

# Final Fantasy Tactics FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash\_Riot

Updated on Feb 18, 2008

## FINAL FANTASY TACTICS

### INDICE:

- 1 - Instruções Básicas
  - 1.1 - O Mapa
  - 1.2 - O Menu de Opções
    - 1.2.1 - Move
    - 1.2.2 - Formation
    - 1.2.3 - Brave Story
    - 1.2.4 - Tutorial
    - 1.2.5 - Data
    - 1.2.6 - Option
  - 1.3 - Tipos de Personagem
  - 1.4 - O Menu das Cidades
    - 1.4.1 - Bar
    - 1.4.2 - Shop
    - 1.4.3 - Soldier Office
    - 1.4.4 - Fur Shop
  - 1.5 - A batalha
- 2 - Jobs
  - 2.1 - Jobs Comuns
  - 2.2 - Jobs Especiais
- 3 - Detonado
  - 3.1 - Introdução
  - 3.2 - Prólogo
  - 3.3 - Capítulo 1 - The Meager
  - 3.4 - Capítulo 2 - The Manipulator and the Subservient
  - 3.5 - Capítulo 3 - The Valiant
  - 3.6 - Capítulo 4 - Somebody to Love

---

### 1 - Instruções Básicas

#### 1.1 - O Mapa

É onde você se movimenta de um local para outro no mundo de Final Fantasy Tactics, cada local é representado por um ponto de diferentes cores, essas cores determinam o seguinte:

Vermelho - São locais que você ainda não visitou

Azul - São as cidades ou castelos, onde você pode comprar itens e armas, comprar soldados entre outras coisas, existem alguns pontos azuis menores em que não ocorre nada se você pisar.

Verde - São os locais onde você pode entrar em uma batalha ou não ao pisar neles, são as chamadas batalhas aleatórias que sempre tem o mesmo objetivo

que é derrotar todos os inimigos e são perfeitas para evoluir seus personagens.

Obs: Nas batalhas aleatórias, o nível dos inimigos depende do nível dos seus personagens, ou seja, quanto mais fortes seus guerreiros estiverem, mais fortes seus inimigos estarão, isso não acontece nas batalhas que fazem parte da história.

## 1.2 - O Menu de Opções

Você pode acessá-lo apertando triângulo no mapa, ele exhibe uma série de opções listadas a seguir:

### 1.2.1 - Move

Ao utilizar esse comando aparece uma lista de locais onde você pode ir, escolhas um desses locais e o personagem irá para lá indo pelo caminho mais curto, você pode fazer isso de outro jeito, colocando o cursor (maozinha) sobre o ponto onde deseja ir e clicar nele.

### 1.2.2 - Formation

Aqui você cuida dos seus personagens, esse comando abre outra lista de opções que será listada a seguir:

Status - Como o nome já diz, serve para ver os status de seu personagem, com Ataque, defesa, poder mágico, etc.

Item - Serve para equipar seus personagens, você pode fazer isso manualmente ou escolher a opção "Best" para equipá-lo automaticamente com o que você tiver de melhor.

Ability - Abre três novas opções, Set e Remove servem respectivamente para equipar e remover uma certa habilidade e Learn serve para aprender uma nova habilidade, escolhendo essa opção aparece uma lista de Jobs que já estão disponíveis para aquele personagem, escolhendo um desses jobs aparece uma lista de habilidades que podem ser aprendidas, bem, não é bem essa a palavra, pois você precisa comprá-las e para tal você precisa de JP que você ganha nas batalhas cada vez que executa uma ação bem sucedida.

Change Job - Serve para mudar a profissão de um personagem.

Order Unit - Serve para organizar seus personagens de acordo com vários critérios.

Remove Unit - Serve para expulsar um personagem do seu grupo, essa ação não tem volta, ou seja, um personagem expulso nunca mais volta, então pense bem antes de fazer isso ok?

### 1.2.3 - Brave Story

É um tipo de diário onde você pode ver tudo o que aconteceu durante a sua jornada, rever cenas, ver quantos inimigos você matou e quantos personagens seus morreram, entre outras coisas.

### 1.2.4 - Tutorial

Explica como jogar, inútil, você tem esse tutorial aqui, pra que usar um em

inglês?

#### 1.2.5 - Data

Serve para salvar seu jogo ou carregar um salvamento anterior.

#### 1.2.6 - Option

Altera algumas configurações do jogo, isso é completamente inútil, portanto não vou entrar em detalhes.

### 1.3 - Tipos de Personagem

Genéricos - São personagens comuns que não tem participação ativa na história e servem apenas para lutar, eles podem até ser comprados nos "Soldier Office".

Especiais - São os personagens que tem uma participação ativa na história do jogo, mesmo que bem pequena e possuem as chamadas Jobs Especiais.

Monstros - São os inimigos que você enfrenta nas batalhas aleatóreas, são vários que você pode ter no seu grupo e todos eles com habilidades variadas, alguns realmente úteis, outros nem tanto, os mais comuns de entrarem no seu grupo são os Chocobos.

Guests - São personagem especiais que nas batalhas agem por conta própria, ou seja, você não os controla, alguns passam integrar seu grupo permanentemente, outros só lutam uma única batalha e nunca mais te ajudam de novo.

### 1.4 - O Menu das cidades

Quando você chega em alguma cidade (ponto azul) e aperta círculo sobre ela aparecem algumas opções que serão descritas a seguir:

#### 1.4.1 - Bar

Basicamente tem duas utilidades, quando você o acessa aparece outro menu com as seguintes opções:

Rumor - São as "fofocas" sobre alguns fatos que ocorrem durante o jogo, eles podem te dar algumas dicas sobre o que fazer, alguns são realmente importantes para se conseguir um certo personagem ou acessar um certo local, ambos secretos mas isso será melhor explicado no detonado.

Proposition - Só está disponível a partir do capítulo dois, são trabalhos especiais que podem ser realizados por seus personagens, o tipo de trabalho varia muito e exige uma certa quantidade de dias para ser realizado, basicamente é assim: Você escolhe um trabalho, se aceitá-lo deve escolher até três personagens para realizá-lo, lembrando que só os genéricos podem ir, em seguida você escolhe em quantos dias o trabalho será realizado, tendo um valor mínimo e um máximo, agora você deve andar pelo mapa até que se passem estes dias, cada local que você pisa no mapa representa um dia passado, quando todos os dias tiverem se passado, volte até o bar daquela cidade e escolha a opção Report Job, dependendo do desempenho de seus personagens cada um ganhará uma certa quantia de JP e você ganha uma certa

quantidade em dinheiro.

#### 1.4.2 - Shop

Como você já deve imaginar é onde você compra itens, armas e equipamentos de proteção, não há muito o que falar sobre isso.

#### 1.4.3 - Soldier Office

É onde você compra soldados, você pode comprar Squire ou Chemist, talvez os iniciantes venham a usar essa opção, mas os mais experientes deveram achá-la um tanto quanto inútil.

#### 1.4.4 - Fur Shop

Só está disponível no capítulo 3 e é onde você troca as pele de monstros que você conseguiu nas batalhas por itens, para conseguir a pele de monstros você deve ter equipada a habilidade Secret Hunt dos Ladrões, e então matar um monstro com um ataque normal para conseguir a pele dele, dependendo do monstro, você pode conseguir itens maravilhosos.

### 1.5 - A Batalha

O campo de batalha em Final Fantasy Tactics pode ser comparado á um jogo de xadrez, onde existem algumas peças principais e outras secundárias, Ramza por exemplo pode ser considerado o Rei, pois se ele morrer e virar cristal ou baú, mesmo que os outros ainda estejam de pé será Game Over, já no caso de algumas batalhas basta derrotar o líder ou inimigo principal para vencer, sem precisar derrotar os outros, ao começar a batalha quando você for realizar a ação com algum personagem, irão aparecer as seguintes opções:

Move - Serve para fazer um personagem andar de um ponto a outro no campo de batalha, a distância que ele pode percorrer depende do seu Move e varia de profissão para profissão.

Act - Serve para realizar uma ação com seu personagem, seja para usar um ataque normal, usar uma habilidade do job em que ele se encontra ou ainda usar uma habilidade equipada de outro job, sempre que você realiza uma ação, qualquer que seja ela, você ganhará uma quantidade de experiencia e JP, a cada 100 pontos de experiencia ganhos o personagem subirá de nível podendo chegar no máximo em 99, o JP serve para comprar novas habilidades para uma certa profissão e quando você ganha uma certa quantidade de JP a profissão evolui ou sobe de nível podendo chegar no máximo em nível 8.

Wait - Encerra o turno do seu personagem sem realizar nenhuma ação.

Status - Serve para ver os status de seu personagem.

Auto Battle - Coloca os personagens para agirem por conta própria, só faça isso se estiver com muita preguiça.

---

## 2 - Jobs

### 2.1 - Jobs Comuns

São as profissões em Final Fantasy Tactics, cada profissão tem uma característica própria e habilidades exclusivas, algumas realmente uteis, outras nem tanto, abaixo segue uma tabela com todos os jobs e suas principais características.

JOB: Squire  
REQUERIMENTOS Nenhum  
COMAND ABILITY Basic Skill  
REACTION ABILITY Counter Tackle  
SUPPORT ABILITY Equip Axe, Monster Skill, Defend e Gained JP Up  
MOVE ABILITY Move + 1  
AVALIAÇÃO Boa no começo, com várias habilidades muito úteis, como Acumulate, Counter Tackle e Gained JP Up, mais com o surgimento de outras profissões, torna-se obsoleta.

Chemist  
Nenhum  
Item  
Auto Potion  
Throw Item, Maintenance e Equip Change  
Move-Find Item  
Esta é sem dúvida uma das profissões mais úteis, como curandeiros os Chemists são tão bons quanto os Priests ou até melhores, e a partir do momento em que eles passam a usar Guns, sua utilidade aumenta ainda mais.

