

The central image is a cover for Final Fantasy III. It features four characters: a woman with a large orange hat (Luna), a woman with long brown hair (Lenna), a woman with long brown hair (Lenna), and a man with a black hat and red cape (Barid). They are gathered around a glowing blue crystal. The title 'FINAL FANTASY. III' is written in a stylized font at the top. The entire cover is framed by a decorative border with intricate patterns.

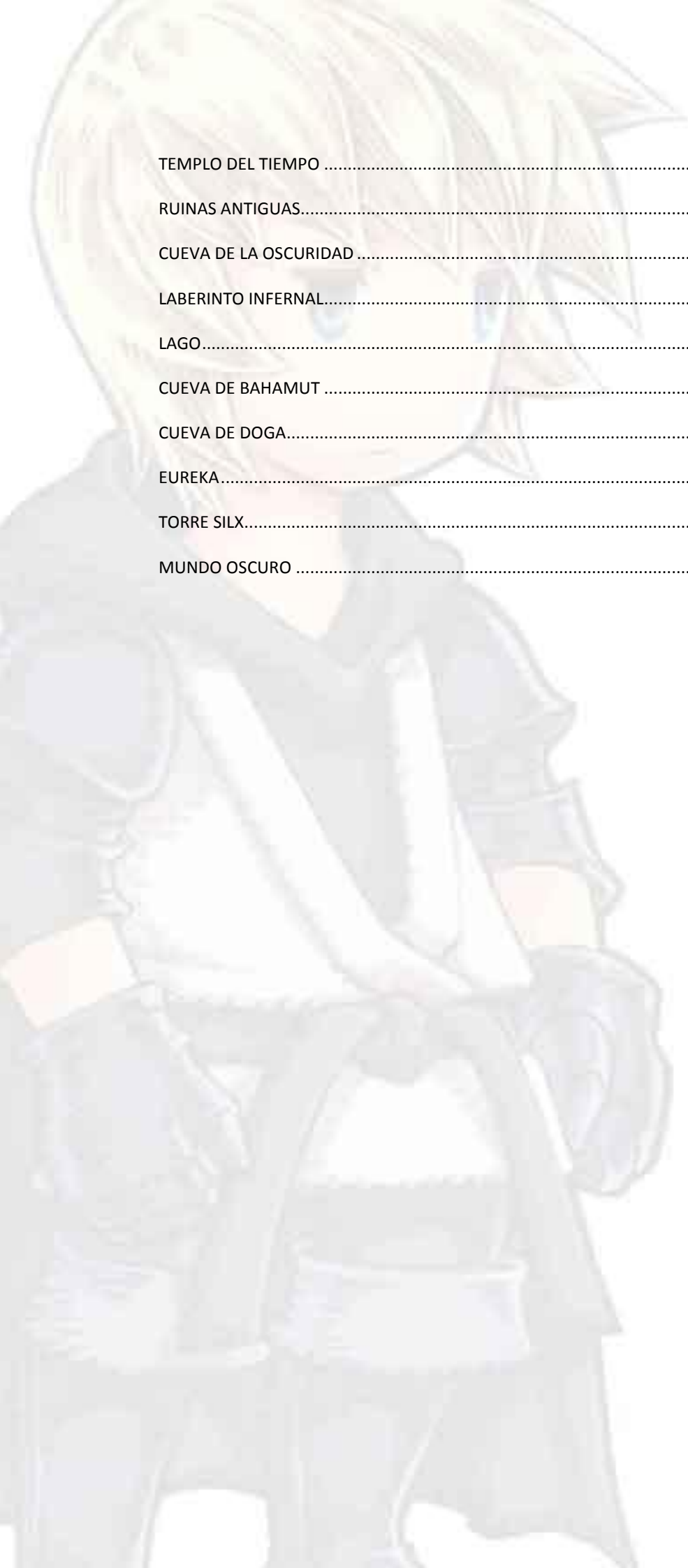
FINAL FANTASY. III

Guía para Nintendo DS

*Redactada por Antow
Maquetada por Soy1Bonus*

ÍNDICE

COMIENZO.....	4
UR.....	4
KAZUS.....	4
CUEVA DEL SELLO.....	5
CANAAN.....	6
TOZUS.....	6
BASE VIKINGA.....	6
GRUTA DE LOS GULGANOS.....	7
TORRE OWEN.....	7
MORADA DE LOS ENANOS.....	7
GYSAHL.....	8
PUEBLO DE LOS ANCIANOS.....	8
CAVERNA DEL FUEGO.....	8
TOKKUL.....	9
CASTILLO DE HYNE.....	9
CASTILLO DE ARGUS.....	9
EL MUNDO EXTERIOR.....	9
TEMPLO DEL AGUA.....	10
CAVERNA DEL AGUA.....	10
AMUR.....	10
MANSION DE GOLDOR.....	11
REPLITO.....	11
DUSTER.....	12
SARONIA.....	12
MANSION DE DOGA.....	13
PUEBLO DE DORGA.....	13
CATACUMBAS DE SARONIA:(Odin).....	13



TEMPLO DEL TIEMPO	14
RUINAS ANTIGUAS.....	14
CUEVA DE LA OSCURIDAD	14
LABERINTO INFERNAL.....	15
LAGO.....	15
CUEVA DE BAHAMUT	15
CUEVA DE DOGA.....	16
EUREKA.....	16
TORRE SILX.....	17
MUNDO OSCURO	18

COMIENZO

Empieza el juego cuando **LUNETH** se cae por un hueco de una cueva y de repente te atacan dos duendes, solo tienes que atacarles (no te compliques la vida). Sigue la cueva hasta que te encuentres una piedra a la que tienes que pulsar para que se aparte y aparezca un camino, coge los cofres que están a simple vista y si quieres ve poniéndole los escudos a tu personaje. También hay algunos aires antárticos para lanzar al enemigo. Esta cueva no tendría que darte problemas, los enemigos no son muy fuertes y además a la derecha del segundo piso hay un lago que si bebes te recupera la Vit., al oeste por el final de la cueva (que no es muy larga) verás un cristal (**el cristal del viento**) pelearás contra el primer jefe:



geotortuga: vida 111 hp, al ganar: 20 exp, 500 gils

A este enemigo no le pares de atacar, puedes lanzarle un **aire antártico** pero si no quieres gastarlo puedes ahorrártelo, porque atacándole ya podrás ganarle, utiliza pociones para curar a tu personaje.

Al derrotarlo al cristal te dirás que eres el elegido y empezará la aventura.

UR

Ahora ve al pueblo de **UR** (tu pueblo) y descansa en la posada si quieres (es gratis), si cruzas unos árboles de la derecha de la posada veras una anciana que te deja entrar en su pozo, dentro hay objetos, cógelos. Ahora entra en una casa de los sabios y dentro estará el **ELDER**, dentro podrás resucitar a tu equipo muerto y también podrás curarlo, el te dirá que sois los elegidos por los cristales de la luz para vencer a la oscuridad, y que tu aventura acaba de empezar. Busca a tu compañero **ARC** que se encontrara en el pueblo acorralado por unos niños y entonces este huirá y lo tendrás que buscar en **KAZUS**.

Nunca compres nada en los pueblos hasta que no vayas a salir de ellos, porque puedes encontrar a veces las armas que se venden por ahí, en la tienda de magia puedes comprar la magia pura (antídoto) por 100 Gils, te recomiendo comprarla y ponerla a tu mago blanco ya que así te ahorras en antídotos.

