga em frente até a sala onde está o cristal preto, no caminho tem um Daemon Charm no baú, mas desta vez ao chegar lá você não vai ter moleza:

Bunyip (1ª Forma)	HP	1200	Dropa	Gravitonne, Hell Bound	Steal	Free Fall, (T)BlackHole
Bunyip (2ª Forma)	HP	400	Dropa		Steal	Free Fall, (T)BlackHole
Tenha equipada a trap element Inferno e use-a logo no começo, pois há uma boa chance dele usar esse element, não use seus elements mais fortes logo de cara, mande ataques físicos e elements de nível 1 ou 2 e logo ele irá mudar de forma e de elemento, agora a coisa complica um pouco, ele gosta de usar Free Fall que é especialmente perigoso para Serge e Devil Snake que atinge a todos e causa uns 80 de dano em cada, mande elements como Meteor Shower, Photo Beam e as techs de Serge para causar um bom estrago.						

Desative o cristal preto, volte e pise no painel luminoso como da outra vez e você chegará na parte mais alta, siga até a grande porta e Serge terá aquelas visões outra vez, entre e você encontra Viper e Lynx, o General te desafia para uma luta.

General Viper	HP	820	Dropa	Dragoon Gauntlet, Mythril Mail	Steal	Stamina Ring
Ele tem ataques poderosos, mas só atingem um personagem e então um Capsule resolve, mande elements como Aero Blaster, Bushbasher e se tiver, Tornado que Viper cai rapidinho, tente roubar dele um Stamina Ring.						

Lynx esfaqueia Viper pelas costas e diz que não precisa mais dele, o General cai duro no chão e Kid diz que agora chegou a hora da vingança:

Lynx	HP	1000	Dropa	Pendragon Sigil B, Sky Djinn Ring	Steal	Pendragon Sigil B, Sky Djinn Ring
Desta vez é o verdadeiro Lynx, mas ele não é grande coisa, ele usa ataques como Glide Hook e Feral Cats, nada que um Recover All não resolva, mande elements brancas nele e as techs de Serge que ele não dará o menor trabalho, você pode roubar dele um Pendragon Sigil B.						

Lynx pergunta se Serge já se perguntou qual o motivo de sua existência e diz que ele não pode vencê-lo, pois isso seria negar sua própria existência, o grupo não entende nada e então Lynx usa o poder da Dragon Tear e Serge se sente estranho, após a conversa, move o direcional e você perceberá que está controlando Lynx, ou seja, Serge e Lynx trocaram de corpos, Kid e os outros não percebem e o falso Serge manda todos atacarem, agora você terá que lutar contra seus amigos, faça o que quiser, você não poderá vencer essa batalha (pelo menos não agora), Lynx manda Kid dar o golpe de misericórdia, mas ela hesita, ele então diz que fará isso ele mesmo e vingará Lucca, nesse momento, Kid percebe que há algo errado pois nunca mencionou o nome de Lucca para Serge, ao perceber que foi descoberto, Lynx esfaqueia Kid que cai no chão para desespero de

Serge que olha impotente, Lynx então pega a Dragon Tear e diz que vai até o Sea of Eden, ele usa seu poder para enviar Serge para um lugar estranho.

CAPÍTULO 10

Onde vagam as almas perdidas

TEMPORAL VORTEX

Siga em frente e suba na árvore, a casa está trancada, examine a planta a nordeste para fazer uma fruta cair, quando o dono da casa sair para pegar, aproveite para entrar, você conhecerá Sprigg, após a conversa, você irá descansar, no dia seguinte, desça a escada e salve, tente sair da casa e Sprigg diz que irá acompanhá-lo pois tem a sensação que você pode levá-la para fora deste lugar, Sprigg é um personagem diferente dos outros, inicialmente ela tem só 3 espaços no Element Grid, contando com sua única tech que faz com que ela se transforme em um dos monstros disponíveis, você pode adquirir mais monstros, para isso, lute com Sprigg no grupo e faça com que ela dê o golpe final, saia da casa e siga pelo caminho da direita até chegar em uma torre no alto, mas não entre ainda, repare que há uma pedra vermelha ao sul, empurre-a e vá até o local onde ela caiu, empurre-a novamente para tirar a outra pedra do caminho, agora vá até o baú e pegue um Revive, agora sim, entre na torre, lá dentro você encontrará Harle, escolha a primeira opção e ela diz que não importa o que Serge diga, ninguém acreditará que ele não é Lynx, escolha a segunda opção e Harle some, uma imagem de Serge aparece na parte de cima e segue por uma porta, siga na mesma direção que ele for, faça isso até você aparecer em outra área, Harle estará te esperando e se junta ao grupo, puxe a alavanca e siga até um baú com um Mithril, mais ao sul tem outro baú com um Pendragon Sigil C, volte até a alavanca e puxe-a novamente, siga até um baú com outro Mithril, agora siga pelo outro caminho até chegar em um buraco no chão, pule nele e você vai parar em Hydra Marshes (Home World), Harle diz que devem voltar para a outra dimensão, então saia de Hydra Marshes e siga para Opassa Beach, tente usar o ASTRAL AMULET, mas nada acontece, após a conversa, vá para Arni Village e entre na casa de Serge, fale com a mãe dele e ela revela que 10 anos atrás, o pai de Serge, Wazuki e seu amigo Miguel, que é o pai de Leena, o levaram numa viagem de emergência, mas ela não diz que emergência era essa, eles acabaram indo parar num local chamado Sea of Eden, a mãe de Serge não sabe o que Wazuki viu ali, mas ele voltou totalmente mudado e Miguel não retornou, Radius então entra na casa e diz que vai dar um fim em Lynx.

Radius	HP	750	Dropa	Pendragon Sigil C, Gravitonne	Steal	Heal, Magnify
--------	----	-----	-------	-------------------------------	-------	---------------

Fácil demais, os ataques dele não representam nenhuma ameaça, apenas use suas melhores elements e techs e ele cai em três turnos no máximo.

Radius diz que não sentiu maldade nos ataques de Lynx e começa a acreditar que talvez ele realmente seja Serge, ele diz que neste mundo o General Viper está desaparecido a três anos e que se o encontrarem talvez possam achar um jeito de voltar à outra dimensão, Radius então se junta ao grupo e diz que devem ir para Termina, saia da Arni e siga para Fossil Valley.

CAPÍTULO 11

Knight or Day... (WTF!)

FOSSIL VALLEY (HW)

Você verá alguns soldados de Porre indo embora, suba a escada para a parte alta e pegue nos baús um Mithril e um Infra Red Window Frame, desça pela espinha a sudoeste e pegue mais um Mithril, volte e siga o caminho até a saída, vá para Termina.

TERMINA (HW)

As coisas aqui são um pouco diferentes, mas no geral, tudo está no mesmo lugar, então vá até a loja de armas e fale com Zappa, após a conversa, fale com ele de novo e escolha a primeira opção para ele se juntar ao grupo, você ganhará o item Smith Spirit que permite forjar equipamentos em um save point ou no mapa-mundi, agora siga para a casa de Van, tudo é o oposto da versão de Another World, aqui eles são pobres, o pai de Van, Gogh, é que é pintor enquanto que Van só pensa em ganhar dinheiro e acha que as pinturas do pai não tem futuro, entre no quarto a direita e fale com Van, escolha a primeira opção e o grupo verá a dona da casa dizer que se Gogh não pagar o que deve irá despejá-lo, Van pede mais tempo a ela pois ele irá encontrar a Frozen Flame, escolha a primeira opção para confirmar a história dele, a mulher não acredita muito, mas decide dar mais tempo a Van, depois que ela se for, Van terá uma discussão com seu pai e diz que vai encontrar uma maneira de sair dessa, ele entra no quarto e pega algumas coisas, ao sair, pergunta porque ainda estamos aqui, eles respondem que realmente estão atrás da Frozen Flame e Van decide ir com eles e se junta ao grupo, saia da casa e volte para a área inicial, fale com o soldado a esquerda e ele diz que ninguém pode passar sem a permissão do Comandante Norris e que ele está em Viper Manor, então saia de Termina e siga para lá.

VIPER MANOR (HW)

Siga em frente e você verá que a mansão está em ruínas, Radius diz que há 3 anos Viper e os outros Dragoon Devas desapareceram, parece que Lynx tem algo a ver com isso, siga sul e fale com o soldado, desça pelo poço, você deve ir pela entrada acima da pequena cachoeira, mas antes, siga sul até ver um garoto, fale com ele e ele diz que seu pai está preso atrás da grande pedra, você não poderá movê-la, examine a pequena queda d'água a sudeste e um monstro entrará no buraco fazendo com que o homem saia, como recompensa por resgatá-lo, ele te dá o item Mushroom, continue seguindo sul até Shadow Forest, entre na caverna atrás da cachoeira e fale com o homem que está lá, dê a ele o MUSHROOM e ele irá comê-lo, mas acaba se transformando em um homem fungo, Funguy diz que a culpa é nossa e se junta ao grupo para encontrar uma cura, volte tudo e entre pela passagem acima da cachoeira, siga até chegar nos esgotos, suba na parte seca a oeste e pegue no baú ao norte um Mithril Helmet, volte até o começo e siga norte até chegar em uma escada, suba e siga norte, entre na última porta a direita para encontrar Norris, o grupo conta a ele que Lynx na verdade é Serge e Norris revela que há três anos foi enviado para cá como espião, para descobrir sobre a Frozen Flame, ele foi chamado de volta para Porre e lá soube que o General Viper e seus homens foram para o Sea of Eden e desapareceram, eles tentaram ir atrás deles, mas não conseguiram encontrar uma entrada, Radius diz que talvez o povo de Marbule saiba alguma coisa, mas eles odeiam humanos e por isso eles podem ter problemas, Norris diz que quer saber a verdade sobre a Frozen Flame e se junta ao grupo, coloque-o no grupo de batalha e você irá automaticamente para o porto de Termina, pegue o bote a esquerda e siga para Marbule que fica a leste de Water Dragon Isle.

Antes de ir para Marbule, repare que há um conjunto de pequenas ilhas formando um anel entre a Water Dragon Isle e Marbule, chegue perto dela e aperte X, você entrará em Bend of Time, aqui você verá alguns pilares de luz, se ficar neles e apertar X irá enfrentar uma batalha contra um monstro aleatório de uma certa região, conforme você avança no jogo outros pilares aparecerão, aqui é um ótimo lugar para pegar monstros para Sprigg, então aproveite, no final tem uma porta que não pode ser aberta agora, bom, saia deste local e continuemos com a história.

CAPÍTULO 12

A vila dos meio-humanos

MARBULE (HW)

Fale com o explorador Toma e escolha a primeira opção para saber que os meio humanos que viviam aqui, antes viviam no continente, mas com a colonização de Porre eles foram obrigados a vir para o arquipélago e chegaram a Marbule, mas mesmo assim não tiveram paz, pois o local era constantemente invadido por caçadores de elementos e eles acabaram indo trabalhar em um navio chamado S.S Zelbess onde são tratados como lixo, se escolher a segunda opção, Toma dirá que o sábio de Marbule também está no navio e ele pode saber como entrar em Dead Sea, escolhendo a terceira opção, Toma diz que os monstros que você vê não tem substância, você não pode tocá-los, nem eles em você, por fim, escolha a quarta opção e ele dirá que durante a noite ouvem-se sons estranhos neste local, bom, entre na primeira casa e examine a cama para dormir, durante a noite você ouvirá um som estranho, escolha a primeira opção para ir checar, siga até onde está uma sereia, mas ela irá fugir, Toma diz que aquela deve ser uma sereia que perdeu a habilidade de cantar, isso acontece quando ela canta uma canção cheia de rancor contra alguém, no dia seguinte, ao sair da casa, a sereia aparece, seu nome é Irenes e ela pede para ir junto ao navio, mas não se junta ao grupo ainda, saia de Marbule e siga para o navio que está a nordeste daqui.

