

Final Fantasy IX FAQ/Walkthrough (Portuguese)

by Ash_Riot

Updated to v1.0 on Jun 1, 2012

DETONADO FINAL FANTASY 9

ÍNDICE

- 1 - DETONADO
- 2 - PERSONAGENS
- 3 - SUPORT ABILITIES
- 4 - LOCALIZAÇÃO DOS CHOCOGRAPHYS
- 5 - CHOCOBO PARADISE
- 6 - MOGNET CENTRAL
- 7 - FRIENDLY MONSTERS

Aviso: Eu fiz esse detonado jogando a versão em espanhol, então o nome de alguns itens pode estar diferente da versão em inglês, qualquer dúvida é só me mandar um e-mail.

1 - DETONADO

INTRODUÇÃO

Um pequeno barco navega em águas agitadas por uma grande tempestade, apenas um pesadelo da jovem Princesa Garnet que olha pela janela e vê um barco voador cruzar os céus, dentro dele um jovem se dirige a uma sala escura.

#####

PRIMA VISTA

Ao tomar o controle, ande um pouco até ver umas velas, escolha a primeira opção para acendê-las, alguém pergunta quem está aí, nesse momento você pode mudar o nome do herói, eu o chamarei de Zidane mesmo (apesar desse nome não me trazer boas recordações), Blank, Marcus e Cinna chegam e perguntam pelo chefe deles, logo um sujeito mascarado aparece e ataca o grupo, será sua primeira batalha e uma bem fácil, tente roubar itens e use ataques normais até que ele desista, logo você descobre que este é Baku, o líder do grupo, eles seguem para outra sala onde discutem os últimos detalhes para o plano de sequestrar a Princesa Garnet durante a apresentação de uma peça, enquanto isso um jovem mago negro chega a cidade de Alexandria.

#####

ALEXANDRIA

Ao retomar o controle, entre na casa a direita, examine os cantos e sempre que aparecer um ponto de exclamação, aperte X para examinar o local e encontra itens ou dinheiro, faça isso em todos os locais que entrar, vá seguindo em frente e um baixinho com cara de rato irá esbarrar em você, quando chegar numa grande praça, vá até a barraca logo ao norte e escolha a primeira opção, em seguida escolha a primeira opção de novo para mostrar o ingresso ao bilheteiro, mas ele diz que é

falso e ao ver a decepção do jovem, ele lhe dá algumas cartas, entre nos locais ao redor da praça e procure por itens, se quiser fale com a garota pulando corda, ela deixará você pular, no começo é meio complicado, mas logo você pega o jeito, dependendo de quantos pulos você der ganhará um prêmio, sendo que o máximo é 1000 pulos, mas atenção, quanto mais você pular, mais rápido as meninas vão girar a corda, então não pense que será moleza chegar aos 1000 pulos, bom, quando estiver satisfeito, siga pelo beco a sudoeste.

Você verá um homem consertando uma placa, depois que ele terminar irá embora e deixará a escada, aquele sujeito com cara de rato irá lhe abordar e pergunta sobre a entrada falsa, responda primeira opção e ele diz que você poderá assistir a peça se for o vassalo dele, escolha a primeira opção para aceitar e ele diz que precisará da escada e manda você checar se a barra está limpa, após algum tempo, escolha primeira opção e o baixinho levará a escada, siga atrás dele até um local com uma escada no meio, ele você subir primeiro, faça isso e um moogle cairá em cima de você, em Final Fantasy 9, os moggles servem de save point, você pode usar um Tent para recuperar todo o HP e MP do grupo e se quiser pode servir de carteiro através da opção Mognet que consiste em levar cartas de um moogle para outro, sempre que encontrar um moogle novo, escolha essa opção para entregar ou receber novas cartas, pois eu não vou ficar repetindo isso toda hora, aqui você conhecerá também Stilzkin, um moogle viajante, você o encontrará bastante futuramente.

Bom, após a conversa, salve, você deve subir a escada atrás do ratinho, mas antes, volte até o local onde estava a escada e você deverá ver um sujeito de cabelo vermelho, ao se aproximar dele, aparecerá um ponto de exclamação, nessa hora aperte quadrado e ele se apresentará como Jack e te levará até o bar onde ensinará a jogar cartas, vamos a uma rápida explicação:

JOGANDO CARTAS

Quem jogou Final Fantasy 8 deve lembrar do jogo de cartas Triple Triad, pois bem, aqui o jogo se chama Tetra Master e as regras são um pouco diferentes, num tabuleiro de 4x4, você jogará as cartas, cada carta tem uma certa quantidade de setas em determinados cantos, quando você joga uma carta com a seta apontando para a carta do seu oponente, essa carta é virada e muda para a sua cor, mas quando a carta do oponente tem uma seta na mesma direção, começa uma batalha de cartas, se houver várias setas colidindo, várias batalhas terão início e você ou o oponente poderá escolher qual iniciar primeiro, caso ganhe a batalha a carta do oponente será virada e caso essa carta tenha setas apontando para outras cartas próximas, elas também serão viradas configurando um "combo", cada carta do oponente virada acrescenta um ponto ao seu score final e cada carta sua que o oponente virar, um ponto será tirado de você, no final quem tiver a maior pontuação vence e fica com uma carta do oponente, se tiver virado todas as cartas do oponente, ganhará as cinco que ele usou, ao contrário do Triple Triad, aqui as cartas não podem ser transformadas em itens, são só para colecionar, mas não deixe que isso de desestimule, pois há um evento futuramente onde você precisará de cartas fortes, então sempre tire um tempinho para jogar e conseguir cartas melhores.

Após as explicações, volte ao local onde está o moogle e suba a escada, vá seguindo o ratinho pelo telhado e no caminho ele perguntará seu nome, mude-o se quiser, mas aqui vamos chamá-lo de Vivi, o ratinho então se apresenta como Puck, continue seguindo-o e logo você chegará aos muros do castelo, bem na hora que a peça vai começar, após algumas cenas você enfrentará uma batalha de mentirinha, se quiser, use as magias, mas elas são apenas efeitos especiais e não causam dano, ataque Baku algumas vezes até que a batalha acabe, agora Zidane e Blank travarão um duelo de espadas, aperte os botões que Blank disser o mais rápido que puder, quanto menos errar mais nobres ficarão impressionados com a cena, incluindo a Rainha Bhahmne, isso será útil daqui a pouco, se quiser pode repetir o duelo para conseguir um desempenho melhor, de qualquer forma, Zidane e Blank entram no castelo, suba a escada a frente e você encontrará uma garota encapuzada, escolha qualquer opção de depois de alguma conversa mole, a garota foge e ao perceber que se trata da Princesa, Zidane e Blank vão atrás dela.

Enquanto isso, Zorn e Thorn, os bobos da corte, vão avisar a Rainha que a Princesa fugiu, levando o colar real, a Rainha manda a Generala Beatrix e o Capitão Steiner (se quiser pode mudar o nome dele) encontrá-la imediatamente, ao tomar o controle de Steiner, volte até onde está a Rainha Brahme e fale com ela para ganhar um item de acordo com o desempenho no duelo de Zidane e Blank, agora saia e desça as escadas, siga norte e desça as escadas ao norte, agora siga sul para chegar na parte externa, siga pela esquerda e entre na torre, siga em frente até umas escadas, suba até o topo, após algumas cenas, você voltará a controlar Zidane.

Siga a princesa até a próxima sala, fale com Ruby e continue atrás da princesa, na sala seguinte ela para e pede para Zidane sequestrá-la, Zidane diz que veio justamente para isso e que fará de tudo para ajudá-la, Cinna aparece e os leva por uma passagem secreta, Steiner tenta segui-los, mas é atrapalhado por um soldado (Blank disfarçado), você estará na sala de máquinas, examine a válvula atrás de Zidane e escolha as duas primeiras opções para que dois baús caiam, siga até onde eles estão e pegue dois Phoenix Down em cada um, entre pela porta perto da escada e Steiner irá interceptá-los, Blank chega e se junta ao grupo para enfrentar Steiner, tentar roubar itens e ataque normalmente, logo Steiner usa um ataque em Blank que destrói a armadura que ele estava usando e libera um monte de Ogllops para desespero do Capitão.

Enquanto isso a peça continua, logo Zidane, Garnet e Steiner vão parar no palco, Baku tenta enrolar a platéia incluindo-os na peça, mas Vivi e Puck são descobertos e perseguidos pelos guardas e o pequeno mago negro vai parar no palco e estraga o disfarce da princesa, Steiner mais uma vez parte para o ataque, use Fire umas duas vezes e alguns ataques normais que logo ele desiste, nem se preocupe com os outros guardas, após a batalha, o grupo foge no barco voador, mas a Rainha manda lançar arpões que a prendem e em seguida lança um Bomb, agora mais uma batalha contra Steiner, apenas sobreviva e logo o Bomb explodirá, o navio acaba caindo em uma floresta, ao chegar nos destroços Zidane descobre que a Princesa sumiu e então se inicia o primeiro Active Time Event do jogo, que são eventos paralelos

que ocorrem em outros locais onde o personagem controlado não está:

ATE 01 - Guardião da Floresta

Garnet e Vivi estão sendo perseguidos por alguma coisa e ela acaba pegando Garnet.

De volta a Zidane, procure por um Phoenix Down perto das árvores, salve e siga pelo tronco ao sul.

#####

CURSED WOODS

Siga em frente até encontrar Vivi e Steiner, um monstro capturou a princesa e Vivi está muito assustado para lutar, então Zidane e Steiner vão a luta, nessa batalha Zidane entrará em estado de "Trance" (Veja maiores explicações sobre isso num tópico a parte), use Free Energy umas duas ou três vezes para dar cabo do bicho, Steiner usa ataques normais ou cura com itens, de vez em quando o monstro vai sugar o HP de Garnet, se ele fizer isso duas vezes use um potion nela, pois se ela morrer é Game Over, após a batalha o monstro foge levando Garnet, Zidane diz que ele deve tê-la levado para o seu mestre nos confins do bosque, logo o monstro volta e captura Vivi, mais uma batalha se inicia, Vivi usará Fire no monstro que é bem vulnerável a isso, ataque com Steiner e roube com Zidane, se o monstro sugar Vivi duas vezes, cure-o.

Antes de morrer, o monstro lança um gás que envenena Vivi e Steiner, Zidane os leva para o barco onde serão tratados, Zidane pede ajuda a Baku para procurar a princesa, mas ele diz que a tripulação é prioridade e se recusa, após a conversa pegue um Bronze Gloves no baú e siga sul.

ATE 02 - Escapando

Steiner pensa numa maneira de escapar e ir resgatar a princesa, ele encontra a boneca de Garnet e diz que é a coisa mais feia que já viu.

ATE 03 - Sozinha

Em Alexandria, Ruby se pergunta onde estão todos e o que fará agora.

ATE 04 - Meu Tesouro

Cinna procura desesperadamente pela boneca de Garnet, pois sem ela não consegue dormir (Esse cara é muito estranho).

Desça as escadas e pegue um Wrist no baú, fale com Blank e ele diz que Vivi quer te agradecer, entre na porta atrás dele e fale com Vivi, Zidane diz que com o poder que Vivi tem devia ser mais auto confiante, Vivi diz que se sente culpado por Garnet estar em perigo, pegue o item no baú e saia da sala e Zidane se lembra de quando conheceu Garnet e admite que ela o fez sentir algo especial, escolha a primeira opção e Zidane decidirá resgatá-la, após a conversa com Blank, siga para a próxima porta e desça as escadas, procure na parte norte por um baú contendo um Rubber Helmet, entre na sala a direita e fale com Baku, ele diz que se Zidane quer ir resgatar a princesa primeiro terá que derrotá-lo num duelo mano a mano, após ele sair, pegue o item no baú e saia

também, saia pelo sul, pegue o Leather Hat no Baú e vá salvar no moogle, volte fale com Baku, escolha a primeira opção para enfrentá-lo, tente roubar dele um Hi-Potion e um Iron Sword, em seguida use ataques normais e cure com potions sempre que seu HP ficar abaixo de 50, após uns seis ou sete ataques Baku desiste e permite que você vá procurar Garnet, vá até o quarto de Steiner e ele aceita meio a contra-gosto ir com você resgatar a princesa, agora vá até onde está Vivi e Zidane também consegue convencê-lo a ir junto, Steiner tem uma conversa com Vivi e a partir de agora você pode usar a habilidade Magic Sword com Steiner, desde que Vivi também esteja no grupo, saia dos destroços, no caminho Blank te dará o antídoto para o veneno da planta monstro e te ensinará como equipar as habilidades de suporte.

EQUIPANDO HABILIDADES: no menu vá em Abilities e depois em Equip, cada personagem tem um certo número de pedras de habilidade que são usadas para equipá-las, esse número aumenta conforme o personagem sobe de nível, cada habilidade exige uma certa quantidade de pedras para ser equipada, pois bem, equipe seus personagens com o que tiver de melhor e siga para o bosque.

Siga em frente até a próxima tela...

ATE 05 - Concerto no Bosque

Alguns membros da Tantalus tocam uma música para tenta animar o pessoal (quem jogou Final Fantasy 7 vai achá-la bem familiar), Baku aprova a iniciativa e diz que logo irão sair.

Continue em frente até chegar num local com uma fonte e um Moogle...

ATE 06 - Decisão

Baku manda Blank atrás de Zidane para lhe entregar um mapa do continente.

Examine a fonte para recuperar HP e MP, se quiser (e eu aconselho a fazê-lo), volte uma tela e lute até chegar pelo menos no nível 5 com todos, quando estiver pronto, salve e continue em frente, logo você chegará no chefe das plantas.

=====

CHEFE: Plant Brain

ÍTENS PARA ROUBAR: Eye Drops

Iron Helmet

Além do tentáculo, ele tem um ataque que pode cegar todo o grupo, use um Eye Drop para resolver isso, no mais, se estiver no nível 5 como eu recomendei, essa será uma batalha muito fácil, após alguns turnos, Blank chega para ajudar, tente roubar o Iron Helmet com ele e Zidane e depois use ataques normais, Vivi usa Fire (se quiser use Focus antes) e Steiner usa Fire Sword.

=====

Após a batalha, Zidane dá o antídoto a princesa, mas então, um bando de monstros aparece, o grupo decide fugir, no caminho você terá que

enfrentar alguns, use Fire em todos (aperte R1 na hora de escolher o alvo) e eles já eram, continue fugindo, o bosque começa a se transformar em pedra, Zidane e os outros conseguem fugir, mas Blank acaba sendo pego e também se transforma em pedra, mas antes joga o mapa para Zidane, o grupo decide acampar para que Garnet descanse e então seguir para a caverna ao sul, no dia seguinte, o moogle Monty aparece e fica admirado pelo grupo ter escapado vivo do bosque, mas diz que daqui pra frente as coisas ficaram bem mais difíceis e que eles devem aprender algumas coisinhas antes de prosseguir.

ATE 07 - Me ensine Mogutaro

O Moogle Mogutaro irá ensinar alguns aspectos do jogo, vamos lá:

MENSAGENS DE AJUDA: Quando estiver no menu, coloque o cursor sobre um item e aperte SELECT para obter uma descrição desse item;

COMANDOS BÁSICOS DE BATALHA: O botão X serve para confirmar ações, o botão círculo serve para cancelar ações, o botão triângulo serve para passar a vez a outro personagem que esteja com a barra de ação cheia, o botão quadrado serve para ocultar o menu, os botões R1 e L1 servem para escolher entre alvo simples ou alvos múltiplos, o botão L2 serve para mostrar ou ocultar a janela dos alvos, o botão START é para pausar o jogo e o botão SELECT é para abrir a mensagem de ajuda.

MODOS DE BATALHA: Há dois modos de batalha que você pode alterar na seção de Options do menu, o WAIT no qual o inimigo espera você decidir que ação irá executar antes de atacar e o ACTIVE no qual o inimigo poderá atacar antes de você decidir que ação vai executar, se você for iniciante aconselho a jogar no modo WAIT, o modo ACTIVE só é recomendado para os jogadores mais experientes.

INDICADORES DE DANO: MISS significa que o ataque errou, CRITICAL, como você já deve imaginar aparece quando um dano crítico é causado, DEATH aparece quando ocorre morte súbita e DEFENSE quando o ataque não causa dano mesmo acertando

POSIÇÕES DE BATALHA: Personagens que ficam na frente causam mais dano ao usar ataques normais, em compensação, sofrem mais dano ao serem atacados, essa posição é recomendada para personagens com maior poder de ataque e defesa, como Zidane e Steiner, com os personagens que ficam na retaguarda é justamente o contrário, eles causam menos dano quando atacam, mas também sofrem menos dano ao serem atacados, essa posição é mais indicada para os magos, como Vivi e Garnet, personagem que usam armas de longo alcance causam o mesmo dano tanto na frente como atrás, para mudar a posição de batalha escolha Order no menu principal, você pode fazer isso durante a batalha colocando o direcional para a direita e escolhendo a opção que aparece.

HABILIDADES: Podem ser adquiridas ao se equipar certos itens, cada habilidade requer um certo número de AP, que é ganho nas batalhas para ser aprendida definitivamente, se você desequipar o item antes disso acontecer não poderá mais usar a habilidade até equipar o item novamente. Existem 2 tipos de habilidades, as de COMANDO que são as magias e ataques especiais usados em batalha e que consomem MP e as de SUPORTE que já foram explicadas anteriormente, então não irei me repetir.

TRANCE: Acontece quando a barra que fica abaixo da barra de

ação se enche, quando um personagem entra em Trance, seu poder de ataque aumenta e alguns comandos de batalha mudam, a barra de Trance se enche quando você toma dano de um inimigo, ela não encherá se você receber dano de um aliado, se você for afetado pelo status Zombie, a barra será esvaziada, o estado de Trance terminará quando a batalha terminar ou quando se a barra de trance se esvaziar, ela diminui um pouco a cada vez que uma ação é executada.

Os dois últimos itens já foram devidamente explicados no início do detonado então mais uma vez não irei me repetir.

Após as explicações, Monty te dará a Moogle Flute, com ela você poderá chamá-lo a qualquer hora no Mapa Mundi apertando o botão quadrado, agora você está no Mapa Mundi, siga sul até uma caverna.

#####

ICE CAVE

Chegue perto do baú até aparecer um ponto de exclamação, aperte X para pular e pegue um Tent, pule novamente e siga para a próxima tela, na parte mais a direita há uma parede meio suspeita, examine-a e Zidane pedirá a Vivi que use sua magia para derretê-la, pegue o Ether no baú e dê a volta por trás da plataforma para pegar um Potion, volte e siga para a próxima sala, siga pela esquerda até outra parede suspeita, examine-a para que Vivi a derreta, pegue um Elixir no baú e siga até outro baú depois da estalagmite caída, pegue o potion e volte um pouco, chegue perto da estalagmite até aparecer um ponto de exclamação, aperte X para Vivi usar sua magia e fazê-la cair lhe dando acesso a outro baú contendo um Mage Masher, trate de equipá-lo em Zidane, continue em frente e na sala seguinte, pegue um phoenix down no baú e derreta mais uma parede na parte esquerda, siga em frente até um baú contendo um Leather Wrist, volte e siga para a próxima tela, aqui o caminho se divide, siga pela esquerda e você encontrará um moogle congelado, Vivi irá usar sua magia para libertá-lo.

ATE 08 - Me ensine Mogutaro (segunda lição)

Mogutaro irá explicar mais alguns aspectos do jogo:

ALTERAÇÕES DE STATUS: Existem status positivos e negativos, vamos primeiro aos negativos que somem quando a batalha acaba:

CONFUSE: Como o nome diz o personagem fica confuso e pode atacar inimigos ou aliados, o status sumirá se ele receber um ataque físico;

BERSERK: O ataque do personagem aumenta, mas você perde o controle sobre ele e passa a usar somente ataques normais nos inimigos;

STOP: O personagem fica impossibilitado de realizar qualquer ação;

POISON: O personagem perde um pouco de HP gradativamente;

SLEEP: O personagem cai no sono e fica impossibilitado de realizar uma ação, o status sumirá se ele receber um ataque físico;

SLOW: A barra de ação se enche lentamente;

HEAT: O personagem sofre graves queimaduras e morrerá ao realizar qualquer ação;

FROST: O personagem fica congelado e morrerá ao receber uma ataque

físico, por mais fraco que seja, o efeito sumirá se ele receber dano por fogo;

MINI: O personagem é encolhido e seu ataque e defesa são diminuídos;

Agora vamos ao status que permanecem após a batalha:

STONE: O personagem fica petrificado, se todos os personagens ficarem petrificados será Game Over;

VENOM: O personagem perde HP e MP gradativamente além de não poder realizar nenhuma ação, se todos adquirirem esse status será Game Over;

VIRUS: O personagem não ganha experiência nem AP ao final da batalha;

SILENCE: O personagem fica impossibilitado de usar magia;

BLIND: Diminui a taxa de acerto de ataques normais;

TROUBLE: Danos causados no personagem com esse status afetam todos os aliados;

ZOMBIE: Magias e itens de cura passa a causar dano ao invés de curar, se todos adquirirem esse status será Game Over.

Além destes há também os status DEATH SENTENCE que coloca um contador acima do personagem, quando o contador chegar a zero o personagem morrerá e GRADUAL STONE que também coloca o contador na cabeça do personagem, quando o contador chegar a zero o personagem será petrificado.

Agora os status positivos

AUTO LIFE: Ao morrer o personagem ressucita automaticamente uma vez;

REGEN: O personagem recupera HP gradativamente;

HASTE: A barra de ação se enche mais rápido;

FLOAT: O personagem flutua e fica imune a ataques de terra;

PROTECT: Aumenta a resistência a ataques físicos;

SHELL: Aumenta a resistência a ataques mágicos;

VANISH: Fica imune a ataques físicos, o status some se for atacado por magia;

REFLECT: Reflet magias de volta para o inimigo que a lançou;

ELEMENTOS: Existem oito elementos no total e cada um é eficiente contra certos inimigos, vamos a eles:

FOGO: Eficaz contra inimigos de gelo e mortos-vivos;

GELO: Eficaz contra inimigos de fogo, dragões, insetos e monstros gigantes;

TROVÃO: Eficaz contra inimigos de água;

TERRA: Ineficaz contra inimigos voadores;

ÁGUA: Eficaz contra inimigos de fogo;

VENTO: Eficaz contra inimigos voadores;

LUZ: Eficaz contra inimigos de trevas e mortos-vivos;

TREVAS: Eficaz contra inimigos de luz.

Há também uma explicação sobre o jogo de cartas, apenas volte até o início do detonado para vê-la.

Salve seu jogo, volte e siga pelo caminho da direita, o grupo é atingido por um vento muito frio e acaba desmaiando, algum tempo depois, Zidane ouve um ruído e se levanta para ver o que é, ele encontra um sujeito estranho que diz que ele se arrenderá de ter despertado:

=====

CHEFE: Black Waltz nº1
ÍTENS PARA ROUBAR: Silk Shirt
Remedy

CHEFE: Sealion
ÍTENS PARA ROUBAR: Mithril Dagger
Ether

Aconselho a entrar nessa batalha com Zidane perto de entrar em Trance para facilitar um pouco as coisas, um Tidal Wave deve dar cabo do Black Waltz, ele usa magia como as de Vivi, Sealion tem além do ataque físico um ataque que causa dano por água, se estiver em Trance, um segundo Tidal Wave deve dar conta dele, caso não seja possível, use ataques normais e tente roubar os itens que ele possui, tenha um bom estoque de potions para qualquer emergência.

=====

Após a batalha uma voz diz que você pode ter derrotado um, mas os outros dois trarão a princesa de volta, Zidane não entende e volta para ver como estão os outros, ao ver que já estão recuperados diz para seguirem em frente, então faça isso até sair da caverna, do lado de fora eles avistam uma vila e decidem ir para lá, mas Zidane alerta que se alguém souber que Garnet é uma princesa eles estarão em perigo, Garnet concorda e diz que a partir de agora deverão chamá-la de Dagger (ou qualquer outro nome que você escolher), após a conversa siga para a vila a noroeste.

#####

DALI VILLAGE

O grupo decide descansar na pousada, lá Dagger diz que queria ir para o Reino de Lindblun, mas não pode dizer o motivo, Zidane diz que irá levá-la até lá sã e salva, mas Steiner insiste que ela deve voltar ao castelo, e os dois discutem mais uma vez, Vivi cai no sono e os outros resolvem ir dormir também, durante a noite Zidane ouve alguém cantar e fica intrigado, no dia ele levante e vê que os outros já acordaram.

ATE 09 - A confusão de Vivi

Algumas crianças agem estranho ao verem Vivi, elas parecem ter medo dele.

Pegue o item no baú visível e um potion no baú escondido nas plantas a esquerda, saia do quarto

ATE 10 - Os esforços de Dagger

Dagger está pensando sobre o que aconteceu em Alexandria, uma camponesa chega e ela tenta agir como uma pessoa comum.

Salve no Moogle e saia da pousada.

ATE 11 - O gato está olhando

O dono da pousada conversa com seu gato, ele fala algo sobre entregar o grupo, mas não dá muitos detalhes.

Siga para a casa, aqui é a loja de equipamentos, não tem muita coisa nova, compre o que ainda não tiver e saia, entre na casa um pouco antes de onde está Vivi.

ATE 12 - Mais esforços de Dagger

Dagger tenta puxar conversa com a dona da loja de equipamentos, quando um garoto chega dizendo ter uma notícia bombástica.

Siga até a parte mais ao fundo do moinho para encontrar o primeiro Stellazio do jogo, ARIES, se subir a escada, verá dois baús, mas não poderá pegá-los agora, se entrar na porta ao sul o prefeito te expulsará, saia por onde veio e vá falar com Vivi, Zidane pergunta se ele viu alguma garota bonita e Vivi responde que não pensa nessas coisas e Zidane diz que se ele quiser saber sobre o amor pode perguntar a ele, Vivi diz que ouviu um barulho "KWEK KWEK", Zidane diz que esse é o barulho que os chocobos fazem, após Zidane ir embora um sujeito agarra Vivi e o leva.

ATE 13 - O gato continua olhando

Parece que o dono do hotel foi quem entregou Vivi para quem o sequestrou.

Volte até a loja de equipamentos e fale com Dagger, após alguma conversa mole, ela volta para a pousada, siga para lá também e Dagger fala que é estranho que nessa vila praticamente só tem crianças, Zidane concorda e diz que devem esperar Vivi e Steiner para decidir o que fazer.

ATE 14 - Cavaleiro a serviço de sua majestade

Steiner está ajudando a garota da loja de itens, ele pergunta onde está o pai dela e ela responde que ele só volta a noite assim como todos os adultos da vila, ele então pergunta se haveria um transporte para Alexandria e ela diz que um homem chamado Maurice recebe periodicamente um barco cargueiro.

De volta a pousada, Zidane e Dagger estão preocupados por que Vivi ainda não voltou e decidem procurá-lo, siga até o local onde você o encontrou antes e Zidane ouvirá um choro vindo de um buraco, Vivi diz que está preso no subterrâneo e Zidane diz que irá resgatá-lo, entre no moinho e examine a escotilha para abri-la, desça por ela e em seguida desça pelo pequeno elevador, pegue dinheiro no baú e siga em frente, você verá uns sujeitos que estão conversando sobre o que fazer com Vivi, Zidane quer ir logo resgatá-lo, mas Dagger o impede dizendo que o barril que está ali, ela já tinha visto vários iguais no castelo e quer saber do que se trata, Zidane concorda, após a conversa vá até onde os sujeitos estavam e pegue um Potion no baú, há outro baú com um Eye Drops, siga em frente e examine a alavanca perto da porta para que o baú caia, nele tem mais um potion, suba por trás do barril e depois suba nas caixas para chegar num baú com um Ether, tem um moogle no barril, salve e siga em frente, há um Leather Wrist no baú que está no chão e um Iron Helmet no baú em cima das caixas, pegue tudo e siga para próxima sala.

Você encontrará Vivi dentro de uma caixa, após tirá-lo de lá, Zidane pergunta o que houve, Vivi diz que um homem o levou a força e perguntou porque ele estava fora se ainda não havia chegado o cargueiro, Vivi não entendeu nada e ficou calado, Zidane diz a Vivi que ele não deve se calar quando isso acontecer, que ele deve grita bem alto, assim os inimigos recuarão, ele diz que quer saber o que está havendo aqui e Vivi diz que também deseja o mesmo, pegue dinheiro no baú perto da porta e em seguida examine-a, você será atacado por uns monstros, acabe com eles e lá dentro pegue os itens nos baús, examine a máquina se quiser e Zidane verá que ela funciona com névoa, saia e siga

pela passagem a direita, você verá o que parecem ser ovos indo para outra máquina, continue em frente e o grupo ficará surpreso com o que verá, os ovos se transformam em magos negros como Vivi, mas um pouco diferentes, Zidane ouviu alguém vindo e se esconde com os outros em uma das máquinas, o grupo acaba sendo encaixotado.