Knight  
Squire Lv. 2  
Battle Skill  
Weapon Guard  
Equip Armor, Equip Shield e Equip Sword  
Nenhum  
Os cavaleiros tem um bom ataque, mas é só isso, infelizmente eles não tem nenhuma habilidade que preste, servindo apenas para conseguir outras profissões.

Priest  
Chemist Lv. 2  
White Magic  
Regenerator  
Magic Defend Up  
Nenhum  
Os Priest são bons como curandeiros, pois podem curar mais de um personagem ao mesmo tempo, mas se você quiser uma cura imediata é melhor contar mesmo com os Chemists.

Archer  
Squire Lv. 2  
Charge  
Speed Save  
Arrow Guard, Equip Crossbow e Concentrate  
Jump + 1  
Os arqueiros tem um ataque semelhante ao dos Knights, mas eles podem atacar a longas distancias o que os torna bem mais úteis, mas a partir do momento em que os Chemists passam a usar Guns, os Archers se tornam dispensáveis.

Wizard  
Chemist Lv. 2  
Black Magic  
Counter Magic  
Magic Attack Up  
Nenhum  
Wizard são ótimos, suas magias causam um grande estrago

nos inimigos e as outras habilidades também são muito úteis.

Monk

Knight Lv. 2

Punch Art

HP Restore, Counter e Hamedo

Martial Arts

Move-HP Up

Uma das melhores profissões do jogo, os Monks tem um ataque impressionante apesar de não usarem armas e a maioria de suas habilidades são muito úteis, você deverá usá-los durante todo o jogo.

Oracle

Priest Lv. 2

Yin-Yang Magic

Absorb Used MP

Defense Up

Any Weather e Move-MP Up

Oracles podem ser úteis em algumas ocasiões e tem algumas habilidades úteis, mas você não deverá usá-los muito.

Thief

Archer Lv. 2

Steal

Caution, Gilgame Heart e Catch

Secret Hunt

Move + 2 e Jump + 2

Os ladrões tem um ataque fraco pelo fato de usarem adagas, mas eles possuem algumas habilidades úteis, como Steal Heart, Secret Hunt e Move/Jump + 2, aprenda essas e esqueça o resto.

Time Mage

Wizard Lv. 2

Time Magic

Critical Quick e MP Switch

Short Charge

Teleport e Float

Time Mages são muito bons, suas magias são bastante úteis contra alguns inimigos e a Support Ability Short Charge também é muito útil para outras profissões.

Geomancer

Monk Lv. 3

Elemental

Counter Flood

Attack Up

Any Ground e Move on Lava

Os Geomancers não tem nada de extraordinário, mas também não são ruins, seu comand ability Elemental é baseado no terreno onde ele pisa e tem um bom alcance além de causar diversos status negativos, outra habilidade útil é o attack up.

Mediator

Oracle Lv. 2

Talk Skill

Finger Guard

Equip Gun, Train e Monster Talk

Nenhum

Essa é na minha opinião a mais inútil das chamadas profissões comuns, mediadores não tem absolutamente nada que preste além de ter um ataque e defesa horríveis, use-os apenas para conseguir outras profissões.

Lancer

Thief Lv. 3

Jump

Dragon Spirit

Equip Spear

Ignore Height

Esta é na minha opinião, a melhor das chamadas profissões comuns, os Lancers tem um ataque monstruoso e seu comando Jump o deixa invulnerável por alguns turnos, equipe nele a suport ability Two Hands dos Samurais e pronto, você terá uma máquina de matar quase perfeita.

Summoner

Time Mage Lv. 2

Summon Magic

MP Restore

Half of MP

Nenhum

Esta é a segunda melhor profissão do jogo na minha opinião, as Summons podem ser realmente devastadoras e a habilidade Half MP é utilíssima, o único problema é a demora em executar as magias, mas isso pode ser resolvido com Short Charge dos Time Mages.

Dancer (só para mulheres)

Geomancer Lv. 4 e Lancer Lv. 4

Dance

Atk Save e Brave Up

Nenhum

Jump + 3 e Fly

Com excessão da habilidade Jump + 3, as dançarinas são simplesmente inúteis, seus comand abilities raramente acertam o inimigo e elas são muito frágeis.

Bard (só para homens)

Mediator Lv. 4 e Summoner Lv. 4

Sing

Mag Atk Save e Faith Up

Nenhum

Move + 3 e Fly

Bards são bem mais úteis que as Dancers, seu comand ability tem mais chances de acertar, além de terem Move + 3.

Samurai

Knight Lv. 3, Monk Lv. 4 e Lancer Lv. 2

Draw Out

Metabone Slash e Blade Grasp

Equip Knife e Two Hands

Walk on Water

Os Samurais tem um ótimo ataque, mas tirando Two Hands, todas as suas outras habilidades são inúteis, aprenda essa e use-a em um Lancer.

Ninja

Archer Lv. 3, Thief Lv. 2 e Geomancer Lv. 2

Throw

Sunken State e Abandon

Two Swords

Move in Water

Os ninjas estão em quarto lugar na lista das melhores profissões, o fato de usarem duas armas (dois ataques normais seguidos) faz deles extremamente mortais, e seu comando Throw é bem útil também, como em Final Fantasy Tactics, dinheiro não é problema, não venda suas armas, guarde-as para jogá-las com os Ninjas.

Calculator

Priest Lv. 4, Wizard Lv. 4, Oracle Lv. 3 e Time Mage Lv. 3

Math Skill

Distribute e Damage Split

Gained Exp Up

Move-Get Exp e Move-Get JP

O Calculator é bom, mas os iniciantes podem se complicar um pouco para usá-lo, principalmente quem é ruim de matemática, mas depois que você pegar o jeito ele poderá se tornar uma poderosa arma, suas outras habilidades são muito úteis, seu único defeito é ter a pior defesa dentre as profissões.

Mime

Squire Lv. 8, Chemist Lv. 8, Geomancer Lv. 4, Lancer Lv. 4, Mediator Lv. 4 e Summoner Lv. 4

Mimic

Nenhum

Nenhum

Nenhum

Lembra quando eu disse que o mediador era a profissão mais inútil, perdoem-me, pois eu me enganei, esta sim é a profissão mais inútil do jogo, o mímico apenas imita a última ação praticada por um aliado, isso até poderia ser útil, em qualquer outro jogo da série Final Fantasy, mas em Tactics isso é totalmente fora de propósito, além disso ele não tem nenhuma reaction, support ou move ability, não entendo porque demora tanto pra conseguir.

## 2.2 - Jobs Especiais

São as profissões pertencentes aos personagens que tem uma participação ativa na história do jogo, a única coisa diferente nelas são os Command Abilites, já os Reaction, Support e Move são os mesmos dos Squires para todos, abaixo segue mais uma tabela relacionando estas profissões:

JOB / PERSONAGEM: Squire / Ramza, Delita (capítulo 1) e Albus

COMMAND ABILITY: Guts

AVALIAÇÃO: As mesmas habilidades dos Squires com alguns Command Abilites extras, bom no começo, mas com o surgimento de novas profissões, torna-se dispensável.

Holy Knight / Agrias e Delita (capítulo 2 e 4)

Holy Sword

Muito boa, seus ataques podem ser realmente devastadores com uma boa espada.

Dark Knight / Gafgarion

Dark Sword

A princípio parece ser um bom Job, mas você não o usará por muito tempo, então nem ligue muito pra ele.

Engineer / Mustadio

Snipe

As habilidades de Mustadio são realmente úteis em algumas batalhas e o fato de ele usar Guns permite um ataque a longa distancia, infinitamente melhor que os Archers.

Heaven Knight / Rafa

Truth

Os ataques de Rafa até causam um dano razoável, infelizmente, os alvos e o número de ataques são aleatórios, o que diminui muito o uso dela, se faltar espaço para colocar alguém mais importante, não hesite em dispensá-la.

Hell Knight / Malak

Untruth

Tudo o que foi dito sobre Rafa, vale para o seu irmão

Divine Knight / Meliadoul

Mighty Sword

Os Ataques de Meliadou, são bem úteis, pois além de causar um bom dano ela SEMPRE quebra o equipamento do inimigo, infelizmente ela torna-se dispensável com a chegada de Orlandu.

Holy Swordsman / Orlandu

All Swordskill

Simplesmente o mais poderoso personagem do jogo, além de reunir os ataques de um Holy / Dark / Divine Knight, Orlandu ainda vem com a toda poderosa espada Excalibur, que com qualquer ataque irá exterminar qualquer inimigo comum, a partir do momento em que você o consegue o jogo fica absurdamente fácil, então tente não usá-lo muito senão nem vai ter graça.

Temple Knight / Beowulf

Magic Sword

Beowulf pode ser definido como um Oracle de armadura e espada, suas habilidades são bem úteis, mas ele não tem nada de extraordinário.

Dragoner / Reis

Dragon

Pode não parecer, mas Reis é bem poderosa, seus ataques causam um alto dano, apesar de terem um curto alcance, ela é uma boa opção caso queira dispensar Orlandu.

Soldier / Cloud

Limit

Sim, é ele mesmo, o herói de Final Fantasy 7 dá as caras no Tactics, mas francamente, aqui Cloud não é grande coisa, você só o consegue no capítulo 4 e quando consegue ele está no nível 1 e você pode não ter saco para evoluir todos os Limits que também não são grande coisa, bem, você é quem sabe.

Worker 8

Work

Esse robô é extremamente poderoso, seus ataques tiram uma energia absurda, o melhor deles, Dispose, ainda tem um super alcance, só que o Worker 8 não tem outra habilidade além da Command e não pode mudar de profissão, assim como os monstros.