Ahora ve por un camino que está hacia arriba de la tienda de armas y encontraras una casa donde vive un viejo (cuidado, por el camino hay enemigos). Dentro te explica que si acercas la cámara puedes encontrarte objetos y botones para usar; acerca la cámara y pulsa la vela que está cerca de la pared y habrá un pasadizo secreto, dentro hay muchos objetos interesantes, como la **magia cura**. Descansa en el pueblo y/o comprar cosas que creas que vayas a necesitar, y ve al sur y entra en un pueblo que está al lado de un desierto.

KAZUS

Al entrar encontraras a **ARC** y te comenta que no quiere depender de la gente y entonces se te une a tu grupo. Veras que todo el mundo está fantasma por una maldición de un mago llamado **JINN**, y no podrás comprar nada, y nadie te dirá nada interesante entra en la



posada y habla con la gente, habla con uno que está quieto y te dirá que se llama **CID** y él te dará una aeronave (como en casi todos los FF) a cambio que pelees contra **JINN**, puedes descansar en la posada (también es gratis), busca a **REFIA** para y habla con ella. En la cueva martillo (que puedes ir mas tarde, porque con el nivel que tienes....) ve al final y en una de las esquinas de al final si acercas la cámara veras un botón, púlsalo y se abrirá una puerta, entra y coge los tesoros. Sal de la ciudad y entra en el desierto y consigue la aeronave y **REFIA** se te unirá al grupo.

Entra en ella y encontraras un castillo y un camino más abajo que no puedes ir por que más abajo hay una piedra y no puedes pasar, entra en el castillo y encontraras a **INGUS**, verás que también todo el mundo está maldito, menos **INGUS** porque estaba combatiendo (que casualidad). Sigue todo recto y habla con el rey de **SASOON** y el te pedirá que destruyas la maldición de **JINN** derrotándole, y te dice que se esconde en la cueva del norte, y que necesitas el **anillo mirtillo** para derrotarlo, que tiene la princesa **SARA** y ella está en la cueva. En este momento el rey le pide a **INGUS** que se una a su grupo y se te unirá (y ya están todos, ya no mas)

Uf, ahora baja las escaleras dos veces y si te fijas bien en una columna se ve diferente a las demás, atraviésala que se puede y después la otra, veras otras escaleras, usa las de arriba y habrá dos cofres, en uno estará la **magia negra hielo**, sal y ve por la otras escaleras y abre dos cofres. Sal y ve a la entrada del castillo, ve a la torre de la derecha y coge las **flechas** y el **arco**. Después ve a la torre de la izquierda, coge las **flechas** y también habrá, una **espada** que solo el **MAGO ROJO** puede usar. Habrá enemigos, en especial zombis, cuando cojas la espada pelearas contra un **GRIFFON** (ten cuidado que te quita mucha vida) usa el **hechizo hielo** contra él.

Sal del castillo y entrénate unos niveles antes de entrar en la cueva.

CUEVA DEL SELLO

Dentro de la cueva pelearás contra muertos vivientes y como en todos los FF los muertos sufren daños con la **magia blanca**, a si que ya sabes. En la cueva puede que te dejen los monstruos en estado de ceguera así que compra algunos colirios. Dentro de la cueva coge los cofres, y al pasar una pantalla pulsa la calavera de la derecha para abrir un pasadizo secreto, continua y veras a la princesa **SARA**, y se unirá a ti por que tiene el anillo para sellar a **JINN**.

Los personajes que se unen a ti a veces te ayudan en combate y puedes hablarles fura de combate con el botón "Y" o pulsando en la pantalla táctil el bocadillo.

Pasa unas pantallas y te encontrarás a **JINN**, **SARA** usa el anillo pero no funciona, entonces te toca luchar contra él.

Jinn: vida: 600. Débil a: hielo y agua. Al ganar 200 exp, 1400 gils

Es débil al frío, así que usa a la **magia hielo** que cogiste antes, también puedes lanzarle un **aire antártico**. Al ganarle **SARA** usará el anillo y lo encierra para siempre.

Ahora tendrás los primeros trabajos:

Aprendiz (el inicial), guerrero, monje, mago blanco, mago negro y mago rojo.

No te voy a decir cual poner porque depende de cómo te guste tu estrategia, pero te aconsejo sin duda que tengas un mago blanco.

Después vuelven al castillo y habla con el rey y el te dará una canoa, y **SARA** se quedará en el castillo, vuelve a **KAZUS** y ya podrás comprar lo que quieras. **CID** se unirá a tu equipo si le llevas a **CANAAN**. Ve a una casa de **REFIA** y habla con su padre el herrero y el te pondrá un **arco de mirtillo** en tu aeronave, ahora sal y podrás pasar la roca que te prohibía el paso, pero tu aeronave se romperá y no podrás usarla mas.

CANAAN

Entra y **CID** se irá de tu equipo y te dice que hables con el rey **ARGUS**. En la ciudad si te metes dentro del agua al final encontraras un **elixir**, que se lo debes de dar a la mujer de **CID** y el te dará algunos tesoros. Sal de la ciudad y entra en la cima del dragón, en un cofre hallas la **magia aero**, úsala con los pájaros, que les quita mucho. Al final de la montaña te cogerá el rey de los dragones **BAHAMUT** y te llevará a su nido con sus ¿hijos? (¿desde cuándo tiene hijos?), en el nido te encontrarás con una persona llamada **DESH** que perdió la memoria, luego pelearas con:

Bahamut: vida: ????

Huye de la pelea por qué no estás a su nivel (para huir pulsa a la vez L+R)

Después **DESH** te dará la magia **minimalia**, camina y veras que no hay salida, si entras por los matorrales de arriba encontraras la arboleda de la curación y un gnomo te dará la magia **minimalia**, usa a todos los miembros de tu equipo y en los matorrales de abajo entraras en la ciudad **TOZUS**.

TOZUS

En esta ciudad dale un **antídoto** a un gnomo que está en una casa y podrás pasar por una cueva hacia el exterior. MUCHO CUIDADO, eres PEQUEÑO y quitarás poquísimo de vida así que usa magia o huye. Al salir entra en:

BASE VIKINGA

Si quieres puedes ser grande, usa la magia mini sobre ti otra vez.

Dentro te dirán que el dragón **NEPTO** se volvió violento por causas desconocidas, así que tú tienes que ver lo que pasa en su templo. En un pasadizo del fuerte hay 3 cofres con las magias **piro**, **hielo**, te serán muy útiles.

Afuera no intentes salir en barco porque sino **NEPTO** te matará, entra en el templo y veras que a la estatua le falta un ojo, conviértete en gnomo y entra dentro del orificio. Aquí te aconsejo que te pongas trabajos que puedan lanzar magias, como **magos rojos** o **magos**



negros (pero déjate a un **mago blanco** para curar) ya que los ataques no afectan nada en estado de gnomo. Al final del lugar pelearás contra **RATA GRANDE** porque tiene el ojo y debes arrebatárselo.

rata grande: vida: 900. Al ganar: 1200 exp 1500 gils

Este rival es bastante difícil porque él te quitará mucho y tu a él poco, usa los **Antártida** contra él y toda tu magia negra, en especial **piro** también puedes usar la **magia aero** si tienes un **mago blanco** y que este cure a tu grupo.