S.S. ZELBESS (HW)

Nesta dimensão o navio de Fargo é um navio de cruzeiro, suba até o convés e desça a escada a direita, entre na primeira porta e fale com Mikki, escolha qualquer opção e ela irá embora, saia e entre na porta de baixo no final, aqui você pode jogar a roleta por 100G, o esquema é bem simples, você começa com 100 pontos, quando a roleta girar aperte círculo para ela parar, dependendo de onde o ponteiro vermelho parar você terá os seguintes resultados:

- Norte** Seus pontos serão dobrados
- Leste** Você ganha 50 pontos
- Oeste** Você perde 50 pontos
- Sul** Você perde tudo que ganhou

Ao ganhar uma certa quantidade de pontos você poderá trocá-los por itens, se conseguir 10000 pontos ou mais, o funcionário irá parar o jogo e você ganha um **Rainbow Shell**, mas só uma vez, bom, jogue se quiser e quando estiver satisfeito, saia e entre na porta acima, você verá Irenes conversando com Fargo, ela pede para ele libertar o sábio, mas ele se recusa, Irenes vai embora, fale com Fargo e saia da sala, desça a escada a direita e entre na porta logo a direita, siga até a mesa para assistir ao show de Sneff, primeiro ele fará uma mulher levitar, depois transformará um homem em gato, após o show, saia e siga para porta perto do guarda, entre e um velho pedirá para você sair da frente, escolha qualquer opção e saia, você ficará sabendo que aquele é o sábio de Marbule, o guarda diz que você não pode passar sem a permissão do Capitão, então vá falar com Fargo, inicialmente ele recusa a permissão, mas pensa melhor e propõe um jogo na roleta, se eles ganharem terão a permissão, mas se perderem, Fargo fica com o bote deles, escolha a primeira opção e vá para o cassino, ao entrar você verá Sneff perdendo todo o seu dinheiro, você ficará sabendo que ele tem uma enorme dívida com Fargo e por isso está preso aqui, depois que ele sair chegou a nossa vez, a regra agora será de morte súbita, ou seja, quem fizer o ponteiro parar no sul primeiro perde, tente o quanto quiser, mas Fargo nunca perderá, apenas fique jogando até perder.

Saia e desça a escada, entre no Inn a esquerda e você verá algo muito suspeito, saia e siga até o bar para ver outro show de Sneff, escolha a primeira opção e ele transformará o grupo em gatos, saia e suba a escada, entre pelo buraco perto da porta para chegar cozinha, pegue no baú um **Frypan Ag47**, agora siga para o Inn, suba a escada e você descobrirá que Fargo é um trapaceiro filho da puta, examine a máquina para pegar o **Handle**, agora volte até o bar e siga pelo buraco na parede da direita para chegar ao camarim, fale com Sneff para ele retornar o grupo ao normal, vá falar com Fargo, você verá uma conversa entre ele e Nikki, quando Nikki sair fale com Fargo para propor um novo desafio, vá para o casino e dessa vez Fargo perderá de cara, ao ver que você possui o HANDLE, ele concede a permissão para entrar no Grand Slam e também devolve o bote, bom, siga para a porta com o guarda bloqueando e ele te deixará passar, siga em frente e saia por uma das três portas ao sul, siga o sábio por onde ele for até que ele pergunte porque você o está seguindo, o grupo explica que quer ir ao Dead Sea, mas o Sábio diz que os meio humanos já foram muito oprimidos pelos humanos e não está disposto a ajudá-los, escolha a primeira opção e ele irá desafiá-los:

Sage	HP	1500	Dropa	Mythril Helmet	Steal
Ele usa um elemento do tipo Turn para reforçar o atributo elemental do alvo e logo em seguida usa uma magia do elemento oposto para causar um alto dano, então tenha bastante itens de cura aqui, use elements como Free Fall, Gravitronne e as Techs de Lynx para derrotá-lo.					

O sábio vê sua determinação e entrega o item **Fiddler Crab**, Nikki chega e pede ao sábio para lhe ensinar uma canção que pode salvar Marbule, após uma longa conversa, os sábio concorda, Nikki pede para conversar com o grupo no navio dele, mas antes você pode querer dar uma passada no Grand Slam, é só descer a escada ao norte, fale com o cara de cabelo Black Power para participar, aqui você lutará com os monstros nos quais Sprigg se transforma, você deverá escolher três, seu adversário será Janice, se conseguir vencê-la três vezes ela se junta ao grupo, mas provavelmente os monstros que você tem não são páreo para os dela e o maior problema é que mesmo que você vença uma batalha, na seguinte não poderá usar os mesmos monstros, então é melhor voltar mais tarde, quando tiver monstros melhores, vá para o cassino e você verá Sneff ganhando na roleta dinheiro suficiente para pagar sua dívida com Fargo, siga para o camarim e após se despedir dos amigos Sneff se junta ao grupo, siga pra o convés e suba o mastro mais a esquerda, fale com o cara lá em cima para ir ao navio de Nikki, entre na porta de baixo para encontrar Nikki, Mikki e Irenes, Nikki conta seu plano para salvar Marbule, mas antes precisam convencer Fargo a deixá-los ir, Nikki pede que Irenes cuide disso e então ela se juntará ao grupo, volte ao Zelbess e de lá siga para o bote, se tiver recrutado Janice, coloque-a no grupo e vá para Bend of Time, fale com a criatura que está lá e ela te dará a **Tech de Nível 7 What's Up Doc**, equipe-a em Janice como se fosse um element qualquer, faça isso sempre que ganhar uma nova Tech de Nível 7, vá para o Dead Sea, na parte leste do mapa, quando aparecer o nome do local, use o FIDDLER CRAB, entre e siga em frente, você verá uma grande espada, Radius diz que aquela é a espada Masamune e o poder dela bloqueia nosso caminho, o único jeito de removê-la é com a espada Einlanzer que está em um local chamado Isle of the Dammed, mas antes de ir para lá, Radius diz que precisam pegar um certo item que ele deixou em sua cabana, em Hermit's Hideaway, siga para lá.

CAPÍTULO 13

A espada maligna banhada em sangue

Ao chegar lá, Radius conta um pouco sobre seu passado, ele e seu amigo Garai que era o portador da Einlanzer estavam explorando uma caverna, quando encontraram a Masamune pela primeira vez, Radius então a pegou para si, mas a espada era amaldiçoada e deixava quem a possuía completamente louco, Radius interrompe a história e entra em sua tenda, espere até que ele volte, fale com ele e ele te entrega o item **Garai's Keepsake**, entre novamente e vá para a tenda, pegue nos baús um **Resistance Ring** e um **Energizer Suit**, agora siga para Isle of the Dammed que fica na ilha logo a leste daqui.

ISLE OF THE DAMMED

Siga até onde está um monstro, derrote-o e ele abrirá uma passagem, mas não vá por aí agora, outro monstro aparecerá, faça com que ele te siga até a outra ponta da plataforma mais alta, e derrote-o ali, se fizer corretamente, abrirá uma passagem para um baú com um Earthquake, tem outra passagem na parte sudeste desta área, faça o mesmo esquema para pegar um Carapace, agora sim, siga pela primeira passagem, na área seguinte, siga sul por baixo do esqueleto, em seguida siga até a parede de vidro e use o GARAI'S KEEPSAKE para poder passar, nessa área você terá que fazer o mesmo esquema com o monstro da primeira área para pegar dois itens, primeiro atraia o monstro para a passagem a esquerda da escada de osso, ali está um Inferno, depois atraia-o para a estátua na parte oeste, derrote-o e estátua ganhará vida e te atacará, derrote-a também e você ganhará um Golden Tiara, agora siga pela passagem antes da escada de osso e você chegará ao túmulo de Garai, Radius relembraria que após empunhar a Masamune foi possuído pelo seu espírito maligno e acabou matando Garai, mas ele não culpa só a espada, Radius admite que sempre teve inveja da força de Garai e a espada apenas usou esse sentimento para dominá-lo, o espírito de Garai aparece querendo vingança, prepare-se:

Garai	HP	1987	Dropa	Dragoon's Honour	Steal	Dreamer's Scarf
O chefe mais difícil até aqui, os ataques de Garai são devastadores especialmente para Lynx, tenha os outros dois equipados com Revives para qualquer emergência, use as Techs de Lynx e Free Fall contra Garai, elements amarelos também ajudam.						

Você receberá a Einlanzer, saia deste local e volte para o Dead Sea, siga até a Masamune e Radius irá usar a EINLANZER para removê-la, continue em frente para chegar em um local realmente estranho, siga norte até um baú com um Anti Red, agora siga para a pirâmide a leste.

CAPÍTULO 14 Um lugar esquecido pelos deuses

HIGHWAY RUINS

Passe direto pelas escadas a frente e na área seguinte, pegue um Screw no baú a direita, suba a escada ao norte e pegue outro Screw no baú a esquerda, siga pela direita até um baú com um Mithril, desça a escada e pegue um item no baú ao norte, agora siga sul até um baú com um Free Fall, o chão irá desabar, agora sim, suba as escadas a frente e siga sul até um baú com um Capsule, siga norte e na área seguinte, você encontrará uma máquina bloqueando o caminho, vamos tirá-lo daí:

Highway Man	HP	2000	Dropa	Nimble, Mythril	Steal
Esse cara vai dar trabalho, seus ataques mais perigosos são Exaust Gas que causa o status Darkness e Rampage que pode matar quem for atingido se este não for do elemento preto, aconselho a ter Harle no grupo pois ela e Lynx resistem melhor aos ataques dele, seria bom também ter alguns Blackouts equipados para remover o status Darkness, use Photon Beam e Meteor Shower contra ele, não use elements pretos para não correr o risco do Field Effect ficar todo nessa cor e deixá-lo ainda mais forte.					

Siga em frente para sair desse lugar, pegue nos baús um Anti Blue e um Anti Yellow, siga para a próxima pirâmide verde.

CITY RUINS

Pegue um Resistance Ring no baú logo a esquerda, desça um pouco e entre na casa a esquerda, lá dentro está um baú com um Kung Fu Shoes, mais ao sul tem outro baú com um Stamina Ring, siga pelo sudeste para sair deste local, pegue um Anti Green no baú e siga para a próxima pirâmide.