Enquanto isso Steiner tenta convencer Maurice a levá-los no cargueiro, mas o velho não está muito afim de conversa, siga-o até a casa dele, ao sul da porta há um baú com um Hi Potion e a direita das escadas tem algum dinheiro, fale com Maurice e Steiner pergunta quando o cargueiro chega, após alguma enrolação, Maurice diz que ele já chegou, saia da casa e siga sul, Steiner verá os aldeões saírem do subterrâneo, quando ele se aproxima, eles ficam com medo e fogem, Steiner examina o barril, escolha qualquer opção e Zidane, Vivi e Dagger sairão dele, Zidane pergunta a Steiner para onde vai o cargueiro e ele mente dizendo que vai para Lindblum, quando o grupo está prestes a embarcar, outro Black Waltz aparece querendo levar Dagger, Steiner diz que cuidará disso, mas o sujeito não está nem aí e ataca:

=====

CHEFE: Black Waltz n°2

ÍTENS PARA ROUBAR: Leather Plate
Steepled Hat

Ele usa magias elementais de nível 1 e também um ataque físico não muito forte, roube com Zidane e depois use ataques, use Magic Sword com Steiner e cure com Dagger sempre que necessário, Não use magias com Vivi, pois se fizer isso, ele contra ataca com a mesma magia, deixe-o apenas se defendendo.

=====

Após a batalha, o grupo decide embarcar, escolha a primeira opção e volte para pousada, descanse, salve e volte até o cargueiro, escolha a primeira opção para partir, Steiner diz que vai falar com a tripulação para deixá-los embarcar, Dagger acha estranho o comportamento dele e Zidane diz que já sabe que o soldado está tramando levá-los para Alexandria, mas ele diz que dará um jeito, já dentro do barco, Vivi encontra outros magos negros que fazem parte da tripulação, ele tenta conversar com eles, mas eles não dão nenhuma resposta o que o deixa muito frustrado, suba escada a frente e após a conversa com Steiner, entre na cabine de comando, Zidane irá assumir o controle do Barco e irá desviá-lo para Lindblum, Steiner tenta impedi-lo, então o terceiro e último Black Waltz aparece e ataca Vivi, os outros magos negros tentam defendê-lo mas são facilmente aniquilados, Vivi então se enfurece e parte para o ataque, Zidane pede a Dagger que guie o barco enquanto eles enfrentam o Black Waltz, bom, vamos a luta:

=====

CHEFE: Black Waltz n°3

ÍTENS PARA ROUBAR: Silver Gloves
Linen Cuirass
Steepled Hat

Ele usa as mesmas magias do anterior, então essa batalha não apresentará grandes problemas, Vivi entrará em estado de Trance, use duas magias seguidas nele, mais uma vez Steiner usa Magic Sword e Zidane rouba e cura com itens se necessário.

=====

O Black Waltz foge, em um pequeno barco voador, Zorn e Thorn observam de longe o que acontece, ao ver o Black Waltz se aproximar, se mandam e ele assume o barco e começa a perseguir o grupo, eles conseguem entrar em South Gate e o Black Waltz acaba incendiando o próprio barco e se espatifa no túnel, o grupo então segue sem maiores problemas para Lindblum.

#####

LINDBLUM CASTLE

O grupo é recebido por soldados, Dagger mostra a eles o pendante real como prova de que é a princesa, os soldados chamam o Primeiro Ministro que pede para eles o acopanharem até o Duque Cid, siga-o até um elevador, ao chegar na sala trono um Oglop irá saudá-los, Steiner dá-lhe uma tremenda porrada e pede explicações, o ministro explica que este Oglop é o Duque Cid, há algum tempo alguém invadiu o castelo, raptou a esposa de Cid e o transformou em Oglop, Cid diz que o grupo deve descansar e que poderão conversar no dia seguinte, Zidane irá até um restaurante, lá ele encontra uma velha amiga, Freya (você poderá mudar o nome dela), ele pergunta se ela já encontrou seu noivo desaparecido, ela diz que ainda não e que veio até Lindblum para participar da Grande Caçada que acontece todos os anos, no dia seguinte, Dagger contra para Cid que desde que o pai dela morreu, a Rainha nunca mais foi a mesmo e que pessoas estranhas começaram a frequentar o castelo, ela conta ainda sobre a fábrica de magos negros em Dali e acha que Alexandria está formando um exército deles, Cid diz para não se preocupar pois ele tem uma vasta frota de barcos voadores, ele revela que foi ele quem pediu para Baku sequestrá-la, pois prometeu ao pai dela que faria de tudo para ajudá-la se fosse preciso, em seguida ele a leva para outra sala e conta que desenvolveu um motor para barcos voadores, que não necessita de névoa e que construiu uma nave com ele, mas ela foi roubada pelos sequestradores de Hilda, ele diz ainda que na verdade foi Hilda quem o transformou em um Oglop após descobrir que ele tinha tido um caso com uma garçõete, desde então ele vem tentando contruir outro motor, mas nessa forma seu pensamento fica limitado.

Na pousada Zidane acorda e tem uma conversa com Vivi, quando ele se for, outra ATE tem início:

ATE 15 - Me ensine mogutaro (Synthesis Shops)
Mogutaro irá dar mais um tutorial:

Synthesis ShopS: São locais onde você pode adquirir equipamentos diferenciados, além do dinheiro para comprá-los você precisa de dois materiais necessários para forjá-los.

Agora salve e vamos explorar a cidade, saia da pousada.

ATE 16 - Steiner, o cavaleiro do povo
Steiner está perdido na cidade e pede para uma mulher levá-lo ao castelo, mas ela acha que ele a está cantando e cai fora, ele segue até uma mulher que vende uma comida estranha, ele experimenta um e cai duro no chão.

Entre na porta em frente

ATE 17 - As compras de Vivi

Vivi está na loja de itens e compra uma Kupo Nut, ele pergunta a vendedora o que é a "Grande Caçada", e ela diz que é uma festival onde monstros são soltos pela cidade, Vivi diz que parece divertido e antes que a vendedora possa dizer que é muito perigoso, ele se vai.

Aqui você pode pegar um bonde para outro distrito, mas não vá ainda, se quiser jogue cartas com o velho de amarelo, para conseguir algumas novas, saia e siga norte, entre na casa ao norte e pegue os itens nos baús, saia e siga pelo caminho da esquerda, siga até o final e entre na igreja, suba a escada e siga até o final para encontrar um Leather Shirt, volte até a praça e siga pelo caminho da direita, andando em sentido anti-horário, a primeira porta é a loja de equipamentos, a segunda é a loja de itens e o beco leva ao Synthesis Shop, tente comprar pelo menos um item de cada, a maioria dos ingredientes necessários pode ser obtida na loja de equipamentos, quando terminar vá até a estação e pegue um bonde para o distrito industrial.

Suba as escadas a frente, examine o local perto do cara de chapéu azul para achar mais um Leather Shirt, não há nada de interessante no restaurante, então siga até a casa no final, pegue uma carta e um Steepled Hat nos baús, volte a estação e pegue o bonde para o Distrito Teatral, saia da estação.

ATE 18 - A Máquina a Vapor

Steiner continua perdido, ele pergunta a um velho onde está e ele diz que ali é o moinho onde ficam os barcos voadores, Steiner repara no grande barco no alto e o velho diz que aquele é o Hildegarde 2, um barco que tem um motor movido a vapor e que não precisa da Névoa.

Entre na casa do pintor e pegue um item no baú, saia e desça as escadas ao sul, entre na porta seguinte e você chegará na casa do grupo Tantalus, Zidane diz que isso está muito tranquilo sem os outros.

ATE 19 - O que posso fazer?

Dagger pergunta ao guarda se pode sair para dar uma volta pela cidade, mas ele diz que é muito perigoso, pois logo se iniciará a grande caçada, Dagger volta para a cama e diz que não veio para Lindblum para ficar de braços cruzados.

Umás crianças vem conversar com Zidane, após a conversa, ele decide ir ver Dagger, pegue dinheiro nos baús, suba a escada e examine a cama para pegar um Mini Burmecia, saia deste local.

ATE 20 - Baku e os seus.

Baku, Marcus e Cinna estão pensando em uma maneira de salvar Blank da petrificação.

Desça as escadas e fale com as mulheres ao fundo, elas são fãs do ator Brad Bridges, ele chega, cumprimenta as moças e sai, logo em seguida, ele sai vestindo uma fantasia de Moggle, siga até a casa do pintor e Brad estará lá, fale com ele e lhe dará um autógrafo, siga para a estação e pegue o bonde para o castelo, siga em frente até chegar na fonte, vá para a entrada a direita, entre no quarto seguinte para encontrar Steiner, após a conversa (ou devo dizer outra discussão) Steiner vai procurar a princesa, pegue um Crystal Bracelet e um Ether nos baús e salve no Moggle se quiser e volte a sala anterior, repare que na parte mais baixa a esquerda, tem um guarda dormindo, pois bem, volte até a fonte e Zidane ouver Dagger cantar, você deve ir pelo elevador, mas o guarda não te deixará passar, volte até o guarda que está dormindo, Zidane irá enganá-lo e pegar as roupas dele, siga até o elevador sem problemas, suba as escadas a esquerda e siga em frente até encontrar Dagger, Zidane a convida para olhar no telescópio, movimente-o com o direcional e examine os locais onde aparecem pontos de exclamação, após examinar todos, Dagger pedirá para olhar também, Dagger pergunta se Zidane a trouxe para Lindblum a mando de Baku, ele responde que não, que apenas queria ajudá-la e que Baku não concordava com isso, ela pergunta como Zidane pretendia raptá-la e ele que usaria um sonífero, Dagger pede o sonífero a Zidane pois não consegue dormir e ele o entrega, Zidane pergunta que música era essa que Dagger cantava, ela diz que não sabe onde aprendeu mas sempre que a canta se sente melhor, Zidane convida Dagger para sair, mas ela diz que não está a fim, então ele propõe que se ele vencer a grandecaçada, ela sairá com ele e ela acaba concordando.

A grande caçada está para começar, vários monstros são soltos pela cidade, no quarto de hóspedes Zidane, Vivi e Freya estão prontos para entrar em ação, um guarda e explica as regras, cada monstro derrotado lhe dará uma quantidade de pontos, você tem 12 minutos para conseguir o maior número de pontos possível, se perder uma batalha estará eliminado, o vencedor além do Título de Caçador Supremo terá também qualquer coisa que desejar, o guarda pergunta aos três o que querem, Zidane diz que quer dinheiro, Freya quer um acessório e Vivi quer uma carta, quando todos se forem, salve e siga até a estação para pegar o bonde, você começa no distrito teatral, eu aconselho a deixar que Freya ganhe, pois você receberá um Coral Ring, um excelente acessório a essa altura do jogo e você não conseguirá outro tão cedo, mas, se ainda assim quiser ganhar, equipe a melhor arma que tiver e mate os monstros o mais rápido possível, quando terminar no distrito teatral se tiver pelo menos 8 minutos siga para o distrito industrial e mate os monstros lá, então vá para o distrito comercial, se tiver uns 4 minutos, siga para a área das lojas para encontrar o monstro mais forte, Zagnol, Freya irá te ajudar nessa batalha, você pode roubar um Mithril Gloves dele, mas se quiser ser o vencedor, não faça isso, ataque com tudo até que o bicho caia, se Zidane for o vencedor você receberá 5000 gil e se Vivi for o vencedor receberá a carta do Teather Ship, se quiser que Vivi ganhe (o que eu duvido muito) na batalha contra Zagnol faça com que Zidane e Freya ataquem um ao outro até que os dois caiam.

Após a batalha, Cid entregará o prêmio ao vencedor, em seguida, um soldado Burmecia, cidade natal de Freya, chega muito ferido e diz que um exército de magos negros atacou a cidade, Cid diz que enviará uma esquadra para ajudá-los, ao ouvir isso, o soldado morre, o Ministro diz que devido a Grande Caçada não há soldados suficientes para montar uma esquadra, Cid diz para mandar vir os soldados que estão na fronteira com Alexandria, Freya diz que não vai esperar e Zidane diz que irá com ela, Vivi também vai junto e Dagger também quer ir, mas Steiner, Cid e até mesmo Zidane dizem que é muito perigoso e que ela deve ficar em Lindblum, Cid diz que eles podem ir pela Earth Dragon Gate, mas até que ela se abra, ele sugere que comam algo, durante a refeição, todos desmaiam, menos Dagger e Steiner, ela revela que colocou o sonífero que Zidane deu a ela na comida deles e pede a Steiner para acompanhá-la de volta a Alexandria, ela quer tentar convencer a mãe a parar o que está fazendo, após algum tempo os outros despertam e acham que Dagger foi para Burmecia e decidem partir imediatamente, equipe Freya e Vivi com o que comprou na cidade e siga para o elevador, examine o botão e escolha a terceira opção para ir ao nível inferior, pegue o carrinho da esquerda para chegar ao Earth Dragon Gate, salve no moogle e se tiver uma grana sobrando compre alguns itens com o cara perto dele, aconselho a comprar alguns Softs, pois poderá precisar deles mais a frente, saia pela porta ao norte, você deve ir para Gizamaluke Grotto, bem ao norte, mas antes, vamos dar uma passada no pântano a noroeste.

#####

QU MARSH

Siga em frente, até encontrar Mogutaro, entre na mata atrás dele e continue em frente, você encontrará uma criatura estranha que está tentando pegar sapos, pegue um sapo e fale com ela, ela se apresenta como Quina (mude o nome se quiser) e pergunta se você pode dar o sapo a ela, escolha a primeira opção e Quina ficará muito feliz, Quale, a mestra de Quina aparece e diz que ela deve pegar seus sapos sem ajuda e que com essa atitude nunca alcançará a iluminação gastronômica, ela diz que no mundo há muitas comidas deliciosas e Quina deve experimentar todas elas, Quale então pede a Zidane para leva Quina com ele, escolha a primeira opção para aceitar e Quina se junta ao grupo, equipe-a e siga até o local com sapos, Quina vai pedir para caçar alguns, aceite e pegue os sapos que puder, quando pegar uma certa quantidade de sapos, Quale aparece e lhe dá um prêmio, mas atenção, se você pegar todos os sapos, ele irão demorar muito para serem restaurados, então deixe pelo menos dois, um macho e um fêmea assim, eles serão restaurados mais rápido, quando terminar, batalhe um pouco no pântano até aprender as Blue Magics Frog Drop com monstros sapo e Aqua Breath com os lagartos cor de rosa, quando conseguir, saia, lute no mapa até aparecer um monstro com rabo de escorpião, você pode aprender com ele a Blue Magic Mighty Guard, uma das mais úteis de Quina, siga para leste do pântano até ver uma ponte, atravesse-a e siga até uma pequena floresta circular um pouco mais a frente, se quiser pode dar uma passadinha em um local mais a frente, é o mesmo local onde você viu Baku e os outros na ATE 20, aqui tem um Ether um pouco antes do portão e o Mocha Coffee perto da fonte, bom, de qualquer forma siga para a floresta que eu mencionei antes.

#####

CHOCOBO FOREST

Ao entrar você verá um moogle brincando com um chocobo, Zidane pergunta ao moogle se ele viu Dagger passar por ali, ele diz que não e Zidane diz que ela deve ter mesmo ido a Burmecia e que não há tempo a perder, o moogle diz que se quiser chegar rápido é bom usar um chocobo pois assim você não encontra monstros, ele tenta chamar Choco, mas o bicho está meio arisco e foge para fora da floresta, o moogle pede para você pegá-lo e te dá uma Gyashal Greens, saia no mapa e procure por umas pegadas de Chocobo bem perto daí, fique em cima delas e use a Gyashal Greens e Choco aparecerá, monte nele apertando X e entre de novo na floresta, fale com o moogle e escolha a primeira opção, ele diz que quando um chocobo escolhe um montador ele o leva para onde quer que seja, ele diz ainda que Choco tem uma habilidade especial de localizar e desenterrar tesouros escondidos, o moogle diz que se pagar a ele 60 gil, poderá procurar por tesouros nesta área, aceite e vamos ao trabalho:

CHOCOBO HOT AND COLD: Você tem 1 minuto para procurar por tesouros na área da floresta, fique andando pelo lugar e apertando quadrado, cada vez que você faz isso o chocobo emite um piado (kweh!), quanto mais longo for esse piado, (kweeh! kweeeeh!) mais perto você estará do tesouro, quando você o encontrar (KWEEEEEEEH!) aperte o botão quadrado rapidamente para desenterrá-lo, quase sempre você encontrará itens ou dinheiro, você nunca encontrará equipamentos ou cartas, a cada item encontrado você ganha uma certa quantia de pontos que podem ser trocados por certos itens com o moogle, conforme você desenterra tesouros o bico de Choco vai ficando mais forte e ele passa a desenterrar os itens mais rápido, se conseguir encontrar quatro itens antes do tempo acabar, você ganhará 10 segundos extras e seus pontos serão dobrados, se conseguir encontrar 8 itens o moogle encerrará o jogo e lhe dará alguns pontos de bônus.

CHOCOGRAPHYS: São itens especiais que dão pistas sobre a localização de tesouros espalhados pelo mundo, quando achar um examine Choco e escolha a primeira opção para ver os Chocographs, selecione um para procurar, agora você deve ir até o local indicado montado em Choco e ficar procurando até encontrar, do mesmo jeito que na floresta, alguns tesouros guardam os melhores equipamentos do jogo, portanto acho bom perder um bom tempo procurando por eles, mas não se preocupe, daremos a localização dos chocographs em um tópico a parte.

Quando estiver satisfeito em procurar tesouros, siga para Gizamaluke Grotto ao norte de Lindblum.

#####

GIZAMALUKE GROTTTO

Aqui você poderá aprender as Blue Magics Pumpkin Head com os esqueletos e Lv.3 Def-loss com o monstro com rabo de peixe, ao chegar O Grupo encontra alguns soldados de Burmecia mortos, ao entrar, siga pela direita e fale com o soldado, antes de morrer ele te dará uma campanha que abrirá a porta com a figura de um sino, siga por ela e você verá um grupos de magos negros atacando outro soldado, Zorn e Thorn aparecem e mandam os magos negros atacarem, acabe com eles e os

dois palhaços fugirão, acabe mais magos negros para conseguir outro sino, use-o na porta da esquerda e vá falar com o soldado atacado, ele te dará mais um sino, use-o na porta da esquerda, vá seguindo pela escada, no meio do caminho tem um Mithril Gloves, um pouco mais a frente embaixo da ponte tem um Magus Hat, equipe-o em Vivi, continue até chegar em um sino, uma Moogle fêmea diz que seu marido está preso embaixo do sino, ela sente o cheiro das Kupo Nuts que vivi comprou em Lindblum e pede que Vivi as dê, escolha a primeira opção e ela dirá ao seu marido sobre as nozes, e numa incrível demonstração de força ele se liberta do sino, depois que eles se forem, pegue mais uma campainha no baú e use-a na porta da direita, recupere-se e salve com o moogle, repare na planta ao fundo, você subir por ela, mas se tentar o moogle avisa que há perigo lá fora e ele não está de brincadeira, acredite, você não está pronto para enfrentar o que tem lá fora, então ouça o moogle e volte para a sala anterior, antes que você saia o moogle te dará a última campainha, use-a na porta da direita, você encontrará mais um soldado ferido, ele diz que o guardião deste lugar Gizamaluke está sobre o controle dos inimigos, logo o bicho aparece, prepare-se:

=====

CHEFE: Gizamaluke

ÍTENS PARA ROUBAR: Magus Hat
Ice Staff
Elixir

Essa será a batalha mais difícil até aqui, ele tem um ataque com o rabo bem poderoso, também usa Water, o que é um sério problema, Com Zidane tente roubar pelo menos o Ice Staff, o resto é dispensável, depois use ataques normais, Freya usa Jump direto, Vivi e Quina ficam responsáveis pela cura com itens, se usar magias com Vivi ele contra ataca usando um ataque que o deixa com o status, se o HP de Quina ficar muito baixo use Pumpkin Head para causar um dano razoável e cure-o em seguida, quando ele estiver quase morrendo vai apelar e usar Water em todos de uma vez, não tenha pena de usar Hi Potions aqui, boa sorte.

=====

Após a batalha a cena muda para a fronteira entre Lindblum e Alexandria, Steiner chega no portão carregando uma trouxa, ele consegue passar pelos soldados contando uma lorota de que veio ajudar na restauração de South Gate, na tela seguinte, fale com todos e escolha sempre a primeira opção até que o cara de branco e a mulher de verde se afastem do beco, siga para lá e um soldado ordena que Steiner volte (Eita, agora f@#\$%), ele diz que havia esquecido de lhe entregar a autorização para entrar em South Gate e a coloca no chão, pegue-a e vá para o beco, Dagger sairá de dentro da trouxa, após a conversa, pegue um potion no baú e salve no Moogle, se estiver precisando, compre alguns itens, fale com o cara ao fundo para entrar no trem, siga até uma assento, após mais alguma conversa, a cena volta para Zidane.

O grupo ainda tenta ajudar o soldado, mas ele morre pedindo a Freya que salve o rei, no mapa, apenas siga norte para chegar em Burmecia.

#####

BURMECIA

Ao entrar, examine atrás do objeto de madeira a esquerda para encontrar o segundo Stellazio do jogo, CANCER, neste local você pode aprender as Blue Magics Angel Snack com o inimigo que parece uma arraia cor de rosa e também Magic Hammer com os monstros que usam cajados, siga para a próxima tela, Zorn e Thorn mandaram mais magos negros te atacarem, acabem com eles, entre na porta mais ao sul, pegue um Soft no baú a direita e um potion no baú a esquerda, saia e entre pela porta acima das escadas, atrás das escadas tem um baú com um Soft, o baú que está na parte de cima, na verdade é um monstro, siga pela esquerda, passe direto pela porta azul, na próxima sala, ande devagar até o baú que contém um Titan Boots, agora volte correndo e piso irá ceder, volte tudo a rua e entre na porta ao sul, o baú na parte de cima é mais um monstro, siga pela esquerda e saia pelo sul, fale com o soldado e pegue a campainha do outro lado da cama, tem um Ether no canto esquerdo, siga para a porta azul e use nela a campainha.

Entre e Freya dirá que após ver o estrago em Burmecia, tem medo de saber quem está por trás disso, Zidane diz que não adianta nada ficar sem fazer nada e Vivi diz que quer saber quem ele é afinal, uma família chega correndo e Freya pergunta onde está o rei, o homem diz que não o viu e vai embora, siga em frente e entre na porta a frente, você encontrará um casal, o homem está ferido e Zidane o salva de ser esmagado por uma estátua, logo outro burmeciano chega e ajuda os dois a fugir, suba as escadas e entre na porta da esquerda, pegue um Tent e um Phoenix Down nos baús, o baú mais a frente é outro monstro, entre pela porta ao norte, agora vá pela porta a esquerda para pegar uma Mithril Spear, siga para a esquerda para encontrar um Moogle, este aqui vende itens e equipamentos, compre o que ainda não tiver, recupere-se e salve, pegue um Lightning Staff no baú ao fundo, Stilzkin vai aparecer, fale com ele e escolha a primeira opção para lhe comprar alguns itens por 333 gil (que pechincha, ou não!), agora saia e siga pelo caminho do meio para chegar ao palácio, o grupo verá a Rainha Brahne e a Generala Beatrix, Freya então se lembra de quando seu noivo Flatley partiu para desafiar Beatrix, considerada a melhor espadachim do continente e desapareceu sem deixar pistas, desde então Freya vem procurando, por ele, logo chega um sujeito a quem Brahne chama de Kuja, parece que ele é quem fornece os magos negros para a rainha, ela fala que o rei não está em parte alguma e Kuja diz que ele provavelmente fugiu para Cleyra, uma cidade no deserto onde vivem outros burmecianos que ha muito tempo atrás se foram de Burmecia devido a um desentendimento, essa cidade é protegida por uma tempestade de areia permanente e as tropas de Beatrix não tem como atravessar, mas Kuja diz que tem um plano, então, um soldado de Burmecia aparece para lutar, Freya parte em seu auxílio e Zidane e os outros seguem logo atrás, Freya manda o soldado fugir e proteger o rei, Beatrix parte para o ataque.

=====

CHEFE: Beatrix

ÍTENS PARA ROUBAR: Mithril Sword

Chain Mail

Phoenix Down

Parada duríssima, Beatrix é uma guerreira magnífica, ela usa Thunder Sword que causa dano por trovão, se alguém estiver equipado com o Coral Ring, o dano será absorvido e Shock matará quem for atingido, na verdade, você não pode vencer essa batalha,

mas não deixe que ela te mate antes da hora, use um Phoenix Down em quem morrer e ataque como puder, tente roubar os ótimos itens que ela tem, logo ela usará Stock Break e encerrará a batalha.

=====
Brahne e Beatrix partem para atacar Cleyra, Kuja olha para o grupo derrotado e parece ter um especial interesse em Zidane, logo ele parte em seu dragão, salve seu jogo e...

INSERT DISC 2

Dagger e Steiner seguem viagem para Alexandria, eles descem em uma estação e o condutor diz que o trem para Alexandria deve demorar uma pouco e que eles devem ir até a sala de espera, siga para lá subindo as escadas, Steiner vai tentar colher alguma informação, pegue um Phoenix Down no baú, fale com todos até que Dagger ouça uma voz familiar, salve no moogle e volte uma tela, você verá Marcus e Cinna, volte a sala de espera e fale com Marcus, Steiner diz a Dagger que ela não deveria falar com eles, fale com Steiner para lhe dar um tremendo esporro que o deixa mansinho, o trem para Alexandria chega, Cinna diz que vai para Lindblum, enquanto que Marcus vai para Treno, Dagger decide ir para lá também, siga até a estação e suba no trem, Dagger pergunta o que Marcus vai fazer em Treno, ele diz que lá tem uma poção chamada Super Soft que pode curar Blank da petrificação, Marcus pergunta o que houve com Zidane e Dagger conta o que aconteceu, fale com Marcus novamente e Dagger se oferece para ajudá-lo a conseguir a poção, então algo acontece ao trem, o condutor vai verificar e logo volta dizendo que há um fantasma de chapéu pontudo lá fora, ao sair o grupo se depara com um velho conhecido que quer cumprir sua missão de qualquer jeito:

=====
CHEFE: Black Waltz nº3

ÍTENS PARA ROUBAR: Flame Staff

Lightning Staff

Steepled Hat

Ele usa os mesmos ataques de sempre, apenas mantenha Dagger curando sempre que necessário, use ataques normais com Marcus e Steiner, se o HP de Steiner ficar bem baixo, use um Minus Strike antes de curá-lo, se quiser pode tentar roubar os itens dele com Marcus, mas saiba que poderá comprá-los daqui a pouquinho, então, você decide.

=====
Após a batalha, Dagger se pergunta porque tanto ódio, comenta sobre o ataque a Burmecia e Dagger que já sabia, Steiner questiona quem estaria por trás disso e Marcus pergunta se ele realmente não sabe a resposta, Dagger diz que falará com a rainha e que tem certeza de que ela a ouvirá, de volta ao trem, Dagger diz que irá com Marcus buscar o Super Soft, ao chegar na estação, você pode comprar itens de cura, se estiver precisando, siga em frente até uma bifurcação, indo pela esquerda você poderá voltar para Dali, mas não há nada a fazer lá agora, então siga pela direita, no caminho tem um baú com dinheiro, pegue-o e siga até o portão, fale com o guarda para ele baixar a ponte elevadiça, saia e siga em frente até a cidade de Treno

#####

TRENO (A CIDADE QUE NUNCA DORME)

Ao chegar Dagger diz que devem averiguar se algum nobre tem o Super Soft, Marcus diz que terão que roubá-lo, Steiner diz que não permitirá isso, Dagger se manda sem que ele veja e quando ele percebe, Marcus também o deixa falando sozinho.

ATE 21 - Descuido

Dagger vê um homem sendo perseguido por outro e acaba se distraíndo, dando a oportunidade perfeita para um ladrão lhe roubar 1000 gil.

Examine a fonte a esquerda e escolha a primeira opção para jogar nela 10 gil, faça isso umas 12 ou 13 vezes e você encontrará o terceiro Stelazzio GEMINI, siga pela esquerda.

ATE 22 - Perseguição

Dagger vai atrás do ladrão, mas acaba indo na direção errada.

Passe direto pelas escadas e siga até o final para um baú com uma Mithril Dagger, agora sim, desça as escadas.

ATE 23 - Falha de comunicação

Dagger pergunta a um velho sobre o Super Soft, mas o velho é surdo feito uma porta e entende tudo errado, ela então desiste e segue seu caminho.

Entre na porta a noroeste e você encontrará o sujeito que roubou Dagger, fale com ele e Steiner pergunta se ele a viu, o sujeito fica todo nervoso e dá no pé, deixando para trás o acessório Black Belt, siga em frente para chegar ao Synthesis Shop, há algumas coisas novas aqui, compre o que ainda não tiver e saia deste local, siga norte e você chegará na casa da Stella Queen, ela coleciona Stellazios e te dará uma recompensa para cada um que você trouxer, já temos três, entregue-os para ganhar as seguintes recompensas: 1000 Gil, Phoenix Pinion e 2000 Gil, nessa ordem, saia e siga sul duas telas.

ATE 24 - Presença

Dagger chega a casa de leilões, ela acha que poderá encontrar o Super Soft por aqui, de repente ela vê Kuja em um balcão.

Agora você está na Arena de Cartas onde se realizam torneios de Tetra Master, mas isso é só para mais tarde, por hora, continue em frente.

ATE 25 - Ambição

Duas crianças reclamam dos nobres explorando os plebeus e planejam tomar o poder, Marcus ouve a conversa e fica perplexo!