Al vencerlo coge el ojo y pónselo a la estatua, el dragón volverá a estar tranquilo y te dará colmillo de agua. Descansa en la base vikinga si te hace falta.

Ahora podrás salir en barco a explorar el mundo. Ve al norte y verás una torre, no puedes ir más lejos porque hay un remolino, en la torre no vale la pena entrar aun, después ve al oeste y veras como la entrada a una cueva, entra en ella

GRUTA DE LOS GULGANOS

Habla con un sabio que te dirá que entres en la torre de **OWEN** por que **DESH** tiene que hacer algo allí, pero **DESH** no se acuerda de que tiene que hacer, y además te dará la **magia rana**.

TORRE OWEN

Entra en la torre que viste antes, si quieres para llegar antes ve al bosque de arriba (un chocobosque) y usa un **CHOCOBO**, dentro de la torre metete por un camino y te dirá que uses la **magia rana**, úsala sobre todos para poder pasar, después de pasar puedes volver a usarla sobre todos. En una habitación tienes que pulsar la pared para poder continuar. Al final te encontrarás a **MEDUSA**, te dice que su señor **ZANDE** quiere destruir la torre y así destruir el continente flotante, que es donde estas (de momento), finalmente pelearas contra ella:

Medusa: vida: 3000. Al ganar 1680 exp 2600 gils

Es una pelea fácil, ten cuidado porque te puede convertir en piedra, por lo demás sin problema.

Cuando le ganes veras que la llama se está apagando, entonces **DESH** recupera la memoria y dice que es el guardián de la torre, entonces para que no se apague y se destruya la isla **DESH** se tira al fuego como un héroe, y antes le dice que vaya al pueblo de los enanos.

Ahora gracias al sacrificio de **DESH** puedes pasar por donde estaba el remolino. Ve al oeste y verás una isla, veras 2 cuevas, la de arriba está la montaña de fuego, pero no puedes pasar por que hay fuego (obviamente) así que entra en la cueva de abajo.

MORADA DE LOS ENANOS

Los enanos aparecen desde el FF1 hasta el FF5, menos el FF2

Los enanos dirán que uno de sus cuernos sagrados ha desaparecido, como siempre te toca recuperarlo, descansa y/o compra algo si te hace falta, después entra en la ruta que está más a la izquierda y conviértete en sapo para pasar, como antes puedes volver a ser normal una vez dentro. Al final pelearás contra **GUZCO** porque tiene el cuerno.

Guzco: vida: 3500. Débil a: fire. Al ganar: 2304 exp 3500 gils

El no parará de atacarte con fuego, a si que ten equipado armadura de fuego y atácale con hielo.

Al ganarle coge el cuerno y vuelve, puede que notes que te sigue una sombra (¿quien podrá ser?), al poner el cuerno en su lugar correspondiente la sombra se transforma en **GUZCO** y esta vez roba los dos cuernos y te dice que los cuernos abren el camino para entrar en la montaña de fuego que está al cristal de fuego y entonces se larga a la montaña de fuego, y te toca ir a por él canalla para darle su merecido. La montaña de fuego está al norte de la isla, pero antes puedes ir a otras ciudades a prepararte bien, por ejemplo si utilizas el barco podrás llegar al pueblo de **GYSHAL** (al Sureste)

GYSAHL

En este pueblo puedes comprar llaves para puertas cerradas (compra unas cuantas) y verduras gyshal, que sirven para usarlas en los chocobosques y aparece un chocobo gordo que te guarda los objetos. También puedes ir a un pueblo que está a Suroeste del continente.

PUEBLO DE LOS ANCIANOS

Aquí puedes comprar cosas (bueno, como en todos) y hay un chico que te dará un objeto si das la vuelta al continente en un **CHOCOBO** (como en FFV) haz lo que pide, (hay un chocobosque al lado del pueblo) y te dará un pan gnomo, puedes hacerlo las veces que quieras para que te de mas panes.

Por el camino de vuelta puedes ver un bosque al lado de una cascada, si entras iras al bosque de vida, que solo hay hadas, y ellas te dirán que su bosque se está muriendo y que su árbol está dando vueltas por el desierto, no puedes hacer nada todavía.

También te puedes fijar que en un desierto hay "algo" flotando, ya sabrás que es.

CAVERNA DEL FUEGO

Ya en la montaña de fuego, no será muy difícil si te has preparado bien, (ten cuidado con la lava porque te hace daño) en un cofre hay una **espada de hielo**, pónsela a tu **guerrero**. Al final volverás a ver a **GUNZO**, es otro secuaz de **ZANDE** y piensa destruir el cristal de fuego para que tú no lo puedas tener, pero primero luchará contigo. Ten cuidado con este enemigo por que usará a veces la **magia llama** y causará grandes daños contra tu equipo, usa el **hielo** contra él.



Salamander: vida:5700. Débil a: hielo y agua. Al ganar: 2744 exp 3700gils

Al ganarle toca el cristal y tendrás nuevos trabajos, son:

Ranger, caballero, ladrón y erudito

Si tienes un guerrero transfórmalo en caballero que es lo mismo pero mejor.

Vuelve a la cueva de los enanos y te aparecerá un tipo que dice que el pueblo de **TOKKUL** ha sido saqueada por soldados, y tu “deber” como guerrero de la luz es evitar esa injusticia, (vamos, que te toca hacer todo) descansa si te hace falta.

Habla con un enano y te abrirá la puerta para coger muchos tesoros, no tires los libros ni armaduras del erudito si no lo usas, mas tarde te harán falta. Ahora ve a **TOKKUL**.

TOKKUL

(Un pueblo cerca de un desierto, al este del pueblo de los ancianos) ¿Te fijaste que hay algo volando en el desierto? al entrar te paralizarán los soldados de **HYNE** y te llevarán a las mazmorras del castillo de **HYNE**, (el que estaba volando en el desierto).

CASTILLO DE HYNE

Allí verás al rey de **ARGUS** que te dirá que **HYNE** era su consejero pero lo traicionó. Para poder salir transforma a tu grupo en mini y cuélate por un agujero de la pared, al entrar acuérdate de volver a tu estado normal. La mazmorra es un poco pesada, y los enemigos empiezan a molestar a sí que ten cuidado, al final te encontrarás con **HYNE**, el te dirá que ha inmovilizado al árbol de la vida y que quiere ser gobernador del mundo. Te toca luchar contra él:

Hyne: vida 4500. Después de la lucha: 3464 exp 4300 gils

Te dije que no tires nada del erudito por eso, pon a un personaje con el trabajo de erudito por que como en la mayoría de los FF pelearás con un enemigo que cambia su debilidad por cada turnos, por eso gracias a la habilidad del erudito podrás saberlo, usa el elemento de magia que te dice el erudito. También puedes optar por utilizar la magia blanca, lanzando **libra**, que es lo mismo que la habilidad estudiar del erudito. Lánzale **aire antártico** y trozos de bom, con un mago negro lánzale la **magia hielo +** y con un mago blanco ve curando a tu grupo hasta el final.

Al ganarle el árbol de la vida te dará las gracias por salvarlo, después aparecerá el rey de **ARGUS** y también te darán las gracias, después entrarás en el bosque de las hadas y también te darán las gracias por salvar el bosque (que agradecidos son todos) y estas últimas te darán un nuevo **colmillo**. Ahora ve a:

CASTILLO DE ARGUS

Aquí el rey te dará la **rueda del tiempo** para que se lo des a **CID**.