TOWER OF GEDDON

Suba a escada até o segundo andar, siga pela esquerda até um baú com um Feather, volte e suba ao terceiro andar, siga pela direita até um baú com um Mithril, agora siga pela esquerda e examine o mecanismo no final para operar o elevador, escolha 1F, desça ao primeiro andar e pegue um Trashy Tiara no baú, suba ao segundo andar e entre na porta com luz azul a direita, fale com o fantasma a direita e siga-o até ele sumir, procure neste local até encontrar o item Station Pass, suba no vagão ao sul e pegue um Purify no baú, siga norte e pegue um Holy Light no baú, saia pela esquerda e pegue no baú ao sul o Medical Book, volte tudo até a área inicial e suba ao terceiro andar, entre na parte iluminada a esquerda, Serge verá o fantasma de uma garotinha sair correndo, siga pelo caminho a esquerda até um baú com um Feather, agora siga pelo caminho da direita até um baú com um Cure Plus, na área verde ao norte, examine a espada encravada no chão para pegar a Prop Sword, a esquerda tem mais um baú com um Heal All, siga pela porta a esquerda, desta vez Serge verá o fantasma de um garoto que também sairá correndo, siga pelo caminho da esquerda e suba a escada, siga até o final e pegue um Seal All no baú, volte suba a escada no meio do caminho, lá em cima procure por um baú escondido com um Mithril, volte e siga pelo caminho ao norte, você verá imagens do General Viper e seus homens e verá também o fantasma do garoto indo em direção ao portal ao norte, siga-o e você chegará a um save point, a direita dele tem um Enertron, quem jogou Chrono Trigger deve lembrar dele, ele recupera HP e remove todos os status negativos, use-o se precisar e salve.

Siga em frente e você verá os dois fantasmas de antes e mais um, se você tiver jogado Chrono Trigger vai reparar que eles são bem familiares, depois que eles se forem pegue um Hell Bound e um Screwy Dress nos baús, siga pelo caminho ao norte e examine a placa a esquerda do sino, trata-se do Nadia's Bell, a princesa de Guardia, mas ele nunca mais irá tocar, dizem os fantasmas, eles culpam Serge pelo mundo acabar desse jeito depois que eles trabalharam tão duro para salvá-lo, isso mesmo meus amigos, esses três fantasmas são ninguém menos que Chrono, Marle e Lucca, os heróis de Chrono Trigger, um homem então aparece e diz que Serge não deve se importar com o que eles dizem pois são meras ilusões, aquele homem é Miguel, o amigo de Wazuki e pai de Leena que saiu junto com o pai de Serge em busca de uma cura para a grave doença que Serge tinha, eles chegaram a um lugar onde uma voz mandou Wazuki levar Serge até ele, o que aconteceu depois Miguel não conta, ele diz que o tempo é feito de escolhas e cada escolha determina o futuro, este lugar representa o futuro que foi negado ao não se fazer certas escolhas, ele diz que tudo é controlado por Fate e pergunta a Serge se ele não quer ficar aqui com ele, escolha qualquer opção e Miguel diz que se Serge quiser restaurar o portal para a outra dimensão terá que derrotá-lo, prepare-se:

Miguel	HP	1950	Dropa	Dreamer's Scarf	Steal
Ele usa vários elements brancos e também Anti Black, tenha Lynx equipado com o Daemon Charm para evitar isso, ele também usa Turn Black seguido de Holy Dragon Sword que pode causar mais de 300 HP de dano, em Lynx isso pode significar morte certa, use as techs de Lynx e Free Fall, além de outros elements poderosos.					

Miguel fica impressionado com a força de Serge e diz que talvez ele consiga derrotar Fate, ele irá contar como um ser chamado Lavos chegou a este planeta há muito tempo atrás e começou a devorá-lo através dos séculos até que no ano de 1999 A.D. ele surgiu e espalhou a destruição, mas um grupo de heróis que accidentalmente foi parar no ano de 2300 A.D. descobriu o que aconteceu e decidiu impedi-lo, viajando de época em época eles lutaram bravamente e venceram Lavos, só que ao fazer isso eles criaram um paradoxo temporal, pois com Lavos derrotado, ele não destruiu o planeta em 1999 e consequentemente, os heróis não poderiam saber de sua existência pois o futuro para onde eles foram não

existe mais, essa série de fatores criou uma nova linha do tempo, onde eles deixaram de existir e vieram parar neste lugar, Miguel revela ainda que Viper e seus homens vieram aqui atrás da Frozen Flame, mas como somente o escolhido poderia pegá-lo, tudo o que encontraram foi a morte, o local começa a tremer e Miguel diz que Fate está destruindo tudo para que não atrapalhemos seus planos e manda nós sairmos daqui o mais rápido possível, o grupo corre mais vê que não conseguirá escapar a tempo, então um dragão aparece e os resgata, já do lado de fora, ele diz que se quiserem chegar onde está Fate devem procurar a ajuda dos seis deuses dragões e vai embora, certo, o portal em Opassa Beach está novamente aberto, vamos para lá.

CAPÍTULO 15

E o mundo começou a tremer

Use o Astral Amulet para voltar para Another World, ao chegar você verá um garoto sendo atacado por monstros, mas ao verem Lynx eles fogem, o garoto diz que está havendo uma rebelião liderada por Serge, após a conversa, siga para Fossil Valley, você terá que atravessá-lo novamente, apenas saia pelo outro lado e siga para Termina.

TERMINA (AW)

A cidade está tomada por soldados de Porre, fale com o soldado na entrada e entre no Bar, uma mulher pede para você segui-la, entre pela porta a esquerda e examine a parede a esquerda da mulher para entrar numa sala secreta, aqui você encontrará Karsh e Zoah, eles dizem que o General Viper está vivo e contou a eles o que aconteceu em Fort Dragonia, eles pedem a ajuda de Serge para resgatar Riddel que está presa em Viper Manor, eles te entregará o item **Tear of Hate**, em seguida você terá que escolher um dos dois para se juntar ao grupo, enquanto o outro permanece aqui para colher informações, escolha Karsh e não se preocupe, Zoah irá se juntar mais tarde, ponha Karsh e Van no grupo, siga para a casa de Van e fale com o pai dele no quarto a esquerda, ao ver o porquinho de Van, Gogh fica feliz que ele esteja se interessando por finanças e entrega a ele um porquinho maior, agora siga para a entrada de Termina e você encontrará o outro Norris, após a conversa, Norris vai embora, saia e siga para Viper Manor.

CAPÍTULO 16

Uma audiência cativa aguarda

VIPER MANOR (AW)

Fale com os soldados para eles abrirem o portão, pegue um **Turn Yellow** no baú, e entre na mansão, você verá Riddel sendo interrogada, Norris tenta defendê-la, o que irrita seu superior que o manda ficar em seu quarto até segunda ordem, você também verá um sujeito estranho chamado Gobryc, de volta ao controle, siga pelo corredor a direita e entre no primeiro quarto, pegue um **Dragon Gauntlet** no baú, volte e siga pelo corredor esquerdo, entre no segundo quarto para encontrar Norris, ele fica sabendo da situação e diz que Riddel está na prisão, ele te dá o item **Prison Key** e diz que para chegar a prisão teremos que ir pelos esgotos, então saia e você verá uma cena em que um soldado faz com que o cozinheiro Orcha se transforme num tipo de zumbi furioso, desça a escada e examine a grade no chão para chegar aos esgotos, ao entrar você será arrastado pela forte correnteza, siga pela direita e depois norte até uma plataforma com um barril ao norte, empurre o barril na água e siga para a parte seca a esquerda, pegue um item no baú e empurre o outro barril na água, para que eles formem uma ponte, suba a escada no final e mexa na manivela, escolha a primeira opção para fechar a porta, volte e siga até a escada ao norte, não esqueça de pegar um **Denadorite** no baú, suba a escada e você chegará na prisão, mas não no lugar que queremos, siga novamente para a grade que dá acesso aos esgotos, entre na água e segure o direcional para a direita para chegar ao corredor em frente, siga até um cruzamento, siga norte e depois esquerda, mexa na manivela no final e siga pela direita mais ao norte, siga até outra manivela e escolha a primeira opção, volte a área anterior e siga sul até o final e então vá pela esquerda até entrar na água, siga em frente até chegar na manivela, mexa nela e escolha a segunda opção para abrir caminho, siga em frente para encontrar um bicho realmente asqueroso:

Roachester	HP	1245	Dropa	Elbow Pad	Steal
Ele tem ataques como Bug Kamikaze que tira uns 150 de um personagem e Jitterbug que atinge a todos e tira uns 120, use Fire Pillar e Inferno, Zappa seria bem útil aqui com suas techs, ataque com tudo e mande essa criatura dos infernos para o lugar de onde ela veio.					

Suba a escada e você verá outras três, suba a da direita para chegar na cela onde Fargo está prisioneiro, ele diz que Riddel está na próxima cela, depois que ele se for, saia e salve, entre na cela e para encontrar Riddel, mas Orcha diz que nós daremos ótimos ingredientes para sua sopa:

Hell's Cook	HP	2800	Dropa	Gold Pendant, Mythril	Steal
Fácil demais, nenhum de seus ataques é realmente preocupante, tenha Irenes no grupo e use Deluge e se possível Frog Prince que ele já era.					

Após a batalha, Orcha diz que fez coisas terríveis, por isso precisa de mais disciplina e se junta ao nosso grupo, Riddel diz que vai para Hermit's Hideaway encontrar seu pai e o outro Norris diz que vai escoltá-la, depois que eles se forem siga norte, derrote alguns soldados e em seguida prepare-se para enfrentar aquele sujeito estranho.

Grobryc	HP	2800	Dropa	Defender, Free Fall	Steal
Ele usa ataques como Rocket Fist que causa uns 60 de dano em um personagem e Haircut que atinge a todos e causa mais ou menos o mesmo dano, nada que um Recover/Heal All não resolva, use elementos como Photon Beam, Meteor Shower e se tiver, Holy Light, essa será uma batalha fácil, porém demorada, pois esse cara tem bastante HP.					

Após a batalha, um soldado ativa uma máquina para nos atacar, vamos lá:

Guillot	HP	1001	Dropa	Mythril, Screw	Steal	Screw, Denadorite Gun
Seu único ataque é Hot Edge que pode matar se atingir alguém do elemento verde, se Karsh estiver no grupo mande nele suas Techs sem dó e também Aeroblaste e Bushbasher.						

Quando tudo parecia terminado Guillot se levanta e parte para o ataque, o grupo foge para a biblioteca, o Profeta manda eles seguirem em direção a escada, mas ao chegar lá o robô os cerca, você terá que enfrentá-lo novamente, o esquema é o mesmo, após derrotá-lo, ative o botão que baixa a escada e suba por ela, o robô ainda tenta nos alcançar, então Grobryc chega e dá cabo dele, mais soldados se aproximam e o profeta manda o grupo atravessar o vitral e é o que eles fazem, você vai parar no celeiro, fale com o tratador e escolha a segunda opção para soltar os dragões e provocar a maior confusão, ao sair, Grobryc se aproxima, ele diz que só recebe ordens de pessoas mais fortes que ele e por isso se junta ao grupo, você sairá então da mansão, nossa próxima parada é Hermit's Hideout, mas antes, ponha Norris no grupo e volte para Viper Manor, vá até o quarto onde está o outro Norris e fale com ele para ganhar a sua **Tech de Nível 7 Top Shot**, agora sim, pegue o bote e siga para a Hermit Hideout.