Passe direto pela escada e entre na porta atrás do velho, aqui é a loja de equipamentos, compre coisas novas, aqui também você pode lutar com um monstro poderoso por um bom prêmio, mas não faça isso agora, voltaremos mais tarde, saia e continue em frente até chegar na casa de leilões, você finalmente encontrará Dagger, ela diz que devem procurar Marcus, pois ele deve saber onde está o Super Soft, saia e siga sul suba as escadas ao sul de onde está o velho surdo e um moogle aparecerá, salve com ele se quiser e continue em frente, desça a escada de madeira e pegue uma carta de Yeti num baú e uma grana preta no outro (hehehe!), se quiser compre itens na barraca examine atrás dessa barraca para encontrar o quarto Stelazzio TAURUS, volte até a casa da

Stella Queen e entregue-o a ela para ganhar uma Blood Sword, volte até o local onde achou o Stellazio e entre na pousada a esquerda para encontrar Marcus, durma se quiser e em seguida fale com ele e escolha a primeira opção, siga em frente apesar dos protestos de Steiner, logo você chega onde está Baku, fale com ele e você verá uma cena em que Kuja conversa com o leiloeiro, após isso Baku levará o grupo até uma farmácia que já está fechada, o grupo procura pelo Super Soft, quando percebem que alguém se aproxima, Dagger o reconhece, é o Professor Tot, o homem responsável por sua educação, Dagger explica a situação e Tot manda que eles vão até a casa dele, que ele levará o Super Soft depois, após a conversa, siga para o local onde Dagger foi roubada e entre na torre mais a esquerda.

Suba as escadas e Tot já estará te esperando, ele diz que o Super Soft está no baú e Marcus o pega, fale com o Professor e Dagger se lembrará do tempo em que estudava com ele, parece que naquela época o professor estava interessado em espíritos de invocação (Eidolons), em seguida Dagger conta o que está acontecendo em Alexandria e Tot diz que há uma maneira de chegar e abre um alçapão, desça por ele.

#####

GARGAN ROO

Tot explicará que esse era o antigo sistema de transporte entre Treno e Alexandria antes do advento dos barcos voadores, ele diz que vocês devem encontrar as alavancas que mudam a direção do trilho por onde o Gargan passa, salve no moogle e siga pela esquerda, pegue um Chain Plate e um Phoenix Down nos baús e puxe a alavanca no final, aproveite para lutar um pouco aqui e chegar pelo menos ao nível 10 com todos, qualquer problema é só ir até o moogle e usar um Tent, agora volte e siga pela direita e depois norte, Tot manda você puxar a corrente, faça isso e você verá que um Gargan é um grande inseto que carrega uma gôndola, volte e siga sul, puxe a alavanca no final pra baixar a comida do Gargan e fazê-lo parar, o grupo sobe a bordo e segue viagem, mas no meio do caminho algo assusta o Gargan, o grupo para verificar e encontra um monstro:

=====

CHEFE: Ralvurahva

ÍTENS PARA ROUBAR: Bone Wrist

Mithril Fork

Além do ataque físico ele tem um ataque deixa um personagem lento, ataque com Steiner e cure com Dagger, você pode tentar roubar a Mithril Fork com Marcus se conseguir, ataque normalmente com ele também, a Bone Wrist é dispensável, logo ele fugirá.

=====

O grupo finalmente chega a Alexandria, mas acabam caindo numa armadilha e são capturados por Zorn e Thorn, Steiner ordena que eles os libertem, mas eles dizem que estão agindo sob ordens da Rainha o que deixa o cavaleiro chocado, a cena volta para Burmecia, Zidane e os outros decidem ir para Cleyra, siga para oeste de Burmecia até ver um tornado de areia, vá em direção a ele.

#####

CLEYRA TRUNK

Você verá que Cleyra fica no topo de uma grande árvore, aqui você pode aprender as Blue Magics Auto Life com as lagartas e White Wind com o grande pássaro, aconselho a fazer isso agora pois vai precisar daqui a pouco, siga em frente e na próxima tela puxe a alavanca para abrir a porta, siga por ela e pegue um Phoenix Down no baú, suba as escadas e tela seguinte pegue nos baús um Magician Boots e um Ice Staff, saia pela esquerda e siga norte até outra entrada, examine o buraco mais abaixo e escolha a segunda opção, volte e suba pelas raízes até o buraco entre e siga em frente até a próxima sala, pegue um Needle Fork e um Tent nos baús e salve no moogle, siga em frente até o caminho se dividir, suba a escada da esquerda para chegar num baú com um Flame Staff, agora suba a escada da direita, pegue um Hunter Boots atrás da raiz e um Mithril Jacket no espaço a sua esquerda e um Remedy a direita, siga norte e pegue um Mithril Gloves no baú, puxe a alavanca e volte até a grande sala, siga pelo caminho da esquerda, pegue o item no caminho e suba pela direita para chegar num baú com um Elixir, volte e vá pela esquerda, aqui há alguns redemoinhos, passe devagar entre os primeiros, se cair aperte X rapidamente para sair ou entrará numa batalha, caia no terceiro redemoinho e aperte X rapidamente com o direcional segurado para a esquerda, saia e siga em frente até ver uma escada, antes de subir, pegue um Gyashal Greens no baú ao fundo, agora sim suba e siga em frente para finalmente chegar na cidade de Cleyra.

Você será recebido por dois sacerdotes, eles dizem que o rei está no templo, Freya pede para vê-lo, enquanto isso ela diz que Zidane e os outros devem descansar, um dos sacerdotes se oferece para mostrar a cidade, aceite e quando ele terminar, suba a escada e siga pelo caminho da esquerda.

ATE 26 - Não tenham medo

Alguns habitantes de Burmécia ficam com medo ao verem Vivi e acham que ele vai atacá-los.

ATE 27 - Não tem comida

Quina procura algo para comer e acaba assustando alguns habitantes.

Procure perto da placa para encontrar um Thunder Gloves, siga para a direita, entre na pousada e descanse, examine o canto superior esquerdo para encontrar um Echo Grass, no canto inferior direito tem dinheiro e na cômoda perto das camas tem um Ether, salve no moogle e saia, suba a escada a direita, tem um Remedy perto da árvore, pegue-o e continue.

ATE 28 - Não, eu não...

Vivi entra na pousada e perseguido pelos Burmecianos, eles o acusam de ter atacado Burmecia mas ele nega.

ATE 29 - Cogumelos, hummm!

Quina encontra alguns cogumelos e se pergunta se são comestíveis.

Vá pela ponte mais ao norte para chegar ao templo e entre e fale com os sacerdotes, eles dizem que Freya mandou você esperar na pousada, procure a esquerda da porta por um Yellow Scarf, saia e siga para a pousada, ao chegar lá, um soldado de Burmecia chega avisando o Antlion atacou um garoto, o sacerdote diz que vai avisar ao Sumo Sacerdote, o soldado então pede ajuda a Zidane, siga-o até a entrada da cidade e entre pela direita, Vivi, Freya e Quina já estão lá, você verá que o garoto atacado é Puck (lembra dele em Alexandria?), Freya diz que

ele é o príncipe de Burmecia, o monstro o joga longe e agora é hora de atacar, prepare-se:

=====

CHEFE: Antlion

ÍTENS PARA ROUBAR: Golden Helmet
Mithril Jacket
Anointment

Ele usa Fira que causa uns 150 de dano e Trouble Acid que deixa com o status Trouble, use um Anointment para resolver isso, além de Sandstorm que baixa o HP de todos a 1 dígito e que ele usa quando está quase morrendo, Zidane tenta roubar o Gold Helmet dele e quando conseguir passa a atacar, Freya usa Reis Wind e depois fica só saltando, Vivi usa Blizzara pra causar um bom dano e Quina cura com White Wind sempre que necessário e quando não for, usa Aqua Breath.

=====

Após a batalha, Freya pergunta por onde Puck andou, mas ele desconversa, ela pede para ele acompanhá-la até o templo para ver o rei, mas ele se recusa e vai embora, Vivi vai atrás dele, no templo, Freya conta ao rei o que aconteceu, o rei diz que apesar de Freya e Puck terem deixado Burmecia, eles retornaram ao sabe que ele estava em perigo, por ele é agradecido, em seguida, os sacerdotes convidam Freya para participar de uma cerimônia que tem como objetivo fortalecer o tornado de areia, mas ao fim da música, as cordas da harpa se quebram e o tornado desaparece, ninguém entende o que está acontecendo e o rei teme que os inimigos invadam a qualquer momento.

Enquanto isso em Alexandria, Steiner e Marcus estão presos em uma gaiola, Steiner se recusa a aceitar que Brahne tenha feito isso a eles, em seu quarto, Dagger espera pela mãe, Zorn e Thorn chegam e a levam até ela, Dagger pergunta se foi a mãe quem atacou Burmecia, Brahne disse que sim pois os "ratos" planejavam destruir Alexandria, por isso ela atacou primeiro, escolha qualquer opção para dizer se acredita ou não nas palavras da Rainha, de qualquer forma, Kuja chega e põe Dagger para dormir, em outro local do castelo Zorn e Thorn realizam um ritual para extrair a Eidolons de Dagger, de volta a Cleyra, Zidane e Freya acham que devem ir até a base do tronco verificar o que parou o tornado de areia, Zidane diz que irá procurar Vivi e Quina, controlando Freya vá até a pousada e compre novos equipamentos com o soldado, agora siga para entrada da cidade para encontrar os outros, faça o caminho de volta pelo tronco, logo os soldados de Beatrix irão aparecer, continue em frente até que Freya diga que os soldados são muito poucos para um ataque, escolha qualquer opção e Puck aparece dizendo que Cleyra está sendo atacada.

Ao chegar o grupo se depara com um bando de magos negros arrasando o que encontra pela frente, um deles te ataca, acabe com ele e siga pela direita, compre os itens de Stilzkin, salve no moogle e volte, tente subir as escadas e você enfrentará duas batalhas em sequência, após vencê-las, Zidane subirá pelo caminho da esquerda e encontrará sacerdotes fugindo, escolha a segunda opção e siga por eles foram, ande um pouco e você encontrará uma mãe e seus dois filhos, escolha a primeira opção e vença mais uma batalha, siga-os, na tela seguinte, escolha a segunda opção e acabe com mais alguns soldados, siga em frente e escolha a segunda opção para dizer a verdade as crianças, Zidane leva todos para o Templo, mas lá são cercados por magos negros, e a coisa parece estar perdida, então um sujeito aparece e acaba com os magos num zás-trás, dentro do templo, Freya reconhece aquele homem

como sendo seu noivo Fratley, mas ele perdeu a memória e não se lembra de nada do seu passado, o Rei pergunta então por quê ele veio a Cleyra, Puck aparece e diz que o encontrou em suas andanças pelo mundo e que ao contar que Burmecia havia sido atacada e que Cleyra estava em perigo, Fratley reacendeu seu espírito de Cavaleiro Dragão e veio correndo, Fratley vai embora e Freya diz que se conforma com o fato dele estar vivo, Puck também se vai e então Beatrix aparece e pega a pedra ancestral que estava na harpa, o grupo segue atrás dela, antes de sair fale com os sobreviventes para ganhar alguns itens, salve e saia, prepare-se para apanh... aham, digo, enfrentar Beatrix novamente:

=====

CHEFE: Beatrix

ITENS PARA ROUBAR: Ice Brand
Thunder Gloves
Phoenix Down

Ela usa os mesmos ataques de antes, apenas resista até que ela use Stock Break e chute seu traseiro mais uma vez, você pode tentar roubar a Ice Brand dela, mas não será fácil.

=====

Beatrix e os magos negros desaparecem por uma espécie de portal, logo outros portais aparecem e Zidane, Freya e Vivi seguem por eles, mas Quina fica para trás, você então verá a Rainha Brahne usar a Eidolon Odin para arrasar completamente com Cleyra e todos os seus habitantes, o grupo vai parar no Red Rose, o barco voador da Rainha e Freya fica esolada com a devastação, mas logo tem que se recompor, pois Zidane avisa que vem vindo alguém, o grupo ouve Beatrix se perguntando se havia necessidade de fazer aquilo com Cleyra, depois que ela se for, siga pela parte mais alta até o final, você verá Beatrix entregando pedra ancestral para a Brahne, a Generala pergunta como está Dagger e Brahne diz que agora que estraiu as Eidolons, não precisa mais dela e por isso ela será executada por traição, Zidane fica aflito, mas Freya diz que não podem fazer nada agora, Zidane pensa em como chegar a Alexandria antes da Rainha e Vivi diz que tem um plano, siga-o e um moogle aparecerá, volte e salve nele, agora siga para os vasos e fale com Vivi, escolha a primeira opção e o grupo entrará no vaso e será teletransportado para Alexandria.

#####

ALEXANDRIA (O RESGATE DE DAGGER)

Steiner e Marcus decidem fugir, aperte os direcionais para esquerda e direita alternadamente para balançar a gaiola, comece a apertando para um lado e quando a gaiola começar a voltar, aperte para o outro lado, faça isso até conseguir escapar, siga até uma grande escada, alguns soldados aparecerão para te atrapaalhar, nada muito difícil, suba a escada e siga pela esquerda, Marcus diz que vai para Cursed Woods, salvar Blank, logo em seguida, Zidane e os outros chegam e se juntam a Steiner, você tem 30 minutos para chegar onde Dagger está, depois da conversa com Marcus, siga sul, esquerda e depois norte, tente evitar os soldados, mas se não der, acabe com eles rápido, suba a escada e siga sul suba a escada a esquerda e entre na porta ao norte, continue norte até chegar ao quarto da Rainha, examine o candelabro no canto superior esquerdo para abrir uma passagem secreta, siga por ela, pule na plataforma móvel e pule no outro lado, espere ela girar 180 graus e pule de novo, para chegar a dois baús contendo um Ice Brand e um Tent, agora volte e desça as escadas, quando chegar numa sala com uma

círculo faltando um pedaço, entre na porta ao norte, você encontrará Dagger, mas Zorn e Thorn não vão facilitar as coisas:

=====

CHEFE: Zorn

ÍTENS PARA ROUBAR: Partisan
Stardust Rod

CHEFE: Thorn

ÍTENS PARA ROUBAR: Mithril Armor
Mithril Armllet

Eles tem ótimos itens para roubar, tente pegar todos com exceção da Partisan que você já deve ter, no mais, essa será uma batalha bem fácil, eles ficam passando poder de um para outro para que aquele que recebeu o poder execute uma magia, para evitar isso, ataque-os alternadamente, Vivi usa qualquer magia de nível 2, Steiner usa Magic Sword e Freya usa ataques normais, assim como Zidane depois que roubar os itens deles, quando um deles cair a batalha termina.

=====

Os palhaços irão fugir, o grupo corre até Dagger que está inconsciente, mas viva.

ATE 30 - Amizade

Marcus corre sem descanso por Cursed Woods em direção a Blank.

Ok, encontramos a princesa, hora de cair fora, volte todo o caminho até o quarto de Brahne, Zidane põe Dagger no sofá para descansar um pouco, Steiner não se conforma que a Rainha tenha feito o que fez, Zidane pede desculpas a Dagger por não estar lá quando ela precisou, Steiner pergunta o que há com Zidane pois acha que ele mudou, Zidane diz que não é bem assim, mas antes que ele diga mais algo, Zorn e Thorn aparecem trazendo Beatrix, (Oh boy!), lá vamos nós de novo:

=====

CHEFE: Beatrix

ÍTENS PARA ROUBAR: Survival Vest
Ice Brand
Phoenix Down

Ela usa os mesmos ataques de antes, como das outras duas vezes, resista o máximo que puder e tenter roubar a Survival Vest dela, desta vez ela usará Climhazzard para lhe infligir mais uma derrota acachapante.

=====

Zidane pergunta a Beatrix qual o dever dela com general de Alexandria senão o de proteger a Princesa Garnet, Beatrix vê Dagger desmaiada e compreende que Brahne falava sério quando disse que ia executá-la, o cabeça dura do Steiner ainda se recusa a aceitar a verdade, mas Beatrix não tem mais dúvida e diz que cometeu um erro imperdoável contra o povo de Burmecia, Freya diz que isso é verdade e que ela jamais esquecerá, mas agora Dagger precisa de ajuda, Beatrix usa magia e Dagger desperta, a Rainha Brahne chega e manda Zorn e Thorn acabar com todos, Beatrix manda os outros fugirem com a princesa e Freya decide ficar para ajudar, você enfrentará uma batalha com elas, aproveite para desfrutar um pouco da toda poderosa Beatrix, não tenha vergonha de usar seus ataques mais poderosos, após a vitória, vá descendo as escadas com Zidane, no caminho alguns obstáculos como magos negros e monstros peludos cor de rosa (que fofos! NÃO!), ao chegar no andar mais

baixo Steiner diz que vai voltar para ajudar Beatrix e Freya e pede que Zidane escape com a princesa e a leve ao Prof. Tot, ele deverá saber o que fazer, depois que ele se for outro monstro atacará, derrote-o e em seguida você terá mais uma batalha com Beatrix e Freya, acabe com os monstros e Steiner chega para dar uma mãozinha, vença mais uma batalha e o controle volta para Zidane, desça a escada ao sul e siga em frente, o grupo será preso por Zorn e Thorn, mas Marcus e Blank chegam e os soltam, após a conversa, Zidane, Dagger e Vivi fogem no Gargan, mas outro monstro aparece para atrapalhar:

=====
CHEFE: Ralvuimago

ÍTEMS PARA ROUBAR: Oak Staff

Adaman Vest

Phoenix Down

Ele usa Thundara, nada preocupante, um ataque que te deixa com o status Mini, use um Remedy se isso acontecer, se atacá-lo fisicamente ele fica em posição de defesa, se atacá-lo novamente ele contra-ataca com um poderoso golpe que além de causar de 100 a 200 de dano em todos ainda recupera o HP dele, Zidane deve roubar os itens dele e quando conseguir pegar todos fica se defendendo, Dagger faz o mesmo e cura sempre que necessário, Vivi deve usar Focus seguido de Blizzara, uns três ou quatro desses devem dar cabo dele.

=====
O grupo retorna ao Gargan, mas o monstro ainda não está morto e começa a perseguí-los, o Gargan corre muito rápido e eles acabam passando de Treno e chegando no fim da linha, enquanto isso, a Rainha Brahne espulsa Zorn e Thorn do castelo por terem falhado em impedir a fuga da princesa, em seguida ela recebe dois mercenários e diz que a missão deles é trazer de volta o pendante de Dagger e eliminar Vivi, pois ele é um produto defeituoso e não pode cair nas mãos dos inimigos, o sujeito de cabelo vermelho pergunta sobre o sujeito com cauda que estava com ela e Brahne diz que pode eliminá-lo também.

#####

PINACLE ROCKS

O grupo conversa sobre o que fazer, quando então um ancião aparece, ele se apresenta com Ramuh, o deus do trovão e revela a Dagger o que Brahne fez a Cleyra, ela lamenta não ter podido fazer nada e pede a ajuda de Ramuh, ele diz que ela terá que provar que é digna de ser a ama dele e diz para ela procurar outros quatro Ramuhs que estão espalhados pelo local, cada um tem uma parte de um conto, você deve juntar todas as partes na ordem correta, bem, vamos lá, antes de mais nada, salve no moogle e desça, pegue um Mithril Jacket no baú, e siga pela água para encontrar um Ramuh, fale com ele e siga em frente, vá em direção ao baú para encontrar o segundo Ramuh, fale com ele e pegue uma Organics, suba pelo tronco e siga pelo caminho ao sul, fale com mais um Ramuh e volte, siga pelo caminho ao norte, dê a volta e quando aparecer o ponto de interrogação, salte para pegar um Mithril Armband, mais abaixo você encontrará o quarto Ramuh, fale com ele e siga sul duas telas, agora siga ao norte do Moogle para chegar no local onde está a gôndola do Gargan, você encontrará o quinto e último Ramuh, agora volte e siga pela esquerda, siga pelo caminho ao norte até o final, fale com Ramuh e escolha a primeira opção, agora escolha as opções na seguinte ordem: Beginning, Cooperation, Silence e Hero, pra quem sabe inglês e jogou Final Fantasy 2 achará essa história bem

familiar, bom, se você fez corretamente, Ramuh lhe dará um Peridot que ao ser equipado em Dagger lhe permitirá invocá-lo, Dagger segue em direção a Lindblum, Zidane diz que gostaria de perguntar a Ramuh qual o propósito disso tudo, Vivi acha que ele daria seu poder a Dagger qualquer que fosse sua resposta, Ramuh diz que é verdade e que Dagger tem potencial para ser uma grande invocadora, ele diz que irá protegê-la, mas pede a Zidane e Vivi que façam o mesmo, o grupo então observa o castelo de Lindblum, eles vêem o Red Rose começar a atacar e os magos negros invadirem o local e começar a destruir tudo, Dagger e Zidane correm até lá e olham impotentes Brahne invocar a Eidolon Atomos para causar um grande estrago.

#####

LINDBLUM (A INVASÃO)

Na entrada da cidade, Zidane manda que Vivi fique escondido ali, pois os soldados de Alexandria não devem vê-lo, siga até o local onde ficam as lojas para encontrar o Primeiro Ministro, ele os levará até Cid, ele diz que subestimou o poder das Eidolons e por isso foi obrigado a se render para evitar mais mortes, alguns soldados chegam trazendo Vivi, o Ministro diz que ele não é um mago negro, só está disfarçado para enganar o inimigo, os soldados então o soltam, Cid diz que Kuja é quem fornece os magos negros e outras armas de guerra para Brahne e se quisermos acabar com essa guerra, teremos que derrotá-lo, sua base de operações fica em Outher Continent, Zidane pergunta se podem ir em um barco voador, Cid diz que os barcos voadores só funcionam em Mist Continent e o barco movido a vapor, foi levado por Alexandria bem como a Dragon Fang, tesouro de Lindblum, mas Cid diz que há outro jeito, uma suposta passagem por baixo do oceano cuja entrada fica em algum lugar em Qu Marsh, Cid lhe dará 3000 Gil e pede para você se preparar antes de partir, compre coisas novas na loja de equipamentos e no Synthesis Shop, se quiser compre também itens de cura, volte pelo sul.

ATE 31 - A Terceira Pedra Ancestral

Um grupo de soldados de Alexandria diz que agora que tem a Dragon Fang, nada mais os prende aqui e que devem partir logo.

Vá até o hotel e no andar de cima salve com o moogle, pegue o bonde para o Distrito Teatral, pegue alguns itens e dinheiro na casa do pintor e na casa de Baku, fale com Brad e ele diz que não sabe o que fazer agora que o teatro está destruído, escolha a primeira opção para contar a ele sobre o teatro que Ruby está montando em Alexandria e ele resolve ir para lá, volte até o Distrito Comercial e fale com o cara perto da fonte para voltar ao castelo.

ATE 32 - A expedição

Alguns soldados de Lindblum falam sobre uma expedição que Brahne pretende fazer, mas não sabem para onde.

Zidane e Dagger se dirigem ao nível inferior do castelo onde encontram Vivi, logo Cid chega e diz que deu um jeito de atrasar os soldados, ele entrega um mapa do mundo e pede que Zidane e Vivi cuidem de Dagger.

ATE 33 - Estou muito irritado

As guardas de Alexandria descubrem o que Cid fez e vão procurar por ele.

Salve no moogle, saia do castelo e siga para Qu Marsh, siga até o local onde ficam os sapos e você encontrará Quina, ele voltará para o grupo,

siga até a casa de Quale e fale com ele, ele diz que a entrada da caverna deve estar escondida em algum lugar no matagal, saia e siga norte, Quina vai atrás de um sapo e acaba encontrando a entrada da caverna.

#####

FOSSIL ROO

Ao entrar, examine a grade, mas não dá pra ver nada, siga em frente e um monstro sairá de lá e começará a te perseguir, se tocar em você terá que enfrentá-lo, mas ele não vale a pena, então nem vou dar estratégia, apenas fuja, tendo cuidado com os pêndulos que podem te atrasar, se ele te pegar use Thundara com Vivi que ele cairá por um tempo te dando chance de fugir de novo, ao chegar em um buraco, Zidane consegue derrubá-lo, quando o pior já tinha passado, um dos mercenários que Brahne contratou aparece e manda Dagger entregar o Pendante Real, ela se recusa e então a garota parte para a ignorância.

=====

CHEFE: Lani

ÍTEMS PARA ROUBAR: Coral Sword

Gladius

Ether

Ela usa todas as magias de nível 2, além de Aera e muito raramente Water que atinge todo o grupo, Dagger deve se curar o tempo todo já que Lani a tem como alvo preferencial, se ela cair não tente revivê-la pois será perda de tempo e de qualquer forma você não ganhará experiência nem AP nessa batalha, ela tem ótimos itens para roubar, então fazê-lo a todo custo, Vivi usa qualquer magia de nível 2 e Quina usa ataques normais e cura com White Wind se necessário.

=====

Lani irá fugir, se quiser pode voltar até o local de onde o monstro saiu para pegar um Elixir, aqui você pode aprender a Blue Magic Sweet Dreams com o monstros cabeça e Lv. 4 Holy com as arraias, desça as escadas e você verá um Gargan Selvagem, pegue a planta a esquerda e ande um pouco até aparecer um ponto de exclamação, aperte X para subir no Gargan, do outro lado, siga norte e fale com o mineiro ele dirá para ir onde deseja, você deve utilizar alavancas para desviar a trajetória do Gargan, apos a conversa, compre os itens de Stilzkin e salve com o moogle e siga em frente, pegue a planta e use-a na beirada, siga em frente até um baú contendo um Fairy Earrings, volte até onde está o mineiro e siga norte, pegue a planta e use-a no fim do caminho, no outro lado siga em frente e ative a alavanca, volte e use a planta na poça d'água, agora há dois caminhos, o de cima te leva a um baú com um Ether, o de baixo te leva a outra alavanca, ative-a e volte, use a planta perto dos barris e desative a primeira alavanca, agora volte até chegar onde está o mineiro, siga pelo caminho ao sul, pegue o Gargan e do outro lado você encontrar outro mineiro, ele vende equipamentos, nada de novo, compre o que você ainda não tiver e suba a escada, acione a alavanca e siga pela direita, pegue o Gargan e siga em frente até um baú com uma Lamia Tiara, volte até a alavanca e acione-a novamente, pegue o Gargan e você chegará numa parte com umas plantas na parede, siga por elas até o outro lado, há dois caminhos, vá pelo de cima, fale com o mineiro e ele deixará você escavar em troca de uma potion, aceite e excave no final da parte superior até quebrar a parede e soltar o moogle que estava ali, salve e se quiser continue escavando para tentar encontrar alguns itens ou fale com o mineiro para parar,

siga pela direita e pegue um Survival Vest no final, volte até a área com as plantas siga por cima até o outro lado, ative a alavanca e siga pelo caminho inferior direito, pegue o Gargan para chegar na saída, no mapa, vá seguindo em frente, aqui você pode aprender as Blue Magics Matra Magic com o Zagnol, 1000 Needles com os Cactuar e Goblin Punch com os Mage Goblin, no caminho você verá outra Qu Marsh, se quiser entre para pegar alguns sapos, de qualquer forma siga oeste até uma construção suspensa no penhasco.

#####

CONDE PETIE

O grupo será saudado pelos habitantes, após ser obrigado a dar a saudação tradicional deles, Zidane consegue entrar.

ATE 34 - Vivi e o Casal

Vivi se vê no meio de uma briga de casal, ele percebe que as pessoas daqui não se importam com sua presença.

Entre na porta a frente

ATE 35 - Quina e a Vendedora

Quina observa os alimentos vendidos aqui e a vendedora diz que alguém está roubando comida, Quina fica interessado numa abóbora e a vendedora diz que é 1000 gil, Quina diz que não sabia que era preciso pagar para comer e a vendedora fica desconfiada de que ela é a ladra, o que faz Quina correr desesperada.

Entre na porta logo a frente.

ATE 36 - Quina e ???

Quina conversa com um grupo de habitantes que está tentando pegar o ladrão de comida, depois que ela se vai, duas figuras aparecem discretamente atrás do balcão.

Aqui é a pousada, durma se precisar, saia e suba as escadas.

ATE 37 - Dagger e Pepin

Um dos habitantes diz que está a procura de um noiva para seu filho Pepin, mas nada ainda, outro sugere que tente uma estrangeira e ele cogita Dagger, mas outro habitante diz que ela é muito fraquinha e não aguentaria a viagem a Terra Sagrada o que deixa Dagger intrigada.

Fale com Vivi e ele diz que os habitantes parecem conhecê-lo, mas ele não sabe como, pois nunca esteve aqui antes, ele diz que irá falar com outras pessoas.

ATE 38 - Os irmãos e ???

Dois irmãos conversam quando vêem alguém chegando, dá pra ver rapidamente que se trata de uma figura bem conhecida.

Desça as escadas a direita e você verá um mago negro comprando coisas na loja, Zidane e Vivi o abordam e ele foge, um dos habitantes diz que há um monte deles vivendo em um bosque a leste daqui, o grupo então decide averiguar, volte até a loja e siga norte, compre novos equipamentos e salve no moogle, agora sim, saia de Conde Petie e siga leste até poder dar a volta e chegar numa longa floresta ao norte, siga até o final e entre, você verá o mago fugindo pelo caminho da direita, vá atrás, mas você acabará saindo no mesmo lugar, apenas fique alternando entre os caminhos da esquerda e direita, eventualmente

você encontrará o caminho correto e chegará em...