Antes de salir, dale a la antorcha de la derecha, en la entrada y se abrirá un camino donde hay muchos objetos, con puertas cerradas (usa a un ladrón o las llaves).

Ve a **CANAAN** y habla con **CID**, y convertirá el barco en un barco volador.

EL MUNDO EXTERIOR

Ahora podrás ir a donde quieras, incluso fuera del continente. Ve fuera del continente y veras que todo está rodeado de una nube oscura, (que minúsculo es tu continente) Si quieres ver el mapa enterito solo tienes que comparar pan de gnomo o la magia mapa.

Vamos a ver, ve un poco al norte y después todo al este y te encontrarás con una isla y habrá un templo, que es el templo del agua.

TEMPLO DEL AGUA

Un charco te dirá que para llegar al cristal tiene que estar la doncella del agua **ELIA**.

No entres en la cueva del norte aun, a no ser que quieras entrenarte, primero hay que ir a por **ELIA**.

Ve al norte y verás una pequeña isla, ahí hay un barco, entra y te encontrarás con un viejo y con **ELIA** enferma, el viejo dirá que un terremoto causó una gran inundación y que solo se salvaron ellos, dale a **ELIA** una poción y se curará, ella se dará cuenta de que sois los guerreros de la luz y os acompañará a conseguir el cristal del agua, para que la maldición se acabe y las tierras vuelvan a emerger.

Vuelve al templo del agua y habla con el charco, esta vez te dejará coger el cristal del agua que está en el templo. Pero antes de llegar al cristal entrénate un rato en la cueva, porque al final hay un malo bastante fuerte.

CAVERNA DEL AGUA

La cueva es bastante fácil, para ahorrarte trabajo en la primera división de caminos coge el de arriba y en el segundo de abajo, (yendo por el puente de arriba encontraras un camino hacia la derecha hasta llegar a un cofre que contiene **hielo ++**, cógelo) Al final llegarás al cristal de agua. Elia tocara el cristal del agua, pero en ese momento un encapuchado (como no, ¿a que no te esperabas un monstruo?) te tirará una flecha, pero **ELIA** te empuja y le da a ella, el encapuchado te dice que es un secuaz de **ZANDE**, y que quiere destruir el cristal de agua, ahora pelearás contra:

Kraken: vida: 8000. Al ganar: 5280 exp 5500 gils

Es un poco difícilillo si tienes poco nivel, usa **hielo ++** que encontraste en la cueva y lánzalo contra él y no pares de atacarle. Cuando le ganes **ELIA** te dará el poder del cristal (nuevos trabajos), te dirá que salves el mundo y después se morirá, (esta es una de las partes más tristes del juego), luego las tierras emergerán de nuevo.

AMUR

Empiezas en una posada y una niña te dirá que llevas 3 días durmiendo, te dirá que estas en el pueblo de Amur porque su abuelo te encontró inconsciente en el templo del agua. Sal de la posada, si hablas con una chica que está quieta aparecerán 4 payasos(vamos a llamarlos así por sus pintas) que se creen que son los guerreros de la luz (vaya competencia que nos ha salido) En una casa un anciano te dirá que cojas unos zapatos flotantes para poder coger el ultimo cristal, porque hay que pasar un precipicio, los zapatos están en las cloacas, pero hay un monstruo que las protege, los 4 payasos escucharon la conversación y piensan ir a las cloacas a cogerlos para ellos y conseguir el cristal. Hablando de cristales vamos a ver los nuevos trabajos:



Geomante, dragontino, vikingo, caballero oscuro, conjurador, bardo.

Como dato curioso, si vas al bar y tocas el piano todos se ponen a bailar.

Ve a las alcantarillas por el agua, (antes puedes coger tesoros que hay por el agua) en las alcantarillas es fácil. Al pasar por unas pocas pantallas los grandes guerreros de la luz (perdón, quise decir los 4 payasos) estarán rodeados por unos simples monstruos, acaba con ellos fácilmente, (con los monstruos me refiero), después se darán cuenta al fin de que no son los guerreros de la luz (¡anda!) y tu podrás seguir tu camino. Una pantalla mas, donde hay un puente, ve para abajo y que hay 2 cofres, Al final te encontrarás con una anciana que tiene los zapatos flotantes, ella te tirará una bomba, pensando que te da los zapatos voladores, pero gracias a los 4 payasos esquivas la bomba, y ellos le dirán a la anciana que les de los zapatos porque son los guerreros de la luz, la anciana te los dará al fin.

En el pueblo sal de él y verás que tu barco está ahí, pero si intentas subir a él verás que está anclado. Ve al este y coge un chocobo (si pasas de luchar), al norte está el templo del agua (ya no necesitas volver) al noroeste hay unas estatuas que si intentas pasar te matan sin más. Ve al sur y entra en la mansión de **GOLDOR** (el que te puso la cadena en el barco) que además tiene el ultimo cristal, gracias a los zapatos puedes pasar el precipicio (si no te morirías, acuérdate).

MANSION DE GOLDOR

Dentro de este palacio dorado, sigue todo recto y abre todos los cofres que contienen sables dorados, que solo sirven para venderlos o para arrojarlos cuando tengas el trabajo de **ninja** (¡véndelos!).

Después coge la puerta de la derecha superior y usa una **llave mágica** o utiliza a un **ladrón** (las otras habitaciones están vacías).

Dentro solo tienes que seguir el camino, entra y pasa las pantallas y verás el ultimo cristal y **GONDOR** que lo protege, pelea contra el (como no).

Goldor: vida: 9000. Al ganarle: 6560 exp 9900 gils

No uses magia que tiene una gran resistencia mágica, y si la utilizas que sea del nivel 4 o superior. Al ganarle podrás coger el cristal (esta vez fue muy rápido ¿no?) pues no, antes de morir **GOLDOR** destruirá el cristal para que tu no lo puedas tener, (que avaricioso, si él no lo tiene nadie lo tiene) ¿qué haces ahora? de momento coge la llave que deja (es la llave de tu barco). Vuelve al pueblo y ya podrás usar tu barco volador. Ahora ¡a explorar mundo!

Vamos a ver, si vas al sur veras una isla donde hay un pueblo que de momento no puedes entrar por ningún lado y un pequeño camino que si intentas pasar te echa para atrás, a si que déjalo para luego. Al suroeste está el continente flotante,(si quieres volver ya sabes), pero al oeste hay una ciudad muy grande (no te acerques al castillo de momento, sino entrarás en la ciudad y no podrás salir).

Al oeste de la gran ciudad hay muchos ríos que dan a una cueva (ruinas de los ancianos) donde hay adamantino bloqueando un camino y no podrás pasar de momento y además los monstruos son bastante fuertes y se duplican así que déjate. Hay otra cueva más al sur, donde hay un loro y una anciana durmiendo (¿no te suena de algo?), el loro te dice que la chica es **UNNE** y que es la guardiana del mundo de los sueños y está durmiendo y no se le puede despertar de ninguna forma.

Al norte de los ríos hay un pueblo llamado **REPLITO**.

REPLITO

Que hay cosas muy interesantes para tu conjurador (las primeras invocaciones). Al salir ve a la ciudad grande, (no entres), y después ve al sureste y verás una pequeña isla con un pueblo

DUSTER

Entra sobre todo si tienes un **bardo** o un **geomante**. Habla con los bardos que te contarán interesantes historias (menos el que te canta una canción sobre los chocobos).