CAPÍTULO 17

Perseguidores com o coração pesado

Hermit's Hideout (AW)

Entre na cabana para encontrar o restante dos Dragoon Devas, fale com Riddel e ela se juntará ao grupo, escolha Yes para descansar um pouco, o local é atacado, o grupo ouve a voz de Kid mandando Lynx sair, Serge vai ao encontro dela e ela o ataca, o falso Serge então chega e diz que enquanto Serge tiver essa aparência, Kid vai querer matá-lo, ele diz ainda que não há escapatória pois o local está cercado, mas Fargo aparece e resgata todos.

S.S. INVINVIBILE (AW)

Após a conversa, Serge terá algumas lembranças de Kid, Harle então pergunta a ele qual a coisa mais importante para ele, mas ele não diz nada, siga para o andar de baixo para encontrar Viper e Fargo, parece que os dois tem algumas contas a ajustar e Fargo quer fazer isso agora, mas Viper diz que isso vai ter que esperar, pois Lynx foi para Sea of Eden pegar o Frozen Flame, Viper e Fargo se juntam ao grupo, Marcy e Zoah chegam e também se unem, todos seguem para o Sea of Eden, siga em frente para chegar num beco sem saída, Harle diz que o único jeito de entrar no Sea of Eden é conseguindo as seis relíquias dos 6 dragões que estão espalhadas nas duas dimensões, ela diz ainda que Serge não poderá entrar na forma em que está agora, ela pergunta se Serge tiver que escolher entre ela e o mundo o que ele escolheria, não importa a opção que você escolha, Harle vai deixar o grupo, bom, antes de ir atrás dos dragões vamos fazer algumas coisas opcionais, siga para Guldove.

EVENTOS OPCIONAIS

GULDOVE (AW)

Você verá Orlha dando uma surra em alguns soldados de Porre, o chefe deles pede a Lynx que cuide dela e Orlha parte pra cima da gente.

Orlha	HP	1800	Dropa	Mythril, Waist Pad	Steal	Kung Fu Shoes
Nada muito preocupante, seus ataques não causam mais do que 100 de dano, use um Turn Blue nela e mande elements como Magma Burst e Inferno, se tiver Fargo no grupo pode roubar dela um Kung Fu Shoes.						

Serge manda o soldado embora, no consultório de Doc, Orlha entrega a ele o item **Saphire Brooch** e diz que quando Serge recuperar a sua forma original deve voltar aqui e devolver a ela, agora vá falar com a Shaman Drea e mostre a ela o TEAR OF HATE, ela te entregará o item **Dragon Emblem** e diz que isso ajudará a conseguir a ajuda do Shaman da outra dimensão, saia de Guldove, ponha Norris e Zoah no grupo e siga para Viper Manor, entre na mansão e siga pelo corredor da direita, entre no último quarto, ponha Zoah na frente e pegue no baú sua **Tech de Nível 7 Toss & Spike**, agora vá até algum Save Point e coloque Viper e Karsh no grupo, da primeira sala, siga norte e vá pelo corredor a esquerda, empurre as estátuas nos quadrados no chão e um baú aparecerá, abra ele por trás e você encontrará um bilhete de Solt e Peppor dizendo para Karsh encontrá-los em Isle of the Dammed, agora siga para o escritório de Viper e mexa na estátua da esquerda para abrir a passagem secreta, lá dentro examine a escrivaninha até encontrar uma mensagem sobre como desativar o sistema de segurança de uma sala, volte até a entrada da mansão e siga pelo corredor da direita, desça a escada e entre na primeira porta, pegue o escudo da parede e coloque na estátua que está sem escudo, derrote o grupo de inimigos e empurre a estátua de cobra para o espaço ao lado da outra estátua, isso abrirá uma passagem secreta, não entre ainda, examine a tocha no canto superior esquerdo para encontrar um botão, aperte-o e agora sim, entre pela passagem secreta, pegue nos baús um **Viper Venon**, arma para Viper e um **Raibow Shell**, agora saia de Viper Manor e com Karsh no grupo siga para Isle of the Dammed.

ISLE OF THE DAMMED (AW)

O local é exatamente igual ao da outra dimensão, mas desta vez você não terá que lutar contra monstros para abrir os buracos na parede, pegue no buraco a noroeste o **Mixed Bones**, no buraco a sudeste tem um **Eyeball**, siga para a próxima área e siga sul por baixo do esqueleto, use o **Garai Keepsake** na barreira de vidro e na área seguinte siga até o buraco ao sul para pegar um **Revenge**, agora siga para próxima área para encontrar Solt e Peppor, eles suspeitam que Karsh tenha matado Dario, Karsh então se lembra da sua juventude quando ele e Dario eram amigos, alguns anos depois, Dario e Riddel ficaram noivos, o que deixou Karsh arrasado pois ele também era apaixonado por ela, em uma missão neste local, Dario e Karsh estavam em busca da Masamune, parece que a história de Radius e Garai se repetiu aqui, mas não fica muito claro se Karsh realmente matou Dario, Solt e Peppor dizem que irão castigar Karsh pelo que ele fez.

Solt	HP	900	Dropa	Denadorite, Stone Vest	Steal	Resistance Belt, Pendragon Sigil ?
Peppor	HP	1000	Dropa	Denadorite, Stone Mail	Steal	Forget Me Not Pot
Desta vez eles podem dar um pouco de trabalho, eles tem um ataque combinado que pode causar uns 250 de dano, então tente acabar com um deles o mais rápido possível para evitar isso, no mais, use suas melhores elements verdes e as Techs de Karsh.						

Karsh irá aprender sua **Tech de Nível 7 Axiomatic**, ele diz que não matou Dario, mas não pode dizer o que aconteceu agora, Solt e Peppor acreditam nele e entregam o item **Memento Earring**, depois que eles se forem, saia deste local e siga para Hydra Marshes.

HYDRA MARSHES (AW)

Neste local, a água está cheia de ácido, então não fique muito tempo nela, fale com o cara na entrada e depois com o outro ao norte, siga pela esquerda e vá em frente até ver um Bebba sendo atacado por uns monstros, escolha a primeira opção para ajudá-lo e derrote os monstros, como agradecimento ele lhe dará o item **Ancient Fruit**, continue em frente e fale com o cara perto do buraco, ele lhe dará uma **Safety Gear**, agora você pode andar tranquilamente no ácido, caia no buraco e o espírito de um anão diz que você deve ouvir a voz da floresta que está morrendo, então uma criatura aparece e ataca.

De-Hydrate	HP	1400	Dropa	Free Fall, Resistance Ring	Steal	Daemon Charm, Hell Bound
Moleza, se tiver use nele um Turn Black e em seguida um Holy Light que ele morre na hora, nem se preocupe com seus ataques.						

Ao derrotá-lo você ganhará o **Tech de Nível 5 Hydra Shadow**, uma tech de um personagem que você ainda não tem, quando chegar a hora eu aviso para equipá-lo, suba pela parede e caia na ponta da plataforma, pegue um **Seed** no baú e siga norte, pegue um **Carapace** no baú e continue em frente, siga pelo caminho norte para encontrar uns monstros que estão de olho no baú, acabe com eles e pegue o **Life Sparkle**, volte a área anterior e siga pelo caminho do sul, na área seguinte siga em frente até ver uma pequena caverna iluminada, entre ali e procure pelo item **Good Backbone**, agora saia de Hydra Marshes e volte para Viper Manor (não esqueça de por Norris no grupo), siga para o terraço e use o **LIFE SPARKLE** na água com a planta no meio, NeoFio irá então se juntar ao grupo, agora saia daqui e siga para Termina, entre na casa a direita da estátua na área inicial e fale com a mulher sentada, se tiver pego todos os ossos Skelly aparecerá para abraçar sua avó, saia da cidade e entre novamente, volte até a casa e fale com Skelly, escolha a primeira opção e ele se junta ao grupo, siga Opassa Beach para voltar para Home World, ponha Fargo no grupo e siga para o S.S. Zelbess.

S.S. ZELBESS (HW)

Vá falar com o outro Fargo e após dar um tremendo esporro em seu sósia, o nosso Fargo assume o comando do navio e manda ajustar curso para Marbule, ao chegar lá, uma longa cena se inicia, onde Nikki fará um concerto, a sua música fará com que os monstros ilusórios ganhem forma, assim podemos derrotá-los, após a cena Fargo irá ganhar sua **Tech de Nível 7 Invincible**, pegue o bote para ir para Marbule, derrote todos os monstros no local e volte para o S.S. Zelbess, fale com Mikki no mesmo local onde a encontrou pela primeira vez e ela se juntará ao grupo, ponha NeoFio no grupo e siga para Sky Dragon Isle a oeste e siga até ver um bicho perseguindo uma borboleta, fale com ele e siga norte, você verá uma estranha criatura correndo, o baú está vazio, volte e você verá que o bicho que perseguiu a borboleta está parado, empurre-o para salvar a borboleta, como agradecimento ela e suas amigas darão a NeoFio sua **Tech de Nível 7 BamBamBam**, saia deste local e siga para El Nido Triangle ao sul.

EL NIDO TRIANGLE (HW)

Na parte sudeste tem um baú com um **Mithril**, pegue-o e desça pela parte nordeste, siga pela direita até um baú com mais um **Mithril**, volte e siga pela direita até chegar em um baú com um **Star Fragment**, após algumas batalhas, saia deste local e volte para Sky Dragon Isle, siga até o local onde tinha o baú vazio, examine-o novamente e uma estranha criatura aparece querendo o Star Fragment.

Mega Starky	HP	2800	Dropa	Mag Negate	Steal	Angel Charm, White Brooch
Muito fraco, seus ataques quase não te causarão dano, use Free Fall e as techs de Lynx que ele não dura muito, se tiver Grobyc no grupo então, a batalha não passa do terceiro turno.						

O alien ainda consegue roubar o Star Fragment, pegue-o chegando perto dele e apertando círculo, quando conseguir, ele diz que veio de outro planeta e sua nave caiu aqui e o Star Fragment é uma parte dela, ao saber que sua nave pode estar inteira na outra dimensão ele resolve se juntar ao grupo, bom, por hora, acabamos com os eventos opcionais, agora vamos em busca dos dragões, começaremos pelo dragão da água que já sabemos onde está, então, siga para Water Dragon Isle.

CAPÍTULO 18 Pelos buracos escondidos do tempo

WATER DRAGON ISLE (HW)

Siga até onde está o Water Dragon, você já deve conhecer o caminho, na entrada você vai ter que matar um caranguejo que bloqueia o caminho, nada demais, entre e fale com o Water Dragon, você terá que derrotá-lo se quiser conseguir a relíquia:

Water Dragon	HP	2800	Dropa	Blue Whale	Steal	
O grupo mais aconselhável aqui além de Lynx, é Fargo e Zappa, com Fargo tente roubar um Blue Plate dele, seus principais ataques são Tsunami Beam e Deluge, ambos atingem a todos e causam de 130 a 150 de dano, então tenha bastante elementos de cura, mande Inferno, Magma Burst e as Techs de Zappa para acabar com ele, ao derrotá-lo você ganhará a summon element Blue Whale.						

O dragão te entregará o **Blue Relic** e te deseja boa sorte, agora saia da ilha e siga para Mount Pyre em Another World.