---

### 3 - Detonado

#### 3.1 - Introdução

Há muito tempo atrás houve uma guerra chamada "The Lion War", que dividiu o reino de Ivalice em dois, esta guerra acabou com o surgimento de um Jovem Herói chamado Delita que acabou se tornando o Rei, isto é o que diz a história oficial, mas a verdade, que por muito tempo foi escondida pela igreja, é que havia outro herói, o filho mais novo da família Beoulve, a igreja o considerava um blasfemador e um anarquista, mas ele é o verdadeiro herói e sua história será contada a seguir:

---

## FINAL FANTASY TACTICS The Zodiac Brave Story

---

#### 3.2 - Prólogo

Orbonne Monastery

A princesa Ovelia reza por todos, enquanto que sua guarda-costas a cavaleira Agrias diz que devem partir logo, alguns mercenários chegam, entre eles um cavaleiro de armadura negra chamado Gafgarion e um jovem chamado Ramza, depois de muita conversa, um dos cavaleiros chega e alerta para a presença do inimigo, todos saem para fora ficando apenas a princesa e o padre, o inimigo em questão são soldados do Príncipe Goltana que querem a princesa, cavaleiros e mercenários se unirão em uma batalha contra eles:

Local: Orbonne Monastery

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Essa batalha você praticamente irá só assistir, pois você só controla Ramza, faça o que quiser e deixe o trabalho sujo para Gafgarion, Agrias e os outros.

Depois da batalha todos ouvem um grito da princesa, Agrias vai em seu socorro e vê ela sendo levada por um cavaleiro em um armadura dourada, Ramza reconhece aquele homem, um homem que ele julgava ter morrido cerca de um ano antes, Delita.

---

### 3.3 - Capítulo 1 - The Meager

#### Military Academy Auditorium

Ramza, Delita e outros cadetes conversam sobre um grupo de rebeldes chamado "Death Corps" que está contra os nobres e é formado por plebeus, eles vem roubando, sequestrando e matando pessoas, o comandante deles então chega e diz que os cadetes tem a missão de ajudar as tropas reais a eliminar os rebeldes, ele diz ainda que um grupo de ladrões está tentando entrar na cidade e que eles devem ser detidos imediatamente, o jogo então pergunta se você quer salvar, você é que sabe...

#### Local: Gariland Magic City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Nesta batalha você não terá outras opções além de Squires e Chemists, mas não se preocupe, pois esta será uma batalha bem fácil, tenha pelo menos um Chemist para curar sempre que necessário, Delita participa desta batalha como "Guest", ou seja, você não poderá controlá-lo, será assim durante todo o capítulo.

Depois da batalha você poderá se mover no mapa (mais detalhe sobre o mapa veja na parte de "Instruções Básicas"), tente ir para Igros Castle e você verá uma cena em que o pai de Ramza está a beira da morte, quando Ramza chega, o pai dele se despede dizendo para ele ser um soldado leal e cuidar de sua irmã Alma e então ele morre, de volta ao mapa, compre potions e phoenix downs em Gariland, se der, compre equipamentos novos e se já for possível, converta pelo menos um de seus Squires em um Knight, salve seu jogo e siga para Mandalia Plains.

#### Mandalia Plains

Um grupo de bandidos está espancando um cara, quando Ramza chega, você terá duas opções, não importa qual escolha, as duas dão no mesmo e Ramza decide ajudar o estranho.

#### Local: Mandalia Plains

Condições para a vitória: Salvar Albus

No começo pode ser um problema cumprir o objetivo, pois Albus está bem no meio dos inimigos e se eles começarem a atacar primeiro, ele já era e aí é Game Over, então reze para que seu grupo comece a atacar, se Albus agir antes de ser atacado, deverá se afastar deles e aí a batalha fica fácil, tenha um Knight para causar altos danos e um Chemist para curar.

Após a batalha, Albus diz que o Marquês Elmdor foi sequestrado pelos bandidos e pede a ajuda de Ramza para salvá-lo, Delita diz que eles devem ir primeiro ao castelo relatar o que aconteceu e Albus concorda.

#### Igros Castle

Ramza conta o que aconteceu a seu irmão Dycedarg, e ele diz que seu outro irmão Zalbag, está cuidando disso e que os bandidos deverão pedir um resgate, Albus pede 100 soldados para resgatar o marquês, mas tem seu pedido negado, nos jardins do castelo, Ramza encontra Zalbag, sua irmã Alma

e Teta, irmã de Delita, Zalbag diz que os bandidos pediram um resgate pela vida do marquês e que o espião que mandaram para lá ainda não voltou e que a última vez que ouviu dele, ele estava em Dorter Trade City, Ramza e os outros decidem ir para lá depois de se despedirem.

Antes de seguir em frente, aconselho que lute um pouco em Mandalia Plains, até que os seus Squires tenham as habilidades "Gained JP Up" e "Counter Tackle" e os seus Chemists tenham "Auto Potion", quando estiver pronto siga para Sweegy Woods:

Local: Sweegy Woods

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Você vai enfrentar alguns monstros, tenha cuidado principalmente com os Bombs e acabe com eles antes que eles usem a auto-destruição que causa um bom estrago, os duendes azuis são fracos contra gelo, então se já tiver um Wizard com Ice, é uma boa pedida, tenha pelo menos um Chemist e bastante Potions.

Antes de seguir para Dorter, evolua seus personagens até ter as profissões Monk com a habilidade "Chakra" e Priest com as habilidades Cure, Protect e Shell, além da suport ability "Throw Item" dos Chemist, compre bastante Phoenix Downs e Potions e alguns equipamentos novos se der, quando estiver pronto, salve seu jogo e siga para Dorter.

Dorter Trade City

Você verá dois cavaleiros discutindo, um deles ameaça o outro de morte se ele não contar onde está um tal de Gustav, o outro diz que ele está no deserto e então Ramza e os outros chegam, o cara que estava interrogando foge, mas Delita o reconhece e diz que ele é Wiegraf, líder dos bandidos da "Death Corps", o soldado que estava sendo interrogado chama a galera dele e uma batalha tem início.

Local: Dorter Trade City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Se tiver feito o que eu disse antes e tiver um Monk e um Priest com as habilidades necessárias, não deve ter grandes problemas nessa batalha, caso contrário é bom ter muitos Phoenix Down aqui. Antes de mais nada, acabe com os Wizards e rápido, pois eles causam um estrago e tanto no grupo, em seguida concentre-se nos arqueiros e deixe o Knight por último.

Depois da batalha, o grupo decide interrogar o cavaleiro, Albus é extremamente bruto com ele e ele acaba confessando que Gustav, o capitão da "Death Corps", sequestrou o marquês e o levou para um local em Zeklaus Desert, chamado Rat Cellar, todos decidem seguir para lá, evolua um pouco se quiser e compre itens se precisar, siga para o novo local que se abriu no mapa.

Local: Rat Cellar in Zeklaus Desert

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Os inimigos aqui são formados por Knights, Archers e Monks, é uma boa ideia ter um Thief mulher com Steal Heart para facilitar as coisas, um Chemist ou Priest também é essencial, além é claro de um Monk, use seus melhores ataques e logo a batalha será ganha.

Depois da batalha a cena se passa para o porão, onde Wiegraf mata Gustav por desobedecer suas ordens, Ramza e os outros chegam e Wiegraf diz que eles podem levar o marquês se o deixarem ir, Ramza e Delita concordam apesar dos protestos de Albus, eles decidem voltar para Igros Castle.

## Igros Castle

Chegando lá Dycedarg repreende Ramza por ele ter ido ao deserto sem a sua ordem, mas o príncipe Larg chega e diz que Ramza fez um bom trabalho salvando o marquês Elmdor e que Dycedarg não deve ser tão duro com ele, Dycedarg então manda Ramza em outra missão, evolua um pouco se quiser e siga para o novo local que se abriu.

### Local: Thieves Fortress

Condições para a vitória: Derrotar Miluda

Se você derrotar Miluda antes dos outros a batalha acaba, mas isso não será tão fácil, pois os outros irão te atrapalhar bastante, principalmente as Priests, acabe com elas primeiro para evitar que curem os outros e então parta para cima de Miluda, tenha no grupo um chemist, knights ou archers e pelos menos um monk, wizards também são bem vindos, esta será a última batalha de Albus em seu grupo, quando ela acabar, retire todos os equipamentos dele.

Após a batalha, Albus diz a Ramza que ele deve matar Miluda, pois os perdedores não merecem compaixão e chega a se referir a ela como um animal (que cara metido!), Delita discorda e acha que eles devem deixá-la ir, Ramza concorda com Delita para desespero de Albus que pergunta o que há de errado com eles, Miluda foge, mas diz que não deixará de ser inimiga por isso.

Enquanto isso em Igros Castle, os bandidos atacam e tentam sequestrar Alma, Dycedarg é ferido, Zalbag consegue salvar Alma, mas Teta acaba sendo levada, quando Ramza chega ao castelo, fica sabendo de tudo, Dycedarg diz que vai procurar em todo o lugar até encontrar Teta, fora do castelo, Delita está desesperado, Ramza tenta acalmá-lo mas é inútil, Albus então chega e diz que se fosse Dycedarg jamais mandaria soldados para resgatar uma pessoa comum, o que deixa Delita furioso a ponto de agredí-lo, isso só faz com que Albus ofenda e humilhe ainda mais Delita que sai do castelo, Ramza expulsa Albus do castelo e diz que nunca mais quer vê-lo, Albus vai embora e você volta ao mapa, siga para Mandalia Plains, Ramza e Delita terão uma conversa de amigos, depois dela, evolua um pouco seus personagens, dê uma passada nos Shops e repare que apareceram equipamentos novos, compre tudo o que for necessário e siga para a nova área do mapa, você encontrará Miluda novamente, Delita pergunta onde está Teta, ela responde que fez o que fez porque os Nobres pegaram o que era deles e os forçaram a retaliar.