Ahora puedes ir a la ciudad esa que te decía antes, pero te recomiendo entrenarte antes unos cuantos niveles, (ya que el enemigo es un poco difícil), por ejemplo en las ruinas de los ancianos.

SARONIA

Graba el juego (por si acaso) y acércate al castillo, y unas balas de cañón destrozarán tu barco volador. Hay una especie de ¿guerra? entre dos bandos, acércate al castillo y no te dejen pasar, sal del castillo e investiga la ciudad ve a la parte Noroeste y verás una biblioteca que está cerrada. Ve al Suroeste, habla con un viejo y te dirá que el príncipe está en el bar, entra y veras que hay 4 tipos que se están metiendo con él, derrótalos y habla con el príncipe (**ALLUS**) que te dirá que su padre empezó una guerra de pronto, y que él la intenta evitar, y se unirá a ti para hablar con su padre y decirle que por que hace eso.

De momento las tiendas están cerradas.

Sal del bar y en una casa de la derecha hay un tipo que te invoca al chocobo gordo además a la izquierda de la habitación hay muchos cofres.

Sal y habla con la gente, que te dará objetos para dragontinos. **IMPORTANTE:** el enemigo que vas a luchar necesitas que tus 4 personajes sean **dragontinos**, aunque si te ves en condiciones de que tu grupo tiene un buen nivel y tal, no hace falta; pero utiliza constantemente **omnicuras** con un mago blanco.

Ve al Sureste y entra en un edificio que hay cofres interesantes para tus dragontinos, (es un poco laberíntico). Ve al noreste y compra lo que te haga falta para completar a tus dragontinos.

Ahora entra en el castillo gracias al príncipe, y te dirá que el rey te atenderá mañana, y os darán unas camas para dormir, al dormir **ALLUS** estará muy inquieto por que está preocupado por su padre, y le dirás que no pasa nada. Entonces el rey le clava un cuchillo al príncipe, es porque está manipulado por un tipo que se llama **GILGAMES** (tendrá alguna relación con cierto personaje del FFV) luego le ordena que lo mate pero el rey no le hace caso, entonces **GILGAMES** intentará matar a los dos, pero tu actúas y **GILGAMES** llamará un enemigo, y te toca pelear contra:

Garuda: vida: 10000. Débil a: aire. Al ganar: 8800 exp 10200 gils

Este bichejo es el más fuerte de todos con los que has luchado, más que nada lo que importa es la suerte ,tienes que tener a todos dragontinos y hacer salto sin parar, ten suerte de que use rayo(su único y mortífero ataque) cuando estés saltando.

Al ganarle, el rey te dirá que **GILGAMES** estaba manipulando su alma, y le dice al príncipe que él sea el rey ahora y restablecer la paz al reino, y se morirá. Ahora **ALLUS** te dirá las gracias y que acabará con la guerra de su reino. Ve a la torre de la derecha y habla con los eruditos y te darán su **nautilus**, si hablas con los magos de la torre izquierda te dirán que con el **nautilus** puedes ir al continente de **DALUG** (el

que no podías entrar porque te echaba para atrás, que se encuentra en el sur), y también te cuentan que el poder del **archimago NOAH** se dividió a tres personas que son **ZANDE**, **DOGA** y **UNNE**.

Pulsa la pared y se abrirá un hueco, pasa por las escaleras y verás a un soldado y 2 cofres, cójeelos, y además verás una persona muy rara a tu derecha, pero no puedes llegar a ella. Ve a dónde estabas peleando con **GARUDA** y pasa por la pared de la derecha, verás muchos tesoros, después baja las escaleras y ve por la derecha otra vez, y habrá más, Sal del castillo y verás la nueva aeronave (es más rápida que la antigua) pero antes ve a la ciudad porque ya puedes comprar nuevas magias, armas y armaduras, también puedes ir a la biblioteca que estará abierta y te dirá información de la historia.

Sal de la ciudad y ve al lugar que no podías pasar por que te empujaban hacia atrás (cuidado, hay enemigos) y entra en el castillo que hay.

MANSION DE DOGA

Nada más entrar te atacarán 3 **MOOGLES** te atacarán pero entonces un anciano les dirá que no hagan nada. El se dará cuenta de que sois los guerreros de la luz, y te dirá que es **DOGA**, te contará que la oscuridad está manipulando a **ZANDE**, y que el **ZANDE** y **UNNE** (del mundo de los sueños) eran alumnos del **Archimago NOAH**, y cuando **NOAH** murió le dio su poder a él, a **ZANDE** y a **UNNE**.

ZANDE estaba descontento porque nada más que le dio el don de la inmortalidad (dios, ¿qué más quieres?). Y causó el gran terremoto con el poder del cristal de la tierra, pero tú le cuentas que **GOLDOR** destruyó el cristal, pero él te dice que el cristal no está roto del todo, y que lo tiene **ZANDE** (uf menos mal). Además te dice que **ZANDE** intenta invocar la oscuridad con el poder de la luz. Y que él quiere evitarlo, así que se une a ti.

Camina y compra de los **MOOGLES** lo que te haga falta, después ve para arriba y dale a la vela para abrir un camino (antes puedes curarte en las vasijas de la izquierda y resucitar a tus compañeros con el libro de encima de la mesa), ve por el camino de la derecha y transfórmate en pequeño para pasar por un agujero para ir al círculo mágico donde conecta con otra dimensión y tener la **llave Eureka** que están las grandes armas para vencer el mal. Los monstruos de este lugar no son muy fuertes así que no te preocupes, usa magia negra y ya está. Ve al círculo final y **DOGA** se quedará ahí y transformará el **nautilus** para que pueda ir bajo el agua.

Te dirá que vayas al sur de **SARONIA** y consigas en el templo del tiempo el arpa de **NOHA** para traer a **UNNE** del mundo de los sueños al real y tener la **llave de Eureka**, y el gran barco, el desaparecerá y volverás a la entrada del castillo. Al Este veras un pueblo que no puedes entrar, sumérgete y verás un camino amarillo, crúzalo y sal a la superficie, podrás entrar en

PUEBLO DE DORGA

Es un pueblo de magos donde podrás comprar todas las magias menos las del nv 8. Ahora ve a las aguas que están cerca de **SARONIA** (a la derecha), y debajo de la ciudad hay una cueva, entra (recomendado si tienes más del nv30).

CATACUMBAS DE SARONIA:(ODIN)

Sigue todo el camino recto y pelearás contra **ODIN** (mítico de la saga).

Odín: Vida: 31000. Al ganarle: 20000 exp 16800 gils

Ten mucho cuidado, con su ataque, puedes usar a los dragontinos o matarlo muy rápido. Al ganarle podrás invocarlo en las peleas, lo malo es que solo cura.

Debajo de la isla triangular (al este del castillo de **GOLDOR**, en la isla esa apartada) hay muchos tesoros, ve bajo el agua. Ahora vamos al templo del tiempo. Ve a la cueva donde está durmiendo **UNNE** y ve con el barco al sur, verás una bahía en círculo, ve debajo del agua y estará ahí.

TEMPLO DEL TIEMPO

Dentro hay puertas cerradas, usa una **llave mágica** o un **ladrón** para entrar. Al final encontrarás el arpa de **NOHA** (qué raro que no pelees con nadie).