MOUNT PYRE (AW)

Siga para a área seguinte, agora pegue o caminho a direita e na área seguinte use o ICE BREATH para congelar a lava (se já não tiver feito isso antes), desça pelo sul e entre no túnel a direita, na área seguinte, se quiser, suba pela lava para pegar alguns itens, ou use o ICE BREATH para seguir em frente e chegar onde está o Fire Dragon, fale com ele e ele te desafia mais uma vez.

Fire Dragon	HP	3400	Dropa	Salamander	Steal	
No começo ele não é uma grande ameaça, mas poupe seus melhores ataques, use apenas ataques e normais e após alguns turnos ele irá mostrar sua verdadeira forma, agora o bicho pega, seu ataque mais perigoso Fire Breath pode causar até 200 de dano em todos, use Heal All ou Cure All sempre que ele usar isso, no mais, tenha o mesmo grupo que lutou contra o Water Dragon, com Fargo tente roubar um Red Plate e então mande suas melhores techs e elementos azuis, já Zappa deverá ser o curandeiro tendo equipada a maioria das elementos de cura e quando não precisar, usa suas techs, ao vencê-lo, você ganha a summon element Salamander.						

Você ganhará o **Red Relic**, saia de Mount Pyre e siga para Earth Dragon Isle em Home World, a ilha fica ao norte de Termina.

EARTH DRAGON ISLE (HW)

Siga em frente até o final e você irá afundar na areia movediça, desça pela direita, derrote o monstro e pegue um **Mithril** no baú, desça novamente pela direita e caia no buraco para voltar a superfície, fale com o homem de roxo e então saia deste local, entre novamente e fale com o homem de roxo, caia na areia movediça e siga sul até um homem de branco, fale com ele e escolha a primeira opção para ganhar o item **Explosives**, siga para a área seguinte e pegue um **Denadorite** no baú a sudoeste, use o **Explosives** no monstro a direita para que ele caia no buraco, desça para a parte mais baixa e espere o monstro ficar na ponta direita do caminho, em frente ao buraco, então ataque-o, ao derrotá-lo, examine-o e escolha a primeira opção para empurrá-lo no buraco, agora siga até o final e pegue mais um **Denadorite** no baú, agora desça até a parte arenosa e derrote o monstro, em seguida examine-o e escolha primeira opção para empurrá-lo para o buraco, agora pule no buraco no centro para chegar na plataforma acima dele, siga sul para chegar onde está o Earth Dragon, salve e ponha personagens com elemento verde e amarelo, os mais recomendáveis são Viper e Radius, ou Karsh e Zoah, se quiser você pode levar Fargo para roubar um **Yellow Plate** dele, mas eu não acho tão necessário, quando estiver pronto, siga em frente e o dragão aparecerá, escolha a segunda opção para enfrentá-lo:

Earth Dragon	HP	3100	Dropa	Thunda Snake.	Steal	
Ele só usa ataques físicos e as vezes um sopro que te deixa com o status dizzy, talvez ele use Earthquake ou Electrobolt, mas eu não vi ele fazer isso, bom, use seus melhores elementos verdes e não deve ter problemas nessa batalha, ao derrotá-lo você ganhará a summon element Thunda Snake.						

O Dragão te entrega a **Yellow Relic**, agora volte para a área anterior e siga até o final, pule no buraco para voltar a superfície, saia da ilha, nosso próximo destino é Hydra Marshes, mas antes, ponha Orcha no grupo e dê uma passada em Arni Village, entre no restaurante e fale com dono, ele acha que Orcha é seu irmão e dá a ele sua **Tech de Nível 7 Dinner's Guest**, agora sim, vá para Hydra Marshes e siga até o local pelo caminho da esquerda, você encontrará novamente o Bebba e ele quer vingança, acabe com ele e se ainda não tiver a ANCIENT FRUIT, ele te dará uma, agora siga para a próxima área, chegue perto de onde está o Bebba e use a BEBBA FLUTE para chamar o Wingapede, agora que você tem a ANCIENT FRUIT, ele não vai te atacar e te levará a um novo local.

GAEA'S NAVEL (HW)

Ao chegar você será recebido por Leah, ela pergunta se vocês conhecem o pai dela, diante de uma resposta negativa, ela diz que após um terremoto, foi tirada de sua vila e veio parar aqui, você então ouvirá o rugido do Green Dragon, Leah diz que ele é bem forte e se oferece para ajudar a enfrentá-lo, ela se juntará ao grupo temporariamente, coloque-a no grupo de batalha, se você for pelo caminho ao norte verá que uma barreira te impede de prosseguir, então nem perca tempo, para removê-la você deve derrotar todos os monstros desse local, siga pelo caminho a nordeste, dê a volta na árvore e siga até um baú com um **Denadorite**, volte e suba na árvore a esquerda para pegar um **Green Brooch** no baú, derrote o monstro, desça e siga pela esquerda, pegue um **Denadorite** no baú ao norte, suba na árvore para mais um, derrote o monstro e desça para a parte mais baixa, pegue mais um **Denadorite** a direita, siga pela esquerda para a área seguinte, siga em frente até um baú com mais um **Denadorite**, volte e suba para a parte alta, suba na árvore a direita e pegue outro **Denadorite**, derrote o monstro, desça e siga pela esquerda para mais um baú com **Denadorite**, volte para área anterior e suba na árvore da esquerda, siga em frente e você voltará para a área inicial, se tiver derrotado todos os monstros, um dinossauro enorme irá te atacar.

Tyrano	HP	1600	Dropa	Resistance Ring	Steal	Power Seal, Gold Earring
Pterodact	HP	750	Dropa	Inferno, Gold Earring	Steal	Cloud Cape, Stamina Belt

Ele vem acompanhado de um pterodátilo, acabe logo com ele para evitar maiores incômodos, use suas melhores elements azuis em Tyrano como Deluge e Ice Blast, ele usa mais ataques físicos e as vezes uma mordida que tira de 100 a 150 de um personagem, nada muito preocupante.

O grupo irá em direção ao local onde está o Green Dragon, antes de prosseguir você pode querer voltar ao Save Point e salvar, quando estiver pronto, siga em frente para enfrentá-lo.

Green Dragon	HP	3700	Dropa	Genie	Steal	Green Plate
Esse cara é um pé no saco, ele tem ataques que causam diversos status negativos, ele também costuma usar Green Field que deixa o Field Effect todo verde e logo em seguida usa Carnivore que atinge a todos e causa uns 150 de dano (250 em Leah, o que pode ser fatal), então sempre que ele usar Green Field, imediatamente use um elemento de outra cor que não seja verde para impedí-lo de usar Carnívore, no mais, mande elements como Earthquake, Electrobolt e as Techs de Leah, se tiver Fargo no grupo pode tentar roubar um Green Plate, ah sim, quando ele estiver quase morrendo vai usar Heal Plus que recupera 450 HP dele, prolongando ainda mais essa batalha, mas não desista, com paciência, a vitória será sua, ao derrotá-lo você ganhará a summon element.						

O dragão entrega a **Green Relic** e Leah se juntará definitivamente ao grupo, volte para a área anterior e use a BEBBA FLUTE para voltar para Hydra Marshes, se quiser, pegue outra **Ancient Fruit** com o Bebba perto do Save Point, assim você poderá explorar Gaea's Navel em Another World, mas a única coisa a fazer lá é pegar os itens nos baús, então fique a vontade para fazê-lo se quiser, se não, saia de Hydra Marshes, vá para Another World e siga para Marbule, entre na caverna no final para encontrar o Black Dragon, vamos a luta:

Black Dragon	HP	3900	Dropa	*Grim Reaper, Black Plate	Steal	
Ele tem vários ataques perigosos, Dragon Breath tira uns 100 de todos, Gravity Bomb também atinge a todos e pode causar de 150 a 180 de dano, mas seu ataque mais perigoso é Free Fall, que pode causar 200 em um personagem, aconselho a ter no grupo Starky para causar dano e Fargo para usar magias de cura e assistência em Starky e também para roubar um Black Plate dele, essa armadura será fundamental em um evento futuro, então se não conseguir roubá-la de primeira, resete e tente de novo até conseguir, use seus melhores elements brancos até acabar com ele, ao derrotá-lo você ganhará a summon element Grim Reaper.						

O dragão te entrega a **Black Relic**, antes de ir para o próximo dragão, compre aqui pelo menos um Trap Element Ultranova, equipe-o e saia de Marbule, vá para Sky Dragon Isle, siga em frente até o topo para encontrar o Sky Dragon, hora de derrotar o último dragão.

Sky Dragon	HP	3800	Dropa	Saints	Steal	
Aconselho a ter no grupo Grobyc e Fargo, esse bicho tem ataques devastadores, Holy Breath atinge a todos e pode causar de 180 a 200 de dano, Holy Healing recupera cerca 450 HP dele e o pior de todos, Ultranova que pode aniquilar todo o grupo na hora, então logo no começo use o Trap Element que comprou em Marbule, mande suas melhores elements pretas como Free Fall e as techs de Grobyc e Lynx, especialmente Forever Zero que causará um estrago enorme no dragão, Fargo fica responsável pela cura e tenha roubar dele um White Plate e quando não for necessário usa magias de assistência, ao derrotá-lo você ganhará a summon element Saints.						

Você receberá do dragão a **White Relic**, agora que já temos as 6 só falta retornar Serge a sua forma original, para isso precisamos ir para Fort Dragonia, como em Another World ele está em ruínas, então vamos para o que está em Home World, então siga para lá, mas antes de ir para o Forte, vamos dar uma passada em Guldove, vá para a tenda do Shaman e mostre ao vigia o DRAGON EMBLEM, ele então deixará você entrar, você descobrirá que aqui é Steena que é a Shaman, fale com ela e ela te entregará a **Dragon Tear** e também se juntará ao grupo, equipe nela a tech Hydra Shadow que você pegou em Hydra Marshes, saia de Guldove e siga para Mount Pyre.

MOUNT PYRE (HW)

Siga em frente até a próxima área, siga pela direita e na área seguinte, desça pelo sul, siga pelo tunel até a próxima área, suba pela lava e quando chegar na parte mais alta, use o Ice Breath, cure-se e pegue no baú a frente um **Red Brooch**, volte e siga em frente até uma grande área, siga pela esquerda até três baús contendo um **Weaken, Strenghten** e **Inferno**, agora volte tudo até o começo e siga todo o caminho até sair do outro lado, salve e entre em Fort Dragonia.

FORT DRAGONIA (HW)

Siga em frente até o grande salão, agora você deve repetir o mesmo procedimento de antes para desativar os cristais e fazer aparecer o elevador, só que dessa vez não tem nenhum chefe, então vá tranquilo, durante o percurso você encontrará ótimos itens como os elements **Volcano**, **Tornado**, **Thunda Storm** e **Iceberg**, não deixe de pegá-los, quando desativar os quatro cristais, salve e entre na sala cilíndrica, o falso Serge estará esperando e diz que ainda é cedo para você recuperar a sua forma original.

Dark Serge	HP	3200	Dropa	Pendragon Sigil A, Stamina Belt	Steal	Trashy Tiara, Rainbow Shell
Ele usa as mesmas techs de Lynx como Feral Cats e Forever Zero que causam danos altíssimos, além de outras magias poderosas como Volcano e Tornado, os mais recomendados aqui são Grobyc para curar e usar magias de assistência, e Steena (ou Riddel se você tiver Ultranova), para causar dano, ataque com suas melhores elements brancas mantenha o HP de todos cheio até que ele use Forever Zero, felizmente ele só fará isso uma vez, então cure-se e continue o ataque até que ele caia.						