### Local: Lenalia Plateau

Condições para a vitória: Derrotar Miluda

Desta vez Miluda trouxe Knights, Wizards e Time Mages com ela, os Time Mages vão ficar usando Slow o tempo todo, é bom ter um Oracle com Dispel para resolver isso, no mais esta batalha deve ser ainda mais fácil que a anterior, ataque do mesmo modo e a vitória será sua.

Após a vitória Miluda morre e Delita sente-se mal com isso, Ramza também, enquanto isso no moinho, Wiegraf repreende Galagros por ter raptado Teta, este disse que foi o único jeito de escapar, depois de muita discussão, um soldado chega avisando da chegada de Ramza e que eles mataram Miluda, Wiegraf resolve enfrentá-los e manda Galagros ir para o Forte Zeakden e deixar Teta aqui.

### Local: Windmill Shed

Condições para a vitória: Derrotar Wiegraf

Você deve ter em mente uma coisa: Acabe com Wiegraf, rápido, pois ele pode usar Holy Sword e isso é extremamente perigoso, nem ligue para os outros,

pois vencendo-o a batalha acaba, tenha monks e knights para facilitar o serviço.

Depois da batalha, Wiegraf foge, Ramza e Delita vão procurar Teta no moinho, mas ela não está lá, eles decidem ir até o Fort Zeakden resgatá-la, antes de seguir para a batalha seguinte, tenha certeza que seus personagens estão em um bom nível, com as habilidades necessárias e com os melhores equipamentos possíveis, quando estiver pronto siga para...

Fort Zeakden

Você verá uma cena onde Zalbag e Albus cercam Galagros que mantém Teta como refém, ele avisa também que o Fort está cheio de pólvora e qualquer movimento em falso ele mandará todos pelos ares, Ramza e Delita chegam, Zalbag simplesmente ordena e Albus acerta uma flecha certa em Teta e logo em seguida outra em Galagros, que ainda consegue entrar no Fort, Ramza fica perplexo e Delita desesperado com a morte da irmã, Zalbag foge e manda Albus cuidar do resto, Albus diz que o único objetivo dos nobres era acabar com os rebeldes e que não era uma "pessoa comum" como Teta que ia ficar no caminho, Delita, cego de raiva, diz que matará Albus de qualquer jeito, inicia então a última batalha do Capítulo 1:

Local: Fort Zeakden

Condições para a vitória: Derrotar Albus

Além de Albus você terá de enfrentar Wizards e Knights, todos bem poderosos, tenha no grupo Ramza como Monk e uma Mulher também Monk e com a command ability Steal Heart, tenha também um Priest com o Command Ability Item e também com Throw Item, e como quarto personagem, um Summoner se possível, ou um Wizard bem evoluído, tenha todos com Auto Potion, acabe primeiro com os Wizards e depois os Knights, espere que eles virem cristal ou baús para pegar bons itens ou habilidades, aí então acabe com Albus que não deve dar nenhum trabalho.

Após a vitória, Delita olha o corpo de sua irmã e então uma explosão ocorre, Ramza grita para Delita sair dali, mas ele fica imóvel e outra explosão maior ainda, faz Delita desaparecer entre as chamas, Ramza, desgostoso pela atitude de seu irmão, deixa o exército real e se torna um mercenário, entrando no grupo de Gafgarion.

De Volta a Orbonne Monastery

Depois de Ramza contar toda a história, Agrias decide ir atrás de Delita e salvar a Princesa, Gafgarion diz que não vai ajudar, mas Ramza diz que vai junto, pois quer saber o que houve com Delita, Gafgarion então decide ir também.

---

### 3.4 - Capítulo 2 - The Manipulator & The Subservient

Dorter Trade City

Um homem misterioso conversa com um bandido, ele está contratando-o para eliminar um certo grupo que está se aproximando e diz que pagará 700 Gil por cada membro eliminado, depois de muita conversa, ele vai embora e o grupo de Ramza chega, ao ver Gafgarion o bandido se apavora e diz que 700

Gil foi muito barato:

Local: Dorter Trade City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

As únicas que podem dar algum problema são as arqueiras, acabe com elas primeiro e depois cuide do resto, tenha um Chemist ou Priest para curar e não deve ter problemas.

Após a vitória, antes de seguir para o novo caminho, compre equipamentos novos e evolua seus personagens, invista em Lancers e Summoners, quando estiver pronto siga para Araguay Woods, o grupo verá um chocobo cercado por duendes, Ramza diz que o chocobo pode ser útil numa luta, apesar de Gafgarion discordar, você terá duas opções, escolha a segunda para salvar o chocobo:

Local: Araguay Woods

Condições para a vitória: Salvar o Chocobo

Como você deve saber, esses duendes são fracos contra gelo, então tenha pelo menos dois Wizards com Ice 2 ou dois Summoners com Shiva, para facilitar as coisas, lancers também são bem úteis aqui e é claro um personagem para a cura, não deixe o Chocobo morrer ou será Game Over.

Após a vitória o Chocobo entra no seu grupo, você pode até colocá-lo no lugar de um Priest ou Chemist, pois sua cura não gasta MP, bem, antes de seguir para o próximo local, tire todos os equipamentos de Gafgarion e evolua seus personagens se quiser, siga para Zirekile Falls e você encontrará Delita e a Princesa Ovélia, cercados por cavaleiros do Príncipe Goltana, Delita diz que não está sequestrando e sim protegendo a princesa, Gafgarion passa para o lado do inimigo (que safado!) e Ramza resolve ajudar Agrias a salvar a princesa:

Local: Zirekile Falls

Condições para a vitória: Salvar a Princesa Ovelia

O grupo é formado só por Knights além de Gafgarion, se você tirou os equipamentos dele, um único ataque de um Lancer deve acabar com o safado que irá fugir, agora cuide do resto, tenha pelo menos dois lancers e um chemist para curar a princesa se necessário, mas talvez nem seja, pois logo ela usa a magia Mbarrier que a deixa praticamente imortal, não use Monks nessa batalha pois suas habilidades não adiantam contra esses Knights, um Summoner pode ser também de grande ajuda, Delita também vai ajudar como guest, então se for necessário cure-o também.

Depois da vitória Delita conta que Teta o salvou de morrer na explosão, ele diz que por hora vai deixar a princesa com Ramza e vai embora, depois da batalha siga para o próximo local:

Zaland Fort City

Você verá um cara chamado Mustadio cercado por bandidos que querem um objeto dele, Ramza chega e você terá duas opções, novamente escolha a segunda:

Local: Zaland Fort City

Condições para a vitória: Salvar Mustadio

Essa será uma batalha realmente difícil pois o grupo inimigo é formado por Knights, Archer e Wizards, tenha pelo menos dois personagens para a cura, um deles deve ser Agrias, tenha também Ramza e outro personagem como Lancer equipado com Punch Art, você não deve ter problemas para salvar Mustadio pois ele sempre fica afastado dos inimigos, acabe primeiro com os Wizards,

depois parta pra cima dos Archers e deixe os Knights por último.

Após a batalha, Ramza e Agrias conversam com Mustadio, ele diz que seu pai é prisioneiro na cidade de Goug e pede a ajuda de Ramza para salvá-lo, ele diz que em Goug existem escavações de objetos de uma civilização antiga que possuía uma alta tecnologia, mas que acabou sendo perdida devido a várias guerras, Ramza decide ajudá-lo e Mustadio se junta ao grupo, evolua alguns personagens e siga para o próximo local.

Local: Barius Hill

Condições para a vitória: Derrota todos os inimigos

Os inimigos são formados por Knights, Archers e Summoners, estes últimos são um sério problema, então acabe com eles primeiro, tenha um Priest com Short Charge para emergências e também Monks, Lancers e Summoners, depois que eliminar os Summoners inimigos o resto é baba.

Após a vitória, siga para Lionel Castle, Agrias irá pedir a ajuda do Cardeal Draclau para proteger a princesa e Mustadio também pede ajuda para salvar seu pai, Draclau se prontifica a ajudá-los e em seguida conta sobre as Zodiac Stones, que são pedras que possuem um grande poder, Ramza nota que Mustadio ficou pálido ao ouvir a estória e ele acaba confessando que possui uma dessas pedras e que os bandidos estavam atrás dela, pois a pedra faz com que as máquinas encontradas em Goug funcionem e eles querem usar esse poder para fazer poderosas armas, após isso, Ramza decide ir com Mustadio até Goug, ajudar a salvar seu pai, Agrias e Ovélia dizem que vão ficar e deixam o grupo, ao sair no mapa compre coisas novas em Lionel Castle e siga para o próximo local.

Local: Zigolis Swamp

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O maior problema aqui é que se você pisar na parte líquida ficará envenenado, então se possível tenha algum acessório que cancele Poison, caso não seja, então é bom ter personagens que possam atacar a grandes distancias, como Archers, Geomancers e Lancers com Level Jump 8, essa será uma batalha demorada, mas você não deve ter grandes problemas para vencer esses monstros.