Sal y ve a la cueva de **UNNE**, toca el arpa y se despertará muy animada. (después de estar la tira de tiempo dormida no me extraña) habla con ella y te dirá que sabe lo que pasa por que **DOGA** le habló en sueños, te dice que vayas a las montañas antiguas que está el gran barco y se unirá a ti, además te dará 2 colmillos para romper las estatuas (ya tienes 3 contando esas 2 y la que te dio la estatua de **NEPTO** por devolverle el ojo ¿recuerdas?) que están al norte de **AMUR** y te dice que para romper la última barrera, el colmillo está en la caverna oscura y para entrar necesitas el gran barco.

Las ruinas antiguas están al norte de la cueva, entre los ríos.

RUINAS ANTIGUAS

Dentro **UNNE** hará desaparecer el adamantino. Más adelante habrá como una ciudad, descansa y compra lo que te haga falta. Más adelante verás muchos caminos, coge el de arriba de todo si quieres salir rápido, pero te recomiendo coger los otros porque hay cofres con cosas útiles.

MUCHO CUIDADO puedes encontrarte con enemigos que se duplican cuando es su turno y otros cuando les golpeas físicamente (que cosa tan rara) así que a veces lo mejor es huir o utilizar magias negras. Al final entraras en el gran barco (también llamado invencible) coge el timón y ¡a despegar!

UNNE te dirá todas las comodidades del lugar, una tienda de magia, armas y armaduras y objetos, una cama y un chocobo gordo, además este barco puede atravesar montañas (bueno, "saltar").

UNNE te dirá que **DOGA** le está llamando, y que irá al castillo de **DOGA**, y que tu vayas a conseguir el ultimo colmillo para traspasar las estatuas que están en la cueva oscura, y después que vayas a la casa de **DOGA**.

CUEVA DE LA OSCURIDAD

En esa cueva hay equipo muy bueno, pero también es difícil conseguir porque es muy laberíntico porque por donde debes pasar son zonas oscuras que no se ven a simple vista.

La cueva de la oscuridad está al norte de **AMUR**, para entrar tienes que saltar todas las montañas hasta llegar a la cueva (uf, madre mía cuantas hay).

Dentro, (pon a tus personajes **caballero oscuro** si no los has puesto aún) coge los cofres que hay en las grietas (si quieres, es un poco complicado, pero merece la pena, pero puedes volver luego) voy a poner el camino más corto para entrar y salir. En la primera bifurcación nada más entrar coge el de abajo. Después el de arriba, después abajo, después sigue todo recto, después el segundo, después el de más abajo de la derecha, después el tercero, después el del medio, después el de arriba de todo, después el

de la izquierda de todo, después de la derecha, sigue el puente y ve por el agua, coge la grieta de la derecha y llegas al maldito cuerno, y para colmo te toca pelear contra:

Hecatoncher: vida: 2800. débil a: tierra. Al ganar: 14400 exp 8000 gils

Atácale hasta que muera, no es difícil, puedes usar tus antiguos trabajos, cuidado con la **magia temblor**.

Al ganar, usa la magia **teleporta** o el objeto **champitopo**, ahora ve a la casa de **DOGA**.

Antes de ir a la casa de **DOGA** debes de ir al norte de **AMUR** donde hay unas estatuas gigantes y como ya tienes los cuatro cuernos, pues te bajas del barco y anda hacia arriba rompiendo estas estatuas. Coge de nuevo el barco y salta la montaña y llegas al laberinto infernal.

LABERINTO INFERNAL

Entra en la primera puerta que vas y veras ¡el cristal de tierra! ve a por él y pelearás contra

Titan: Vida: 29000. Al ganar: 27600 exp 13500 gils

Usa **bio** y al cabo de unos golpes morirá, toca el cristal y te dirá que **ZANDE** estuvo usando su poder para meter al mundo en la oscuridad e intentar invocar la nube oscura, la oscuridad eterna y te dará los trabajos del cristal, que son:

Karateka, devoto, archimago, invocador, sabio y ninja.

Usa tu antigua aeronave (está en la entrada de la cueva de los ancianos, donde la dejaste.) Pero antes ve al continente flotante, con el invencible, y ve por donde había una cascada, salta y entra en el lago,

LAGO

Los monstruos son medio difíciles, así que ten un buen nivel. Al final te encontrarás con la serpiente de los mares **LEVIATÁN** (otro mítico), lucha contra el: (es un poco difícil, si no estás preparado déjalo para luego)

Leviatan: Vida: 32000, debilidad: rayo, Al ganar: 20000 exp y 17100 gils

Casi siempre usará su ataque tsunami usa a **RAMUH** y la **magia rayo**, puedes usar **dragontinos** como con **GARUDA**. Al ganarle podrás invocarlo.

Al sur de la guarida de los vikingos se encuentre otra cueva, atraviesa una montaña y entra en la cueva.

CUEVA DE BAHAMUT

¿Adivinas de quien está en esa cueva? Si te costó mucho **LEVIATÁN** entrena mucho (hasta que invocador pueda invocar a **LEVIATÁN** más o menos unas 4 veces). Entra en la cueva y pásala, en esta cueva hay enemigos muy fuertes, ideal para entrenar. Al final de la cueva pelearás otra vez contra:

Bahamut: Vida: 34000, debilidad: aire; al ganarle: 20000 exp 16500 gils

Esta vez te podrás vengar por lo que te hizo al principio del juego. La estrategia para vencerle es igual en casi todos los FF, usa la **magia espejo** a todo tu equipo, y cuando use su mega llama le rebotará, después vuelve a usarla hasta que muera. Al ganarle podrás invocarlo. (pero ¿quién cuidará a sus hijos?)

Sal de la isla y ve a casa de **DOGA**, entra y una voz te dirá que sigas un camino, y te llevarán a una cueva

CUEVA DE DOGA

Coge el camino de la izquierda y después el de más abajo, después al elegir elige el de más arriba, (ahora viene una parte triste).

Al final te encontrarás con **DOGA** y con **UNNE**, te dirán que tienes que pelear contra ellos por que para tener la **llave Eureka** hace falta la energía de la pelea, tu no querrás pero **DOGA** insistirá en pelear o si no te matará.

Doga: Vida: 22800. Al ganar: 13600 exp 12000 gils

Ten cuidado con el casi siempre usará la magia temblor y a veces puede convertirse en piedra.

Al ganarle **UNNE** te dirá que **DOGA** aunque ha muerto, que su espíritu sigue vivo.

Estas palabras más o menos aparecen en el FF9, en un objeto llamado el espejo de Unne, y si se usa ese espejo en un lugar aparece la canción de la cueva de Unne.

Y ahora tendrás que pelear contra:

Unne: Vida: 21800. Al ganar: 16000 exp 12600 gils

Procura no usar magia contra ella por que usa su **hechizo espejo**, también usará un hechizo potente, que te dejará con muy poca vida, ella usa también **ventisca** pero con poca frecuencia.

Al ganarles habla con **DOGA** y te dará la **llave de Eureka** que está en la torre **SILX** y también dirá que no se preocupen por ellos, que sus cuerpos han muerto pero sus almas no les pasó nada, y te dicen que detengas a **ZANDE** para evitar que invoque a la oscuridad.

Después habla con **UNNE** y te dará la llave **SILX** para abrir la puerta de la torre de **SILX**, que es donde está **ZANDE**, y te dirá que cuenta contigo.