O safado vai fugir, desative o cristal branco, suba no elevador e vá para o andar de baixo, examine o mecanismo ao sul e use nele o item BIG EGG, um pequeno dragão nascerá do ovo e perguntará se Serge é a mãe dele, escolha a primeira opção e Draggy se junta ao grupo, siga para o andar de cima, faça todo o caminho até o cristal preto, desative-o e siga para o mecanismo que te leva ao topo, ande um pouco e Serge entrará

sozinho, examine o pedestal no centro para colocar nele a DRAGON TEAR, uma entidade então contará a história do mundo desde o começo, quando os primeiros organismos surgiaram no oceano e foram evoluindo através dos tempos, quando finalmente começaram a habitar a terra, logo surgiu uma raça mais desenvolvida de répteis chamada de Reptite, eles achavam que dominariam o mundo para sempre, mas um ser de outro mundo chamada Lavos apareceu e pôs um fim no reinado dos Reptites, outra espécie, os macacos, entrou em contato com Lavos e evoluiu para os humanos de atualmente, Lavos então começou a devorar o planeta, após a história, Serge irá renascer em sua forma original, os personagens que te deixaram depois que você se transformou em Lynx voltarão ao grupo, com exceção de Kid, o Dragon Tear se quebra e você ganhará o **Tear Of Love**, ao sair da sala, Steena fala de um item chamado CHRONO CROSS que está em um local chamado Divine Dragon Falls e que pode ajudar a derrotar Lavos, saia do Forte e agora que Serge voltou ao normal, vamos realizar mais alguns eventos opcionais.

EVENTOS OPCIONAIS

Ponha Leena e Poshul no grupo e siga para Arni Village, entre na casa mais a noroeste e fale com a mãe da outra Leena, lembra no começo do jogo em Opassa Beach, durante a conversa de Serge e Leena quando eu disse para você escolher a primeira opção duas vezes para agradá-la? Pois bem, se tiver feito como eu disse, Leena irá ganhar a sua **Tech de Nível 7 Maiden Faith**, agora vá falar com a outra Leena, ela entregará a Poshul sua **Tech de Nível 7 Unleashed**, agora ponha Grecco (caso você o tenha, é claro) e Viper no grupo e vá para Termina, entre no bar e fale com a atendente, em seguida entre na porta a esquerda e siga pela passagem secreta, examine a bandeira ao fundo e Viper ganhar sua **Tech de Nível 7 Flag Bearer**, siga para a casa que seria de Grecco e fale com o homem lá dentro para ganhar a sua **Tech de Nível 7 Grave Digger**, vá até o save point da pousada e ponha Skelly no grupo, siga para o bar e fale com a atendente, após um belo jantar, Skelly irá ganhar sua **Tech de Nível 7 On a Roll**, ponha Funguy no grupo e vá para Shadow Forest, siga para a caverna onde você o encontrou pela primeira vez e examine o cogumelo que está ali, escolha a primeira opção para ganhar a sua **Tech de Nível 7 Myconoids**, agora ponha Nikki no grupo e vá para o S.S. Zelbess, fale com o outro Nikki no navio dele para ganhar a **Tech de Nível 7 Lime Light**, agora vá para Marbule com Irenes no grupo e entre na primeira casa, fale com o homem lá dentro duas vezes e ele dará a ela a sua **Tech de Nível 7 Siren Song**, entre na caverna mais a noroeste, fale com Toma duas vezes para ganhar um **Frame**, fale com o outro cara ao fundo e compre dele a Master Hammer por 10000 Gil, ponha Steena no grupo e vá para Isle of the Damned, siga até o túmulo de Garai e ela irá ganhar sua **Tech de Nível 7 Garai Shadow**, por hora terminamos com os eventos opcionais em Home World, agora vamos aos de Another World.

Coloque Mojo no grupo e vá para Arni Village, siga para o local onde você o recrutou e repare que neste local há três estátuas de gato, duas a esquerda e uma a direita, muito bem, examine-as nessa ordem: Primeiro examine a estátua preta, em seguida examine a estátua da direita e por fim, examine a estátua restante, Mojo irá ganhar sua **Tech de Nível 7 Hoodoo Guroo**, agora ponha Draggy no grupo e entre em Fossil Valley, siga para a parte mais alta e ande em direção ao crânio do dragão, Draggy irá ganhar sua **Tech de Nível 7 Big Breath**, agora ponha Zappa no grupo, equipe nele a Master Hammer e vá falar com o outro Zappa em Termina, Zappa então irá aprender a forjar armas de Rainbow Shell, agora você pode fazer armas e armaduras desse material que é o melhor do jogo, fale com Pierre no quarto a esquerda, ele diz que percebeu que não é um verdadeiro herói, mas está treinando pra isso, a PROP SWORD então brilha e se transforma na **Hero Sword** e Pierre conseguirá sua **Tech de Nível 7 Slap of Cyrus**, ponha Luccia no grupo e vá para os Viper Manor Sewer por uma entrada na cozinha, siga até um baú contendo um **Magic Seal**, ao lado dele tem um monstro do tipo "geléia", examine-o e Luccia aprenderá sua **Tech de Nível 7 Test Ameba**, siga para Guldove e vá falar com Orlha no bar, mostre a ela o SAPPHIRE BROOCH e ela se juntará ao grupo, fale com Doc e dê a ele o MEDICAL BOOK, ele aprenderá sua **Tech de Nível 7 Hang Ten**, siga para Hermit's Hideout e examine a parte preta no chão, use ali o ICE BREATH, agora volte para Home World e vá para Hermit's Hideaway com Poshul no grupo, examine a planta que apareceu ali e Poshul irá desencavá-la, Turnip então se juntará ao grupo, vá para Guldove com Orlha no grupo e vá falar com Doc, após algumas cenas, Orlha receberá um **Blue Brooch** e também sua **Tech de Nível 7 Sister Hoods**, volte para Another World e entre em Viper Manor, siga até o trono e suba ao andar de cima, vá até o save point e coloque Neo Fio e Turnip no grupo, examine o local onde você recrutou Neo Fio e Turnip irá conseguir sua **Tech de Nível 7 Veg Out**. Lembra quando eu falei para não enfrentar a Hydra com Razzly no grupo? Pois bem, se você seguiu o meu conselho, vá para Water Dragon Island e fale com a fada perto da árvore, ela dará a Razzly sua **Tech de Nível 7 Raz-Star**, agora vá para Home World e siga para uma pequena ilha entre Viper Manor e Hermit's Hideaway, repare que tem uma fumacinha saindo dela, ponha Riddel no grupo e entre.

Obs.: Quando você for tentar forjar armas de Raibow Shell você irá reparar que além deste mineral também são necessários certos materiais como Shiny Ember, Shiny Salt, etc. Pois bem, para conseguir esses materiais você deve derrotar os inimigos usando Summon Elements, dependendo da cor do elemento usado você conseguirá um material diferente.

FORBIDDEN ISLAND (HW)

Siga em frente até uma casa, antes de entrar equipe a Black Plate em Serge, ao entrar você encontrará Dário, mas não o mesmo que era o noivo de Riddel, uma mulher diz que o encontrou inconsciente na praia e que ele não se lembra de quem é, Riddel então mostra o MEMENTO EARRING que ele deu a ela, Dario então se sente estranho e todos percebem que ele está possuído pela Masamune, Karsh então finalmente revela o que aconteceu quando ele e Dario foram para a Isle of the Damned, ao encontrar a Masamune, Dario a empunha e ataca Karsh, ele pede para o amigo matá-lo, mas Karsh hesita, então ele diz que vai matá-lo e depois matar Riddel, Karsh então não tem escolha e dá o golpe fatal em Dario, Lynx então chega e diz que Karsh deve dizer a todos que Dario foi morto por demônios, após as lembranças, Dario parte para o ataque, prepare-se.

Dario	HP	3500	Dropa	Pendragon Sigil A	Steal	Nostrum
Tenha em mente uma coisa, a não ser que você esteja equipado com a Black Plate que absorve magias do elemento preto, NUNCA use elements brancos em Dario ou ele irá contra atacar com Conducta Rod que matará quem for atingido, ele também usa Dash & Gash, que pode ser fatal para Serge e Riddel, então mantenha o HP dos dois sempre cheio, seu ataque normal também é bastante poderoso, então seria interessante usar Hires e Nimble logo no começo, ele também tem outros ataques não tão preocupantes, ataque com seus melhores elements e nem adianta tentar utilizar summons, pois sempre que você usa uma magia nele, ele contra-ataca com uma magia de assistência do elemento oposto, essa com certeza será uma das batalhas mais difíceis do jogo, mas se seguir meus conselhos, conseguirá vencer, boa sorte!						

A Masamune fica livre do espírito maligno e entra na Sea Swallow de Serge, transformando-a na **Mastermune**, a arma mais poderosa do jogo, Dario pede desculpas a todos por tudo o que fez eles passarem, o grupo então segue para as ruínas de Viper Manor e Dario fica chocado com o que aconteceu, os outros contam que o General Viper e os outros dessa dimensão morreram em Dead Sea, Riddel diz que ainda sim, ele tem ela e os outros e Dario diz que vai reconstruir a mansão, infelizmente ele não se juntará ao grupo, mas entregará a Riddel sua **Tech de Nível 7 Snake Fangs**, agora ponha Glenn no grupo e siga para Termina em Another World, vá até o local onde está o túmulo de Dario e examine a espada, Gleem irá adquirir a segunda **Einlanzer** e terá a segunda melhor arma do jogo, bom, com isso terminamos, por enquanto, os eventos opcionais, volte para Home World, pegue o barco e siga para Dead Sea, entre em qualquer um dos círculos luminosos, as Relics irão abrir o portal para Sea of Eden, aqui termina o CD1, insira o CD 2.

CD2

CAPÍTULO 19

Do que os três destinos riem

SEA OF EDEN

Neste local há três pequenas ilhas chamadas Past, Present e Future, você deve ir em todas, a ordem não importa, cada ilha tem um cristal que você deve examinar, quando examinar o terceiro você enfrentará um chefe:

Vita Uno	HP 2500	Dropa Vigora	Steal White Brooch, Diva Dress
Vita Duo	HP 2500	Dropa Earring of Light, Diva Dress	Steal White Brooch, Holy Healing
Vita Tres	HP 700	Dropa Diva Dress, Golden Tiara	Steal White Brooch, Holy Healing

Os status dele vão depender de qual ilha você foi por último, mas independente do elemento ele usará magias de elementos diversos, todas poderosas, então tenha cuidado, use os mais poderosos elements opostos ao dele e não deve ter problemas, ainda mais se estiver com a Mastermune equipada.

Um novo local irá aparecer no centro, salve e entre nele.

CHRONOPOLIS

As sombras a esquerda falarão sobre uma certa experiência a ser realizada e dizem que Fate garantiu que ia dar certo, siga em frente e um robô irá te atacar.