Goug Machine City

Após a vitória siga para Goug e Mustadio vai sozinho e acaba sendo capturado, de volta ao mapa tente se mover e uma batalha terá início, antes você verá Ramza procurando Mustadio, os bandidos aparecem com Mustadio em seu poder e também com o pai dele, o chefe dos bandidos diz que se Mustadio não disser onde está a Zodiac Stone ele matará seu pai, Mustadio então revela o local secreto onde escondeu a pedra e Ramza a pega, ele acaba entregando ao chefe dos bandidos e Mustadio é solto, o chefe então revela que o Cardeal Draclau está envolvido com eles e que ele é quem quer as Zodiac Stones, ele foge e deixa alguns lacaios para você brincar:

Local: Goug Machine City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Nessa batalha Mustadio estará sem nenhum equipamento e deverá ser morto logo, não o recussite, pois isso é perda de tempo e não se preocupe, pois ele não vai virar baú ou cristal, tenha no grupo Monks ou Lancers, Wizards ou Summoners e Priests ou Chemists, acabe primeiro com os Summoners inimigos, depois com os arqueiros e deixe os ladrões por último, você não deve ter muitos problemas nessa batalha.

Após a batalha, todos conversam na casa de Mustadio, ele diz que entregou uma pedra falsa ao chefe dos bandidos e que a verdadeira está com ele, Ramza diz que Agrias e Ovelia estão em perigo, já que Draclau está do lado dos bandidos e resolve ir salvá-la, Mustadio diz que vai junto e se une ao grupo definitivamente, agora você pode controlá-lo nas batalhas, ele diz que o caminho para Lionel Castle provavelmente está bloqueado e que eles devem ir por outro caminho, no mapa compre coisas novas em Goug e em seguida vá para o único caminho possível para chegar em Warjilis, lá Ramza encontra Delita e eles terão uma conversa, em seguida você voltará ao mapa, siga para Barius Valley e você encontrará Agrias cercada por soldados de Draclau, bem, vamos a luta:

Local: Barius Valley

Condições para a vitória: Salvar Agrias

O grupo irá ficar em dois locais diferentes, coloque no grupo de três pessoas, um Lancer/Monk e um Priest e no grupo com dois coloque um Lancer com Two Hands e um Wizard/Summoner com White Magic, não coloque Mustadio pois ele deve estar em um nível baixo e será pouco útil aqui, acabe primeiro com os Wizards e depois com os Archers deixando os Knights por último, mantenha o HP de Agrias sempre cheio, pois se ela morrer é Game Over, essa batalha também não deve apresentar grandes problemas.

Após a vitória Agrias diz que a Princesa Ovelia foi levada para um local de execuções, ela se junta definitivamente ao grupo e você pode controlá-la, de volta ao mapa siga para Golgorand Execution Site e você verá um carrasco prestes a executar a princesa, quando Ramza e os outros chegam descobrem que é uma armadilha pois a princesa é falsa e o carrasco é Gafgarion, hora de enfrentá-lo mais uma vez:

Local: Golgorand Execution Site

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo novamente será dividido em dois locais, no local onde ficarem dois personagens, coloque dois Lancers, um deles com Punch Art e a habilidade Chakra aprendida e se possível, ambos com Two Hands, no outro grupo tenha Ramza também como Lancer, um Chemist com White Magic e equipado com uma Gun e um Wizard ou Summoner com Yin-yang Magic e a habilidade Dispel aprendida, depois de tudo isso parta pra luta, além de Gafgarion você tem Time Mages, Knights e Archers, os Time são um saco, pois vivem usando Haste nos aliados deles e Slow nos seus, Dispel pode resolver esse problema, Acabe com Gafgarion primeiro e o covarde irá fugir de novo, agora parta pra cima dos Time Mages, depois que derrotá-los o resto fica fácil, antes de matar o último inimigo, seria interessante esperar que os outros virem cristal ou baú, para poder pegar ótimos itens e algumas habilidades de graça.

O grupo decide ir para Lionel Castle, mas antes de ir para lá passe direto pelo ponto vermelho, isso mesmo, você pode passar direto sem entrar na batalha, é só selecionar um local após este, por exemplo: Zaland Fort City, faça isso e dê uma passada em todas as cidades para comprar novos equipamentos, principalmente um acessório chamado Defense Ring, evolua um pouco se quiser, principalmente Agrias e Mustadio e quando estiver pronto siga para Lionel Castle, chegando lá, Ramza vai abrir o portão para os outros, mas Gafgarion e seus capangas chegam para impedir, vamos lá então:

Local: Lionel Castle

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Nesta batalha Ramza irá lutar mano a mano com Gafgarion que está bem mais poderoso agora, mas se tiver Ramza como Lancer equipado com a habilidade

Two Hands, você deverá ser capaz de acabar com ele em dois turnos, o resto do grupo inimigo é formado por Knights, Archers e um Summoner que deve ser seu primeiro alvo, tenha pelo menos mais um Lancer com Two Hands, Agrias com Lighting Stab se possível, Mustadio como Chemist e já tendo Hi-Potion e Phoenix Down e um Wizard com White Magic, depois que acabar com Gafgarion de uma vez por todas, siga com Ramza até a alavanca ao lado do portão para abri-lo, aí é só acabar com o resto dos inimigos.

Após a batalha, salve seu jogo e equipe os personagem que vai usar na próxima batalha com Defense Rings, ao entrar no castelo o grupo encontra Draclau, ele usa o poder da Zodiac Stone para se transformar em um monstro chamado Queklain, vamos a luta:

Local: Lionel Castle

Condições para a vitória: Derrotar Queklain

Ele é um só e seu grupo provavelmente tem cinco, então essa batalha vai ser uma moleza, desde que seu grupo esteja equipado com Defense Rings que os protegem contra o seu ataque Nightmare que causa os status Sleep e Death Sentece, tendo isso é só atacar sem piedade que ele não dura muito.

Após a vitória você verá uma cena na sala do trono do príncipe Goltana, Delita chega e diz que há um traidor entre eles, ele manda trazer um prisioneiro que delata o traidor em troca de sua vida, Delita imediatamente executa o traidor apesar de ele negar tudo.

---

### 3.5 - Capítulo 3 - The Valiant

Você verá uma conversa entre os nobres no palácio de Goltana, um deles, Orlandu, diz que a guerra deve acabar e é repreendido pelos outros, enquanto isso Ramza decide ir falar com seu irmão Dycedarg em Lesalia Castle, siga para o novo local que se abriu, você verá um cara cercado por bandidos, Ramza decide ajudá-lo:

Local: Goland Coal City

Condições para a vitória: Salvar Olan

O grupo inimigo é formado por Chemists e Thieves, nada de muito difícil, tenha dois Lancers, um Chemist ou Priest, Mustadio já com a Job Engine em master e um Summoner, use as habilidades de Mustadio para paralizar os inimigos e tornar a batalha ainda mais fácil, Olan as vezes irá usar sua habilidade Galaxy Stop que paraliza os inimigos e é extremamente útil, pena que você só poderá contar com ele nesta batalha.

Após a batalha, Olan agradece e segue seu caminho, siga para o próximo ponto:

Lesalia Castle

Ramza vai falar com Dycedarg e pede para ele parar essa guerra, diante de uma negativa, Ramza afirma que Zalbag está envolvido no rapto de Ovelia, Dycedarg não acredita e manda Ramza embora, mas antes pede para ele falar com Alma, no lado de fora do castelo, Ramza diz que precisa ir a Orbonne Monastery, Alma se oferece para levá-lo até lá, mas Ramza recusa e diz que é muito perigoso, então chega um padre chamado Zalmo e diz que veio prender

Ramza por heresia, obviamente Ramza resiste e Zalmo manda seus soldados o executarem:

Local: Lesalia Castle

Condições para a vitória: Derrotar Zalmo

O grupo inimigo é formado por Knights e Monks, o maior problema é que quando você mata um inimigo Zalmo imediatamente o ressucita, então acabe logo com ele e a batalha termina, Zalmo irá fugir.

Ramza decide aceitar a ajuda de Alma e um novo local se abre no mapa, siga para Orbonne Monastery, você encontrará alguns inimigos que estão atrás de alguma coisa, prepare-se:

Local: Orbonne Monastery

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo inimigo é formado por Lancers, Time Mages e Chemists que devem ser os primeiros a morrer pra evitar que fiquem revivendo os outros, depois acabe com os Time Mages, procure manter distancia dos Lancers pois eles são bem poderosos, uma mulher Thief é bem útil para usar Steal Heart e colocá-los do seu lado, no mais tenha o de sempre, Lancers, Chemists, Priests e Summoners.

Após a vitória Ramza diz a Alma que fique e cuide de Simon que está ferido, então segue para o próximo andar e encontra o filho de Vormav, Izlude, ele quer a Zodiac Stone de Ramza e vai tomá-la a força:

Local: Orbonne Monastery

Condições para a vitória: Derrotar Izlude

Izlude é bem poderoso e possui a habilidade Jump, então tenha cuidado, acabe logo com o Summoner e os arqueiros e deixe os Knights por último ou tente acabar logo com Izlude e encurtar a batalha.

Indo para o andar seguinte, Ramza encontrará um velho conhecido, Wiegraf (lembra dele?), pois bem, agora ele está do lado de Vormav e vai para o ataque:

Local: Orbonne Monastery

Condições para a vitória: Derrotar Wiegraf

Desculpem, mas nessa batalha não vai dar pra dar uma estratégia detalhada pois eu simplesmente acabei com Wiegraf no primeiro ataque, usando Ramza como Lancer e tendo a habilidade Two Hands, por isso não vai dar nem pra falar dos outros.

Wiegraf foge e Ramza vai atrás dele, do lado de fora do monastério Wiegraf manda Izlude fugir, levando Alma, quando Ramza chega, Wiegraf que está quase morrendo, usa o poder da Zodiac Stone para se transformar em um monstro chamado Velius, o monstro diz que enfrentará Ramza mais tarde e foge, o padre Simon chega e entrega a Ramza um livro que era o que Izlude estava procurando, Ramza decide resgatar sua irmã, passando por Dorter, um homem estranho diz a Ramza para levar o livro para Riovanes Castle se quiser salvar sua irmã, siga para a nova área aberta:

Local: Grog Hill

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Essa será umas das batalhas mais fáceis dos jogos, o grupo será formado por Thives, Chemists e Squires, coloque dois Lancers, um deles Ramza, para acabar com eles rapidamente e mais três em nível baixo para pegar umas

habilidades de graça, quando os inimigos se transformarem em cristais, um Calculator entre eles é uma boa pedida.