#####

BLACK MAGE VILLAGE

Os magos negros fogem apavorados ao ver o grupo, Vivi fica eufórico ao ver que há mais como ele.

ATE 39 - Espalhou-se o Pânico

Os magos negros continuam fugindo de Vivi e Dagger.

Entre na casa a esquerda, esta é a loja de equipamentos, a única coisa nova aqui é a Gladius, compre-a se você não conseguiu roubá-la de Lani, saia e siga nordeste.

ATE 40 - Palavra à palavra

Vivi encontra dois magos negros que não sentem medo dele, ele pergunta como vieram parar aqui e eles dizem que escaparam de Alexandria e vieram a este lugar remoto onde poderiam viver tranquilos, Vivi pergunta que lugar é este, eles dizem que é onde estão enterrados aqueles que deixaram de se mover, ou seja, os que morrerão, Vivi pergunta do que eles morreram, mas eles desconversam.

Salve no moogle e entre na casa.

ATE 41 - A que vieram

Dagger tenta falar com os magos negros, mas eles dizem que não confiam nos humanos e Dagger diz que veio deter aquele que usa os magos negros.

Fale com Quina, ele está afim de comer o ovo de chocobo, mas os magos negros o protegem, no canto direito tem um Gyashal Greens volte e siga noroeste, entre na casa a frente, aqui é a pousada, mas você não poderá dormir, examine perto da cama para encontra o quinto Stellazio VIRGO, saia e entre na porta seguinte, aqui é a loja de itens, compre o que precisar e saia, entre na próxima porta, Dagger diz que os magos negros estão começando a confiar neles, então ela vai procurar Vivi, aqui é um Synthesis Shop, compre o que ainda não tiver, alguns itens não poderão ser adquiridos agora, examine perto da escada para encontrar 2000 gil, suba a escada e siga norte para encontrar mais grana, volte e saia, siga norte e Vivi passará correndo, continue em frente e fale com o mago negro da direita, ele conta que um dia, simplesmente abriu os olhos e viu um homem morto ao seu lado, sem entender nada, ele simplesmente fugiu e acabou vindo parar aqui como todos os outros, siga para a pousada e fale com Vivi, Zidane pergunta se aconteceu algo, mas ele não diz nada, logo os outros chegam e após alguma conversa, escolha a primeira opção para ir dormir.

Durante a noite Vivi sai e Dagger se preocupa, mas Zidane diz que devem deixá-lo pensar no que vai fazer agora que encontrou seus semelhantes, ele então conta a história de um jovem que não sabia onde havia nascido, apenas se recordava de um brilho azul, achando que se tratava do mar, ele deixou a família que o criou e saiu em busca de suas origens, viveu muitas aventuras, mas nunca conseguiu encontrar o que procurava, ao fim, decidiu voltar para o pai que o criou e ao vê-lo de volta o pai deu-lhe uma surra e depois disso sorriu, então o jovem entendeu que aquele era o lugar para onde poderia voltar, ele ainda continua buscando sua terra natal, mas sabe que sempre terá aquele lugar e é esse lugar que Vivi também está buscando, Dagger pergunta se ele irá ficar aqui e Zidane responde que só a ele cabe decidir, Vivi vai conversar com o mago negro no cemitério e pergunta sobre o que

deixaram de se mover, ele responde que os magos negros tem um tempo limitado, por volta de um ano após a sua fabricação eles deixam de se mover, ele não contou aos outros pois não quer que eles sintam o mesmo medo que ele, no dia seguinte, Dagger descobre que Kuja foi visto na Terra Sagrada na parte noroeste do continente, além de Conde Petie, o mago negro diz que aquele lugar tem algo a ver com a origem da névoa, Vivi chega e diz que o povo daqui pediu que ele fosse com a gente para depois contar a eles suas aventuras, logo Quina chega também, com o grupo todo reunido, saia e volte para Conde Petie.

Siga até a loja de equipamentos e fale com os gêmeos que vigiam a saída, eles dizem que só podem passar os que realizaram a cerimônia de união e mandam você procurar o sumo sacerdote, vá até a entrada da pousada e fale com o sujeito andando por lá, ele é o sumo sacerdote e diz que a tal cerimônia nada mais é do que um casamento entre um homem e uma mulher, somente após isso eles poderão ir até a Terra Sagrada agradecer aos deuses, Dagger concorda em "se casar" com Zidane e durante a cerimônia, o ladrão tenta beijar a mocinha, mas é sumariamente ignorado, em seguida Vivi e Quina perguntam como eles irão passar, escolha a segunda opção para que eles se casem também.

ATE 42 - O Casamento do Ano

Vivi e Quina realizam o casamento, após a cerimônia, alguém grita "PEGA LADRÃO!"

Zidane e Dagger vão falar com os gêmeos, quando então uma garotinha e um moogle passam correndo, os habitantes dizem que eles são os ladrões de comida, após a chegada de Quina e Vivi siga em frente.

#####

CONDE PETIE MOUNTAIN

você encontrará a garota pendurada num galho, ao ver o grupo o Moogle dela, que se chama Mog, foge feito louco, após a mocinha fazer o maior dramalhão, Quina resolve ir atrás de Mog e acaba fazendo-a cair nos braços de Zidane, ela então se apresenta com Eiko e convida o grupo para ir até a casa dela, Eiko então se junta ao grupo, suba até o local onde Quina estava e suba pela raiz, pegue um Remedy no baú e vá pela direita, examine a estátua para pegar um Blue Stone, volte e siga em frente e suba pela raiz, siga em frente até um baú com um Tent, examine a estátua para pegar uma Red Jewel, volte e continue em frente até encontrar um moogle, compre os itens de Stilzkin e salve, siga pela esquerda e suba pela raiz, siga em frente e o grupo verá uma grande árvore ao longe, continue em frente para enfrentar um chefe:

=====

CHEFE: Hilgigars

ÍTENS PARA ROUBAR: Fairy Flute
Mithril Fork
Phoenix Down

Ele tem alguns ataques físicos, nada preocupante, Earthquake causa de 300 a 400 de dano em todos, mas pode ser evitado com a magia Float, ele ainda pode se curar, mas felizmente não fará isso com muita frequência, o único item interessante para roubar é a Fairy Flute, mas é muito difícil, de qualquer forma Zidane deve usar ataques normais, Vivi usa Bio que é muito eficiente contra ele, Dagger fica alternando entre Float e Ramuh e Eiko fica responsável pela cura e quando não for necessário usa Fenrir.

=====

Dagger fica admirada por Eiko poder usar Eidolons e ela diz que todas as pessoas do povo dela, inclusive seu avô, tem essa capacidade, ela ainda diz que a grande árvore a qual os habitantes de Conde Petie se referem como Terra Sagrada na verdade é chamada de Lifa Tree, após a conversa, examine a estátua para pegar uma Yellow Stone, vá pelo caminho da direita e novamente pela direita, pegue um Ether no baú e examine a estátua para pegar uma Green Stone, volte até o local onde está o moogle e siga pelo caminho da direita, examine a estátua e coloque todas as pedras que pegou nela para ganhar uma Moonstone, agora volte até o local onde enfrentou o Hilgigars e siga pela direita e depois esquerda para sair desse local, siga um pouco para nordeste para chegar no local onde mora Eiko.

#####

MADAIN SARI

Ao chegar o grupo será recebido pelos amigos de Eiko, um bando de moggles, logo Mog também aparece e Eiko diz que o perdoa por ele ter fugido, mas que não faça isso de novo, a garotinha então diz que quer saber tudo sobre Zidane e este também diz que tem algumas coisas para perguntar, após algum bate papo, Eiko diz que vai preparar o jantar.

ATE 43 - Os Sentimentos de Vivi

Vivi pensa na conversa que teve com o mago negro e fica pensando no significado de vida e morte, o que o deixa bem angustiado.

Examine a fonte para encontrar o sexto Stellazio do jogo LIBRA, siga norte.

ATE 44 - Os Sentimentos de Dagger

Dagger pensa no seu poder de invocar Eidolons e que foi por esse poder que sua mãe provocou toda essa guerra, ela então olha ao redor e acha esse lugar um tanto familiar.

Fale com o moogle, mas ele não te deixará passar, Quina aparece e diz que não tem nada decente para comer aqui, depois que ele se for volte a tela anterior.

ATE 45 - Os Sentimentos de Eiko

Parece que Eiko quer conquistar Zidane pelo estômago e começa a preparar um purê de batatas e também peixe assado, você terá que escolher qual moogle vai pescar, qual vai pegar as batatas e qual vai ajudar Eiko na cozinha, não sei que influência sua escolha terá no resultado, então escolha qualquer coisa.

Siga sul e depois de falar com Vivi tente entrar na porta a esquerda e o moogle lhe pedirá para segui-lo.

ATE 46 - A Cozinha de Eiko

Eiko continua preparando o jantar e manda o moogle pegar água, você deve escolher a quantidade de acordo com o número de pessoas que vai jantar, coloque o número que achar correto e em seguida Eiko pergunta se deve colocar alguns Ogllops no cozido, você decide, o moogle que está pescando pega alguma coisa, escolha a segunda opção para ajudá-lo e o que eles pegarão não é bem um peixe.

Siga até o local onde o moogle não te deixava passar e fale com o outro moogle, ele diz que este local é muito importante para os invocadores, então Zidane resolve chamar Dagger para ver, vá para a entrada da cidade e fale com ela, em seguida volte e fale com o moogle

para entrar, lá dentro Dagger fica fascinada com o muro das Eidolons e diz que ficará por aqui um pouco, se quiser fale com o moogle e ele dirá que os antigos invocadores chegaram a essa terra a mais de 500 anos e buscavam a harmonia com a natureza através das Eidolons, saia deste local.

ATE 47 - A Cozinha de Eiko (Parte 2)

Quina vai dar algumas dicas a Eiko sobre como cozinhar.

Siga até onde está Vivi e entre a esquerda para jantar, Zidane pergunta onde estão os outros invocadores e Eiko revela que estão todos mortos e ela é a última sobrevivente desde que seu avô morreu um ano antes, ela diz ainda que antes dela nascer uma catástrofe ocorreu aqui e dizimou grande parte dos invocadores, após a janta Eiko pergunta a Zidane se ele não gostaria de comer isso todos os dias, mas ele muda de assunto o que deixa a mocinha irada, ela sai, mas logo volta e manda Zidane recolher os pratos, pegue os itens nos baús e recolha os pratos na mesa, vá até a cozinha e fale com Eiko, Zidane pergunta sobre a Lifa Tree e Eiko diz que ela protegida por uma barreira e não tem como eles passarem, examine perto da mesa para pegar um Kilman Coffee e fale de novo com Eiko, Zidane pergunta se ela pode remover a barreira, mas ela diz que não deve fazer isso, tente sair da casa e um moogle aparecerá, escolha a primeira opção para ir dormir, durante a noite Zidane conversa com Vivi e tenta animá-lo, Eiko ouve a conversa e vê que Zidane é uma boa pessoa, no dia seguinte, o grupo se prepara para partir, Eiko então chega e diz que irá com eles para remover a barreira, volte até Conde Petie Mountain e siga até o local onde enfrentou o Hilgigars, vá pelo caminho da esquerda para sair em outra parte do mapa, siga em frente até a grande árvore.

#####

LIFA TREE

Eiko diz que a barreira é mantida por uma Eidolon e que o chifre que ela tem na cabeça (não, ninguém traiu ela com outro engraçadinhos) permite que ela possa compreender os que elas dizem, ela então remove a barreira e você ganhará um Ruby que ensina a Eiko a invocação Carbuncle, siga em frente até encontrar um moogle, salve e siga até um local com um círculo no meio, escolha a segunda opção e Zidane subirá no círculo e descobrirá que se trata de um elevador, todos então descerão por ele, continue em frente, no caminho você verá um buraco a direita, examine-o para fazer cair um baú com um Phoenix Down, siga em frente até ver uma abertura na parede, nela tem um Ether, vá pelo caminho da esquerda e pegue uma Lamia Flute no baú e um Remedy em outro mais acima, agora siga sul, você chegará em outro elevador, mas esse desce em espiral, durante a descida, entre uma batalha e outra o grupo comenta sobre a relação de Kuja com a névoa, Eiko pergunta como a névoa só existe em Mist Continent se ela se origina aqui, fale com Vivi e ele lembrará sobre a fábrica de magos negros em Dali e diz que ali havia máquinas das quais saíam névoa, o grupo finalmente chega ao fundo, após a conversa, pegue um Elixir no baú perto da escada e um Brigandine no baú atrás da parede a esquerda, fale com todos e em seguida examine o canto esquerdo, Mog avisa Eiko que algo se aproxima, um tremor ocorre Dagger cai, vá falar com ela e então o grupo segue para outro local, um monstro aparece e diz que a névoa em Mist Continent é levada através de suas raízes para estimular a sede de luta das pessoas e provocar guerras intermináveis, ele revela ainda que Kuja usa essa névoa para fabricar os magos negros assim como Vivi e que se eles o derrotarem não haverá mais névoa, bom, vamos lá então:

=====

CHEFE: Soulcage

ÍTENS PARA ROUBAR: Magician Cloak

Oak Staff

Brigandine

Ele tem um verdadeiro arsenal de ataques, Fire Rain causa dano por fogo em todos e ele normalmente o usa com contra ataque quando é atingido por magias de fogo, além de Fira que já é velho conhecido, Mustard Bomb deixa com o status Heat, então seria bom ter todos equipados com a habilidade Body Temp e finalmente Lv 5 Death que matará que estiver em nível múltiplo de 5, o único item interessante para roubar é o Magician Cloak e talvez o Oak Staff se não o tiver roubado antes, como ele é um morto-vivo, você pode matá-lo no primeiro ataque usando Life, mas se quiser roubar seus itens, use Focus seguido de Fira com Vivi, Eiko usa Phoenix e Dagger fica responsável pela cura.

=====

Após a batalha o grupo sai da árvore, agora que a névoa sumiu, Kuja deverá vir ver o que houve e assim o grupo o pegará, Vivi pensa que agora que os magos negros não serão mais fabricados, os outros magos na vila talvez fiquem com raiva, mas Eiko que se eles realmente são amigos dele, eles entenderão, um moogle chega e avisa Eiko que o tesouro de Madain Sari foi roubado e o grupo decide ir com ela, pois bem, volte para Madain Sari.

#####

MADAIN SARI (A Invasão dos Mercenários)

Ao chegar lá, Eiko sairá correndo, siga até a casa dela e entre numa porta ao sul da cozinha, Eiko dirá que a Gema Ancestral foi roubada e isso é culpa dela por ter retirado a barreira de Lifa Tree, Zidane diz que a culpa é do ladrão e não dela, Eiko então diz que vai rezar para os seus antepassados e sai, após a conversa entre Zidane e Dagger, ouve-se um grito e então Vivi chega dizendo que Eiko foi capturada por Lani e elas estão no muro das Eidolons, pegue um Survival Vest e um Phoenix Down nos baús e siga para lá, fale com o moogle na entrada, escolha a primeira opção para recuperar HP e MP, depois escolha a terceira opção para dar uma espiada, parece que Lani está usando Eiko como isca para atrair Zidane e os outros, após isso os moggles te darão os itens dos baús que você não podia acessar, um Elixir e uma Exploda, Zidane tem um plano e pede a ajuda de Mog, agora escolha a primeira opção para ir salvar Eiko.

O grupo aparece e Lani manda que entreguem o pendante real, quando Zidane vai fazê-lo, Lani desconfia e manda que Vivi o entregue o que acaba frustrando os planos de Zidane, mas então o outro mercenário aparece e tira Eiko das mãos de Lani, ele a manda ir embora e deixar a Pedra ancestral que roubou, Lani diz que não o perdoará por isso e se vai, o mercenário diz que fez aquilo porque queria uma luta justa e desafia Zidane para uma batalha, Zidane aceita, apesar dele ter bastante HP será uma batalha fácil, se quiser pode roubar um Poison Claws dele, use ataques normais e se seu HP ficar abaixo de 700 use um Hi Potion, não o ataque quando ele ficar se movendo pela tela pois se o fizer vai errar, espere ele parar e então ataque-o, se entrar em Trance nessa batalha vai facilitar bastante as coisas, de qualquer forma, após a vitória, o mercenário diz que Zidane deve matá-lo, mas ele apenas pede que devolva a Pedra Ancestral e vá embora, o sujeito não entende como Zidane pode deixar vivo um homem que tentou matá-lo, Zidane responde que os dois tiveram uma boa luta e sobreviveram e isso

já é suficiente e além disso, nem os animais selvagens matam sem razão, o mercenário então vai embora, siga para quarto ao sul da cozinha e Eiko diz que irá com o grupo e guardará consigo a pedra ancestral, saia da casa e procure perto da porta até aparecer um ponte de exclamação, aperte X e Zidane ouvirá Dagger cantando.

Zidane encontrará Dagger em um pequeno barco e dirá que ela mudou muito desde que a conheceu, ela diz que foi graças a Zidane e aos outros, pois sem eles jamais chegaria até aqui, ela diz que todos tem suas razões para estar nessa jornada e pergunta a Zidane qual é a dele, ele então conta a história de um aventureiro chamado Ipsen que junto com seu amigo Colin trabalhava em uma loja, um dia Ipsen recebeu uma carta na qual só se podia ler a frase "Volte para Casa", sem saber direito do que se tratava, Ipsen pediu dispensa da loja e partiu, ele enfrentou muitos perigos mas seu amigo Colin estava a seu lado, um dia Ipsen perguntou a Colin porque ele veio junto e Colin respondeu simplesmente: Porque você disse que viria, o barco então começa a flutuar e Dagger ouve outra pessoa cantando aquela canção, ela então recorda do grande desastre que aconteceu em Madain Sari e desmaia, já recuperada, na casa de Eiko, ela diz que até hoje não tinha lembranças de sua infância, mas agora sabe que ela nasceu em Madain Sari e no dia da catástrofe, sua mãe a levou em um barco e acabou perdendo a vida protegendo-a, isso é tudo que ela se lembra, talvez o Professor Tot saiba mais, no dia seguinte o grupo se prepara para voltar a Lifa Tree, os moggles se despedem de Eiko, então o mercenário volta e diz que ainda não entende porque Zidane o deixou vivo, então Zidane o convida a acompanhá-los, talvez assim ele entenda, ele pensa um pouco e acaba concordando, ele dá seu nome (mude se quiser), Amarant e se junta ao grupo, aconselho a colocá-lo no lugar de Dagger, mas, você é que sabe, de qualquer forma, volte para Lifa Tree, você já deve conhecer o caminho.

#####

LIFA TREE (As intenções de Kuja)

Ao chegar o grupo vê Kuja em seu dragão prateado, ele parece não se importar muito com o fim da névoa e diz que chegou o momento de mostrar suas verdadeiras intenções, após se preparar, siga em frente até que o grupo aviste Kuja no alto da árvore, após alguma discussão eles conseguem subir, você terá mais uma chance de se preparar, cure os que precisarem e escolha a terceira opção, o grupo irá confrontar Kuja, ele confirma que ele é quem fabrica os magos negros e os forneceu para Brahne, mas a culpa da guerra é toda dela e de sua ambição desmedida, Dagger não quer acreditar e diz que a mãe dela era uma boa pessoa até Kuja aparecer, mas Kuja diz que mostrará quem ela é de verdade, nesse momento, Brahne chega com seu exército para atacar Kuja, pois ele também é um obstáculo para suas ambições, Dagger não pode acreditar no que está vendo e Kuja diz que tudo está saindo conforme ele previu, Zidane pergunta o que ele quis dizer e ele responde que ainda é muito cedo para ele saber e vai em direção a Brahne, mas deixa alguns monstros para te distrair, nada preocupante, após a luta, Zidane diz que devem sair dali e deixar que eles se matem, mas Dagger não quer abandonar sua mãe e pergunta a Eiko por uma Eidolon que haveria ali, Eiko indica o local e Dagger corre para lá, após mais uma batalha, salve no moogle e siga sul.

Vá seguindo, alguns monstros aparecem no caminho, acabe com eles, logo você chega onde está Dagger, ela conseguiu um Aquamarine que ensina a invocação Leviathan, mas Eiko diz que se ela usar isso irá apenas piorar a situação, pois afundaria os barcos de Brahne, a rainha então

invoca a Eidolon Bahamut que lança um ataque devastador em Kuja, mas este consegue escapar com apenas um arranhão, em seguida ele invoca aquela coisa que atacou Madain Sari no passado e deixa todos atordoados, Brahne então vê, incrédula, Bahamut diante dela pronto para aniquilar com toda a sua frota e é o que ele faz, Kuja vitorioso, vai embora, em uma praia, o grupo encontra a rainha agonizando, antes de morrer, ela diz a Dagger que agora se sente vazia e não tem mais a nostalgia de antigamente, ela diz ainda que viveu como queria e que Dagger também deve viver segundo seus desejos, o grupo decide voltar para Alexandria e levam o corpo de Brahne para ter um funeral adequado, diante do túmulo de sua mãe Dagger promete que será uma boa rainha para Alexandria, salve seu progresso e...

INSERT DISC 3

#####

ALEXANDRIA (A Coroação)

O Professor Tot vai iniciar os preparativos para a coroação de Dagger e pede a ajuda de Steiner e Beatrix, enquanto isso no bar, Zidane parece deprimido e seus amigos tentam animá-lo em vão, eles então decidem assistir a peça de Ruby, ao sair encontram Vivi, após a conversa, você o controla, siga pela direita.

ATE 48 - Nossa, Que Enorme!

Eiko fica admirada com o tamanho do castelo e conversa com alguns cozinheiros.

Se quiser fale com a mulher hipopótamo, ela diz que seu filho só vive jogando cartas e não faz exercícios e pede para você ajudá-la, você deverá apostar corrida com ele, aperte alternadamente e bem rápido os botões quadrado e círculo, ao vencer Hipaul um certo número de vezes você ganha uma carta, algumas são muito raras, como prêmio final você ganha o título de "Athlete Queen", bom, quando estiver satisfeito, volte duas telas.

ATE 49 - Há Quanto Tempo

Alguns membros da Tantalus conversam com um deles que voltou sei lá de onde e disse que estava treinando, mas não disse pra quê.

Continue em frente até a praça central

ATE 50 - Tempo de Sofrer

Marcus e Blank conversam sobre Zidane e dizem que agora que Dagger será rainha, ele não tem a menor chance com ela e se não aceitar isso, está perdido.

ATE 51 - Artemist

Um moogle roxo chamado Artemist chega a torre do sino e conversa com Stilzkin que pergunta se ele entregou as cartas que ele enviou e ele diz que entregou todas as 4, mas Stilzkin diz que eram 6.

Vá para a loja de equipamentos e Synthesis Shop a esquerda, compre tudo o que ainda não tiver e siga pelo beco a sudoeste, siga até a torre do sino e compre os itens de Stilzkin, volte uma tela e fale com Blank ele pergunta se Vivi não quer assistir a peça de Ruby, escolha a primeira opção para aceitar e desça as escadas, após alguma conversa,

você verá Dagger pedindo a Steiner para falar com Zidane, mas ele diz que agora eles vivem em mundos diferentes e ela não deve fazer isso, Beatrix e Tot chegam e o professor entrega a Dagger um Opal, um Topaz e um Amethyst que contém o poder das invocações Shiva, Ifrit e Atomos, depois ele e Steiner saem para que Dagger possa se vestir para a coroação, Dagger pede a Beatrix para ver Zidane, mas ela diz que é melhor ela não fazer isso agora, o que a deixa irritada, enquanto isso Eiko diz que agora Dagger será rainha é sua chance de conquistar Zidane (Oh man!), ela decide escrever-lhe uma carta de amor e para isso pede a ajuda do Professor Tot que ao vê-la, se lembra do dia em que Dagger foi encontrada junto com sua mãe morta, ela ainda tinha o chifre dos invocadores e o rei ordenou que fosse removido e então ela foi criada como filha dele e de Brahne.

Dagger já está pronta e ela diz a Beatrix que não é filha verdadeira de Brahne, mas a generala diz que isso não muda nada e que a fidelidade dela será ainda maior que antes, enquanto isso Eiko já tem a carta pronta e vai entregá-la a Zidane, siga em frente e na tela seguinte vá para o norte, Eiko acaba trombando com Baku e fica pendurada na sacada, como Baku não pode tirá-la de lá, ela pede que ele entregue a carta a Zidane, Baku segue para o rio onde espera a gôndola para a cidade, Steiner chega, os dois discutem e Baku acaba deixando a carta cair e nem percebe, depois que os dois se vão, Beatrix chega e encontra a carta, ao lê-la, ela pensa que foi Steiner que escreveu pra ela, enquanto isso, no bar, Zidane continua deprimido, ele diz que não pode mais viver sem Dagger, seus amigos chegam e tentam animá-lo e mas ele diz a Baku que quer voltar a Tantalus e roubar tesouros como antigamente, mas Baku diz que se ele não pode pegar o seu mais valioso tesouro não merece fazer parte do bando, então Vivi chega e chama Zidane para ver a coroação e ele acaba aceitando, saia do bar.

ATE 52 - Acabei Esquecendo!

Baku se lembra da carta que tinha que entregar a Zidane e percebe que a perdeu.

Siga para a praça central e de lá, siga norte, Freya e Amarant estão prestes a começar uma luta, mas Zidane chega e acalma os ânimos, Freya diz que Dagger pode estar em perigo e Zidane deveria protegê-la, mas ele diz que ela tem um monte de soldados a disposição dela e que ele não poderia fazer nada, após a conversa, pegue o barco para o castelo, siga a esquerda e entre na torre, entre pela porta a esquerda e examine o canto direito para encontrar o sétimo Stellazio LEO, volte e entre no castelo, você verá Steiner botando Eiko pra fora, após alguma discussão, ele acaba deixando o grupo entrar para ver Dagger, ao vê-la o grupo fica admirado com sua beleza, mas Zidane não consegue dizer uma palavra, Eiko pergunta a Dagger se não poderão mais vê-la, ela diz que não, mas que não poderá mais andar pelo mundo como antes, ela dá a Eiko uma pedra para que as duas fiquem unidas como invocadoras, depois que Dagger sair, Eiko pergunta a Zidane porque ele não disse nada, ele responde que não conseguiu achar as palavras certas, palavras que fossem realmente dele.

A noite, Eiko está na beira do canal pensando em Zidane, quando alguém se aproxima, ela resolve se esconder, quem chega são Blank e Marcus, parece que Blank achou a carta de amor e pensa que escreveram para ele, ao ouvirem alguém se aproximar, eles também se escondem e Blank deixa a carta cair, Steiner chega e encontra a carta e também pensa que é para ele, então Beatrix chega e começa a rolar um clima entre os dois, mas o tonto do Baku chega e estraga tudo, no bar, Freya pergunta onde estará Zidane, Vivi decide ir procurá-lo, quando Eiko chega, em seguida

chega também o Prof. Tot e pede a Eiko para saber mais sobre Madain Sari, ela diz que aqui não é um bom lugar para conversar e pede para ir a casa dele, mas ele diz que a casa dele fica em Treno, que é um pouco longe, Zidane chega e diz que vai também, pois haverá um torneio de Tetra Master e ele quer participar, Freya, Vivi e Amarant decidem ir também.

ATE 53 - Bobos da Corte sem Rei

Zorn e Thorn chegam a Alexandria pensando em pedir a Dagger que os aceite como bobos da corte, Marcus e Blank chegam para patrulhar o local e os palhaços se escondem, depois que eles se escondem, Zorn e Thorn decidem dar o fora.

#####

TRENO (O TORNEIO DE CARTAS)

O Grupo chega a Treno e Eiko diz que vai dar uma volta pela cidade e leva Vivi junto, os outros também se vão.

ATE 54 - Uma Lição para Vivi

Eiko comenta com Vivi que Zidane e Dagger são dois tolos por não se darem conta de que estão loucos um pelo outro, Vivi não entende muito bem e Eiko diz que ele é outro bobo e sai correndo deixando o mago negro para trás, ele então é abordado por um homem.

Saia da casa de Tot:

ATE 55 - Uma História Recente

Vivi conversa com um homem, parece que foi ele quem arranjou as entradas para a peça no começo do jogo, ele diz que Vivi deveria visitar a velha casa dele, perto daqui, escolha a primeira opção.

ATE 56 - Perto da Água

Amarant tromba com um sujeito (aquele que roubou Dagger) e ele quer briga, mas ao ver de quem se trata, sai correndo, Eiko chega e diz que só os fracos assustam aqueles mais fracos que ele, o que apenas deixa Amarant mais irritado.

Vá até a casa de Stella Queen e entregue a ela os três Stellazios que possui no momento para ganhar 5000 Gil, Elixir e 10000 Gil, siga para o estádio de Tetra Master

ATE 57 - Coisas Gostasas

Aquele sujeito de quatro braços tenta enganar Eiko para pegá-la como refém e atrair Amarant, mas Quina chega e estraga seus planos, você ganhará um Chimera Armllet.