Sal de la cueva y ve a la torre **SILX**, la torre **SILX** está al final del laberinto infernal. Al norte de **AMUR**, donde cogiste el cristal de tierra. Dentro, del laberinto coge el camino de la izquierda, izquierda, izquierda, el primero de arriba, sigue todo recto.

Ahora entra en la torre **SILX** y entra en la puerta del medio (para ir a la dimensión Eureka, la de las armas) y usa la llave en el muro invisible.

EUREKA

Al entrar sigue todo recto, y después a la derecha, derecha otra vez. Al final te encontrarás con una luna llena, pero para conseguirla tendrás que pelear contra **AMON** (otra vez):

Amon: Vida: 33500. Al ganar: 26800 exp 20350 gils

Puedes usar la estrategia de antes. Al ganarle continúa y ve después a la derecha y coge la **masamune**, después pelearás contra:

Kunoichi: Vida: 29000. Al ganar: 29200 exp 14500 gils

Esta rival puede ser muy difícil porque no para de hacer un ataque que paraliza a todos los miembros de tu equipo, a si que ten cuidado, atácale fuerte desde el principio.

Sigue caminando y ve por la derecha, veras la **Excalibur**, pero tendrás que pelear contra:

general: Vida: 35000. Al ganar: 30000 exp 15600 gils

Este solo te atacará físicamente, así que pon coraza a todo tu equipo. Al ganarle ve por el camino de la izquierda (hay más armas y sorpresas agradables).

Ve todo recto y verás 2 armas más, pero antes de aventurarte inútilmente entra por la cuenta y podrás curarte, y lo mejor de todo, dos magos venden las mejores magias del juego (las ultimas invocaciones también) y si pulsas la pared, a la derecha abrirás una puerta a otro mago con el mejor equipo del juego ¿puedes desear algo más?

Ahora ve a por las armas de fuera, coge la de la izquierda y pelearás contra

escila: Vida: 35000. Al ganar: 30800 exp 16200 gils

Será fácil con toda tu vida y magia restaurada de nuevo, solo ten cuidado con su ataque llama.

Coge la **ragnarok** (la mejor arma del juego) pero antes, a pelear contra el enemigo de turno.

guardián: Vida: 33700. Al ganar: 31600 exp 16500 gils

Atácale sin parar (usa mucho la magia temblor), al ganarle tendrás la **ragnarok**, pónsela al **ninja**.

Antes de irte compra todos los **shurikens** que puedas hasta que se te acabe los giles, que si pones uno en cada mano puede quitar de 3000 a 9000, lo malo es que cuestan 6400 cada uno.

Lárgate por donde volviste, ya que no puedes usar la **teleporta** ni la **champtopo**. Graba el juego, y ahora ve a por el enemigo final.

Entra en la puerta de la izquierda, y usa la **llave Silx**. Si vas a usar al menos un sabio, ponle las magias **Bahamut**, (para el ataque), y **Lázaro +** y **omnicura** (para curarte)

TORRE SILX

Los enemigos finales que te atacarán, te atacan con unos ataques que les afecta a todos tus personajes y que te quitan mucho, te recomiendo tener unos **40 shurikens** antes de entrar para vencerles rápido, te recomiendo entrar con un nivel mínimo de 55 o más.

Este es un buen lugar para entrenar, para ir directos ve por la izquierda, después derecha, sube las escaleras y ve por la derecha. ¡Coge todos los cofres!

Aquí puedes ver si te aparecen los dragones verde, amarillos o rojos, que pueden soltar **elixires**, o más difícilmente ¡el equipo Onion!, este equipo solo lo puede usar ¡el **ONION KID**!, y es el equipo más fuerte del juego, con un ataque y una defensa endiablada, lo malo es que para que te aparezca un dragón hasta te puede aparecer al cabo de 60 combates, puedes acabar loco para conseguirlo al completo (este es el reto más difícil del juego, pero por supuesto es totalmente opcional).

Al final llegarás a una puerta con 5 estatuas de dragones, acércate al espejo, (pero si lo haces no hay marcha atrás y no podrás grabarlo mas en esta partida) **TE ACONSEJO QUE GUARDES** porque perderás unas tres horas. Y te dirá un tipo que caíste en una trampa, porque al mirar al espejo y se verá a tu equipo reflejado y te dirá que se activó la maldición del dragón, y las estatuas cobrarán vida, y tú no puedes moverte. Entonces empezará a hablar el espíritu de **DOGA** diciendo que para romper la maldición se necesitan cinco corazones de luz, y que su alma los buscará. Empezará a ir a por la princesa **SARA**, después irá a por **CID**, después irá al faro donde si tiró **DESH** y verás que está vivo e irá con **DOGA** a ayudarte, después irá a por el príncipe **ALLUS** y por último a por un payaso que de los que se creían que eran los guerreros de la luz, al final todos estarán "entreteniendo" a los dragones y tu irás al mundo de las sombras a por **ZANDE**, sigue todo recto y verás a **ZANDE** que te dirá que es tarde, que la nube de oscuridad está a 3 pasos de ti, y te toca pelear contra él.

Zande: Vida: ¿?. Al ganar: 8500 exp 25000 gils[/u].

Primero el te hará **libra**, y después **meteo** o **temblor**, después otra vez lo mismo así que atácalo con todo lo que tengan hasta matarlo.

Después de derrotarlo, no celebres la victoria aún, porque **ZANDE** en sus últimas palabras te dirá que la nube de oscuridad está ya en la oscuridad, a continuación estarás cara a cara con la nube de oscuridad, que te dirá que ya salió del vacío y que llevará a la luz y a la oscuridad en la nada, pero primero querrá eliminarte y borrar el poder de la luz en el mundo y te toca luchar con ella.

Nube de la oscuridad (¡ huy que bicho mas grande!) Vida: ¿?

En este combate no te molestes, que no vas a ganar (por que ya está programado para que pierdas).

Al perder aparecerán todos tus amigos (**SARA**, **CID**, **DESH**, **ALLUS** y el anciano) y te darán ánimos para que te levantes, luego aparecerán los espíritus de **DOGA** y **UNNE** y te revivirán, te dirán que **ZANDE** se comportó así porque la fuerza oscura le estaba controlando, y que el poder de la luz disminuyó y el de la oscuridad aumentó, y por eso apareció la nube de oscuridad te dirán que no podrán ayudarte mas porque sus almas van a descansar con las demás, y que solo tú puedes equilibrar la luz y la oscuridad así que te toca entrar en el mundo oscuro.

MUNDO OSCURO

Una vez dentro no vayas al medio donde está la nube de oscuridad que te matará sin duda, primero tienes que ir a por los cristales oscuros, entra al círculo y aparecerán cuatro caminos, en cada uno de estos caminos se encuentra un cofre con cinta, pero los vigila un clon de **ZANDE** (tranquilo, es más fácil que el original) y un cristal donde te espera un jefe, en uno de los caminos verás el cristal oscuro del agua, te dirá que quiere pelear contigo. Y a continuación pelearás contra

Echinda: Vida: ¿?. Al ganar: 16666 exp 66666 gils

Usa todas tus magias contra ella, y cúrate muy a menudo, a partir de ahora puedes lanzarle **shurikens** a los enemigos principales (pero no te pases, guarda algunos para el enemigo final, y acuérdate de que al equiparlos y lanzarlos volver a equipar armas).