Siga para o próximo ponto, você encontrará um garota chamada Rafa discutindo com aquele cara estranho, seu nome é Malak e ele é o irmão dela, quando Ramza chega, Malak parte para o ataque e Rafa fica do seu lado:

Local: Yardow Fort City

Condições para a vitória: Salvar Rafa

Você não deve ter problemas para cumprir seu objetivo, pois Rafa provavelmente irá se afastar dos inimigos, de qualquer forma mantenha o HP dela sempre cheio, tenha seus guerreiros mais fortes, Malak e os ninjas não devem causar muitos problemas, já as Summoners são um pé no saco, acabe com elas rapidamente, uma boa pedida aqui é um Time Mage com Meteor e Short Charge, mas mantenha seus aliados afastados do local onde a magia será executada.

Depois de uma conversa entre Rafa e Ramza, Malak manda um sapo mensageiro dizendo para os dois irem a Riovannes Castle se Ramza quiser ver Alma viva, Rafa se junta ao grupo como Guest, siga para o próximo ponto:

Local: Yuguo Woods

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Todos os inimigos aqui são mortos-vivos, então tenha guerreiros equipados com as habilidades White Magic e Item, e use magias de cura e Phoenix Downs para acabar com eles na hora, não espere até que se transformem em baú ou cristal, pois com eles isso não acontece, ao invés disso eles irão reviver.

Após a vitória siga finalmente para Riovannes Castle, você verá uma cena onde um padre (esqueci o nome dele), propõe uma aliança com Vormav e faz uma ameaça se ele recusar, Vormav usa então o poder da Zodiac Stone para matar a todos, inclusive seu próprio filho Izlude, enquanto isso no portão do castelo, o grupo de Ramza é recebido por Malak, vamos lá:

Local: Riovannes Castle

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Tenha novamente seus guerreiros mais poderosos, Lancers, Summoners, Calculators, uma boa pedida é ter Agrias como Knight com Holy Sword e Two Swords, com o Summoner use Golem para facilitar um pouco a sua vida, essa batalha pode ser um pouco demorada, mas não muito difícil, quando você derrotar Malak, ele novamente irá fugir, Rafa irá atrás dele.

Após a batalha Ramza entra no castelo, você encontrará Wiegraf em sua forma humana, você irá enfrentá-lo apenas com Ramza, tenha ele como Lancer e as habilidades, Punch Art, Auto Potion, Two Hands e Move+2 (se possível Move+3), use o comando Jump somente quando o CT dele estiver abaixo de 30, caso prefira, use a habilidade Earth Slash, que tira pouco HP mas sempre acerta, ao derrotá-lo ele usa o poder da Zodiac Stone para se transformar em Velius, agora o bicho pega:

Local: Riovannes Caslte

Condições para a vitória: Derrotar Velius

Eu considero essa a batalha mais difícil do jogo, tenha no mínimo três Lancers com Two Hands aqui, Mustadio também pode ser útil com sua habilidade Snipe, tenha também um Calculator com a habilidade Item, Velius pode usar a Summon Cyclops que causa um dano absurdo, quando ele começar a carregá-la use o comando Jump nele com seus três Lancers, pois além de

ficarem protegidos eles terão tempo para atingí-lo, Mustadio ataca de longe e tenta paralisar os outros monstros que também são bem poderosos, o Calculator cura sempre que necessário, Velius pode ainda petrificar um personagem, tenha equipado o acessório Jade Armllet que anula esse efeito, essa batalha será realmente difícil, então boa sorte.

Após a batalha, você verá uma cena onde Alma foge da prisão e encontra Izlude quase morto, ele entrega a ela a Zodiac Stone em seu poder e morre, logo em seguida Vormav aparece e se aproxima dela, a Zodiac Stone dele reage e ele então percebe algo e leva Alma embora depois de nocauteá-la, Alma deixa cair a Zodiac Stone que Izlude entregou e Vormav não percebe, Ramza chega e pega a pedra, enquanto isso no teto do castelo, Rafa se confronta com o homem que a criou junto com seu irmão, Barinten, ela diz que sabe que foi ele quem destruiu a vila onde moravam e que agora vai se vingar, mas Barinten diz que ela não teria coragem de matá-lo e quando está prestes a atirar nela, Malak se põe em sua frente e é atingido, Barintem diz para Rafa entregar a Zodiac Stone dela quando Ramza aparece, aparece também o Marquês Elmdor que é mais um dos aliados de Vormav, ele vem acompanhado de duas assassinas que matam Barinten e partem pra cima de Rafa querendo sua zodiac stone:

Local: Riovannes Castle

Condições para a vitória: Proteger Rafa

Cumprir esse objetivo pode ser um sério problema, pois Rafa provavelmente vai partir pra cima dos inimigos que são extremamente poderosos e podem matá-la com um só golpe e se isso acontecer é Game Over, tenha o mesmo grupo da batalha contra Velius e reze para Ramza atacar antes dos assassinos, não tente atacar Elmdor pois ele tem Hamedo, parta pra cima de uma das assassinas e tente causar um bom dano nela, isso fará com que eles fujam e você ganhe a batalha, mais uma vez, boa sorte.

Após a batalha, Rafa usa o poder da Zodiac Stone para reviver seu irmão, Malak pede desculpas a Ramza e os dois se juntam definitivamente ao seu grupo.

---

### 3.6 - Capítulo 4 - Somebody to Love

Ramza decide ir a Zeltenia Castle se Encontrar com Delita, antes de seguir para a nova área que se abriu, vá para Goug Machine City e você verá uma cena de Ramza, Mustadio e uma máquina estranha que reage a Zodiac Stone, depois da cena, siga para Zarghidas Trade City e uma moça, um tanto quanto familiar (para quem jogou Final Fantasy 7) irá lhe vender flores, escolha a segunda opção para comprar, isso será muito importante mais pra frente, agora siga para o próximo ponto.

Local: Doguola Pass

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo é formado por Lancers, Knights, Wizards e Archers, tenha seus melhores guerreiros, dois Lancers pelo menos, um Summoner, Mustadio como Chemist e Agrias, Acabe com o Wizard primeiro, o Summoner deve usar Golem logo de cara para evitar os ataques inimigos, Mustadio deve curar sempre

que necessário e usar suas habilidades Snipe para paralisar os inimigos, se estiver em um bom nível não deve ter problemas.

Siga para a próxima cidade e você encontrará Meliadoul, ela diz que veio para se vingar de Ramza por ele ter matado seu irmão Izlude, Ramza nega mas ela não acredita e parte para o ataque.

Local: Bervenian Free City

Condições para a vitória: Derrotar Meliadoul

Agora o bicho pega, pois os ataques de Meliadoul além de causar um bom dano ainda quebra o equipamento de um personagem, então acabe com ela imediatamente e a batalha acaba, esqueça os outros.

Após a vitória Meliadoul irá fugir, siga para o próximo ponto

Local: Finath River

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Uma batalha só contra Chocobos, a quantidade de chocobos amarelos, pretos ou vermelhos é aleatória, o meu conselho é: se aparecer mais de um chocobo vermelho, resete o jogo e tente de novo, pois eles são muito poderosos, seu Choco Meteor causa um dano absurdo e sempre acerta, então entre na batalha com no máximo um chocobo vermelho, para combatê-los as melhores opções são os guerreiros, tenha dois Lancers com Two Hands e dois Knights com Two Swords, se tiver um Chocobo Vermelho em um bom nível também é uma boa pedida, para a cura o mais recomendável é o calculator, mantenha-o longe dos inimigos e cure sempre que necessário, boa sorte.

Siga para Zeltenia Castle e na igreja Ramza e Delita conversam, Delita revela que pretende matar Goltana e que Larg terá o mesmo destino, ele diz ainda que a igreja está por trás da guerra e que deseja o poder das Zodiac Stones, do lado de fora Zalmo diz que a igreja está cercada e manda Ramza se entregar, Delita se junta a Ramza para acabar com Zalmo

Local: Zeltenia Castle

Condições para a vitória: Derrotar Zalmo

Esta batalha não deve apresentar grandes problemas, ainda mais com Delita te ajudando, o problema é chegar onde está Zalmo, o que pode demorar um pouco então vá seguindo e acabando com quem aparecer na frente, Zalmo sempre irá tentar ressuscitar quem morrer, por isso tente silenciá-lo, o Lighting Stab de Agrias funciona muito bem, os Oracles podem ser um problema então acabe com eles rapidamente, quando todos virarem cristal ou baús então acabe com Zalmo de uma vez por todas.

Após a vitória Ramza e Delita conversam, uma mulher aparece e diz que os Hokuten atacaram Bethla Garrison, Ramza decide ir para lá e se despede de Delita, siga para a nova área que se abriu.

Local: Bed Desert

Condições para a vitória: Derrotar Balk

Antes da batalha começar, Balk envenena a todos os membros do seu grupo, tenha um Monk com Stigma Magic e use assim que a batalha começar, Balk não deve oferecer grandes dificuldades então acabe logo com seus lacaios e espere eles se transformarem em baús ou cristais e então acabe com Balk.