Antes de ir ao torneio de cartas, vá até a loja de equipamentos e se já tiver a habilidade Thievery e ela estiver tirando pelo menos uns 3000 HP, venda todas as suas potions e equipe a habilidade Auto Potion, fale com o vendedor e escolha a segunda opção para enfrentar o monstro no alçapão, ele tem um ataque forte, por isso a Auto Potion será necessária, use Thievery umas duas vezes ou três vezes e ele deverá cair, como prêmio você ganhará 15000 Gil, volte aqui mais tarde para enfrentar outros monstros, agora saia de Treno e siga para South Gate siga até o caminho se dividir e siga pela esquerda para chegar em Dali, lá entre na casa do moinho e entre na porta ao sul, escolha a primeira opção para investigar a casa do prefeito, em seguida escolha a primeira opção para procurar na cômoda e encontrar uma Mini Brahne,

escolha a quarta opção para investigar o guarda roupa, em seguida escolha a terceira opção para investigar a estufa e encontrar a Mayor Key, se fizer corretamente conseguirá achar esses itens sem acordar a filha do prefeito, se isso acontecer terá que fazer tudo de novo, agora, de posse da chave, abra a porta a nordeste pegue 30000 Gil no baú e examine esse baú para pegar um Burman Coffee, volte e suba a escada, agora que o moinho está parado você pode pegar um Hairpin e um Elixir nos baús, saia de Dali e vá até a casa de Maurice perto dali Entregue a ele os três cafés que pegou e diz que mais tarde te dará uma recompensa, volte para a área de Treno.

Não entre em Treno agora, siga pela longa floresta até chegar em uma caverna chamada Quan Dwelling, entre e pegue um Ether no baú a frente, dê a volta pela coluna e desça pela corda, siga até o final e pegue mais um Ether, examine a fonte para recuperar HP e MP, examine o canto ao sul da fonte para encontrar o oitavo Stellazio SCORPIO, volte pela corda e siga norte, suba a escada para encontrar um Ether, entre na porta seguinte e você encontrará Vivi, Zidane pergunta o que ele faz ali e ele diz que essa era sua casa, ele conta que Quan o encontrou quando ele caiu do barco voador que transportava e desde então cuidou dele, agora volte para Treno e dê uma passadinha na casa de Stella Queen para trocar seu recém adquirido Stellazio por um Black Belt, agora vá até a casa de leilões, há vários itens interessantes para adquirirmos aqui, mas isso é só para mais tarde, por hora, o que queremos é um itens chamado Dark Matter que ensina a Dagger a invocação Odin, você deverá conseguir arrematá-lo por cerca de 18000 Gil, quando conseguir, salve no moggle e siga para o torneio de cartas, salve antes de cada partida, se perder, resete e tente de novo, ao ganhar a primeira partida, uma ATE tem início.

ATE 58 - Recordações da Juventude

Freya sai da casa de leilões e encontra Amarant, ela diz que estava procurando pistas sobre Kuja, mas não achou nada, Freya pergunta a Amarant porque ele parece tão melancólico, ele diz que estava se lembrando de seu antigo trabalho como guarda-costas, mas depois para de falar, Freya insiste e Amarant pergunta se ela está mesmo interessada em saber das bobagens que ele fez na juventude, escolha a primeira opção.

Ao ganhar a segunda partida, outra ATE tem início

ATE 59 - O Caminho

Amarant conta a Freya que já conhecia Zidane, embora ele não se lembre, quando Amarant trabalhava de guarda-costas, Zidane havia roubado a casa de leilões e Amarant o cercou e o desafiou, mas Zidane conseguiu enganá-lo e fugiu e desde então a cabeça de Amarant está a prêmio, ele diz que não quer vingança, só quer entender porque ele perde tempo com seus amigos ao invés de mostrar sua força, Freya acha tudo isso engraçado e diz que era o destino deles se encontrar novamente.

ATE 60 - Mau Pressentimento

Eiko vai conversar com o Prof. Tot e conta a ele que é a última sobrevivente do povo dos invocadores, ela pergunta se um dia poderá ser uma dama com Dagger e Tot diz que sim, Eiko mostra as gemas que Dagger deu a ela e Tot começa a pensar sobre as gemas ancestrais, elas eram uma só mas foram separadas há 500 anos, uma parte ficou em Alexandria, outra em Lindblum, outra em Cleyra e a última foi levada para Madain Sari, Eiko então diz que está com um mau pressentimento e vai procurar mog.

Salve no moogle e vá jogar a final, o campeão chega, uma marinheira chamada Erin, mas na verdade, o verdadeiro campeão é Cid, você não deve ter dificuldades em vencê-lo pois ele só usa cartas de Oglop, ao derrotá-lo você ganhará um Rebirth Ring, Cid diz a Zidane que veio a Treno para participar do torneio e também para estar o Hildegarde 2, mas o barco voador ainda não está aperfeiçoado, Eiko então chega e diz que algo terrível está para acontecer em Alexandria.

#####

ALEXANDRIA (O ATAQUE DE KUJA)

Kuja chega a Alexandria e invoca Bahamut que começa a destruir tudo e espalhar o pânico, Beatrix vai falar com Dagger e diz que os soldados aguardam suas ordens, cada dupla ficará encarregada de uma tarefa, escolhas as opções na seguinte ordem: Recolher informações - Terceira Dupla; Ajudar a população - Primeira Dupla; Pedir reforços a Cid - Segunda Dupla; Preparar o canhão - Quarta Dupla, se escolher as opções corretamente você ganhará um Angel Earring, Steiner e Beatrix também seguem para a luta e Dagger pede forças a sua mãe, então seu pendante começa a brilhar, controlando Steiner, apenas siga em frente e acabe com os monstros que aparecerem, no fim do caminho você enfrentará uma série de batalhas seguidas, é bom ter proteção contra Sleep, no mais, você não deve ter muitos problemas, após isso, no castelo, Dagger ouve uma música vinda do alto, suba a escada e siga sul, suba a escada a esquerda e entre na porta ao norte, agora entre na porta a esquerda e suba as escadas, ao chegar no alto um local secreto aparece, continue em frente até que Dagger pare, ela diz que não sabe o que fazer, mas não pode mais depender de Zidane e dos outros para defender seu reino.

No Hildegarde 2, Zidane e os outros seguem aos trancos e barrancos, então o pendante de Eiko também começa a brilhar e ela diz que chegou a hora do julgamento final de Alexander, então, ela simplesmente salta do barco e vai parar onde está Dagger, Eiko diz a Dagger que chegou a hora de cumprir o destino delas como invocadoras, então as duas se unem para invocar a lendária Eidolon Alexander que acaba com Bahamut num instante, mas isso era exatamente o que Kuja queria, ele então chama novamente aquela coisa com o olho, que você descobrirá se tratar de uma nave chamada Invincibile para que, para que ela controle Alexander, mas dentro dela, um homem misterioso diz que Kuja foi longe demais e se esqueceu da razão de sua existência e que agora ele e Zidane (What?????) saberão com quem estão lidando, Kuja não consegue controlar a Invincibile e logo conclui que Garland, o homem na nave, a está controlando, Zidane e os outros chegam ao castelo, após a conversa, entre na porta a esquerda para chegar na biblioteca, repare que em uma das estantes há um livro em cima, examine esse local e se quiser enfrentar um chefe opcional, escolha a primeira opção 2 vezes.

=====

CHEFE OPCIONAL: Tantarion

ÍTEMS PARA ROUBAR: Silver Fork

Demon Mail

Ether

Elixir

Ele tem duas formas, a forma inicial tem uma defesa altíssima, a cada vez que você ataca, ele muda as páginas, vai chegar um ponto em que ele se transformará na sua segunda forma e passará a receber um dano maior, nessa hora, não use ataques normais, ou ele voltará a primeira forma, prematuramente, vamos aos seus ataques, na primeira forma ele

usa Paper Storm que atinge a todos e causa de 300 a 500 de dano, Edge pode causar mais de 1000 em um único personagem, na segunda forma a única coisa que ele faz é usar Poison que pode ser evitado com Antibody, quando ele estiver na primeira forma, ataque com apenas um personagem, se ele não se transformar, ataque com o próximo e assim por diante, na segunda forma, use Thievery com Zidane, qualquer magia de nível 2 com Vivi, Amarant deve curar com itens sempre que necessário ou usar Chakra para recuperar MP de quem precisar, Freya usa Reis Wind e em seguida Lancet, não perca tempo tentando roubá-lo pois pegar seus melhores itens é praticamente impossível, ao vencê-lo você ganhará o Hermes Boots que dá a ótima habilidade Auto Haste.

=====

Volte a sala anterior e siga o mesmo caminho que Dagger fez antes, chegará uma hora em que Zidane pedirá para seguir sozinho e pede aos outros que ajudem a população, depois que eles se forem, siga em frente e um tremor ocorre, então a Invincible lança um raio que queima as asas de Alexander, o piso onde está Dagger desaba, mas Zidane chega na hora H para salvá-la, após isso a Invincible dispara mais um raio que arrasa com Alexandria, Garland diz que muitas almas se perderam, mas isso não significa nada perto do que está planejado para Gaia.

#####

LINDBLUM (PLANEJANDO O CONTRA-ATAQUE)

Cid e o primeiro ministro Albert estão supervisionando a reconstrução da cidade, Baku chega e pergunta por Zidane, Cid diz que ele ainda está dormindo, Baku manda Blank ir falar com ele, no quarto, Zidane acorda, pegue um Egotist Armllet e um Elixir nos baús, salve no moogle e tente sair do quarto, Blank chega para ver como está o amigo, escolha a primeira opção para perguntar por Dagger, Blank diz que ela deve estar na torre de vigilância e Zidane sai correndo.

ATE 61 - A Naufraga

Soldados de Lindblum encontram Quina caída no porto, quando ela se levanta, eles saem correndo.

Siga até a torre de vigilância (onde está o telescópio) e fale com Dagger, mas não diz uma palavra, Zidane tenta animá-la, mas nada, ele então decide deixá-la sozinho.

ATE 62 - O Serviçal Blank

Blank se dá conta de que esqueceu de dizer a Zidane que Cid o espera em seus aposentos.

Faça o caminho de volta, após a conversa com Blank, siga para o quarto de Cid, ele diz que após o ataque de Kuja ele descobriu algumas coisas e quer explicar a todos, na sala de reuniões, Cid pergunta se estão todos aqui, Steiner diz que ainda falta Dagger e Eiko diz que irá buscá-la.

ATE 63 - Peso na Consciência

Dagger se culpa pela destruição de Alexandria, ela acha que se não tivesse fugido do castelo, nada disso teria acontecido.

Steiner diz que muitas vidas se perderam em Alexandria e isso foi um golpe muito duro para Dagger, Zidane diz que ele pagará caro por isso, Amarant pergunta como ele pretende derrotar alguém tão poderoso, Cid diz que viu Kuja fugindo no Hildegarde 1 e que o barco era pilotado

por magos negros que falavam, ao ouvir isso, Vivi não pode acreditar.

ATE 64 - Impaciência

Kuja chega em seu esconderijo e diz que Garland quase o matou, mas isso não importa, pois as cartas já estão na mesa, Zorn e Thorn aparecem, parece que eles trabalham para Kuja agora, Kuja diz que se ele não pode se apoderar de Alexander, achará um substituto.

Cid revela que foi Kuja quem roubou o Hildegarde 1 e sequestrou sua esposa Hilda e agora que perderam o Hildegarde 2, precisam de um novo barco voador, mas na forma de um Oglop, Cid não pode fazer muita coisa, o ministro Albert diz que chamou o Professor Tot para tentar desfazer o encanto e ele logo chega, em seguida chega também Eiko e diz que Dagger perdeu a voz, Cid decide suspender a reunião até saber o estado de Dagger, siga para o quarto e o Professor Tot examinará Dagger, ele diz que a sequência de desgraças que aconteceu a deixou muito abalada e ela perdeu a voz, mas ele diz que é temporário, mas não sabe quando ela vai conseguir superar isso e tudo o que podem fazer é tentar aliviar sua dor, de volta a sala de reuniões, Tot diz que só quem lançou o feitiço em Cid pode desfazê-lo, mas talvez haja outro jeito, existem três poções que se combinadas corretamente poderão quebrar o encanto, mas não há garantias, Zidane diz que vai procurar as poções pela cidade.

ATE 65 - Nem Pensar

Os membros da Tantalus trabalham na reconstrução da cidade, Marcus pede o martelo de Cinna emprestado, mas ele se diz que em seu martelo ninguém mais toca.

Siga até o Distrito Teatral e você encontrará aquele casal que Zidane salvou em Burmecia.

ATE 66 - O Contra Ataque

Freya conversa com alguns soldados de Burmecia, eles pretendem unir os sobreviventes e reconstruir Burmecia, Freya diz que assim que derrotar Kuja se unirá a eles.

O casal agradece a Zidane e apresenta seus filhos a ele, após a conversa, entre na casa do pintor e fale com ele, escolha a primeira opção para perguntar sobre a poção, ele diz que se houver alguma por aí, ele pode levar, pegue um Lapis Lazuli no baú e examine o canto perto das escadas para encontrar a Strange Potion, agora vá até a casa de Baku e fale com Cinna, ele lhe entregará a Unusual Potion, entre na casa e pegue dinheiro nos baús, agora vá para o Distrito Comercial e siga norte, examine o canto esquerdo para encontrar o nono Stelazio SAGITARIUS, entre na casa a frente e pegue um Remedy e um Elixir nos baús, vá para a área das lojas e fale com a mulher de branco, escolha a primeira opção e ela lhe dará a Beautiful Potion, na loja de equipamentos tem alguns itens novos, não deixe de comprar, agora de posse das três poções, volte para o castelo e siga para o quarto de Cid, Tot dará a poção a ele, mas ela não funciona e Cid acaba se transformando em um sapo, de volta a sala de reuniões, Cid diz que o jeito é usar um navio mesmo, só não sabe onde devem ir, Vivi sugere ir a Black Mage Village pois ele quer comprovar se é verdade que os magos negros de lá estão ajudando Kuja, todos concordam.

ATE 67 - A Busca Continua

Quina, em sua busca pela iluminação gastronômica, resolve provar os Gyashal Pickles de Lindblum.

Siga para o elevador e vá ao andar inferior, pegue o carrinho da direita, ao sair pegue um Chimera Armlet no canto ao norte, saia pelo sul e embarque no Blue Narcisus, todos já estarão a bordo, inclusive Quina, que ao ver Cid como um sapo fica com o paladar aguçado, Blank também vai junto para vigiar o barco enquanto eles estiverem fora, fale com ele se quiser mudar os membros do seu grupo, antes de ir a Black Mage Village, se quiser pode dar uma passadinha em Alexandria, você pode entrar pelo porto na parte leste do continente, examine os escombros no castelo e na cidade para encontrar alguns itens, nada de extraordinário, mas de graça até injeção na testa, se quiser também pode ir até Qu Marsh pegar mais alguns sapos, quando estiver pronto siga norte até o Other Continent, desembarque em uma praia na parte sul, você deverá ver o Qu Marsh a frente, se quiser pegue alguns sapos ali também, de que qualquer forma, siga até a Black Mage Village.

Parece que a vila está deserta, Vivi vai procurar alguém, vá até o cemitério e o mago negro 128 conta que os outros seguiram Kuja pois ficaram sabendo de seu curto tempo de vida e Kuja lhes prometeu alargar esse tempo, os únicos que ficaram forma ele e os que cuidavam do ovo de chocobo, Zidane pergunta onde fica o esconderijo de Kuja, mas ele se nega a responder pois estaria traindo seus companheiros, Vivi então vai até onde está o ovo de chocobo, siga para lá também, ao chegar o ovo terá chocado, os dois magos negros ficarão muito felizes, após isso saia e o 128 aparecerá, Vivi diz que quando o avô dele morreu disse para ele não ficar triste, ele achou que ficar triste não era bom, mas quando viu Dagger chorar por sua mãe, percebeu que estava errado e ele chegou a essa conclusão porque não é simplesmente uma máquina de matar e não quer que os outros o sejam, o 128 então resolve dizer onde está Kuja, a base dele fica na parte leste do continente, num local com areia movediça, após a conversa, saia da vila e volte para o barco, siga leste até a próxima praia, siga norte até ver uns redemoinhos, examine o que está mais ao norte para encontrar o esconderijo de Kuja, mas o grupo acaba sendo capturado.

Zidane acorda em um espécie de cela junto com Cid, Kuja fala com eles e diz que tem um trabalho para Zidane e se ele recusar, os outros morrerão, escolha a primeira alternativa para aceitar e Kuja abrirá a cela, Zidane pede a Cid que encontre uma maneira de soltar os outros, siga em frente e os magos negros o transportarão até o escritório de Kuja, ele dirá que precisa que Zidane vá até um lugar chamado Oeilvert em Forgotten Continent, lá ele deverá pegar um item chamado Gulug Stone e trazê-lo para Kuja, ele diz que não pode entrar lá pois há uma barreira que impede o uso de magias, ele diz que Zidane poderá levar mais companheiros com ele, escolha Steiner, Freya e Amarant, Kuja os libertará de suas celas e eles irão se reunir, em seguida Kuja os transporta até onde está o Hildegard 1, siga em frente e embarque nele, logo a nave deixará você em Forgotten Continent, para chegar em Oeilvert você terá que andar um bom pedaço, siga sul até o caminho se dividir, para chegar em Oeilvert você deve ir pela direita, mas o caminho é longo e cheio de inimigos chatinhos, se quiser evitá-los, vá pela esquerda até encontrar umas pegadas de chocobo, chame um e com ele siga pelo caminho mencionado antes.

#####

OEILVERT

Logo na entrada tem um moogle e ele vende itens, compre o que tiver de novo e se precisar use um Tent, salve e entre no prédio a frente, pegue um Elixir e um Rising Sun nos baús, entre na porta a esquerda, pegue um Elixir e examine a bola de cristal para torná-la vermelha,

volte e siga pelo caminho inferior esquerdo, a imagem de um planeta aparecerá e também uma mensagem numa língua estranha, mas Zidane consegue entender o que está escrito, só que ele não sabe como, pegue nos baús um Diamond Sword e um Shield Armor, desça a escada ao sul, pegue nos baús um Power Vest e um Feather Boots, examine os dois mecanismos de cima e depois os dois de baixo, você verá projeções de naves antigas, suba a escada e siga pela esquerda, siga em frente até ver outra bola de cristal, examine-a e outra projeção aparecerá, desta vez de uma cidade, uma mensagem diz que muita prosperidade acabou trazendo destruição ao Planeta Terra, continue em frente e na sala seguinte siga norte, você chegará numa sala cheia de rostos de pedra, um deles pede para que o grupo suba na plataforma a frente, eles o fazem e então contam uma história estranha, algo sobre um Planeta chamado Terra e de como seus habitantes tentaram impedir sua destruição não dá pra entender muito bem, pois algumas partes são cortadas, após isso volte a sala anterior siga pelo caminho da esquerda, continue pela esquerda para encontrar um moogle e Stilzkin, compre os itens dele, recupere-se e salve, siga em frente e outra projeção aparecerá desta vez são dois planetas que se unem siga até a próxima sala, desça pelo elevador e você finalmente encontrará a Gulug Stone, mas é claro que tinha que aparecer algo para nos atrapalhar.

=====

CHEFE: Ark

ÍTENS PARA ROUBAR: Holy Lance
Power Vest
Elixir

Vamos aos seus ataques, Wirlwind causa uns 300 a 400 de dano em todos e não chega a ser uma ameaça, o mesmo pode ser dito de Boomerang que é um ataque físico que causa mais ou menos o mesmo dano, Photon deixa um personagem com 1 de HP e o Propeller Wind além de causar cerca de 500 de dano em todos pode deixar com o status Confuse, tenha todos equipados com Clear Headed para evitar isso, se possível também tenha Auto Potion e Auto Haste com todos, tente roubar a Holy Lance dele, mas não será fácil, se conseguir passe a usar Thievery com Zidane, Steiner usa Armor Break e então ataca normalmente, Amarant joga armas e cura com itens se necessário, Freya usa Reis Wind e depois fica saltando e se for necessário ajuda Amarant na cura.

=====

Pegue a Gulug Stone e a cena mudará para o esconderijo de Kuja.

#####

DESERT PALACE

O safado resolve ativar um dispositivo que abrirá o piso embaixo das celas e o único modo de impedir é girar uma ampulheta que está conectada a esse dispositivo, após a conversa dos magos negros, você controlará Cid, siga pelo caminho a direita, agora você tem 6 minutos para salvar os outros, primeiro você tem que pegar a chave da ampulheta que é protegido por um monstro, você não pode deixar que ele o veja, por Cid vai se fingir de estátua, aperte círculo rapidamente para se mover quando o monstro estiver de costas, quando ele se virar pare e espere até ele virar de novo, se ele vir você se mexendo terá que começar de novo, só que o tempo não para e se ele acabar é Game Over, bom, quando conseguir pegar a chave Cid irá se dirigir até uma balança com alguns pesos de diferentes materiais: Madeira, Barro, Rocha e Ferro, você deve colocar os pesos de modo que Cid possa subir pela balança e alcançar a ampulheta, primeiro escolha a terceira opção para

colocar os pesos, em seguida escolha a quarta opção, para colocar os mais pesados, agora escolha a segunda opção e Cid subirá na balança e libertará Eiko e os outros, após a conversa siga pela direita.

Siga em frente e na tela seguinte, examine a vela a esquerda para acendê-la, em seguida, examine o mecanismo a direita para conseguir um Promist Ring, suba as escadas e examine as duas estátuas no meio, tente ir pela esquerda e uma escada aparecerá, suba por ela e acenda a vela no final, volte e siga pela esquerda, você chegará num local com três tochas, acenda as três e entre pela porta que se abriu, saia pelo outro lado e acenda a tocha a sudoeste, não acenda as outras agora, volte até o local com as três tochas acesas e acenda as duas tochas entre as escadas, agora sim, acenda as duas tochas a direita e por fim, acenda a tocha ao sul do mecanismo, examine esse mecanismo para obter um Anklet, siga pela porta a direita, acenda a vela mais a frente e examine o mecanismo para pegar um Power Mail, siga em frente e suba a escada, acenda a vela logo no começo e siga em frente até a próxima sala, acenda a vela a esquerda e suba pela escada a direita, acenda a vela no final e uma passagem se abrirá, entre e examine o mecanismo para pegar um N-Kai Armlet, aconselho a equipá-lo em Vivi imediatamente, volte e acenda a vela na prateleira do meio, siga pela passagem e acenda a vela no meio do caminho, continue em frente e acenda a vela no final, volte até a livraria e acenda a vela na prateleira de baixo, siga pela passagem e acenda a vela volte e siga pela esquerda para encontrar um moogle, recupere-se, salve e continue em frente aqui você verá duas velas, acenda as duas e examine o mecanismo para pegar um Black Hood, apague a vela da esquerda e entre pela porta ao norte saia pelo outro lado e acenda as três velas aqui, examine o dispositivo para pegar um Venetia Shield, agora apague a vela do meio e uma escada aparecerá, volte até a sala anterior e suba por ela, tente acender a vela no final e prepare-se para mais um chefe:

=====
CHEFE: Valia Pira

ÍTEMS PARA ROUBAR: Oops, esqueci que Zidane não está aqui hehehe!
Ele usa magias elementais de nível 2 e Reflect, essa será uma batalha bem fácil, com Vivi use Water e se ele usar Reflect passe a usar Comet, o dano causado é aleatório mas pelo menos ela não pode ser refletida, Eiko usa Carbunckle e cura com itens sempre que necessário, Quina usa 1000 Needles ou Frog Drop se tiver pego pelo menos uns 30 sapos, não use Dagger para curar pois no momento ela não pode se concentrar e as suas ações falharão algumas vezes, use invocações como Ifrit ou Leviathan.

=====
Acenda a vela e a cena passa para Zidane que está de volta, siga até portal que leva ao escritório de Kuja, ao chegar ele manda que Zidane entre sozinho, siga pela porta a frente e ao chegar, Kuja mostra os outros em um buraco dormindo, enquanto isso, Eiko e os outros chegam e correm para onde está Zidane, todos entram no escritório menos Eiko que é capturada por Zorn e Thorn, Kuja ainda consegue tomar a Gulug Stone de Zidane e foge, escolha seu grupo e procure por uma carta no canto esquerdo, siga até o local onde estava o Hildegarde 1, mas é tarde demais, Kuja conseguiu fugir, Cid diz que ainda podem alcançá-lo no Blue Narcisus, examine a alavanca para baixar as escadas e saia pelo sul, o grupo persegue cuja até um continente gelado, Cid diz que Kuja provavelmente planeja retirar as Eidolons de Eiko como fizeram com Dagger, ao chegar no continente, siga sudoeste até uma cidade.

#####

ESTO GAZA

Entre no templo e o grupo falará com um sacerdote, ele conta que Kuja e os magos negros passaram por ali levando Eiko e se dirigiram ao Mount Gulug, um vulcão inativo, após a conversa, siga pela esquerda para chegar na loja de equipamentos, alguns itens só são vendidos aqui compre tudo o que ainda não tiver, mesmo que sejam equipamentos inferiores, pois eles podem ser necessários futuramente em um Synthesis Shop, o fato de eu estar lhe dizendo isso será justificado mais tarde, dê a volta até a parte de trás do balcão a direita para encontrar um Wing Edge, volte a sala anterior e siga norte, salve no moogle e siga pela direita para encontrar a entrada para o vulcão.

#####

MOUNT GULUG

Entre na casa a esquerda, procure por algum dinheiro na parte de baixo, suba a escada e procure por um Ether, saia pela esquerda, desça a escada e examine o canto nordeste para encontrar um Red Hat, volte até a entrada e vá para a casa a direita, saia pela direita e desça pela corda, examine a alavanca perto de poço e escolha a segunda opção três vezes para baixar a corda, mas não desça agora, siga pela esquerda e entre na casa, pegue um Demon Mail no baú e volte, entre pela porta ao norte e salve no moogle, ele também vende itens se estiver precisando, siga pela porta seguinte, entre na casa e vá em direção ao baú, você será atacado por um dragão, acabe com ele e pegue um Elixir no baú, volte até o poço e siga pela direita, você verá outro moogle, fale com ele se tiver uma carta para entrentar, procure no canto sudeste por um Wing Edge, saia pela direita e siga em frente até o final para encontrar um Gaia Gear, volte até o poço e agora sim, desça pela corda, ande pelo local até que outro dragão quebre a parede, acabe com ele siga pela passagem que ele abriu e você encontrará Zorn e Thorn realizando a cerimônia de extração de Eidolons em Eiko, mas eles não conseguem competá-la e Kuja manda que continuem tentando, mesmo que Eiko não resista, então Mog aparece e protege Eiko, Kuja manda Zorn e Thorn acabem com ela e então ela começa a brilhar e se transforma na Eidolon Madeen, Eiko a usa contra Zorn e Thorn acabando com os dois, Eiko receberá de Mog um Ribbon que lhe ensina a invocação Madeen, Kuja diz que o espírito de Mog entrou em Trance e se ele conseguisse obter esse poder poderia derrotar Garland, ele vai embora e Vivi vai atrás dele, Zorn e Thorn se unem para formar um novo monstro, prepare-se:

=====

CHEFE: Meltigemini

ÍTENS PARA ROUBAR: Golden Hairpin
 Demon's Vest
 Vaccine

Logo no começo ele usará um ataque que deixará todos com o status Virus, use Vaccines para resolver, ele também usa Venom e Bio, tenha todos equipados com Antibody, o item mais interessante a ser roubado é o Golden Hairpin, mas você dificilmente conseguirá, com Zidane use Thevery, Eiko cura e usa magias de assistência, Dagger usa Leviathan torcendo para não falhar, Steiner usa Armor Break e depois ataques normais, Freya usa Reis Wind e depois Jump, Amarant joga armas, Quina usa Frog Drop ou 1000 Needles e se necessário, White Wind.

=====

Vivi volta com os magos negros e diz que Kuja fugiu sem cumprir a

promessa de alargar a vida deles e por isso estão muito deprimidos, após isso, Zidane ouve alguém chamar atrás da porta e você descobrirá que quem está ali é Hilda, a esposa raptada de Cid, ele chega e tenta falar com ela, mas ela ainda está muito magoada com ele, todos então voltam para Lindblum, lá Hilda conta a Cid que Kuja disse a ela que era de um outro mundo e só estava nesse mundo para se apoderar de um grande poder, Cid pede que Hilda desfaça o encanto e promete nunca mais olhar para outra mulher, Hilda concorda e com um beijo o sapo volta a ser um príncipe, digo, regente, um guarda vai acordar Zidane e diz para ele ir a sala de reuniões, siga para lá e Cid diz que vai trabalhar no Hildegarde 3 e deixará Hilda explicar tudo, Dagger não está aqui e Steiner sai para procurá-la, Hilda diz que Kuja é de um planeta chamado Terra e só está no planeta Gaia para se apoderar de um grande poder, mas ela não sabe dizer o que ele pretende fazer com esse poder.

ATE 68 - Mobilização Geral

O bando Tantalus está trabalhando na reconstrução do Distrito Teatral, Steiner chega e desconfiado com sempre, pergunta o que eles estão tramando, Baku diz que ele tem um juízo muito errado deles e pergunta o que ele está fazendo, o cavaleiro acaba dizendo que procura a princesa e Baku manda seu homens ajudá-lo, Steiner agradece.