Polis Police	HP 3200	Dropa Phys Negate	Steal
Seus ataques mais perigosos são Rocket Fist que causa uns 200 de dano em um personagem e Bazooka que deverá matar quem for atingido, tenha Grobyc no grupo e reze para ele não ser alvo desse ataque, mande Free Fall e as techs de Grobyc, os outros usam seus melhores elements e curam sempre que necessário.			

Desça a escada a esquerda e siga até um baú com um **Yellow Brooch**, volte e siga para a área seguinte, desça pelo alçapão a direita, siga até um painel de controle para operar um robô, se pisar nas partes escuras ele afundará e você terá que começar de novo, pegue nos baús um **White Brooch** e um **Cure All**, siga para a rampa ao norte e então siga pela direita até um botão luminoso na parede, examine-o para ativar uma ponte, aperte triângulo para deixar o robô e aperte o outro botão luminoso ao norte da escada por onde você veio, agora suba pela próxima escada, se quiser aperte o botão azul em cima da mesa para abrir a porta ao sul, siga norte e depois entre na porta a direita, pegue no baú embaixo da escada um **Forget-me-not-Pot**, ao equipar este acessório em um personagem que não seja Sprigg, permitirá que ela adquira os monstros que ele derrotar, bom, suba até o segundo andar e siga pela porta, passe pelo laser e derrote o monstro se quiser, a porta ao norte está trancada, então siga pela porta ao sul, passe pelo elevador e entre na porta seguinte, você verá um painel no chão mostrando o arquipélago de El Nido, fale com a sombra em cima dele e ela dirá que antes El Nido era só oceano, 10000 anos atrás Fate colocou ilhas ali, criou os Elements e também os Record of Fate (save points) que guiariam os habitantes do local, as pessoas que trabalhavam em Chronopolis passaram a viver neste arquipélago e desde então Fate vem observando suas vidas e de seus descendentes, tudo corria na mais perfeita harmonia até que 14 anos atrás um garoto entrou em contato com a Frozen Flame.

Examine o painel com uma luz rosa piscando para destrancar aquela porta ao norte, siga para lá com Grobyc no grupo, examine o baú a direita para pegar sua **Tech de Nível 7 Strong Arm**, há uma porta a esquerda, mas você precisa de um código de dois dígitos para abri-la, o problema é que ele varia de jogo para jogo, por isso não posso ajudá-lo, se quiser ir tentando até conseguir saiba que atrás dela tem o element **Recharge**, um dos melhores e mais raros do jogo pois ele permite que você reutilize um element já usado na batalha, bom, siga para o elevador e vá para o terceiro andar, entre na porta a esquerda e entre na sala ao norte para encontrar um baú contendo um **Rainbow Shell**, se quiser examine os painéis para obter algumas informações sobre Lavos, saia e siga pela porta da direita e fale com as sombras para saber que Fate manipula a mente das pessoas através dos Record of Fate, entre na porta a sudeste, derrote o robô e pegue um **Hell Bound** no baú, siga para o elevador e vá para o quarto andar, siga pela porta da direita e você verá uma cena onde as sombras conversam sobre a teoria da viagem no tempo usada por Lucca, em seguida eles dizem que não podem iniciar a experiência sem que o chefe esteja presente, siga pela porta a esquerda para chegar nas escadas, pegue um **Magnify** no baú e fale com a sombra, ela diz que o chefe deve estar nas docas, volte até o elevador e desça para o primeiro andar, siga pelo caminho da esquerda para chegar nas docas, fale com a sombra na parte mais alta e ela voltará ao laboratório, salve e volte para o quarto andar, siga pela porta da esquerda e examine o painel no centro, você descobrirá que Fate manipulava as duas dimensões, para tentar impedir que algum evento impedisse que ele nascesse no ano de 2400, se isso acontecesse poderia causar uma grande catástrofe, mas algo fez com que ele perdesse o controle de uma das dimensões, derrote o robô a esquerda e pegue um **Card Key** no baú, se quiser, examine o painel com a luz azul para ouvir uma gravação estranha, envolvendo Kid, Serge e um tal de Magil, parece que eles formavam um grupo chamado de Radical Dreamers e estavam lutando contra Lynx.

Saia desta sala e siga para o elevador, agora que você tem o CARD KEY pode ir para o subsolo (B1), derrote um dos robôs (ou os dois se quiser) e examine o mecanismo ao lado da porta, ele irá reconhecer Serge como o "Arbitro" e vai liberar o acesso á sala onde está o Frozen Flame, lá você encontrará Lynx e Kid, que está inconsciente, Lynx diz que colocou a alma dela para dormir pois não queria que ela interferisse, ele conta que Wazuki e Miguel chegaram aqui com um garoto gravemente doente, ele havia sido envenenado por uma pantera e nenhum médico de Termina ou Guldove sabia como curá-lo, eles então partiram para Marbule para consultar o Sábio, mas a tempestade os levou até aqui, onde Serge entrou em contato com a Frozen Flame e foi curado, mas ele também foi registrado com o Árbitro, o que atrapalhou os planos de Fate, esse contato só foi possível graças a um circuito secreto implantado na Frozen Flame por Lucca, Lynx então diz que é a encarnação de Fate e revela sua verdadeira forma, prepare-se:

Fate	HP 5000	Dropa Magic Seal, Holy Healing	Steal Earring of Light, Magic Seal
Se tiver a Mastermune, essa batalha será um moleza, ele usa vários elements pretos e inicia uma contagem regressiva que se chegar a zero resulta em um poderoso ataque (que eu esqueci o nome) que pode acabar com todo o grupo no ato, então tente acabar com ele antes que isso aconteça, logo no começo use Eagle Eye em Serge e então ataque Fate com golpes fortes seguidos de um element ou tech brancos, umas três sequências dessas devem dar conta dele.			

Fate desaparece e Kid desperta, ela segue em direção a Frozen Flame, então Harle aparece e tenta impedi-la, em vão, então, numa reviravolta chocante, a verdade é revelada, no ano de 2400 Chronopolis foi levada 10000 anos no passado por Lavos, para tentar impedir sua própria destruição, mas ao chegar lá Fate conseguiu selar seu poder, dividindo-o em seis partes, os seis dragões, isso mesmo amigos, desde o começo os

dragões estavam nos usando para realizar seu plano de eliminar Fate e agora que nós fizemos o trabalho sujo, eles se unem para realizar sua vingança contra a humanidade se transformando em um enorme dragão chamado de Time Devourer, Harle então segue em direção a Frozen Flame e desaparece, Kid volta a ficar inconsciente, então em Sky Dragon Island, uma enorme torre emerge do oceano e flutua no ar, essa é Terra Tower e é lá que está o Time Devourer, já no Invincible, o grupo pensa em uma maneira para entrar em Terra Tower, você fica sabendo que Kid está em Hermit's Hideout, então vamos para lá.

CAPÍTULO 20 Pegos em um eco do tempo

HERMIT'S HIDEOUT (AW)

Entre no esconderijo e examine Kid que está deitada na cama, os espíritos que estão na Mastermune irão levar Serge até o passado dela, você estará numa casa em chamas, a casa de Lucca, fale com o robô Gatto e examine a máquina perto da porta, aperte nessa ordem os botões L2, Triângulo, R2, Triângulo e você irá obter a **Tech de Nível 7 Hot Shot** de Kid, examine a mesa e um garoto sairá de lá, fale com ele e ele comenta sobre uma arma de gelo que Lucca inventou, examine o relógio no canto superior direito para encontrar outra criança, fale com ela e escolha a primeira opção para ganhar um **Rainbow Shell**, siga pela porta ao norte, entre na outra porta ao norte e pegue um **Stardust Cape** no baú, volte e suba a escada da esquerda, procure na parte norte pelo item **Ice Gun**, ao encontrá-lo um de seus companheiros irá sumir, siga pela porta ao sul e pegue um **Diva Dress** no baú, volte, suba a escada da direita e siga pela porta ao sul, derrote o monstro e fale com o garoto, ele te dará um **Nostrum** e dirá que outra criança está embaixo da cama, volte a sala anterior e examine a cama, uma garota sai de lá, ela te dará um **Rainbow Shell** e dirá que Lucca e Kid foram pelo alçapão no canto superior direito, desça por ele e saia pelo sul, outro companheiro irá sumir, use a ICE GUN nas chamas a direita e entre na porta seguinte, você verá Lynx e Harle, mas eles logo somem, Serge então tira Kid da casa em chamas, ela diz que perdeu todos os seus amigos e pergunta se Serge também irá abandoná-la, escolha a segunda opção e Serge voltará ao mundo real, Kid se recupera e retorna para o grupo, Radius diz que Lucca quer falar com ela em Viper Manor, ponha Kid no grupo e siga para lá.

VIPER MANOR (AW)

Vá para o laboratório de Luccia, fale com ela e ela entregará a Kid uma carta de Lucca que conta como ela e seus amigos derrotaram Lavos e salvaram muitas pessoas, mas, por outro lado, causaram a morte e sofrimento de outras tantas, por isso ela sempre temeu que algum dia alguém viesse procurando vingança, Lucca fala ainda que Kid lembra uma pessoa especial que ela conheceu no passado, alguém que tem a personalidade oposta a ela, uma pessoa calma e gentil, ela também fala sobre um certo Janus, após a leitura, você ganhará um **Rainbow Shell**, saia da mansão e siga para uma cachoeira ao norte de Arni Village.

CAPÍTULO 21 Onde os destinos se encontram

Divine Dragon Falls (AW)

Siga em frente até entrar em uma caverna, continue em frente e você verá dois pedestais iluminados, use neles os itens **TEAR OF HATE** e **TEAR OF LOVE**, os dois irão se unir e você receberá o item **Chrono Cross**, agora ponha Starky no grupo e siga para El Nido Triangle, siga o mesmo caminho da outra dimensão, mas aqui você irá encontrar dois baús contendo **Rainbow Shells**, não deixe de pegá-los, logo você chegará na nave de Starky, mas um monstro está no caminho.

Royal Jelly	HP	1657	Dropa	Resistance Belt	Steal	Earring of Light, Magic Ring
Ele é imune a ataques físicos e a elementos que não sejam vermelhos, eu não vi ele usar nenhum ataque poderoso, mas não vacile, tenha Kid no grupo e tente deixar o Field Effect todo vermelho, então use Salamander para causar mais de 1500 de dano no bicho, eliminando-o na hora.						

Entre na nave e Starky irá remover o motor dela, após isso o grupo segue para Chronopolis, lá Starky irá instalar o motor no barco, assim podemos chegar a Terra Tower, entre no barco e você irá para Terra Tower, mas antes de prosseguir, volte para El Nido Triangle e siga para a nave de Starky, examine o local onde ele pegou o motor para encontrar sua **Tech de Nível 7 Star Struck**, ponha Korcha no grupo, vá para Termina e siga para a área onde fica o Túmulo de Dario e a casa de Grecco, fale com a sereia e ela dará a ele sua **Tech de Nível 7 Big Catch**, agora sim, vamos para Terra Tower.

TERRA TOWER (AW)

Logo ao entrar já tem um chefe te esperando, prepare-se:

Terrator	HP	2200	Dropa	Yellow Field	Steal	Yellow Brooch, Earth Charm
Seu ataque mais perigoso é Omega Yellow que causa um alto dano especialmente em quem for do elemento verde, fora isso, ele não é um grande problema, tenha Karsh ou Radius no grupo e mande suas melhores techs e elements verdes.						