Siga para Bethla Garrison, ao chegar você deve escolher se vai atacar pelo norte ou pelo sul, qualquer que seja a escolha a estratégia para a batalha

é a mesma, só muda o tipo de inimigo, eu escolhi ir pelo sul, então vamos lá

Local: Bethla Garrison

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo é formado por Knights, Archers, um Thief e um Ninja, tenha Lancers e Knights com Two Swords no grupo e um Calculator pronto para a cura e você não deve ter muitos problemas.

Salve seu jogo e prepare-se para a próxima batalha:

Local: Bethla Garrison

Condições para a vitória: Abrir as comportas da represa

Nessa batalha você deve reparar que há dois Knights que não se mexem de jeito nenhum, eles estão protegendo as alavancas que abrem as comportas, então deixe para matá-los por último, acabe com os Archers e Wizards e quando todos caírem acabe com os dois Knights, e espere eles virarem cristal ou baú, quando isso acontecer, com Ramza pise onde os Knights estavam para abrir as comportas e cumprir o objetivo.

Após a batalha, Ramza vai libertar Orlandu que havia sido preso por Goltana, e ele se junta ao seu grupo, agora você tem o personagem mais poderoso do jogo e a partir daqui as coisas ficarão bem mais fáceis, em seguida você verá algumas cenas onde Dycedarg mata Larg e Delita mata Goltana, siga para a nova área que se abriu.

Local: Germinas Peak

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo inimigo é formado por um Archers, Thieves e um Ninja, se tiver Orlandu no grupo eles não darão nenhum trabalho, tenha também um personagem para a cura sempre que necessário e também um personagem com Move-Find Item, com ele chegue na parte mais alta para encontrar um Vanish Mantle, um acessório que deixa um personagem invisível.

Siga para o próximo ponto

Local: Poeskas Lake

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Mais uma batalha contra mortos-vivos, o esquema é o mesmo de antes, tenha Priests, Chemists ou Calculators e use magias/ítems de cura para acabar com eles, Agrias e Orlandu também são muito úteis aqui.

Salve seu jogo e siga para Limbery Castle:

Local: Limbery Castle

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Você enfrentará as assassinas de Elmdor e alguns demônios, na verdade, não é preciso matar todos, basta causar um bom dano em uma das assassinas e a batalha acaba, você pode aprender com elas a habilidade Ultima para Ramza, para isso você deve ter Ramza como Squire, esperar que uma das assassinas use a magia Ultima nele e ele ainda deve sobreviver, é bom ter equipado em seu grupo os acessórios Angel Ring que protegem contra morte súbita, o grupo mais recomendado é de Knights ou Lancers todos com a habilidade Item, boa sorte!

Salve seu jogo e prepare-se para a próxima batalha:

Local: Limbery Castle

Condições para a vitória: Derrotar Elmdor

Você enfrentará Elmdor e suas assassinas, tenha seus personagens mais fortes e tenha equipado neles Angel Rings e 108 Gems que protege contra o status Blood Suck, Elmdor tem ótimos equipamentos, você pode tentar roubá-los, mas é muito difícil, acabe logo com as assassinas e Elmdor não será problema.

Salve seu jogo e prepare-se para a próxima batalha, Elmdor usa o poder da Zodiac Stone para se transformar num monstro, Meliadou chega e descobre que foi Vormav que matou seu irmão Izlude, vamos lá:

Local: Limbery Castle

Condições para a vitória: Derrotar Zalera

Além de Zalera, tem alguns mortos-vivos, não perca tempo com eles, nesta batalha Meliadou estará do seu lado como Guest, mas ela não será de muita ajuda, Zalera tem os mesmos ataques de Queklain e alguns próprios, tenha proteção contra Sleep e Death Sentence, tenha Orlandu, Agrias e dois Lancers com Two Hands no grupo e parte pra cima do monstro, tenha também um Chemist pronto para a cura, Mustadio é uma boa opção para essa função.

Após a batalha, Meliadou se junta ao seu grupo, sua próxima parada é Igros Castle, mas antes de seguir para lá vamos fazer algumas coisas opcionais, siga para Goland Coal City e no bar ouça o rumor "Ghost of Coliery", em seguida vá para Riovanes Castle e você verá uma cena com Ramza no bar, onde ele ouve uma conversa sobre um dragão em uma mina e resolve investigar, um homem chamado Beowulf pede para acompanhá-lo, escolha a opção "Let's go together" para aceitá-lo no grupo como Guest, volte para Goland Coal City que agora é um ponto vermelho e você enfrentará uma série de batalhas:

Local: Goland Coal City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo é formado exclusivamente de Chemists, tenha seus melhores guerreiros e você não deve ter problema nenhum.

Salve seu jogo e prepare-se para a próxima batalha:

Local: Goland Coal City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Agora a coisa complica, pois o grupo é formado por um Chemist, dois Thieves e DOIS BEHEMOTHS extremamente poderosos, fique longe deles e use ataques que os atinjam a distancia como Jump e Elemental, Orlandu também é indispensável aqui, os outros não serão problema.

Salve seu jogo e prepare-se para a próxima batalha (eu não já disse isso?):

Local: Goland Coal City

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Mais uma pedreira, agora são dois Chemists, dois Blue Dragons, que são bem poderosos e um Uribo que é o menor de seus problemas, acabe com os Blue Dragons usando magias de fogo, ou as summons Ifrit e Salamander, os outros serão bem fáceis.

Salve seu jogo e você verá um demônio e vários monstros cercando um dragão, eles querem uma Zodiac Stone que está em poder dele, Bewoulf parece muito determinado a salvá-lo, vamos lá então:

Local: Goland Coal City

Condições para a vitória: Salvar Reis

Reis é o dragão, e se ele morrer é Game Over, mas não se preocupe pois ele tem um alto HP e é bem poderoso, deve acabar logo de cara com alguns monstros, tenha Orlandu e Agrias para garantir a vitória e um Chemist para a cura.

Após a vitória Reis e Beowulf se juntam ao seu grupo, siga para Goug Machine city e Ramza vai usar a Zodiac Stone que Beowulf lhe deu para despertar o robô Worker 8, depois de uma cena bem engraçada, o robô se junta ao grupo e é um dos melhores personagens, siga agora para Nelveska Temple, você encontrará um outro robô igual ao Worker 8 que parte para o ataque:

Local: Nelveska Temple

Condições para a vitória: Derrotar Worker 7

Uma das batalhas mais difíceis do jogo, mesmo com Orlandu no grupo você pode ter sérios problemas, pois além de Worker 7, que já é bem poderoso, embora lento, tem ainda três corvos roxos e duas Hydras, tenha no grupo Mustadio e Beowulf, e tente deixar as Hydras com Don't Act, como quarta opção tenha Agrias ou Worker 8, tenha pelo menos dois personagens com o comando ítem, Ramza deve ser Lancer com Punch Art e Secret Hunt pra tentar pegar a pele das hydras que pode ser trocada por um bom item no Fur Shop, se conseguir paralizar as hydras, acabe logo com os corvos e depois tente pegar a pele das hydras, quando terminar acabe com Worker 7, depois que ele cair vai usar a força auxiliar para levantar-se, basta só mais um ataque que ele já era.

Após a vitória o Dragão Reis entra no templo e usando o poder da Zodiac Stone, se transforma em uma bela mulher, a mulher de Beowulf, agora dá pra entender por que ele estava tão interessado em salvar o dragão, bem, volte para Goug Machine City e você verá uma cena em que o pai de Mustadio encontra uma máquina do tempo e ela acaba trazendo um homem estranho, o homem se chama Cloud e não entendendo nada, foge, nós o veremos de novo mais tarde, agora você deve seguir para Igros Castle, Ramza encontrará seus irmãos, Zalbag e Dycedarg lutando, Zalbag revela a Ramza que Dycedarg matou Larg e Dycedarg decide matar os dois, vamos nessa:

Local: Igros Castle

Condições para a vitória: Derrotar Dycedarg

Zalbag estará do seu lado como Guest, se ele morrer não se preocupe, pois o objetivo não é salvá-lo, Dycedarg tem as habilidades de um Holy Knight então tenha cuidado, tenha seus melhores guerreiros e acabe logo com Dycedarg, não ligue para os Knights que o acompanham, ao ser derrotado Dycedarg usa o poder da Zodiac Stone para se transformar no monstro Adramelk, ele faz Zalbag desaparecer e parte para o ataque, ele tem alguns dos ataques de Velius e pode usar Bahamut, mas ele dificilmente fará isso, tenha Beowulf e use Silence nele, tenha também Worker 8, Orlandu e um personagem para a cura, ataque sem piedade e logo ele cairá.

Após a vitória, um novo local se abre, mas antes de ir para lá siga para Zarghidas Trade City, você verá Cloud enfrentando uns bandidos para salvar a vendedora de flores, Ramza chega e tem início uma batalha, vamos lá:

Local: Zarghidas Trade City

Condições para a vitória: Salvar Cloud

Esse objetivo não será difícil de cumprir, pois Cloud deverá fugir dos inimigos que aliás são bem fracos, um Monk, três Thives e dois Squires, tenha um Chemist ou Priest para curar Cloud sempre que necessário e tenha alguns Lancers ou Knights para acabar com os bandidos.

Após a vitória, Cloud se junta ao grupo, ele está em nível 1 e não poderá usar seus Limits a menos que você pegue a sua espada "Materia Blade", ela está localizada no ponto mais alto de Beveria Volcano, perto de Riovannes Castle, entre em uma batalha lá e tenha um personagem equipado com o acessório Germinas Boots e com a habilidade Move-Find Item, e chegue no ponto mais alto para pegar a espada, agora é só lutar até aprender todos os Limits, quando estiver pronto siga para Murond Holy Place

Local: Murond Holy Place

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

O grupo inimigo é formado por Mediators, Geomancers e um Priest com Math Skill que deve ser seu primeiro alvo, pois ele pode ressucitar os outros com Raise 2, tenha personagens que possam atacar de longe, como lancers, chemists e geomancers, mas essa batalha não deve apresentar grandes dificuldades.