Hilda diz que a entrada para o outro mundo está em uma ilha, mas ela está protegida por uma barreira mágica e o segredo para desfazê-la está em um antigo castelo no norte do Forgotten Continent.

ATE 69 - De volta ao trabalho

Cid chega ao estaleiro para comandar os trabalhos de construção do Hildegarde 3, ele planeja usar o casco do Blue Narcisus para ganhar tempo.

Hilda termina suas explicações, então Steiner chega e conta que não encontrou Dagger em lugar nenhum de Lindblum, Zidane diz que sabe onde ela pode estar e pede para todos esperarem aqui, em Alexandria, o bando Tantalus continua procurando, mas sem sucesso, Zidane também não achou nada, Baku vai falar com ele e diz que encontrou uma pessoa que pode saber onde ela está, logo você encontrará Beatrix, ela diz que durante a batalha em Alexandria acabou se separando de Steiner e percebeu que não era tão forte como pensava, ela entrega a Zidane uma Garnet que ensina a Dagger a invocação Bahamut, em seguida ela informa que Dagger deve ter ido visitar o túmulo de sua mãe e Zidane segue para lá e a encontra, ela voltou a falar e diz que todo esse tempo ficou pensando em como ser uma boa rainha para seu povo e percebeu que isso não será possível se ela não for capaz de defender o seu reino, Zidane entrega a ela a Garnet dada por Beatrix e diz que assim como a pedra brilha, Dagger também deve brilhar para alcançar seus objetivos, Dagger então pede a Zidane sua faca e com ela corta seu cabelo, num sinal de que agora é uma nova mulher, o Hildegarde 3 fica pronto e o grupo embarca, escolha seu grupo, nossa próxima parada seria em Ipsen Castle, mas agora que temos uma nave, vamos fazer alguns eventos opcionais, primeiro siga até umas ilhas na parte sudoeste do mapa, em uma delas tem uma entrada entre duas cachoeiras no alto de uma montanha.

#####

DAGUERREO

Siga pelo caminho a direita e examine o canto ao sul para encontrar o décimo Stellazio, CAPRICORN, siga pela direita, aqui tem um Synthesis Shop e um moogle, no Synthesis Shop tem ótimos itens, especialmente o

Thief Bracelet, mas vai requerer muita grana para adquiri-lo, mas você também pode arrematá-lo no leilão de Treno, bom, você decide, saia pelo caminho superior esquerdo, aqui tem uma loja de itens e uma pousada, entre as duas tem um mecanismo, examine-o e escolha a primeira opção, faça todo o caminho de volta até a entrada da cidade e siga norte, aqui tem um dispositivo onde você pode trocar 5 Ores por um Aquamarine, siga pela direita e examine as três alavancas e escolha a terceira opção duas vezes, escolha a quarta para sair e examine a plataforma que você baixou, Zidane verá um buraco, examine o pedaço de madeira a direita das alavancas e Zidane irá colocá-la no buraco, agora examine as alavancas e escolha a primeira opção duas vezes e então saia, examine a plataforma perto da parede e você chegará na loja de equipamentos, compre tudo o que tiver de novo, isso é tudo a fazer aqui, saia e dê uma passada em Treno para trocar seus Stellazios, se estiver seguindo o detonado deve ter dois no momento, troque-os por 20000 Gil e um Rosetta Ring, se quiser pode ir até o estádio de cartas, agora você pode jogar com diversos adversários que ao serem derrotados pode lhe dar várias cartas raras, você também poderia ir a casa de leilões, pois há alguns itens que só podem ser adquiridos lá, mas como provavelmente você gastou quase toda a sua grana em Daguerreo, vamos deixar para depois.

Outra coisa que você pode fazer é procurar mais tesouros dos Chocographs, procure Chocographs em Chocobo Forest até que o moogle diga que não há mais nenhum no momento, agora vá procurar os tesouros até encontrar um baú do qual sai uma fumacinha, Choco irá adormecer e será levado até o Chocobo Paradise onde aprenderá uma nova habilidade Reef, que permite que ele ande sobre águas rasas, com essa habilidade você poderá acessar a Chocobo Lagoon que fica em uma caverna, numa ilha ao sul de Daguerreo, pouse em uma ilha onde tenha pegadas, chame Choco e siga até lá pelas águas claras, ali você poderá procurar por novas chocographs que levam a outros tesouros e também as outras habilidades de Choco, como Mountain que permite subir montanhas e também acessar as partes mais altas de Chocobo Forest e encontrar mais Chocographs, Sea que permite cruzar oceanos e também explorar as partes mais profundas de Chocobo Lagoon e finalmente, Sky que permite levantar vôo a partir de uma floresta, mas você só poderá pousar em uma floresta, a partir do momento em que você consegue a habilidade Mountain, você passará a encontrar um item chamado Dead Peeper, com esse item você poderá quebrar rachaduras em montanhas e ao conseguir a habilidade Sea poderá mergulhar em locais onde a água borbulha, nesses locais também estão escondidos tesouros, iremos indicá-los em um tópico a parte, quando conseguir a habilidade Sky, você poderá também acessar o Chocobo Air Garden, mas a localização dela muda constantemente, você deve procurar uma sombra no mapa, ficar embaixo dela e usar um Dead Peeper, lá você encontrará os últimos Chocographs, lá também repousa o inimigo mais poderoso do jogo, mas esse é uma assunto para mais tarde.

Se quiser evoluir seus personagens, o melhor lugar no momento é nos arredores de Daguerreo, aqui você poderá enfrentar os Gran Dragons que podem ser um problema se estiver em nível baixo, mas podem ser derrotados facilmente usando-se a Blue Magic Lv. 5 Death que pode ser aprendida com os monstros baleia encontrados nas praias das ilhas na parte sudoeste do mapa, se tiver paciência, mate 100 desses dragões, pois isso irá fortalecer a habilidade Dragon Crest de Freya o que poderá ser de grande ajuda nas batalhas finais, aqui também tem também os Gimme Cat, no começo da batalha eles te pedirão um Diamond, não dê a eles, ou eles fugirão, ataque-os, ao derrotá-los, eles não darão nenhuma experiência, mas darão uma boa grana, então seria bom ter Quina com a Habilidade Millionaire equipada, para faturar um pouco mais,

seria bom também pegar mais alguns sapos com Quina, agora você pode acessar as duas Qu Marsh restantes, uma em Forgotten Continent e outra numa ilha a oeste de Daguerreo, quando estiver satisfeito, siga para Ipsen Castle.

#####

IPSEN CASTLE

Ao chegar, Amarant fala para Zidane que não consegue entender porquê ele insiste em trabalhar em grupo, pois ele sempre andou sozinho, ele propõe uma aposta para provar quem tem razão, ele irá procurar a chave sozinho e provar que trabalhar por conta própria é melhor, escolher a primeira opção para aceitar e ele se vai, escolha seu grupo e entre no castelo, este local tem uma característica interessante, aqui quanto mais fraca for sua arma, mais dano ela irá causar, portanto equipe em seus personagens o que tiver de pior, no baú a esquerda tem uma Dagger, no baú a direita tem o décimo primeiro Stellazio, AQUARIUS, siga em frente e na sala seguinte, pegue um Cat Claws no baú a frente, salve no moogle se quiser e desça pelo poste, suba a escada no canto superior direito, e siga até uma porta, saia e entre pela porta seguinte, suba as escadas até aparecer um ponto de interrogação, escolha a primeira opção e pegue um Broad Sword no baú a frente, volte até a escada e escolha a segunda opção, pegue um Javelin no baú a frente e volte até a escada, desta vez desça e siga em frente até outras escadas, suba e vá para a plataforma a direita e pegue um Rod no final, volte e continue subindo, entre na porta seguinte e você verá uma parede bem suspeita ao sul, examine-a e escolha a segunda opção, em seguida vá escolhendo as opções que aparecerem e quando não aparecer nenhuma nova, repita o processo até que outra opção apareça, escolha essa e em seguida escolha a nova opção e você abrirá uma passagem secreta, pegue um Barrete no baú e volte, entre no elevador ao norte e você encontrará Amarant, ele se vangloria por ter chegado primeiro e diz que não precisa mais continuar com o grupo e vai embora, pegue os quatro espelhos na parede e tente sair, mas o guardião do local quer os espelhos de volta e se você não devolver por bem, vai devolver por mal:

=====

CHEFE: Thararka

ÍTEMS PARA ROUBAR: Orichalcon
Mithril Claws
Elixir

Muito fácil, desde que esteja com bons equipamentos e habilidades, ele usa ataques físicos e Blizzaga, nada com o que se preocupar, o único item interessante a se roubar é a Orichalcon, se tiver a habilidade Master Thief não ter dificuldades, com Zidane use Thievery, Vivi usa Firaga, Garnet usa Bahamut ou Ifrit, se Eiko já tiver a magia Holy, seria uma mão na roda aqui, caso contrário, use Phoenix, Freya deve saltar, Steiner usa Firaga Sword se Vivi estiver no grupo ou ataques normais, Quina usa Frog Drop e cura com White Wind se necessário, mas duvido que seja.

=====

Agora faça todo o caminho de volta até onde está o moogle, você verá uma cena em que Vivi quase cai numa armadilha, após a conversa, suba no poste até o final para chegar num grande candelabro, pegue nos baús um Fork e um Wizard Staff, desça e pise no alçapão a noroeste para cair no candelabro, pegue um Maiden Prayer no baú e volte até a entrada do castelo, repare que uma porta que antes estava fechada, agora está aberta, entre nela e siga em frente até chegar em um elevador, antes de

entrar nele, pegue um Air Racket no baú a esquerda, entre e lá embaixo pegue um Golem Flute no baú, pegue o vaso da direita e coloque no meio, pegue o da esquerda e coloque no pedestal da direita, agora pegue o do meio e coloque no pedestal da esquerda, e finalmente, pegue o da direita e coloque no meio, examine o vaso para ganhar um Ancient Aroma, saia do castelo e você descobrirá que Amarant ainda não saiu, Zidane decide procurar por ele e pede que os outros esperem, siga até onde está o moogle e desça pelo poste, você encontrará Amarant caído, ele pergunta porque Zidane voltou, e ele diz que estava preocupado, Amarant pergunta porque Zidane arriscaria a vida por ele e ele responde que é pra isso que servem os amigos, o mercenário então decide ficar no grupo, bom, saia do castelo.

Zidane explicará que descobriu que existem quatro lugares onde estão as chaves para romper a barreira que leva a Terra e que eles devem desativar essas chaves ao mesmo tempo, por isso serão formadas duplas para cada lugar, Eiko pede para ir com Dagger ao primeiro lugar, fale com Erin e siga para um redemoinho ao sul de Ipsen Castle, lá é o Water Shrine, Zidane deixará Eiko e Dagger lá e Eiko diz que quer ter uma conversa com Dagger de mulher para mulher (oh man!), ponha Amarant e Freya no grupo e siga para o Fire Shrine que fica a nordeste de Esto Gaza, após deixar os dois lá, siga para um Canyon a sudeste de Oeilvert no final dele estará o Wind Shrine, Zidane deixará Steiner e Vivi lá, agora siga para um local com três pedras formando um triângulo ao sul de Desert Palace, Zidane entrará com Quina, siga em frente, quando a armadilha for ativada, aperte X para escapar, enquanto isso Eiko diz a Dagger que ela deveria ser mais decidida com seus sentimentos em relação a Zidane, a conversa não dura muito pois elas também devem fugir de armadilhas, após isso, Zidane e Quina chegam no local onde devem colocar o espelho, os guardiões de Terra aparecerão e cada dupla irá enfrentar um, bem, vamos ao guardião da Terra.

=====
CHEFE: Earth Guardian

ÍTENS PARA ROUBAR: Avenger
Rubber Suit

Ele usa magias elementais de nível 3, se estiver num bom nível não precisa se preocupar, ele também usa Quake, tenha Auto-Float equipado para evitar isso, tenha também Auto-Regen e/ou Auto Potion para não ficar se preocupando com a cura, tente roubar os dois itens dele com Zidane e depois use Thievery, Quina usa Frog Drop, se pegou pelo menos uns 50 sapos deve estar causando uns 2500 de dano, se quiser pode usar Mighty Guard também, mas acho que não será necessário.

=====
Finalmente a barreira que impedia o acesso a Terra está desfeita, em Water Shrine, Eiko pergunta a Dagger se ela gosta de Zidane e ela fica sem jeito, a nave chega para pegá-las e Dagger foge da pentelhinha que fica injuriada, na nave, Amarant pergunta porque ele deseja ir para Terra, escolha qualquer opção e Amarant diz que ele que só pensava em vencer, acabou sendo vencido pela forma de pensar de Zidane, bom, escolha seu grupo e siga para Shimering Island ao sul de Lost Continent, após alguma conversa, escolha a primeira opção para entrar.

TERRA

Ao chegar, Garland aparece para Zidane e diz que já estava na hora dele chegar, Zidane pergunta o que ele quer dizer e Garland responde que

ele deve achar as resposta por si só, após a conversa, siga sul e Zidane verá uma garota, mas ela sai correndo, siga pelo caminho a esquerda, siga até um baú com um Coronet, continue em frente até um baú com um Dragon Wrist, volte tudo e siga por onde a garota foi, na tela seguinte ela fugirá novamente, pegue um Elixir no baú e continue em frente, atravesse a ponte e na tela seguinte desça pelas teias luminosas para pegar um Remedy, suba a última teia e siga pela esquerda, pegue um Mithril Racket no baú e ao examinar a teia, escolha a segunda opção para descer, pegue um Demon's Vest no baú e fale com a garota, ela diz que Zidane não sabe de nada e que se quiser descobrir quem ele é deve segui-la, continue em frente e logo você chega a uma cidade.

#####

BRAN BAL

A garota diz que Zidane finalmente está em seu lugar, mas ele não entende nada, então a Invincibile aparece e Dagger desmaia, Steiner diz que cuidará dela e pede a Zidane para procurar um local seguro para ela descansar, siga pela esquerda e entre na primeira porta, aqui é uma pousada e Zidane acha um bom local para Dagger descansar, enquanto isso, Eiko procura por um remédio para Dagger, ela encontra aquela garota e ela manda Eiko dizer a Zidane que ela o está esperando em um laboratório subterrâneo, de volta a pousada, Zidane está nervoso por estar neste local, Dagger desperta e diz que se lembrou de tudo, foi aquela nave que destruiu Madain Sari e que também colocou Bahamut contra Brahne, Eiko chega e dá o recado a Zidane, ele sai sem dizer uma palavra, volte e pegue um Elixir no baú, siga direto até a próxima tela e entre na casa mais a direita, examine o vaso para encontrar um moogle, ele vende itens, compre o que ainda não tiver e salve, saia entre na casa a esquerda, desça as escadas e fale com a garota, ela que os genomes, os habitantes daqui, não tem alma, são meros recipientes, mas não diz para quê, Zidane diz que ele tem alma e a garota diz que ele é especial e por isso lhe foi dada outra função, e que tudo isso é o plano de Garland, ela se vai, siga atrás dela e ela fala que Garland planeja o renascimento do povo da Terra que está adormecido e que os Genomes são os recipientes para as almas dessas pessoas, mas antes desse renascimento, Terra deverá tomar o lugar de Gaia, pois Terra depende de outros planetas para continuar existindo, Zidane pergunta porque ele não usou magias para destruir Gaia de uma vez e a garota diz que Garland tentou, mas fracassou, por isso ele esperou por um longo tempo até que os humanos desenvolvessem a habilidade de usar Eidolons, por isso ele atacou Madain Sari, pois os invocadores poderiam arruinar seus planos, a garota diz que Garland espera por Zidane e se vai.

De volta a pousada, Eiko se pergunta onde está Zidane e Dagger pede a ela que vá procurá-lo.

ATE 70 - Um Lugar para Retornar

Quina fica curiosa com a grande pedra que todos observam e resolve dar uma provada, após isso ela encontra Zidane e pergunta porque ele parece estranho, ele diz que é o mesmo de sempre e vai embora.

Controlando Eiko, saia da pousada.

ATE 71 - Um Lugar em seu Coração

Vivi tenta falar com um dos habitantes, mas obtém muitas respostas, Zidane chega e Vivi diz que eles se parecem com os magos negros, eles também tem coração, mas parece que sua alma foi dar um passeio, Zidane

segue seu caminho.

Siga até o lugar da grande pedra

ATE 72 - O Milagre da Vida

Zidane encontra Amarant e pergunta a ele se tem família, ele responde que desde que se entende por gente só tem inimigos pra derrotar e sobreviver, ele então devolve a pergunta a Zidane que simplesmente responde que não tem pais.

Fale com Quina e ele se juntará a Eiko, saia pela direita.

ATE 73 - O Significado

A garota mostra a Zidane uma passagem secreta que leva a Pandemonium, onde está Garland, ele diz que não sabe se é um Genome ou não, mas tem certeza de que nasceu aqui e isto faz dele um inimigo de Gaia e é por isso que ele pretende destruir os planos de Garland.

Fale com Vivi e ele também se juntará ao grupo, siga em frente e fale com Amarant, ele também se juntará ao grupo, agora siga pelo portal a frente e ande até encontrar a garota, ela diz que Zidane foi falar com Garnet e Eiko decide avisar os outros.

#####

PANDEMONIUM

De volta ao controle de Zidane, siga em frente e você encontrará Garland, ele diz que Zidane foi criado para perturbar o fluxo de almas, ele cresceu em Gaia contra a vontade de Garland, graças a outro genome, alguém que Zidane conhece bem, ele não diz quem mas acho que já temos um idéia, Garland se vai, siga atrás dele, ele diz que o outro Genome é o irmão mais velho de Zidane, ninguém mais ninguém menos que Kuja, ele recebeu a missão de mergulhar Gaia em uma guerra sem fim, assim o fluxo de almas seria acelerado, as almas de Gaia desapareceriam e as almas de Terra tomariam seu lugar, mas quando Zidane nasceu, Kuja ficou com medo que ele tomasse seu lugar e o levou para Gaia, mas por alguma razão não o matou, ele conta ainda que a névoa gerada pela Lifa Tree é formada pelas almas das pessoas que morreram em Gaia e que mesmo que Zidane tenha parado o fluxo de névoa, as almas continuam a ser levadas para lá, ele diz que dentro da árvore está uma luz azul e quando ela se tornar vermelha, Gaia se converterá em Terra, Garland fala que agora que Zidane tem poder suficiente, não precisa mais de Kuja e em breve ele irá morrer, mas Zidane se recusa a participar dos planos de Garland e diz que irá destruí-lo ali mesmo, mas Garland usa uma espécie de feitiço e Zidane desmaia.

Kuja aparece em Bran Bal e diz que em breve mostrará a todos quem é o mestre, enquanto isso, após algumas visões, Zidane é acordado por Vivi e Eiko, mas ele está confuso e manda que eles o deixem em paz e os deixa trancados na sala, você enfrentará um monstro, Freya e Amarant virão ajudá-lo, após a vitória Zidane dirá que não precisa da ajuda deles e continua andando, ele encontrará Steiner e Quina enfrentando um monstro, outra batalha se inicia e logo Zidane se junta aos dois, após a vitória, ele diz que não quer mais causar problemas e segue em frente, logo ele será atacado por mais um monstro, após alguns turnos Dagger virá ajudá-lo, após a vitória, Dagger diz que Zidane sempre se preocupou com os outros e nunca se deu conta de eles também se preocupam com ele, Steiner e Quina também chegam e dizem que não vão abandoná-lo, Zidane pede desculpas e diz que devem buscar os outros que ficaram para trás, volte até por onde veio para encontrar os

outros, após a conversa, escolha o seu grupo, recupere-se e salve com o moogle, volte a sala anterior e examine o trono para encontrar um Holy Mitter, agora siga até a sala onde enfrentou o último monstro e vamos em frente.

Examine o mecanismo a esquerda, você para chegar na saída a sudoeste, se chegar perto das partes iluminadas entrará numa batalha e perderá tempo, se chegar a tempo haverá uma ponte de luz que você deve atravessar, caso contrário, volte e tente de novo, na sala seguinte você verá um mecanismo, examine-o e você terá que escolher números de 0 a 5, escolha o número 3 e siga para a próxima sala, suba até a parte mais alta e pegue o elevador, continue subindo e pegue o elevador até um baú com 20007 Gil, volte até o mecanismo e coloque o número 4, siga para a próxima sala e pegue o elevador a frente, suba até o final e pegue o elevador para o próximo andar, siga norte até um transportador para outra área, siga para o transportador da esquerda para chegar em um baú com um Carabini Mail, se tiver Steiner no grupo trate de equipá-la nele, volte e siga para o transportador da direita para chegar num baú com um Elixir, ignore o transportador ao norte e volte pelo transportador vermelho, siga sul até outro transportador, siga até o caminho se dividir, vá para o transportador ao sul e depois para o próximo para chegar num baú com um Fighter's Boots, volte e siga para o transportador ao norte e depois o próximo para chegar onde está o moogle, recupere-se se precisar e salve, siga nordeste para encontrar Garland, ele diz que os humanos precisam matar para sobreviver e ao se dar conta disso os habitantes de Terra se refugiaram em um local além da vida e da morte, Zidane responde que apesar de serem imperfeitos, esta é justamente a razão pela qual as pessoas ajudam umas as outras e que isso é razão suficiente para continuar vivendo, Garland diz que verá se eles continuarão pensando assim quando estiverem cara a cara com a morte.

=====
CHEFE: Silver Dragon

ÍTENS PARA ROUBAR: Dragon Mail
Kaiser Knuckles
Elixir

Se estiver num bom nível, esta será mais uma luta fácil, além do ataque físico com a garra, ele usa Twister que causa dano por vento em todos, Aerial Slash tem o efeito semelhante e Shockwave que causa um pouco mais, mas raramente ele usa, tente roubar a Dragon Mail, o resto é opcional e depois use Thievery, Vivi usa Flare e Steiner Flare Sword ou Shock se já tiver, Dagger invoca Bahamut e cura se necessário, Eiko usa Holy e também cura, Quina usa Mighty Guard e depois, Frog Drop, Freya usa Jump ou Dragon Crest e Amarant joga projéteis.

=====
Zidane pergunta o que Garland realmente pretende, ele diz que sua função é de administrador deste mundo, um administrador com poderes absolutos.

=====
CHEFE: Garland

ÍTENS PARA ROUBAR: Ninja Gear
Dark Gear
Battle Boots

Os maiores problemas aqui são Flare e Stop, seria interessante ter Eiko nessa batalha para usar Carbunckle logo no começo, ou ter todos equipados com Auto-Reflect e Locomotion, no mais, Garland não é tão

difícil, apenas use os mesmos ataques da batalha anterior e tente roubar os ótimos itens que ele possui.

=====

Garland reconhece a grande força do grupo, enquanto isso, Kuja se apodera da Invencibile e para seu plano ficar completo só falta eliminar Zidane e os outros, finalmente chegou a hora de dar uma lição nessa bichon... aham, digo, nesse vilão desprezível:

=====

CHEFE: Kuja

ÍTENS PARA ROUBAR: Light Robe
Carabini Mail
Ether

Ele tem ataques como Demi e Thundaga, mas se estiver num bom nível, só farão cócegas em você, o único ataque preocupante é Flare Star, mas ele dificilmente usará esse, a não ser que você prolongue a batalha mais do que deveria, roube os itens dele e use seus ataques mais poderosos e não deve ter muitos problemas, logo Kuja entrará em Trance e usará a magia Ultima para acabar com o grupo.

=====

Kuja revela que absorveu as almas que estavam na Invencibile e ao entrar em Trance adquiriu o poder definitivo, ele joga Garland no abismo e diz que agora reinará para sempre, mas a voz de Garland ecoa e revela que assim como os magos negros, Kuja também tem um tempo de vida limitado e logo ele morrerá, ao ouvir isso Kuja fica totalmente fora de controle e começa a destruir tudo dizendo que não aceitará que o mundo exista sem ele, Zidane decide resgatar os Genomes e Dagger vai com ele enquanto os outros pegam a nave Invencibile, siga em frente até o transportador e após a conversa, Zidane e Dagger chegarão em Bran Bal, Zidane encontra a garota que os trouxe aqui e ela finalmente diz seu nome, Mikoto, ela diz que foi criada para substituir Zidane caso ele falhasse em sua missão mas agora que Garland se foi ela não tem mais um propósito, Zidane diz que isso não é verdade e que através da vida ela descobrirá qual é esse propósito, mas não estará sozinha nisso, Mikoto então decide ir com ele e todos fogem na Invencibile para Gaia, dentro da nave, Zidane acha que Kuja não se contentará em destruir Terra e também fará o mesmo com Gaia e acha que para detê-lo eles devem ir até a Lifa Tree, Steiner chega e diz que algo terrível está acontecendo, Zidane vai até a ponte de comando e descobre que a névoa, que antes cobria apenas Mist Continent, agora toma conta de todo o planeta, salve seu jogo e...

INSERT DISC 4

Zidane levará os Genomes para Black Mage Village, os magos negros dizem que entendem como eles se sentem e prometem cuidar bem deles, após uma longa conversa, o grupo está pronto para a batalha final, nosso objetivo é Lifa Tree, mas antes faremos algumas coisas opcionais, antes de mais nada, entre na Invencibile apertando Triângulo, siga sul e pegue no baú a esquerda o décimo segundo Stellazio PISCES, volte para Black Mage Village e compre novos equipamentos na loja e no Synthesis Shop, siga para Treno e entregue os Stellazios que tiver para Stella Queen, você deve ter dois, então irá ganhar 30000 Gil e um Robe of Lords, fale com Stella Queen e escolha a primeira opção e ela dirá que existe

um décimo terceiro Stellazio e pede para você procurá-lo, pois bem, siga para Quan's Dweeling com Vivi e Quina no grupo, procure no mesmo local onde achou SCORPIO para encontrar o décimo terceiro e último Stellazio, OPHIUCUS, agora vá até a casa de Quan e você verá uma cena onde Quina tem uma alucinação com um monte de comida, após isso ela falará com o espírito de Quan que diz que se Quina usar a imaginação poderá saborear os maiores manjares do mundo, após a cena, examine o relógio para encontrar um Running Shoes, volte para Treno e entregue o último Stellazio para Stella Queen e ela lhe dará um Hammer, esse item adiciona uma cena extra no final do jogo.

Vá para Daguerreo e fale com o velho perto da biblioteca, ele fala sobre um item chamado Magical Fingertip e diz que se você conseguiu-lo, ele lhe dará algo muito especial, este item pode ser adquirido na casa de leilões, mas não será fácil, se conseguir leve-o até o velho e ele lhe dará a espada Excalibur, outra coisa opcional a fazer em treno é jogar cartas na arena, novos adversários apareceram e com eles você pode ganhar cartas raras que ainda não tenha, você pode ainda ir até as Qu's Marsh tentar pegar 99 sapos, se conseguir, Quale irá desafiar seu grupo para uma batalha, prepare-se:

=====

CHEFE OPCIONAL: Quale

ÍTENS PARA ROUBAR: Robe of Lords

Gluton Robe

Ninja Gear

Elixir

Ele só usará ataques que causam status negativos em todos, tenha todos equipados com Suport Abilities que protejam especialmente contra Confusion e Sleep e essa será uma batalha até fácil, tente roubar o Robe of Lords e esqueça o resto, use seus ataques mais poderosos e logo Quale cairá.

=====

Após a batalha, você ganhará a Gastro Fork, a melhor arma de Quina, se quiser você pode continuar pegando sapos para tentar elevar ao máximo o dano da Frog Drop, faça outras coisas opcionais como terminar a procura pelos tesouros do chocobo, visitar o Chocobo Paradise, reativar a Mognet Central e outras coisinhas que estarão descritas em um tópico a parte, quando estiver pronto, escolha seu grupo e siga para Lifa Tree, ao entrar, Kuja envia um legião de dragões para te impedir, mas Cid, Baku e Beatrix chegam em suas naves para ajudar, agora você terá que passar por um último obstáculo:

=====

CHEFE: Nova Dragon

ÍTENS PARA ROUBAR: Dragon Wrist

Grand Armor

Remedy

Seu ataque mais poderoso é Tidal Wave que tira uns 1200 de todos, se tiver Auto-Regen, nem se preocupe com isso, ele também tem os mesmos ataques do Silver Dragon que você enfrentou em Pandemonium, nada de preocupante, os itens que ele possui, você provavelmente já deve ter, então não se incomode em roubar, use seus ataques mais poderosos e logo a vitória será sua.

=====

O grupo desembarca pelo portal da Invincibile e chegam a um lugar

estranho.

#####

MEMORIA

Garland falará com Zidane e dirá que este local é formado pelas recordações dos membros do grupo e que aqui eles descobrirão a verdade, após a conversa, monte seu grupo e siga em frente, na tela seguinte você verá um ponto de interrogação, você pode voltar deste local para a Invincibile se quiser, um pouco mais a frente, tem uma espécie de globo, este é o save point neste local, pois aqui não há moggles, você também poderá usar Tents e trocar seu grupo, faça o que tem que fazer e examine atrás da parede a direita um pouco antes da porta para encontrar um Kain's Lance, arma para Freya, siga em frente e logo no começo examine o canto a esquerda onde há um ponto de exclamação, se você apertar X não acontece nada, mas na verdade o que tem ali é um espírito mestre das cartas, aperte quadrado para desafiá-lo se quiser, continue em frente e na sala seguinte, um pouca antes da escada no final tem um varanda, procure por ali até encontrar a The Tower, uma arma para Zidane, siga em frente e na sala seguinte você encontrará um chefe:

=====

CHEFE: Marilis

ÍTENS PARA ROUBAR: Genji Armor
Ultima Sword
Masamune

Logo no começo ela deverá usar Reflect nela mesma, use Dispel com Eiko ou Dagger para desfazer esse efeito, tenha todos equipados com Body Temp para evitar seu ataque Mustard Bomb, o único item interessante para roubar é a Genji Armor, o resto é dispensável, ela é fraca contra gelo, então tenha Vivi usando Blizzaga e Steiner usando Blizzaga Sword, Dagger usa Shiva e cura se necessário, os outros devem usar seus ataques mais poderosos.