Al ganarle aparecerá un guerrero de la oscuridad y te dirá que cuando el poder de la luz y de la oscuridad es muy grande, nace la nube de la oscuridad, y que para vencer a la nube de la oscuridad se necesita la esperanza de la luz y de la oscuridad que luchen juntos. Al finalizar el combate te recuperarás completamente (uf, menos mal).

Vuelve al principio de todo y ve a otro de los caminos después verás el cristal oscuro del viento y te dirá lo mismo que el de agua. Y pelearás contra

Cerberus: Vida ¿?. Al ganar: 16666 exp 66666 gils

Este enemigo (que vuelve a salir como enemigo en otros FF e invocación en el FF8) te quitará poco con su ataque rayo, cúrate y mientras otros que le ataquen.

Al ganarle saldrá otro guerrero de la oscuridad que te dirá que cuando los 2 mundos estaban unidos, el **VOID** nació, y que la luz fue perdiendo poder hasta que apareció la nube de la oscuridad. Vuelve al principio de todo y coge otro camino, al final verás el cristal de fuego oscuro, esta vez te toca pelear contra:

Dragon bicefalo: Vida ¿?. Al ganarle: 16666 exp 66666 gils

Este enemigo es fuertísimo, si te ataca lo más seguro es que mueras, a si que, una estrategia es poner a 3 **ninjas** y un **sabio** y que le lancen **shurikens** los ninjas y que el sabio ponga **prisa** y cure a los demás.

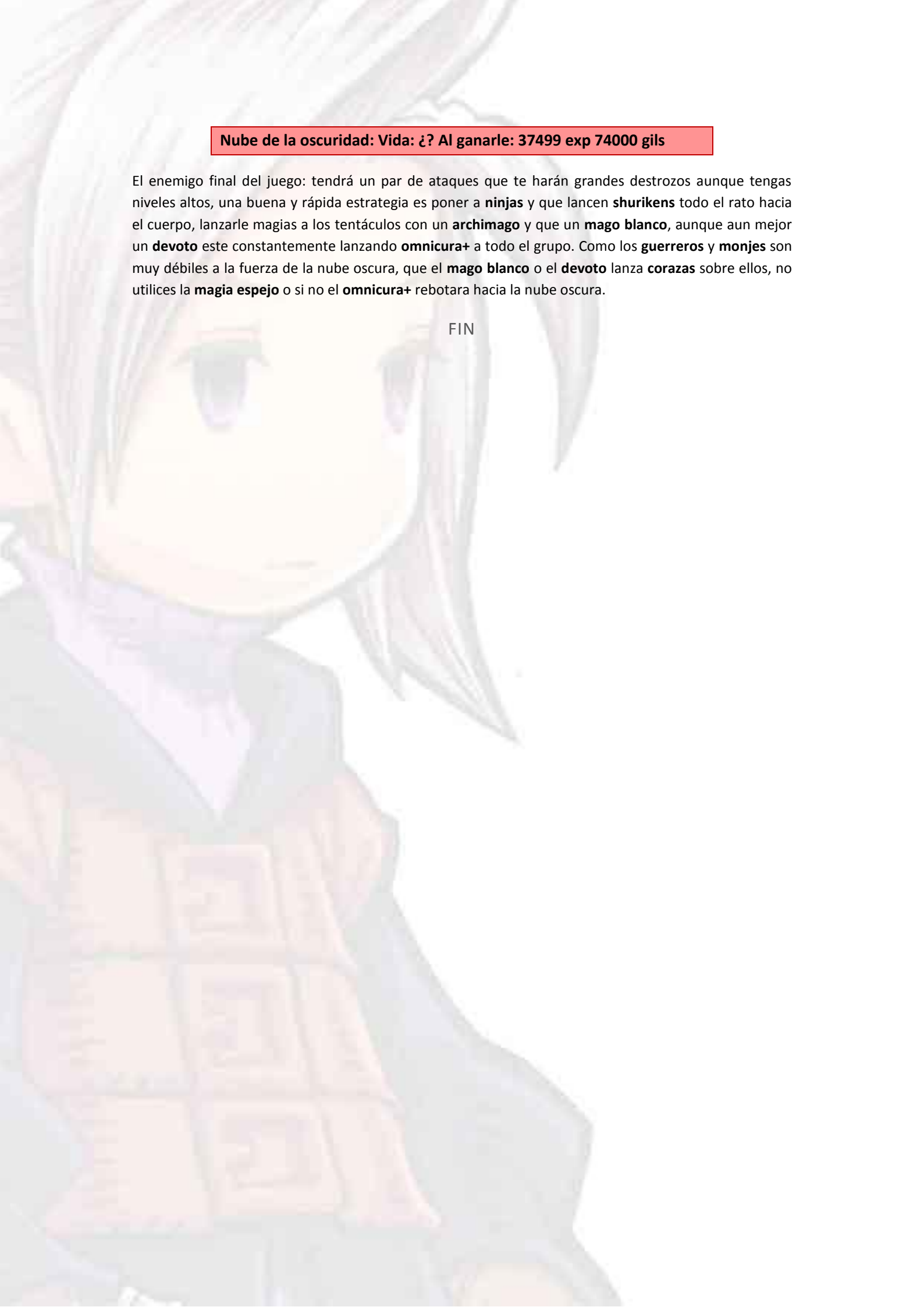
Al ganarle aparecerá otro guerrero de la oscuridad que te dirá que el mundo empezó en la nada y que acabará en nada, pero se puede salvar con la esperanza de la luz y la oscuridad, y el te dará la suya para vencer a la nube de la oscuridad.

Ahora ve por el camino que te queda y después todo recto verás el último cristal oscuro, el de la tierra, y pelearás contra:

Ahriman: Vida: ¿?. Al ganarle: 16666 exp 66666 gils

Este también sale en otros FF, la táctica para vencerle es la misma que en casi todos, atácale muy fuerte, usará **meteo** y **llama** bastante a menudo. Al ganarle aparecerá el último guerrero de la oscuridad y te dirá más o menos lo mismo que los demás, que vayas a vencer a la nube de la oscuridad y que tienes su apoyo.

Vuelve donde entraste y ve a la entrada principal y aparecerán como unos hilos que si te acercas se alargan mostrándote un camino, síguelo hasta que finalmente te encontraras de nuevo con la nube de la oscuridad, prepárate muy bien, habla con ella y te dirá lo de antes, que quiere destruir los mundos con la nada, y tu se lo impedirás, pero ella te dirá que este es el mundo de la oscuridad y que tu poder no sirve contra ella, entonces aparecerán los guerreros de la oscuridad y dirán que no van a permitir que destruya el mundo oscuro y le atacarán, después te tocará pelear a ti contra ella.



Nube de la oscuridad: Vida: ¿? Al ganarle: 37499 exp 74000 gils

El enemigo final del juego: tendrá un par de ataques que te harán grandes destrozos aunque tengas niveles altos, una buena y rápida estrategia es poner a **ninjas** y que lancen **shurikens** todo el rato hacia el cuerpo, lanzarle magias a los tentáculos con un **archimago** y que un **mago blanco**, aunque aun mejor un **devoto** este constantemente lanzando **omnicura+** a todo el grupo. Como los **guerreros** y **monjes** son muy débiles a la fuerza de la nube oscura, que el **mago blanco** o el **devoto** lanza **corazas** sobre ellos, no utilices la **magia espejo** o si no el **omnicura+** rebotara hacia la nube oscura.

FIN