Salve seu progresso e prepare-se para a próxima batalha, você enfrentará Vormav e seus lacaios:

Local: Murond Holy Place

Condições para a vitória: Derrotar Vormav

Essa batalha será bem fácil, basta causar um bom dano em um dos inimigos e eles fugirão, tenha Orlandu no grupo e a batalha acaba no primeiro ataque.

Salve e prepare-se para a próxima batalha, desta vez você enfrentará Zalbag transformado em um morto-vivo, apesar de ele não querer enfrentar Ramza ele não pode se controlar.

Local: Murond Holy Place

Condições para a vitória: Derrotar Zalbag

Nesta batalha, tenha proteção contra Blood Suck e acabe logo com Zalbag, não ligue para os demônios pois eles são perda de tempo, use magias como Holy, ou as habilidades de Agrias e Orlandu, Zalbag deve cair rapidinho.

Ramza lamenta muito a morte de seu irmão, ele encontra um padre que estava envolvido com Vormav, mas que foi traído e mortalmente ferido por ele, antes de morrer, ele revela a Ramza que Vormav levou Alma para um local secreto em Orbonne Monastery, Ramza decide seguir para lá, mas antes de ir, dê uma passada em Warjilis Trade City e você verá uma cena no bar onde algumas pessoas falam de um local chamado Deep Dungeon, após a cena, a Deep Dungeon fica acessível bem ao lado de Warjilis, são dez andares recheados de inimigos poderosíssimos e com os melhores itens do jogo, aqui você pode conseguir a melhor Summon, bem como as peles de monstros raros com a habilidade Secret Hunt, ao entrar nas batalhas tenha pelo menos três personagens com Move-Find Item para tentar encontrar os itens escondidos, para passar de um andar para outro você deve encontrar a saída deste andar, quando você conseguir, uma mensagem aparece, até lá você deve deixar pelo

menos um inimigo vivo ou terá que lutar neste andar novamente se quiser passar para o próximo, outra coisa que se deve observar é que o campo de batalha é bem escuro, e conforme você vai matando os inimigos e eles viram cristal, vão iluminando o local, se bem que isso não faz diferença pois os itens secretos continuarão invisíveis, nos nove primeiros andares os inimigos são aleatórios, e o objetivo é sempre o mesmo que é acabar com todos eles, então não entrarei em maiores detalhes, só no último andar que tem o sugestivo nome de END, é que você enfrentará um inimigo chamado Elidibs, ele usa o poder da Zodiac Stone para se transformar em um monstro e quer as Zodiac Stones que você já possui, vamos lá!

Local: Deep Dungeon

Condições para a vitória: Derrotar Elidibs

Ele terá a ajuda de alguns demônios, que são realmente uns pentelhos, pois usam Biol, 2 e 3, tenha seus melhores guerreiros, os mais recomendados, são Ramza com Lancer e a habilidade Two Hands, Orlandu e Agrias, com Two Swords se possível, um Calculator para a cura e um Summoner com todas as habilidades aprendidas, acabe logo com os demônios, chegará um momento em que Elidibs usará Zodiac, a mais poderosa Summon do jogo, se quiser aprendê-la o seu Summoner em master terá que ser atingido pela Zodiac e sobreviver, boa sorte amigo, pois isso não será nada fácil, eu devo admitir que não consegui, talvez só seja possível com Game Shark, mas você é quem sabe, se acaso conseguir essa façanha é só usar as habilidades de Orlandu e Agrias para acabar com Elidibs. Ah sim, já ia me esquecendo, nesta batalha você terá a ajuda de um monstro chamado Byblos, após a batalha ele se junta ao grupo, cabe a você aceitá-lo ou não, pessoalmente eu não gosto muito dele, tanto que nem o coloquei na lista de personagens, mas é você que decide.

Agora é só seguir para Orbonne Monastery, mas atenção, este é um ponto sem volta, só entre aqui se já tiver feito tudo o que tinha que fazer:

Local: Orbonne Monastery

Condições para a vitória: Derrotar todos os inimigos

Uma batalha bem fácil, o grupo é formado por Knights, Monks e um Archer, acabe logo com o arqueiro e depois com os monks, deixe os Knights por último.

Salve seu jogo e prepare-se para a próxima batalha, você enfrentará Rofel, um dos lacaios de Vormav.

Local: Orbonne Monastery

Condições para a vitória: Derrotar Rofel

Além do próprio, o grupo ainda é formado por Wizards, Summoners e um Time Mage, esqueça-se deles e acabe logo com Rofel, pois ele tem as mesmas habilidades de Meliadoul e pode ser um sério problema, use personagens que ataquem a distancia para facilitar seu trabalho.

Antes de morrer Rofel faz um encantamento para levar Ramza e os outros para um local chamado Murond Death City, salve seu jogo e prepare-se para enfrentar mais um lacaios de Vormav, Kletian:

Local: Murond Death City

Condições para a vitória: Derrotar Kletian

Kletian vem acompanhado de Ninjas, Samurais e Time Mages, como na batalha anterior, acabe logo com Kletian, pois ele tem magias poderosas como Dark Holy, use seus melhores personagens e cure sempre que necessário.

Salve e prepare-se para a próxima batalha, você enfrentará Balk novamente:

Local: Murond Death City

Condições para a vitória: Derrotar Balk

Esta é uma das batalhas mais difíceis do jogo, Balk vem acompanhado de Behemoths e Dragões poderosíssimos, o próprio Balk ainda tem as mesmas habilidades de Mustadio e pode paralisar seus personagens, tenha personagens que ataquem a distancia, Lancers de preferencia, Mustadio também será de grande utilidade e para a cura prefira um Chemist com Math Skill, acabe logo com Balk antes que os monstros exterminem seu grupo.

Salve e prepare-se para enfrentar Vormav em uma batalha definitiva, ele usa o poder da Zodiac Stone para se transformar no monstro Hashmalum, vamos lá:

Local: Graveyard of Airships

Condições para a vitória: Derrotar Hashmalum

Muito fácil, ele vem sozinho e tem pouco HP, mas não vacile, tenha proteção contra Stop e cuidado, pois ele pode usar Meteor e Quake que causam altos danos, tenha seus melhores guerreiros para acabar rapidamente com ele, uma boa dica é usar a magia Drain de Beowulf que é devastadora, como sempre Agrias e Orlandu serão de grande ajuda, tenha um personagem para a cura só por precaução.

Ao vencer você ganha a espada Ragnarok, equipe-a em Agrias ou Beowulf, salve e prepare-se para a batalha final, Hashmalum se mata para que St. Ajora ressucite no corpo de Alma, mas logo as duas se separam e St. Ajora se torna o demônio Altima e parte para o ataque:

Local: Graveyard of Airships

Condições para a vitória: Derrotar Altima

Ela vem acompanhada de alguns demônios, não perca tempo com eles e parta pra cima de Altima, nessa batalha Alma irá te ajudar como Guest, tenha no grupo Beowulf, Orlandu, Agrias e um Priest para a cura, quando não precisar curar use Holy em Altima, Beowulf vai de Drain, enquanto que Agrias e Orlandu usam Lighting Stab ou Holy Explosion, Ramza deve ser Lancer e usar ataques normais, se estiver equipado com a Holy Lance poderá causar dano de 999 HP, ao ser derrotada, Altima assume outra forma e os demônios desaparecem, mas ela não fica mais poderosa, a única coisa que ela faz é usar Despair, que anula o efeito do MBarrier de Alma, use o mesmo esquema e logo ela estará acabada.

Após a vitória ocorre uma grande explosão, a cena seguinte mostra um cemitério onde está sendo realizado o funeral de Alma e Ramza, todos lamentam o fim dos Beolve depois de 300 anos de história, quando todos saem, Olan chega para colocar flores no túmulo do amigo e lamenta profundamente a sua morte, quando então ele vê Ramza e Alma, vivos, indo embora para sempre em seus Chocobos, segue-se uma bela cena em CG contando que um homem chamado Durai, escreveu a história de Ramza como ela realmente aconteceu, mas a Igreja, para esconder seu envolvimento, mandou prender Durai e confiscou suas escrituras que ficaram escondidas durante séculos, para depois serem reveladas, depois dos créditos, tem uma cena final com o agora Rei Delita e sua rainha Ovélia, não direi o que acontece, mas garanto que vocês se surpreenderão, e isso é tudo, valeu e até o próximo detonado.

Fim

-----  
Esse detonado foi feito por José Ricardo Fortes da Silva (Ash\_Riot), se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Breath of Fire III  
Chrono Trigger  
Dino Crisis  
Donkey Kong Country 2  
Donkey Kong Country 3  
Double Dragon (lista de golpes)  
Final Fantasy IV  
Final Fantasy V  
Final Fantasy VI  
Final Fantasy VIII  
Final Fantasy Tactics  
Goof Trop  
Grandia  
Legend of Legaia  
Lufia II - Rise of the Sinistrals  
Megaman X  
Megaman X2  
Megaman X3  
Megaman X4  
Megaman X5  
Megaman X6  
Mortal Kombat (lista de golpes)  
Parasite Eve 2  
Resident Evil 2  
Resident Evil 3  
Sid Meyer's Civilization  
Silent Hill  
Super Street Fighter II (lista de golpes)  
Tales of Phantasia  
Terranigma  
The King of Fighters 95 (lista de golpes)  
The King of Fighters 97 (lista de golpes)  
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge  
World Heroes 2 (lista de golpes)  
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para [rcrdfrts@hotmail.com](mailto:rcrdfrts@hotmail.com),  
</console/psx/game/197339.html>