=====

Siga em frente, na sala seguinte o grupo terá recordações do ataque de Kuja a Alexandria, Garland dirá que Kuja queria se apoderar de Alexander para poder derrotá-lo, após a conversa, procure a esquerda da lápide por um Angel Flute, a direita tem um save point, recupere-se e salve, siga para a sala seguinte, suba as escadas e na próxima sala tem outro fantasma no canto esquerdo, siga em frente e Zidane verá uma recordação de quando a verdadeira mãe de Dagger a levou de Madain Sari, Dagger estranha o fato de Zidane ver uma recordação só dela e Zidane pergunta a Garland o que está havendo, mas ele só diz que temia os invocadores, por isso atacou Madain Sari, siga para a sala seguinte e Garland dirá que aquela recordação era mesmo de Zidane, mas não explica porquê, ele diz ainda que os invocadores tentaram reagir usando um poder descomunal que nem mesmo eles puderam controlar, ao se darem conta disso dividiram a pedra ancestral em quatro partes e as espalharam pelo mundo, após a conversa, procure a esquerda por uma Rune Claws, melhor arma de Amarant, siga em direção ao olho para mais um chefe:

=====

CHEFE: Tiamat

ÍTENS PARA ROUBAR: Grand Helm
Feather Boots
Blood Sword

Ele usa alguns ataques de vento, nada preocupante, tenha os magos equipados com Loudmouth para evitar seu ataque Silent Claw, Body Temp também é obrigatório já que seu ataque Jet Fire deixa com o status Heat, não tente roubar os itens dele, pois você já deve ter coisa melhor, seria bom ter Freya no grupo equipada com Dragon Killer e usando Jump ou Dragon Crest e/ou também Vivi e Steiner usando Blizzaga e Blizzaga Sword.

=====
Continue em frente duas telas, cheque perto dos potes para encontrar mais um fantasma, jogue com ele se quiser e continue em frente até chegar em um local onde Zidane verá a imagem de Gaia sendo absorvida por Terra, Garland dirá que o velho planeta Terra procurava um planeta jovem para absorver e prolongar sua existência e encontrou Gaia, mas Terra estava muito enfraquecida e não conseguiu completar a absorção, por isso Garland criou a Lifa Tree para controlar o fluxo de almas, continue em frente até um save point, recupere-se, salve e entre na cachoeira, após uma cena em que Quina acha que está no fundo do mar procure atrás dos corais até aparecer um ponto de exclamação, aperte e escolha a segunda opção para enfrentar um chefe opcional:

=====
CHEFE OPCIONAL: Hades

ÍTENS PARA ROUBAR: Reflect Ring
Robe of Lords
Running Shoes
Battle Shoes

Mesmo com altos níveis você pode ter sérios problemas aqui, ele tem um alto poder de ataque e seus ataques físicos podem causar até 2000 de dano, tenha todos equipados com todas as suport abilities que protejam contra status negativos, além de Auto-Regen e se possível Auto-Haste, tenha também equipamentos que anulem ou absorvam o elemento trevas, pois ele pode usar Doomsday que causará um dano altíssimo em todos e ainda irá curar Hades, Curse causa diversos status negativos no grupo, o grupo mais aconselhável aqui é Zidane que deverá somente usar Thievery (não tente roubar, apesar de ele ter o ótimo Robe of Lords, se você tiver completado a Quest dos Stellazios e tiver derrotado Quale já deve ter dois desses), Steiner que deverá usar Shock, Freya (se o Dragon Crest estiver tirando 9999 HP) ou Amarant que deverá atirar Wing Edges e Eiko para curar e remover status se necessário e usar Holy em Hades que é fraco contra esse elemento, boa sorte!

=====
Ao ser derrotado, Hades abrirá uma Synthesis Shop onde pode conseguir itens bem interessantes como a Tin Armor, melhor armadura do jogo, mas para adquiri-la você terá usar o Hammer, bom, você que sabe, tem também a Save The Queen, espada de Beatrix, que você não pode equipar mas assim como a Hammer ela também adiciona uma cena extra no final do jogo e por último, mas não menos importante, tem a Pumice que ensina a Dagger sua mais poderosa invocação, Ark, quando terminar aqui, volte até o save point para se recuperar e salvar, continue em frente, Zidane dirá que antigamente Gaia era coberta de água, mas não sabe dizer como sabe disso, os outros dizem a mesma coisa, continue em frente para mais um chefe:

=====
CHEFE: Kraken

ÍTENS PARA ROUBAR: Genji Helmet

Glutton's Robe

Wizard Rod

As coisas podem complicar um pouco agora, pois esse cara tem um alto poder mágico, Waterga atinge a todos e causa cerca de 1500 de dano, Pressure Water pode tirar até 3000 de um único alvo, Ink deixa com o status Blind, mas isso não chega a ser um grande problema, os itens que ele tem não são muito interessantes, talvez só o Genji Helmet, use ataques baseados em trovão, como Thundaga com Vivi, Thundaga Sword ou Climhazzard com Steiner e Ramuh ou Bahamut com Dagger, não use Leviathan ou vai acabar curando-o.

=====
Continue em frente, na sala seguinte, cheque a sacada ao norte para encontrar um save point secreto, faça o que tem que fazer e cheque o espaço um pouco mais a frente para encontrar outro fantasma, jogue com ele se quiser ou entre pela porta seguinte, você verá uma grande bola de fogo, Garland dirá que aquilo é Gaia em seu começo, nessa época Terra havia alcançado seu máximo esplendor e seus habitantes se vangloriavam de poder prolongar a vida do planeta, foi então que a tragédia começou e foi também quando nasceu Garland, suba a escada e cheque o canto superior esquerdo para encontrar a Mace of Zeus, melhor arma de Vivi, continue subindo e ao entrar na próxima sala, mais um chefe estará lhe esperando:

=====
CHEFE: Lich

ÍTENS PARA ROUBAR: Black Robe

Genji Gloves

Siren's Flute

Você deve lembrar dele do Earth Shrine, mas aqui ele tem alguns ataques novos, Doom, Death Lv.5, Death e Stop, tenha todos equipados com Locomotion e algum equipamento que proteja contra morte súbita, ele também usa Quake, então Auto-Float também vem a calhar, no mais, use seus ataques mais poderosos e ele não vai dar nenhum trabalho.

=====
Se você conseguiu chegar aqui em menos de 12 horas (o que eu acho muito pouco provável), examine o pilar mais a direita para pegar a melhor arma de Steiner e do jogo, Excalibur II, saiba que são muito poucos os que conseguiram essa façanha e eu não me incluo entre eles, então não esquente muito a cabeça com isso, siga em frente e Garland diz que esse é o universo antes da existência de Gaia, continue andando até Garland diga que você está mais perto da verdade, Zidane pergunta porque ele e os outros tem recordações e de outras pessoas e outras épocas remotas, Garland diz que cada ser vivo está entrelaçado e as recordações passam de geração a geração, mas as pessoas não percebem isso, por isso não podem ver as lembranças dos outros, mas essas recordações são as responsáveis pelo desenvolvimento do planeta e que se seguirmos a linha que entrelaça todas as pessoas até o seu começo chegaremos até o início de tudo, Cristal World, Garland se despede e pede a Zidane que destrua Kuja, agora você está no mundo de cristal, estamos nos aproximando da batalha final, os inimigos aqui são versões um pouco mais fracas dos chefes anteriores, eles não experiência, somente AP, apenas siga em frente, sem mistério até chegar em um Save Point, mas este aqui tem uma opção a mais que é voltar para o começo de Memoria, onde você pode voltar para a Invencibile, se você quer seguir em frente e enfrentar Kuja, pule o capítulo que vem a seguir e siga em frente, caso contrário, saia de Memoria e vamos enfrentar o maior

desafio do jogo.

#####

ULTIMOS EVENTOS OPCIONAIS

Para enfrentar o mais poderoso inimigo do jogo, você deve ir até Chocobo Air Garden, antes de mais nada, vamos aos preparativos para essa que provavelmente será uma das batalhas mais difíceis que você já enfrentou em qualquer jogo, antes de mais nada, o grupo que eu recomendo é formado por Zidane, Steiner, Freya e Quina, agora vamos aos preparativos:

Zidane: Equipe-o com um Ninja Gear e coloque as armaduras mais fortes que tiver, tenha aprendida a habilidade Thievery tirando 9999 HP se possível, equipe as suport abilities Antibody, Locomotion, Body Temp, Insomniac, Clear Headed, Auto-Regen, Auto-Haste e HP + 20%.

Steiner: Equipe-o com um Demon's Mail e coloque as outras armaduras mais fortes, tenha a habilidade Shock aprendida e equipe as mesmas Suport Abilities de Zidane.

Freya: Equipe-a também com um Demon's Mail e outras armaduras fortes, tenha a habilidade Dragon Crest tirando 9999 HP e equipe as mesmas suport abilities dos personagens anteriores.

Quina: Equipe-a com um Pumice Piece e as armaduras mais fortes, tenha habilidades Angel Snack, Auto-Life, Mighty Guard e Frog Drop tirando pelo menos uns 6000 HP, Equipe as suport abilities Antibody, Loudmouth, Body Temp, Clear Headed, Insomniac, Auto-Regen, Auto-Haste e se possível Half MP.

Depois que terminar todos os preparativos, recupere o HP e MP de seu grupo e examine um ponto de interrogação no montinho na parte esquerda da ilha norte, o Moogle Mene dirá que sente um poder avassalador vindo dali e pergunta se você tem certeza de quer ir em frente, se achar que está pronto escolha a primeira opção e depois a terceira para enfrentar:

=====

CHEFE OPCIONAL: Ozma

ÍTENS PARA ROUBAR: Robe of Lords
Pumice Piece
Dark Matter
Elixir

Ele tem um arsenal de ataques absurdo e cada um pior que outro e como se não bastasse, ele é extremamente rápido, você dificilmente conseguirá atacar com três personagens seguidos, Curse causa vários status negativos além de um alto dano, se estiver com as suport abilities que eu recomendei só sofrerá com o Mini, use Angel Snack com Quina para resolver, Doomsday matará todo o grupo na hora se não estiverem equipados com as armaduras que eu recomendei, caso contrário, ele será absorvido, Star Flare causa de 3000 a 5000 de dano em todos, tenha proteção contra fogo, se ele usar Berserk use um Gyashal Greens para resolver (e você achando que era só comida de Chocobo), é bom não ter ninguém com nível múltiplo de 5, pois ele também tem Lv. 5 Death, outras magias como Holy, Flare, Meteor e Curaga que ele costuma usar constantemente e recupera de 7000 a 8000 HP dele, ufa, vamos ao ataque, sua primeira ação deverá ser usar um Tent em Ozma, não, eu não fiquei maluco, ao fazer isso você irá recuperar o HP e MP dele, mas irá também causar o status Blind, o que não parece ser grande coisa, mas acredite, vai dar um facilitada razoável na luta, nem pense em roubar com Zidane, use Thievery ou ataques normais se tiver completado a Quest dos

Friendly Monsters (mais detalhes sobre isso num tópico a parte), Steiner usa Shock, Freya usa Dragon Crest e Quina usa Mighty Guard e em seguida Magic Hammer para dar cabo do MP de Ozma e evitar que ele use a maioria de suas magias, especialmente Curaga, quando tiver acabado com o MP dele, passe a usar Frog Drop, embora seja improvável que você tenha chance de fazer isso, boa sorte amigo, pois você vai precisar, ao derrotá-lo você ganhará um Pumice.

=====

Mene ficará impressionado com sua força e lhe dará um Ozma Card, além de recuperar completamente seu HP e MP, bom, agora que completamos todas (ou quase) sidequests do jogo, voltemos para Memória para a batalha final.

#####

MEMÓRIA (De volta a programação normal)

Após salvar no save point de Crystal World siga em frente para encontrar Kuja, ele pretende destruir Crystal World e assim acabar com Gaia e Terra, mas Zidane diz que não deixará isso acontecer, Kuja responde que mesmo que eles o derrotem não poderão impedir o que vai acontecer, ele então invoca um monstro para te aquecer.

=====

CHEFE: Deathguise

ÍTENS PARA ROUBAR: Duel Claws
Black Belt
Elixir

Logo no começo ele deverá usar Meteor que pode matar quem tiver HP abaixo de 3000, tenha todos equipados com Auto-Life para qualquer emergência, fora isso, nenhum de seus ataques é realmente preocupante, use seus ataques mais poderosos e logo ele cairá e nem pense em roubar, essa é a batalha final oras, além do mais os itens dele não vão ajudar muito.

=====

Se quiser você pode voltar ao Save Point para se recuperar e salvar, de qualquer forma siga em frente, Kuja diz que em breve sua vida terminará, mas ele levará todos junto com ele:

=====

CHEFE: Trance Kuja

ÍTENS PARA ROUBAR: Rebirth Ring
White Robe
Ether

Seu ataque mais perigoso é Flare Star que pode causar de 2000 a 2500 de dano em todos, ele também usa magias como Flare e Holy e Curaga, mais uma vez use seus ataques mais poderoso como Thievery, Shock, Dragon Crest, Flare, Ark, Holy, Frog Drop e No Mercy, se você derrotou Ozma, essa batalha não será tão difícil, antes de cair, Kuja mais uma vez apela e usa Ultima para acabar com o grupo.

=====

Com o grupo caído, uma voz ecoa se apresentando como a "Névoa Eterna", ele diz que os seres humanos são muito apegados a vida e que quando se dão conta que não podem vencer a morte, escolhem o caminho da

destruição como fez Kuja, por isso, ele irá destruir tudo e começar um novo mundo onde nada será criado e conseqüentemente não haverá o medo da morte, Zidane diz que enquanto houver vida há esperança e por isso não permitirá que ele faça isso, agora escolha seu grupo para a batalha final, os quatro que ficarem de fora, darão sua força a eles, bom, chegou a hora, vamos terminar com isso:

=====

CHEFE FINAL: Necron

ÍTEMS PARA ROUBAR: Elixir x4

Para um chefe final, ele não é grande coisa, seus principais ataques são Neutron Ring que reduz o HP de um personagem a 1, Grand Cross que causa diversos status negativos e Blue Shockwave que causa uns 2000 de dano em todos, além das magias elementais de nível 3, Holy e Flare, ele também pode usar Protect e Shell nele mesmo, bom, apenas tenha proteção contra status negativos, só por segurança e Auto-Regen, com Zidane use Thievery, Vivi usa Flare, Eiko usa Holy que causa um grande estrago aqui, Steiner vai de Shock, Freya usa Dragon Crest, Dagger usa Ark ou Bahamut e Amarant joga Wing Edges ou usa No Mercy e Quina usa Frog Drop, se você derrotou Ozma e completou as principais sidequest do jogo, deverá acabar com Necron em uns dois ou três turnos sem muitos aborrecimentos.

=====

Necron diz que isso não é o fim e que enquanto existir vida e morte ele poderá retornar, o grupo é transportado para fora de Lifa Tree que está prestes a explodir, Cid chega no Hilda Garde pra resgatá-los, mas Zidane diz que Kuja ainda está vivo e quer voltar para salvá-lo, apesar dos protestos de todos, ele está decidido e pede que todos vão agora, após uma emocionante despedida, o barco voador parte deixando para trás o nobre ladrão que parte para encontrar seu irmão, ao encontrar Kuja, este pergunta porque Zidane voltou e ele simplesmente diz que não precisa de um motivo para ajudar alguém e também diz que sabe que Kuja ajudou os outros a escapar, Kuja diz que foi completamente derrotado e não tem o direito de viver nesse mundo, Zidane diz que apesar das coisas imperdoáveis que ele fez, ele deu a todos um raio de esperança, Kuja agradece mas diz que é tarde demais, então os dois são cercados pelas raízes da Lifa Tree e tudo fica escuro, será esse o fim do nosso herói? Bom, deixarei que você veja o resto do final por si mesmo, espero que este detonado tenha te ajudado, valeu a até a próxima.

2 - PERSONAGENS

ZIDANE TRIBAL

Um intrépido ladrão que faz parte da companhia teatral Tantalus, Zidane não sabe muito sobre seu passado, mas isso não parece incomodá-lo muito, ele é corajoso e sempre disposto a ajudar quem precisa, um tanto quanto mulherengo, mas isso logo irá mudar quando ele conhecer uma certa princesa.

COMANDOS:

Steal - Rouba itens dos inimigos

Skills - Ataques especiais de ladrão

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Flee	0	Dagger, Mage Masher, Zorlin Shape, Ultima Weapon, Germinas Boots	Foge de inimigos comuns com 100% de sucesso, obviamente não funciona em batalhas contra chefes
Detect	0	Mage Masher, Orichalchon	Vê os itens que podem ser roubados do inimigo.
What's That	2	Butterfly Sword	Permite ataques por trás
Annoy	4	Gladius, Sargatanas	Põe o status Trouble em um inimigo.
Soul Blade	6	The Ogre	Deixa o inimigo com o status da arma equipada
Sacrifice	32	Exploda, Massamune	Se sacrifica para restaurar HP e MP dos aliados.
Lucky Seven	6	Gladius, Exploda, Rune Tooth, The Tower, Thief Hat	Dano físico aleatório em um inimigo.
Thievery	8	Angel Bless, The Tower	Dano físico baseado no número de vezes que Zidane roubou.

Ao entrar em Trance, o comando Steal se transforma em Dyne e Zidane tem acesso a novos e poderosos ataques.

Nome	MP	Skill Necessária	Efeito
Free Energy	10	Flee	Dano físico em um inimigo
Tidal Wave	12	Detect	Dano físico em todos os inimigos.
Scoop Art	14	Annoy	Dano físico em um inimigo
Shift Break	16	What's That	Dano físico em todos os inimigos.
Stellar Circle 5	24	Soul Blade	Dano físico em todos os inimigos.
Neo Twister	32	Sacrifice	Dano físico em todos os inimigos.

Solution 9	48	Lucky Seven	Dano físico em um inimigo
Grand	60	Thievery	Dano físico em todos os
Lethal			inimigos.

VIVI ORNITIER

Um jovem mago negro que desconhece seu passado, ele foi criado por um Qu chamado Quan e depois que ele morreu, saiu para conhecer o mundo e acabou entrando de gaiato na armação para sequestrar a princesa Garnet, apesar de ter um grande poder, Vivi é muito inseguro e ingênuo e por isso contará com a proteção de Zidane e também de Steiner.

COMANDOS

Focus: Aumenta o poder mágico, o efeito é cumulativo, ou seja, quanto mais você usar, mais dano a magia usada causará.

Black Magic: Usa magias negras com efeitos diversos, ao entrar em Trance, Vivi poderá usar duas magias no mesmo turno.

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Fire	6	Mage Staff, Leather Hat	Dano baixo por fogo
Fira	12	Flame Staff, Mage's Hat, Topaz, Power Belt	Dano médio por fogo
Firaga	24	Octagon Rod	Dano alto por fogo
Sleep	10	Flame Staff	Põe o alvo para dormir
Blizzard	6	Leather Wrist	Dano baixo por gelo
Blizzara	12	Ice Staff, Opal	Dano médio por gelo
Blizzaga	24	Octagon Rod	Dano alto por gelo
Slow	6	Ice Staff, Magus Hat	Deixa o alvo lento
Thunder	6	Silk Shirt, Glass Buckle	Dano baixo por trovão
Thundara	12	Lightning Staff, Peridot	Dano médio por trovão
Thundaga	24	Octagon Rod	Dano alto por trovão
Stop	8	Oak Staff	Faz com que o alvo não possa se mover

Poison	8	Lightning Staff	Envenena o alvo e ele
			perde HP gradualmente.
+-----+-----+-----+-----+			
Bio	18	Oak Staff	Causa Dano não
			elemental e deixa com
			o status poison
+-----+-----+-----+-----+			
Osmose	2	Gaia Gear,	Drena MP de um inimigo
		High Mage Staff	
+-----+-----+-----+-----+			
Drain	14	Oak Staff	Drena HP de um inimigo
+-----+-----+-----+-----+			
Demi	18	Cypress Pile,	Causa dano dependendo
		Amethyst, Black	do HP do alvo.
		Belt	
+-----+-----+-----+-----+			
Comet	16	Cypress Pile	Dano não elemental
			aleatório
+-----+-----+-----+-----+			
Death	20	Black Hood	Morte súbita a um
			inimigo
+-----+-----+-----+-----+			
Break	18	Cypress Pile	Petrifica um inimigo
+-----+-----+-----+-----+			
Water	22	N-Kai Armlet	Dano alto por água.
+-----+-----+-----+-----+			
Meteor	42	High Mage Staff	Dano não elemental em
			todos os inimigos.
+-----+-----+-----+-----+			
Flare	40	Black Robe	Dano não elemental em
			um inimigo.
+-----+-----+-----+-----+			
Doomsday	72	Mace of Zeus	Dano por trevas em
			todos (inimigos e
			aliados)
+-----+-----+-----+-----+			

GARNET TIL ALEXANDROS/DAGGER

A princesa de Alexandria, que decide fugir de seu castelo ao descobrir que sua mãe, a Rainha Brahne planeja algo maligno, ela se junta a Zidane e a Companhia Tantalus em fuga para o reino de Lindblum, no caminho Dagger conhecerá mais sobre o mundo, já que sempre viveu no castelo e se tornará uma mulher mais forte e decidida.

COMANDOS

White Magic - Magias de cura e assistência

Nome	MP	Equipamento	Efeito
+-----+-----+-----+-----+			
Cure	6	Silk Shirt,	Recupera um pouco de HP
		Rod, Magic	
		Racket	
+-----+-----+-----+-----+			
Cura	10	Healing Rod,	Recupera algum HP
		Barette	

Curaga	22	Wizard Rod, Whale Whisker	Recupera bastante HP
Life	8	Rebirth Ring, Mythril Rod, Healing Rod, Whale Whisker Cachusha	Ressucita um aliado e causa morte instantânea a mortos vivos.
Scan	4	Desert Boots, Air Racket	Mostra o HP, MP e fraquezas do inimigo.
Panacea	4	Rod, Air Racket	Cura Poison e Venom
Stona	8	Multina Racket	Cura Petrify e Gradual Petrify
Shell	6	Gold Choker, Cotton Robe, Mytril Rod, Multina Racket Mytril Racket Wizard Rod, Moonstone	Aumenta a defesa mágica.
Protect	6	Steepled Hat Desert Boots Rod, Mythril Racket, Wizard Rod	Aumenta a defesa física
Silence	8	Magic Armllet, Mythril Rod, Asura's Rod, Priest's Racket	Impede um inimigo de usar magia.
Mini	6	Feather Boots, Magic Racket Asura's Rod	Encolhe um inimigo
Reflect	6	Ruby, Refect Ring, Stardust Rod, Mytril Racket	Reflete magias de volta para o inimigo, mas não necessariamente para quem a lançou.
Confuse	8	Asura's Rod, Lamia's Tiara	Deixa um inimigo confuso
Berserk	6	Magic Racket	Deixa um inimigo furioso
Blind	6	Magician Shoes, Multina Racket	Deixa um inimigo cego
Float	6	Feather Boots, Stardust Rod, Lamia's Tiara	Deixa os aliados flutuando e imunes a ataques de terra

Summons - São invocações usadas por Dagger, ao entrar em Trance o

comando muda para Eidolon e as invocações passam a causar mais dano, além disso, Dagger pode usar uma invocação aleatória automaticamente, sem custo de MP.

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Shiva	24	Opal	Dano por gelo em todos os inimigos.
Ifrit	26	Topaz	Dano por fogo em todos os inimigos.
Ramuh	22	Peridot	Dano por trovaõ em todos os inimigos.
Atomos	32	Amethyst	Dano nos inimigos de acordo com o HP dos mesmos.
Odin	28	Dark Matter	Morte instantânea a todos os inimigos, não funciona em chefes.
Leviathan	42	Aquamarine	Dano por água em todos os inimigos.
Bahamut	56	Garnet	Dano não elemental em todos os inimigos.
Ark	80	Pumice	Dano por trevas em todos os inimigos.

ADELBERT STEINER

Capitão dos Knights of Pluto, Steiner tem um alto senso de dever e uma lealdade inabalável a Princesa Garnet, mesmo não acreditando em suas suspeitas sobre a Rainha Brahne ele irá protegê-la a todo custo, ele viverá as turras com Zidane e irá se afeiçoar por Vivi.

COMANDOS

Sword Art - Ataques especiais com a espada.

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Darkside	0	Blood Sword	Perde HP para causar dano por trevas em um inimigo
Minus Strike	8	Iron Sword, Rubber Helm, Excalibur II	Dano igual a diferença entre o HP atual e o HP máximo de Steiner.
Iai Strike	16	Rune Blade	Morte instantânea a um inimigo
Power Break	8	Diamond Sword	Diminui o ataque de um inimigo
Armor Break	4	Mytril Sword	Diminui a defesa de um inimigo

Mental Break	8	Ice Brand, Gold Helm	Diminui a defesa mágica de um inimigo.
Magic Break	4	Flame Saber	Dano ao MP de um inimigo
Charge!	10	Coral Sword, Aegis Gloves	Faz com que todos os aliados ataquem de uma vez.
Thunder Slash	24	Defender, Ragnarok	Dano por trovão em um inimigo
Stock Break	26	Ultima Sword, Excalibur II	Dano não elemental em todos os inimigos.
Climhazzard	32	Excalibur, Excalibur II	Dano não elemental em todos os inimigos.
Shock	46	Ragnarok	Dano físico em um inimigo.

Magic Sword - Ataques mágicos com a espada, só pode ser utilizado se Vivi também estiver no grupo.

Nome	MP	Efeito
Fire	6	Dano baixo por fogo
Fira	12	Dano médio por fogo
Firaga	24	Dano alto por fogo
Blizzard	6	Dano baixo por gelo
Blizzara	12	Dano médio por gelo
Blizzaga	24	Dano alto por gelo
Thunder	6	Dano baixo por trovão
Thundara	12	Dano médio por trovão
Thundaga	24	Dano alto por trovão
Bio	18	Dano não elemental e pode causar poison
Water	22	Dano alto por água
Flare	40	Dano não elemental

Observação: Quando entra em Trance, Steiner não sofre nenhuma alteração nos seus comandos, mas o aumento em seu poder de ataque é maior que nos outros.

Membro dos Dragon Knights de Burmecia, Freya é uma velha amiga de Zidane, ela saiu pelo mundo procurando pelo seu noivo desaparecido, mas ao saber que sua terra estava sendo atacada por Alexandria, resolve retornar e irá contar com a ajuda de Zidane e dos outros.

COMANDOS:

Jump - Freya salta a uma grande altura e após algum tempo cai sobre o inimigo causando o dobro do dano do ataque normal, ao usar este comando quando ela entrar em Trance, ela irá permanecer no ar jogando lanças nos inimigos até o Trance acabar.

Dragon Skills - Ataques especiais de cavaleiro dragão.

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Lancer	10	Dragon Wrist, Coral Ring, Partisan	Dano ao HP e MP de um inimigo
Reis Wind	12	Angel Earrings, Gold Helm, Mytril Spear, Holy Lance	Põe o status Regen em todos os aliados
Dragon Breath	78	Dragon's Hair	Dano não elemental em todos os inimigos
White Draw	36	Emerald, Ice Lance, Kain's Lance	Recupera MP de todos os aliados
Luna	12	Trident	Deixa todos os inimigos com o status Berserk
Six Dragons	28	Heavy Lance	Efeitos variados (bons ou ruins)
Cherry Blossom	46	Obelisk, Kain's Lance	Dano não elemental em todos os inimigos
Dragon Crest	16	Holy Lance, Kain's Lance	Dano baseado no número de dragões derrotados pelo grupo

QUINA QUEN

Uma estranha criatura da raça dos Qu, Quina é aprendiz de Quale que quer instruí-la na arte da gastronomia transcendental, ela se junta a Zidane a pedido de Quale para que experimente todas as comidas do mundo.

COMANDOS:

Blue Magic - Magias aprendidas com os inimigos.