Siga em frente, na área seguinte, vá pela direita até um baú com um **Nostrum**, volte e derrube o pilar a esquerda para formar uma ponte, cruze-a e siga sul, vá descendo as escadas até chegar em um local com dois caminhos, siga pelo da direita, pegue o item no baú e siga sudoeste até a próxima área, siga pelo caminho único e quando chegar perto do baú, o chão vai desabar e você vai parar em outra área, siga em frente e uma voz diz que este lugar era a antiga fortaleza dos Reptites e que aos olhos dos Dragões, os humanos são os vilões, siga em frente e na área seguinte, siga até uma porta a leste, vá por ela e pegue no baú um **Pack of Lies**, arma para Sneff, volte e suba um pouco, pegue no baú a esquerda um **Defender Plus**, siga pela direita e vá subindo pelas plantas, nesta área tem um baú com **Rainbow Shell** atrás da cachoeira, procure também nessa área por uma passagem escondida a direita que leva a um baú contendo um **Beta Carrotene**, arma para Janice, continue subindo até a próxima área, siga pela direita e derrube os dois pilares, se quiser, volte até o começo para salvar, siga pelo caminho ao norte e pegue no baú um **Heal Plus**, agora vá de encontro a bolha vermelha.

Pyrotor	HP	2400	Dropa	Red Field	Steal	Red Brooch, Flame Charm
Ele tem um ataque que diminui o ataque de todos, mas isso não chegar a ser um grande problema, Omega Red causa uns 450 de dano em um personagem e deverá matá-lo se ele for do elemento azul, apenas use elements azuis contra ele como Deluge e Iceberg e não deverá ter problemas.						

Siga em frente para a próxima área, vá subindo e descendo escadas, pegando nos baús um **Rainbow Shell** e um **Spectral Glove**, suba pela planta no alto, na próxima área procure por dois baús contendo um **Rainbow Shell** e um **Holy Healing**, vá pela saída a noroeste, você chegará em um local idêntico a Viper Manor, siga em frente e você encontrará o Profeta, aqui também estão os espíritos de Crono, Marle e Lucca, o Profeta diz que se chama Belthazar e que vivia no reino de Zeal, até que a Rainha resolveu se apoderar do poder de Lavos, mas as coisas saíram do controle e Belthazar acabou indo parar no futuro, lá ele estudou a tecnologia daquela era e isso resultou na criação de Chronopolis, ele desenvolveu uma máquina do tempo e viajou até esta era para averiguar os planos de Fate, ele fala sobre os dragões e a guerra que houve entre Chronopolis e

Dinopolis, como era conhecida antes Terra Tower, apesar de Dinopolis ter o Time Devourer como arma biológica, Chronopolis saiu vitoriosa e Fate dividiu o Time Devourer em sete partes, que são os sete dragões, (ué, mas não eram seis?) Belthazar então explica que além dos seis que já conhecemos, existe um sétimo e nós a conhecemos como Harle, os espíritos então dizem que o único modo de salvar o planeta é usando o Chrono Cross para criar uma harmonia curativa, depois que se eles forem, aperte o botão para baixar a escada, suba e pegue um **Black Hole** no baú, volte duas telas e você verá um novo caminho ao norte, siga por ele e ataque a bolha verde.

Anemotor	HP	2500	Dropa	Green Field	Steal	Green Brooch, Forest Charm
Ele é bem rápido, usa várias magias em sequência e seu Omega Green pode ser devastador contra personagens do elemento amarelo, seria bom ter Viper ou Sneff no grupo para causar altos danos com suas techs e alguém do elemento verde para curar.						

Pise no local onde a bolha estava e aperte X para ser transportado para a próxima área, aqui tem um Save Point, aproveite para salvar e mudar os membros do grupo se necessário, você tem três caminhos a seguir, o do norte está bloqueado por uma barreira, siga pelo caminho da esquerda, vá em frente até um painel no chão, que te transportará a um ponto mais distante, siga de encontro ao robô negro.

Gravitor	HP	3000	Dropa	Black Hole, Black Brooch	Steal	Daemon Charm
Fácil demais, especialmente se você tiver a Mastermune equipada em Serge, use Eagle Eye nele logo no início e mande dois ataques pesados seguido de Dash & Slash para causar mais 2000 de dano de uma só vez, se ele sobreviver ao primeiro turno, com certeza não passará do segundo, só torça para ele não usar Omega Black em Serge ou as coisas podem se complicar.						

A primeira parte da barreira foi desativada, volte até o Save point e siga pelo caminho da direita, o caminho é semelhante, mas aqui tem um vendaval que pode te atrapalhar um pouco, logo você chegará em um robô branco.

Luxator	HP	3000	Dropa	Ultra Nova, White Brooch	Steal	Angel Charm
Um pouco mais complicado que o anterior, seu Omega White é especialmente perigoso para quem for do elemento Preto, ele também pode usar Holy Healing que recupera mais 700 HP dele, use elements como Free Fall e Black Hole, Grobyc é o mais recomendado aqui, tenha também Riddel para curar sempre que necessário.						

Volte até o Save Point, agora você pode seguir pelo caminho ao norte, ao entrar você encontrará um bolha azul, vamos lá:

Aquator	HP	2800	Dropa	Blue Field, Sea Charm	Steal	
Ele usa e abusa de ataques poderosos como Iceberg, Deluge e Omega Blue, então esteja pronto para a cura a qualquer momento, para essa função aconselho a ter Leena ou Irenes, para causar dano a melhor opção é Zappa, use suas techs e elements como Volcano e Inferno.						

Um transportador irá aparecer na parte mais alta, volte até o Save Point, recupere-se, salve e siga por ele, siga em frente e você encontrará a Frozen Flame em sua verdadeira forma, então o Time Devourer aparece e diz que irá limpar este planeta da raça humana, é claro que não deixaremos isso acontecer, vamos a luta:

Time Devourer	HP	15000	Dropa	Earring of Hope	Steal	Holy Light
Até que ele é bem fácil se você souber o que fazer, ele usa elements de todos os níveis, desde os mais fracos aos mais fortes, quando causar um bom dano nele ele irá transportar todos para os locais onde enfrentou os dragões, ao fazer isso o elemento dele muda e ele passa a absorvê-lo, então ataque-o sempre com o elemento oposto e cure sempre que necessário, essa será um longa batalha, mas como eu disse antes, fácil.						

Ele diz que o seu verdadeiro despertar está para acontecer e foge, Belthazar aparece e diz que aquilo era apenas uma sombra do verdadeiro dragão e que este foi absorvido por Lavos há muito tempo, ele diz que Lavos está em um futuro muito distante onde a união das dimensões se completa e lá ele pretende destruir tudo, Belthazar então entrega a Serge o item **Time Egg** e diz que devemos voltar aonde tudo começou, ou seja, Opassa Beach, após a cena em que Terra Tower se transforma em sua forma final.

CAPÍTULO FINAL

O sonho do nosso planeta ainda não acabou

Siga para a ilha principal, dê uma passadinha em Arni para dormir, ponha no grupo Kid e um personagem do elemento amarelo ou verde, de preferência o que tiver mais slots em seu Element Grid, equipe-os com o que tiver de melhor e coloque a Element Chrono Cross em Serge, salve e siga para a praia, vá para Home World e você encontrará os três espíritos, fale com Lucca para mais revelações, ela diz que tudo isso começou quando o Reino de Zeal foi destruído, a Princesa Schala foi sugada por um portal junto com a Mammon Machine, uma máquina usada para extrair o poder de Lavos, Schala acabou se fundindo com Lavos e ao ser exposta ao mal dele, uma parte da sua mente queria destruir o mundo mas a outra parte queria salvá-lo, quando Serge entrou em contato com a Frozen Flame, Schala ficou tocada pelo choro dele e enviou um clone seu para protegê-lo, esse clone é Kid que não acredita no que ouve, Lucca diz que Serge e Kid são a única esperança de salvar o mundo de Lavos, fale com Crono e ele conta que a pantera que atacou Serge era Lynx, a encarnação biológica de Fate, os dragões enviaram Harle para fazer contato com Fate e enganá-lo para que juntassem forças, eles então sequestraram Lucca para obrigá-la a remover o circuito que impedia Fate de usar a Frozen Flame, mas isso não deu certo e então eles resolveram esperar que Serge aparecesse e entrasse em contato com a Frozen Flame, Crono então revela algo inacreditável, Lynx era na verdade Wazuki, o pai de Serge, ao se aproximar da Frozen Flame ele ficou instável e acabou possuído por Fate, mas antes de sucumbir totalmente a ele, Wazuki conseguiu fugir com Serge para Arni, se quiser fale com Marle, ela apenas pede para que Serge liberte Schala de Lavos usando a melodia curativa, bom, chegou a hora, aproxime do portal rosa a esquerda e use ali o TIME EGG.

Time Devourer (Lavos)	HP	15000	Dropa		Steal	
O esquema para derrotá-lo é o mesmo de antes, mas se você derrotá-lo simplesmente, não verá o verdadeiro final do jogo, para isso você deve usar nele o Chrono Cross, mas antes você deve produzir a melodia que os espíritos falaram em Terra Tower, para isso você deve usar elements em uma ordem específica de cores, que é: AMARELO, VERMELHO, VERDE, AZUL, PRETO e BRANCO, ao usar os elements repare que no alto da tela vão aparecendo esferas com a cor correspondente a do element usado, quando conseguir fazer a combinação, use o Chrono Cross, o problema é que no meio da operação, Lavos pode usar um element e estragar tudo (ou te ajudar se você for muito sortudo), então terá que começar de novo, uma boa estratégia é carregar o Element Grid de todos até o nível 8 e então ficar usando elements de nível 1, isso é tudo que eu posso dizer, boa sorte!						

Agora que Schala está livre de Lavos, as dimensões irão se unir e o fluxo do tempo voltará ao normal, Serge e os outros terão suas memórias apagadas, mas Kid diz que algum dia se encontrarão novamente, curta o resto do final e após os créditos, vai aparecer uma tela com a palavra FIN, aperte X e salve seu jogo para ter acesso ao New Game+.

Você começará novamente o jogo com todos os equipamentos (com excessão da Mastermune, Einlanzer, Viper Venon e outras armas que não podem ser fojadas em lojas) e todos os elements que possuía quando terminou o jogo (com excessão das Summon Elements), você também ganhará dois novos itens, o **Relief Charm** que permite remover Serge do grupo de batalha e o **Time Shifter** que permite acelerar o tempo apertando R2 ou andar em câmera lenta apertando L2, você poderá seguir por outros caminhos e recrutar personagens que não pôde na primeira jogada, você

também terá o TIME EGG e com ele poderá enfrentar o chefe final a qualquer hora e conseguir os outros finais (mais detalhes em um tópico a parte), você também poderá abrir a porta trancada em Bend of Time, fale com a criatura no centro e ela pedirá para você dar três voltas completas na sala, começando do portão, faça isso e você irá enfrentar três velhos conhecidos de Chrono Trigger, não direi quem são, veja por si mesmo, mas vou dar uma dica: Tenha Sprigg no grupo e outro personagem equipado com o Forget-me-not-Pot, valeu pessoal e até a próxima.