Nome	MP	Inimigo	Efeito
Goblin Punch	4	Goblin Goblin Mage	Dano físico em um inimigo
Lv. 5 Death	20	Draco Zombie Lich Whale Zombie Stropper	Mata todos os inimigos com nível múltiplo de 5
Lv. 4 Holy	22	Feather Circle Torama	Usa Holy em todos os inimigos com nível múltiplo de 4
LV. 3 Def-Loss	12	Lamia Grand Dragon Ochu Lizard Man Sand Scorpion Carve Spider	Diminui a defesa de todos os inimigos com nível múltiplo de 3
Doom	12	Ash Veteran	Deixa o alvo com o status Death Sentence
Roulette	18	Zombie Hectoeyes Ghost	Mata um alvo aleatório (pode ser inimigo ou aliado)
Aqua Breath	14	Axolotl Sahagin	Dano por água em todos os inimigos
Mighty Guard	64	Myconid Serpion Ant Lion Gigan Octopus Gargoyle	Põe o status Protect e Shell em todos os aliados
Matra Magic	8	Zaghnol Armstrong Trick Sparrow Ogre Dragon Fly	Deixa o alvo com HP igual a 1
Bad Breath	16	Malboro Worm Hydra Anemone	Põe vários status negativos no alvo
Limit Glove	16	Mandragora Axe Break Jabberwock Blazer Beattle Muu	Dano físico alto em um inimigo quando está com HP igual a 1
1000 Needles	8	Cactuar	1000 HP de dano em um inimigo

Pumpkin Head	12	Hedgehog Pie	Dano igual a	
		Lady Bug	diferença entre o HP	
		Basilisk	atual e o HP máximo	
		Skeleton	de Quina	
		Yeti		
		Python		
		Bandersnatch		
+-----+-----+-----+-----+				
Night	14	Grim Lock	Causa o status Sleep	
		Nymph	em todos os inimigos	
		Seeker Bat		
		Abomination		
+-----+-----+-----+-----+				
Twister	22	Abadon	Dano por vento em	
		Red Dragon	todos os inimigos	
		Tiamat		
+-----+-----+-----+-----+				
Earth Shake	20	Earth Guardian	Dano por terra em	
		Shell Dragon	todos os inimigos	
		Adamantoise		
+-----+-----+-----+-----+				
Angel's Snack	4	Ironite	Remove status	
		Mistodon	negativos de todos	
		Behemoth	os aliados	
		Epitaph		
+-----+-----+-----+-----+				
Frog Drop	10	Gigan Toad	Dano baseado no	
			número de sapos que	
			Quina pegou	
+-----+-----+-----+-----+				
White Wind	14	Zuu	Recupera HP de todos	
		Griffin	os aliados	
		Garuda		
		Zemzelett		
+-----+-----+-----+-----+				
Vanish	8	Vice	Deixa o alvo	
		Hornet	invisível	
		Drakan		
		Troll		
+-----+-----+-----+-----+				
Frost	8	Chimera	Deixa o alvo	
		Kraken	congelado	
		Wraith		
+-----+-----+-----+-----+				
Mustard Bomb	10	Bomb	Deixa o alvo com	
		Grenade	o status Heat	
		Red Vepal		
+-----+-----+-----+-----+				
Magic Hammer	2	Magic Vice	Dano ao MP do alvo	
		Ring Commander		
+-----+-----+-----+-----+				
Auto Life	14	Stilva	Põe o status Auto	
		Yan	Life em um aliado.	
		Gimme Cat		
		Carrion Worm		
		Cerberus		
+-----+-----+-----+-----+				

Eat - Quina mata um inimigo com 1/8 do HP e aprende uma Blue Magic dele, quando entra em transe o comando muda para Cook que mata o inimigo com um 1/4 do HP.

EIKO CAROL

Uma garotinha com incríveis poderes que vive em Madain Sari na companhia apenas de moggles, em especial de Mog, ao conhecer Zidane, acaba se apaixonando pelo ladrão e decide acompanhá-lo em suas aventuras.

COMANDOS:

Summon - São as invocações usadas por Eiko.

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Carbuncle*	24	Ruby	Põe o status Reflect em todos os aliados.
Fenrir**	30	Sapphire	Dano por terra em todos os inimigos.
Phoenix	32	Phoenix Pinion	Dano por fogo em todos os inimigos e revive todos os aliados mortos.
Madeen	54	Ribbon	Dano por Holy em todos os inimigos.

*Se Eiko estiver equipada com os acessórios Diamond, Emerald ou Moonstone, ao usar Carbuncle ele colocará os status Vanish, Haste ou Protect respectivamente em todos os aliados.

**Se Eiko estiver equipada com o acessório Maiden Prayer, ao usar Fenrir ele causará dano por vento em todos os inimigos.

White Magic - Magias de cura e assistência, ao entrar em transe, Eiko poderá usar duas magias em um turno

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Cure	6	Silk Shirt Magic Racket	Recupera pouco HP de um aliado
Cura	10	Barette Golem's Flute	Recupera algum HP de um aliado
Curaga	22	Hamelin	Recupera bastante HP de um aliado
Regen	14	Fairy Earrings Fairy Flute	Alvo recupera HP gradativamente.
Life	8	Rebirth Ring Cachusha Golem's Flute	Revive um aliado.

Full Life	24	Light Robe	Revive um aliado com
		Siren's Flute	HP cheio.
Panacea	4	Air Racket	Remove os status Poison
			e Venom.
Stona	8	Multina Racket	Remove os status Petrify
		Lamia's Flute	e Gradual Petrify.
Esuna	20	Fairy's Flute	Remove todos os status
		Siren's Flute	negativos.
Shell	6	Gold Choker	Aumenta a resistência
		Cotton Robe	mágica.
		Multina Racket	
		Mythril Racket	
		Moonstone	
Protect	6	Steepled Hat	Aumenta a resistência
		Desert Boots	física.
		Mythril Racket	
Haste	8	Emerald	Aumenta a velocidade
		Running Shoes	de um aliado.
		Fairy Flute	
Silence	8	Magic Armlet	Impede um inimigo de
		Priest's Racket	usar magias
		Lamia's Flute	
Mini	8	Feather Boots	Deixa o alvo pequeno
		Magic Racket	diminuindo ataque e
			defesa.
Reflect	6	Ruby	Deixa o alvo com uma
		Reflect Ring	barreira que reflete
		Mythril Racket	magias.
Float	6	Feather Boots	Deixa o alvo flutuando
		Lamia's Tiara	e imune a ataques de
		Lamia's Flute	terra.
Dispel	16	Tiger Racket	Remove status positivos.
		Siren's Flute	
Might	14	Priest's Racket	Aumenta o ataque de um
		Hamelin	aliado.
Jewel	4	Hamelin	Extrai ore de um inimigo.
Holy	36	White Robe	Dano por Luz em um
			inimigo.

AMARANT CORAL

Um mercenário que vive apenas para lutar, ele anda pelo mundo procurando por adversários dignos, ele fica intrigado com a forma de pensar de Zidane que insiste em querer ajudar os outros e decide

acompanhá-lo para tentar entendê-lo.

COMANDOS

Flair - Habilidades especiais de monge, ao entrar em transe, o comando muda para Elan e as habilidades Flair passam a atingir todos os inimigos ou aliados.

Nome	MP	Equipamento	Efeito
Chakra	4	Leather Plate Cat's Claws	Recupera HP e MP de um aliado.
Spare Change	0	Poison Knuckles Rune Claws	Dano não elemental em um inimigo usando Gil.
No Mercy	12	Duel Claws Dragon Claws	Dano não elemental em um inimigo.
Aura	12	Duel Claws Scissor Fangs	Usa Auto Life e Regen em um aliado.
Curse	12	Mythril Claws Kaiser Knuckles	Faz com que um inimigo fique fraco contra um elemento aleatório.
Revive	20	Rebirth Ring Rune Claws Tiger Fangs	Ressucita um aliado
Demi Shock	20	Rune Claws Avenger	Dano de acordo com o HP do alvo.
Countdown	16	Kaiser Knuckles	Põe o status Doom no inimigo.

Throw: Joga armas nos inimigos, o dano causado depende do poder de ataque da arma.

3 - SUPPORT ABILITIES

NOME	EQUIPAMENTO	QUEM PODE USAR	EFEITO
Ability UP	Green Beret Brigandine Lapis Lazuli Ribbon Silk Robe Stardust Rod Cachusha Diamond Gloves Diamond Armor	Todos	Dobra o ganho de AP nas batalhas

Absorb MP	Promist Ring	Quina	Absorve o MP usado pelo inimigo para lançar uma magia

Accuracy+	Black Hood Power Wrist Lapis Lazuli Diamond Helm Genji Armor	Zidane Steiner Freya Amarant	Aumenta a taxa de acerto dos ataques físicos.

Add Status	Feather Hat Twist Headband Bone Wrist Chimera Armlet Bracer Glass Buckle Thunder Gloves	Zidane Vivi Steiner Freya Quina Amarant	Adciona status negativos no inimigo de acordo com a arma equipada.

Alert	Ninja Gear Germinas Boots Barbut	Zidane Steiner Amarant	Previne ataques por trás.

Antibody	Mantra Band Glass Armlet Survival Vest Glass Buckle Glutton's Robe Mythril Helm Bronze Gloves	Todos	Previne Poison e Venom

Auto-Float	Feather Boots Venetia Shield	Todos	Deixa o personagem sempre com o status Float

Auto-Haste	Running Shoes	Todos	Deixa o personagem sempre com o status Haste

Auto-Life	Rebirth Ring	Todos	Ressucita um personagem automaticamente, mas só uma vez por batalha.

Auto-Potion	Mythril Vest Demon's Vest Running Shoes Gold Choker Magician Robe Extension White Robe	Todos	Ao receber dano usa uma potion automaticamente.

Auto-Reflect	Reflect Ring	Todos	Deixa o personagem sempre com o status Reflect

Auto-Regen	Golden Hairpin Brave Suit Light Robe Maiden Prayer Angel Earrings Golem's Flute	Todos	Deixa o personagem sempre com o status Regen

| Glutton's Robe | |
| Carabini Mail | |

Bandit | Mythril Dagger | Zidane | Aumenta as chances de
| N-Kai Armlet | | sucesso do comando
| | | Steal

Beast Killer | Flash Hat | Zidane | Aumenta o dano contra
| Leather Wrist | Steiner | inimigos do tipo fera.
Egotist Armlet	Freya
Black Belt	Amarant
Broad Sword	
Platina Armor	
Moonstone	

Bird Killer | Adaman Vest | Zidane | Aumenta o dano contra
| Yellow Scarf | Steiner | inimigos voadores.
| Bronze Armor | Freya |
| Chain Mail | Amarant |

Body Temp | Jade Armlet | Todos | Previne os status
| Diamond | | Heat e Freeze.
Fairy Earrings	
Madain's Ring	
Holy Mitter	
Glutton's Robe	
Genji Armor	

Boost | Pumice Piece | Dagger | Aumenta o poder das
| | | Eiko | invocações

Bright Eyes | Feather Hat | Zidane | Previne o status
| Ritual Hat | Steiner | Blind
| Cachusha | Freya |
| Iron Helm | Amarant |

Bug Killer | Mythril Armlet | Zidane | Aumenta o dano contra
| Bronze Helm | Steiner | inimigos do tipo inseto.
| Mythril Gloves | Freya |
| | | Amarant |

Chemist | Madain's Ring | Dagger | Dobra o efeito das potions,
| Cotton Robe | Steiner | hi potions e ether.
| Barette | Freya |
| Grand Armor | |

Clear Headed | Green Beret | Todos | Previne o status Confusion
Circlet	
Dark Gear	
Magician Shoes	
Magic Armlet	
Lamia's Tiara	
Gold Helm	

Concentrate | Rosetta Ring | Dagger | Aumenta o poder das magias
| Robe of Lords | Eiko |

Counter | Ritual Hat | Zidane | Contra-ataque quando
| Power Vest | Steiner | atacado fisicamente.
| Power Belt | Freya |

Anklet	Quina	
Venetia Shield	Amarant	
Cat's Claws		
Poison Knuckles		
Mythril Claws		
Tiger Fangs		
Avenger		
Kaiser Knuckles		
Duel Claws		
Scissors Fangs		
Dragon's Claws		

Cover	Red Hat	Steiner	Recebe dano no lugar
	Gauntlets	Freya	de um aliado
	Linen Cuirass	Amarant	
	Mythril Armor		

Devil Killer	Chain Plate	Zidane	Aumenta o dano contra
	Demon's Vest	Steiner	inimigos do tipo
	Cross Helm	Freya	demônio.
	Thunder Gloves	Amarant	

Distract	Judo Uniform	Zidane	Diminui a taxa de acerto
	Diamond	Steiner	dos ataques físicos dos
	Reflect Ring	Freya	inimigos.
	Shield Armor		

Dragon	Barbut	Freya	Aumenta o dano contra
Killer	Javelin		dragões.

Eye 4 eye	Flash Hat	Zidane	Aumenta as chances de
	Ninja Gear	Steiner	contra-ataque
	Rubber Suit	Freya	
	Kaiser Helm	Amarant	

Flee-Gil	Desert Boots	Zidane	Recebe dinheiro ao fugir
	Gold Choker	Amarant	
	Wrist		

Gamble	Twist Headband	Zidane	As vezes aumenta a
Defense	Adaman Hat	Freya	defesa.
	Power Vest	Quina	
	Barette	Amarant	

Guardian Mog	Madain's Ring	Eiko	Mog protege Eiko com
	Ribbon		uma força invisível

HP + 10%	Judo Uniform	Steiner	Aumenta o HP em 10%
	Aquamarine	Freya	
	Germinas Boots	Amarant	
	Chain Mail		

HP + 20%	Mantra Band	Zidane	Aumenta o HP em 20%
	Adaman Hat	Steiner	
	Black Belt	Freya	
	Battle Boots	Amarant	
	Genji Helm		
	Defense Boots		

Half MP	Protect Ring	Vivi	Reduz a metade o
---------	--------------	------	------------------

	Light Robe		Dagger		consumo de MP
			Quina		
			Eiko		

Healer		Garnet		Vivi		Ataques físicos
		Healing Rod		Dagger		recuperam HP
		Anklet		Quina		
				Eiko		
				Amarant		

High Jump		Dragon Mail		Freya		Aumenta o dano causado pelo comando Jump.
-----------	--	-------------	--	-------	--	--

High Tide		Grand Helm		Todos		Barra de trance se enche mais rápido.
		Genji Gloves				
		Demon's Mail				
		Bistro Fork				
		Silver Fork				
		Minerva Plate				
		Fork				
		Gastro Fork				
		Mythril Fork				
		Jade Armlet				
		Dark Hat				
		Gaia Gear				
		Partisan				
		Sapphire				
		Needle Fork				

Initiative		Battle Boots		Freya		Aumenta as chances de atacar primeiro.
		Obelisk				

Insomniac		Bandana		Todos		Previne o status Sleep
		Gaia Gear				
		Coral Ring				
		Holy Mitter				
		Mag. Cloak				
		Mythril Helm				
		Diamond Helm				

Jelly		Dark Hat		Todos		Previne os status Petrify e Gradual Petrify
		Circlet				
		Dragon Wrist				
		Bronze Vest				
		Dark Gear				
		Diamond Gloves				
		Mythril Armor				

Level Up		Egotist Armlet		Todos		Aumenta a experiência ganha em batalha
		Fairy Earrings				
		Rosetta Ring				
		Pearl Rouge				
		Extension				
		Iron Helm				

Locomotion		Black Hood		Todos		Previne o status Stop
		Gold Skullcap				
		Suival Vest				
		Demon's Vest				
		Ninja Gear				

	Anklet		
	Plate Mail		

Long Reach	Thief Hat	Zidane	Causa o mesmo dano
	Protect Ring	Steiner	estando na retaguarda.
		Freya	
		Amarant	

Loudmouth	Gold Hairpin	Vivi	Previne o status Silence
	Mage's Hat	Dagger	
	Silk Robe	Quina	
	Pearl Rouge	Eiko	
	White Robe		

MP Attack	Red Hat	Zidane	Usa MP para aumentar
	Power Belt	Steiner	o poder da ataque.
	Battle Boots	Freya	
	Cross Helm	Amarant	

MP + 10%	Emerald	Freya	Aumenta o MP em 10%
	Mag. Shoes	Quina	
	Mag. Cloak	Eiko	
	Mag. Robe		
	Extesion		

MP + 20%	Black Robe	Vivi	Aumenta o MP em 20%
	Angel Earrings	Dagger	
		Eiko	

Mag Elem Nul	Promist Ring	Vivi	Anula o efeito de
	Protect Ring		magias elementais

Man Eater	Bandana	Zidane	Aumenta o dano contra
	Coronet	Steiner	inimigos do tipo humano.
	Coral Ring	Freya	
	Mythril Gloves	Amarant	

Master Thief	Thief Gloves	Zidane	Aumenta a chance de
			roubar ítems raros.

Millionaire	Yeallow Scarf	Quina	Aumenta o dinheiro
			ganho nas batalhas

Mug	Thief Hat	Zidane	Causa dano ao usar
	Chimera Armlet		o comando Steal
	Suival Vest		

Odin Sword	Ancient Aroma	Dagger	Odin passa a causar
			dano ao invés de
			morte súbita

Power Throw	Bracer	Amarant	Aumenta o dano causado
			pelo comando Throw

Power Up	Gold Skullcap	Amarant	Aumenta o efeito do
			Chakra

Protect Girls	Butterfly Sword	Zidane	Recebe dano no lugar
	Leather Shirt		de uma garota.

Reflect-Null	Robe of Lords Pearl Rouge	Vivi Dagger Eiko	Ao usar uma magia, ignora o status Reflect.
Reflect x2	Rosetta Ring Black Robe	Vivi	Ao refletir uma magia, ela atinge o inimigo causando dano dobrado.
Restore HP	Brave Suit Promist Ring Minerva Plate Platinum Helm Grand Armor	Zidane Steiner Freya Amarant	Recupera todo o HP ao receber dano crítico.
Return Magic	Coronet Brigandine	Vivi Amarant	Devolve a magia lançada para o inimigo.
Steal Gil	Glass Armlet Yellow Scarf	Zidane	Rouba dinheiro junto com os itens.
Stone Killer	Adaman Vest Power Vest Platinum Helm Gold Armor	Zidane Steiner Freya Amarant	Aumenta o dano contra inimigos do tipo pedra.
Undead Killer	Headgear Ritual Hat N-Kai Armlet Silver Gloves Plate Mail	Zidane Steiner Freya Amarant	Aumenta o dano contra inimigos do tipo morto-vivo.

4 - LOCALIZAÇÃO DOS CHOCOGRAPHYS

01 - Streamside

Localização: Praia perto da foz do rio entre a Chocobo Forest e
Qu Marsh em Mist Continent

Habilidade Necessária: Field

Tesouro: 2 Elixirs, 3 Hi Potions, 4 Ethers e 2 Titan Boots

02 - Between Mountains

Localização: Passagem entre duas montanhas na parte sudoeste
de Mist Continent.

Habilidade Necessária: Field

Tesouro: 5 Potions, 5 Hi Potions, 2 Tent, 2 Cotton Robe

03 - Uncultivated Land

Localização: Area perto do rio ao sul de Alexandria e ao norte de
Treno

Habilidade Necessária: Field

Tesouro: 10 Antidote, 1 Jade Armlet, 3 Wing Edge, 1 Cargo Ship Card

04 - Healing Shore

Localização: Praia a nordeste de Cleyra

Habilidade Necessária: Field

Tesouro: Habilidade Reef

05 - Abandoned Beach

Localização: Praia ao sul de Black Mage Village

Habilidade Necessária: Field

Tesouro: 9 Phoenix Pinion, 5 Phoenix Down, 3 Ether, 1 Golden Gloves

06 - Cold Field

Localização: Praia na parte sul do Lost Continent.

Habilidade Necessária: Field

Tesouro: 5 Echo Screen, 7 Hi Potion, 3 Tent um 1 Theater Ship Card

07 - Forgotten Lagoon

Localização: Águas claras em torno de uma ilha sinuosa entre o
Forgotten Continent e Lost Continent

Habilidade Necessária: Reef

Tesouro: 8 Gyashal Greens, 5 Ether, 7 Hi Potions, 1 Dragon's Claws

08 - Far Away Lagoon

Localização: Área de águas claras na parte noroeste de Forgotten
Continent.

Habilidade Necessária: Reef

Tesouro: 37 Potion, 6 Magic Tag, 1 Shield Armor, 1 Gaia Gear

09 - Abandoned Lagoon

Localização: Águas claras no entorno da península na parte sudoeste de
Other Continent

Habilidade Necessária: Reef (e Mountain, a não ser que você tenha um
navio)

Tesouro: 6 Soft, 4 Ether, 1 Feather Boots, 1 N-Kai Armllet

10 - Bird Eye Lagoon

Localização: Águas claras ao redor de uma pequena ilha a oeste de Mist
Continent.

Habilidade Necessária: Reef

Tesouro: 8 Potion, 4 Phoenix Down, 3 Ether, 1 Magician Robe

11 - Small Beach

Localização: Praia em uma pequena ilha ao sul da Chocobo Forest

Habilidade Necessária: Reef

Tesouro: 4 Remedy, 2 Elixir, 8 Rising Sun, 1 Oak Staff

12 - Dawn Lagoon

Localização: Águas claras ao sul de Treno

Habilidade Necessária: Reef

Tesouro: Habilidade Mountain

13 - Forbidden Forest

Localização: Pequena floresta entre as montanhas a Oeste de Dali

Habilidade Necessária: Mountain

Tesouro: 7 Ether, 2 Elixir, 10 Wing Edge, 1 High Mage Staff

14 - Green Plains

Localização: Planalto estreito a noroeste de Alexandria.

Habilidade Necessária: Mountain

Tesouro: Habilidade Sea

15 - Dusk Plains

Localização: Planalto na parte sudoeste de Forgotten Continent

Habilidade Necessária: Mountain

Tesouro: 12 Phoenix Down, 14 Ore, 1 Kaiser Knucle, 1 Iron Giant Card

16 - Forgotten Plains

Localização: Planície na parte noroeste de Forgotten Continent, ao sul de Ipsen Castle.

Habilidade Necessária: Mountain

Tesouro: 17 Ore, 5 Ether, 14 Opal, 1 Demon's Mail

17 - Sea at Dusk

Localização: Área de oceano a leste de Oeilvert

Habilidade Necessária: Sea

Tesouro: 15 Phoenix Pinion, 1 White Robe, 1 Diamond, 1 Masamune Card

18 - Ocean

Localização: Area de oceano a oeste de uma ilha comprida no arquipélago da parte Sudoeste do mundo.

Habilidade Necessária: Sea

Tesouro: 27 Ore, 1 Light Robe, 1 Whale Whisker, 1 Alexander Card

19 - Cold Lagoon

Localização: Baía na parte norte de Lost Continent.

Habilidade Necessária: Sea

Tesouro: 11 Peridot, 9 Opal, 15 Sapphire, 19 Topaz

20 - Mist Ocean

Localização: Área de oceano perto de duas pequenas ilhas a nordeste de Alexandria

Habilidade Necessária: Sea

Tesouro: Habilidade Sky

21 - Other Island

Localização: Pequena ilha a leste de Other Continent

Habilidade Necessária: Sky

Tesouro: 21 Amethyst, 16 Garnet, 1 Genji Armor, 1 Ragnarok

22 - Other Island 2

Localização: Pequena ilha ao norte de Other Continent

Habilidade Necessária: Sky

Tesouro: 11 Sapphire, 1 Circllet, 1 Pumice Piece, 1 Hilda Garde 3 Card

23 - Fairy Island

Localização: Ilha a nordeste de Forgotten Continent e a sudoeste de Other Continent.

Habilidade Necessária: Sky

Tesouro: 33 Potion, 15 Annoyntment, 1 Holy Mitter, 1 Dark Matter Card

24 - Forgotten Island

Localização: Ilha ao norte de Forgotten Continent

Habilidade Necessária: Sky

Tesouro: 1 Ribbon, 1 Rebirth Ring, 13 Amethyst, 1 Ark Card

RACHADURAS NA MONTANHA:

01 - Planície na região centro-oeste de Forgotten continent, procure por uma pequena linha preta vertical.

Tesouro: 1 Maiden Prayer, 1 Dragon Hair, 2 Gauntlets, 1 Odin Card

02 - Parte centro-leste de Forgotten Continent, perto de uma pequena floresta em forma de lua crescente.

Tesouro: 19 Eye Drops, 1 Madain's Ring, 1 Gengi Helmet, 1 Hildegarde 1 Card.

03 - Montanha na parte leste de Lost Continent

Tesouro: 41 Lapis Lazuli, 1 Roseta Ring, 1 Protect Ring, 1 Airship Card

04 - Montanha em uma grande ilha ao norte de Other Continent

Tesouro: Mognet Central

05 - Pequena ilha (tão pequena que não aparece no mapa) no canto noroeste do mapa.

Tesouro: Chocobo Paradise

PONTOS DE MERGULHO:

01 - Pequena entrada na parte sul de Forgotten Continent, ao lado de uma pequena floresta

Tesouro: 10 Remedy, 1 Black Robe, 1 Gengi Gloves, 1 Blue Narcisus Card

02 - Bem ao norte do mapa mundi, no meio do caminho entre Lost Continent e uma ilha ao norte de Other Continent.

Tesouro: 50 Potion, 25 Hi Potion, 9 Ether, 7 Elixir

03 - Entrada da baía na parte sudeste de Other Continent.

Tesouro: 8 Straw Hat, 8 Pearl Armlet, 7 Aloha T-Shirt, 8 Sandals

04 - Vá para Quan Dweeling e fique na beira do penhasco, escolha a primeira opção para usar um Dead Peeper

Tesouro: 9 Ore, 15 Topaz, 1 Tiger Racket, 1 Red Rose Card

05 - Local onde ficava a entrada para Terra (só pode ser acessado no CD 4 e não tem bolhas indicando o local exato)

Tesouro: 10 Aquamarine, 1 Ultima Weapon, 1 Maximilian, 1 Invincible Card.

5 - CHOCOBO PARADISE

Este é o paraíso secreto dos chocobos, não ha muita coisa interessante a fazer aqui, apenas se quiser completar sua coleção de cartas fale com Fat Chocobo e ele te dará a carta dele mesmo, você pode jogar com ele para conseguir outras cartas raras, ele dirá ainda que Choco deve ficar ali e Zidane deve partir, mas quando ele está indo embora Choco acaba voltando ao grupo.

6 - MOGNET CENTRAL

Quando conseguir entregar todas as cartas da Mognet, diriga-se a esse local (ver localização na parte dos Chocographs), fale com Arthemyst e ele diz que a central parou de funcionar por falta de um certo item, agora visite os moggles nos locais a seguir, nessa ordem e escolhendo a opção Mognet:

- Alexandria, no local do sino.
- Burmecia
- Black Mage Village
- Ipsen Castle
- Ice Cave se estiver no disco 3, ou Qu Marsh se estiver no disco 4 (tenha Quina no grupo para chegar na entrada de Fossil Roo)
- Daguerreo
- Alexandria novamente, no mesmo local.

Após isso, fale com Ruby no mini teatro e ela lhe dará o item "Superslick", volte para Mognet Central e entregue o Superslick para Arthemyst, como recompensa ele lhe dará um Protect Ring.

7 - FRIENDLY MONSTERS

Como o nome diz, são versões amigáveis de alguns monstros que estão espalhados pelo mundo, ao entrar numa batalha com eles, toca uma música diferente, tipo canção de ninar, os monstros pedem certos itens e ao dar a eles eles agradecem e vão embora, deixando bastante AP e alguns itens, aí vai a localização de cada um:

Nome	Localização	IO que ele pede	Recompensa
Brown Mu	Área entre Ice Cavern e Dali	1 Ore 	10 AP 1 Potion
White Ghost	Área perto de Treno	1 Ore 	10 AP 1 Hi Potion
Color Ladybug	Floresta perto de Black Mage Village	2 Ores 	20 AP 1 Ether
Green Yeti	Floresta perto de Madain Sari	2 Ores 	20 AP 1 Elixir
Green Nymph	Floresta na área Lifa Tree	3 Ores 	30 AP 1 Emerald
Purple Jabberwrock	Floresta a leste de Oeilvert	1 Emerald 	40 AP 1 Moonstone
Green Feather	Lost Continent, na	1 Moonstone	30 AP

Circle	área com pegadas de		1 Lapiz Lazuli
	chocobo		

Raibow Garuda	Floresta no alto da	1 Lapis Lazuli	40 AP
	planície onde fica		1 Diamond
	uma ds entradas de		
	Gizamaluke Grotto		

Friendly Yan	Ilha a sudoeste de	1 Diamond	50 AP
	Lifa Tree.		1 Rosetta Ring

Obs.: Você não precisa encontrar os monstros na ordem em que eu os coloquei, mas o Friendly Yan só permanecerá no campo de batalha se você tiver encontrado todos os outros antes.

Obs.2: Ao encontrar todos os monstros, além dos itens e AP, você também receberá a "bênção" deles para enfrentar Ozma e poderá usar ataques físicos nele, o que facilita bastantes as coisas.

Obs.3: Eu já disse isso no detonado, mas vale dar uma relembração, cuidado com os Gimme Cat, ao entrar numa batalha com eles, eles pedirão um Diamond como se fossem um Friendly Monster, mas preste atenção que a música de batalha não muda, então não caia na conversa desse safado, se der o que ele quer, ele vai fugir sem te dar nada.

Além destas há outras sidequests no jogo, algumas estão no detonado, outras eu considereei irrelevantes e preferi não falar sobre elas, se tiver alguma dúvida é so me escrever.

Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash_Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, mas eu gostaria de ser informado e receber os devidos créditos.

Para ver outros trabalhos meus no gamefaqs, acesse o link abaixo:
<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/62604.html?type=1>

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.