

Final Fantasy V (Import) FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Aug 29, 2007

This walkthrough was originally written for Final Fantasy V on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PSX version of the game.

DETONADO FINAL FANTASY V

AVISO: Fiz esse detonado jogando uma ROM em português, por isso, se você estiver jogando o game em inglês, o nome de alguns itens, monstros lugares ou habilidades pode estar diferente, mas nada que estrague sua diversão, qualquer dúvida, é só me escrever.

1 - PERSONAGENS

BUTZ

Um jovem aventureiro que saiu de sua vila natal para conhecer o mundo, junto com seu fiel amigo, o chocobo Boco, ele acaba encontrando uma jovem princesa e um velho desmemoriado e se junta a eles em uma jornada para salvar o mundo de um terrível mal.

LEENA

A princesa de Tycoon, ela parte em busca de seu pai que foi proteger o cristal do vento e desapareceu, no caminho ela conta com a ajuda de um jovem aventureiro e um velho sem memória e mais para frente, também de um pirata misterioso.

GALUF

Um ancião que foi encontrado por Butz e Leena perto de um meteoro e que não se lembra de quase nada, apenas de seu nome e que tem uma missão a cumprir, com o tempo, todos os segredos da sua memória são revelados entre eles, uma terrível ameaça que pode destruir dois mundos.

FARIS

Um pirata de passado misterioso, que esconde um grande segredo, ele se alia ao grupo para descobrir mais sobre sua origem.

CARA

É a neta de Galuf que ficou no mundo dele, ama muito o seu avô e fará de tudo para ajudá-lo contra o terrível mal que ameaça os dois mundos.

2 - DETONADO

1° PARTE - SALVEM OS CRISTAIS

No castelo de Tycoon o rei parte para o santuário do vento pois sente que há algo errado com o cristal que lá se encontra, ele vai num dragão voador

chamado de Hiryu deixando no castelo sua preocupada filha Leena, enquanto isso num navio pirata, o capitão sente que o vento parou, dentro do que parece ser uma caverna, um velho estranho diz que deve se apressar, Leena percebe que o vento não sopra mais e acha que algo aconteceu a seu pai, no Santuário do vento o Rei chega, mas é tarde demais, o cristal se parte, enquanto isso em uma floresta, um jovem viajante e seu chocobo descansam quando um meteoro cai não muito longe dali, siga leste até o meteoro.

TYCOON METEOR

Ande um pouco e o jovem mandará Boco, o chocobo, esperar na entrada, ande mais um pouco e você verá Leena sendo levada por dois Goblins, hora de salvar a princesa, acabe com eles que são bem fraquinhos, após a luta, o jovem se apresenta como Butz, você pode mudar o nome dele se quiser, Leena agradece e diz que deve ir, quando eles ouvem alguém gemer ande para a direita e você verá aquele velho caído, fale com ele e ele diz que não se lembra de nada a não ser do seu nome Galuf, Leena diz que precisa ir ao Santuário de Vento e Galuf diz que ele deve ir pra lá também, apesar de não se lembrar por quê e pede para ir com Leena, Butz diz que vai seguir seu caminho e se despede deles, volte até onde está Boco e saia da floresta e ande para oeste, no meio do caminho, Butz fica preocupado com os dois e decide procurá-los, um terremoto ocorre, siga me frente e acabe com os Goblins no caminho, logo Butz encontra Leena e Galuf e os leva para um local seguro, Butz diz que irá acompanhá-los até o santuário do vento, mas o caminho foi bloqueado pelo terremoto e eles terão que tomar outro rumo, siga em frente até uma caverna, ao entrar Butz manda Boco ficar ali, siga em frente até avistar uma fonte, ela recupera HP e MP, aproveite para lutar aqui até chegar ao Nível 4 pelo menos, então siga em frente até ver um pirata abrindo uma passagem secreta pegue o Leather Helmet no baú e equipe em qualquer um, abra a passagem como o pirata fez e entre, siga em frente e você verá um navio chegando, o grupo estranha como um navio pode se mover sem vento, continue em frente até a porta seguinte.

PIRATES HIDEOUT

O grupo decide se esconder no navio, todas as portas estão bloqueadas então, entre no navio e examine o leme, o grupo será pego no flagra pelos piratas que são comandados pelo Capitão Farris, Leena pede para que ele os leve ao santuário do vento, mas Farris nota que Leena usa um certo pingente e manda trancá-los no porão, lá o grupo inicia uma conversa mole, enquanto Faris se pergunta por que a Princesa de Tycoon tem um pendante igual ao seu, no dia seguinte Faris manda soltar o grupo e diz que os levará ao santuário do vento, mas eles perguntam como o navio irá se mover sem vento, Faris então os apresenta a Syldra, um monstro marinho que cresceu junto com ela, é ele quem puxa o navio, siga norte e um dos piratas se oferece para levar o navio até o santuário, aceite e logo você chegará lá, desembarque e entre.

WIND SHRINE

Fale com as pessoas a esquerda, uma delas te dará 5 potions, eles dizem que o Rei foi para o último andar e ainda não voltou, siga para a direita e suba para o segundo andar, pegue uma Tent no baú e entre na porta abaixo, você chegará no primeiro save point do jogo, aqui você também pode recuperar HP e MP usando uma Tent, salve e siga em frente suba a escada da direita para pegar um Leather Helmet, volte e siga para a escada da esquerda para o terceiro andar, siga em frente até uma porta com um bicho bloqueando, antes de enfrentá-lo, entre na porta da direita e pegue um Long Sword, equipe em Galuf, agora sim, vamos enfrentar o bicho.

CHEFE: Wing Raptor

Seu único ataque perigoso é o de vento que atinge a todos e causa de 20 a 25 de dano, obviamente você não terá outra opção a não ser usar ataques normais e curar com potions sempre que necessário, faça isso quando ele ficar se protegendo com as asas, não o ataque enquanto ele estiver assim, quando ele ficar exposto continue atacando e curando sempre que necessário.

Suba pela escada até o quarto andar e siga direto para a porta seguinte para chegar na sala do cristal, que está destruído, o Rei Tycoon aparece e diz que eles são os quatro escolhidos e que devem proteger os cristais, eles receberão o poder do cristal do vento e ganharão suas primeiras profissões: Knight, Monk, Blue Mage, Thief, Priest e Wizard, entre no portal no fundo da sala, o jogo irá te dar algumas explicações sobre o sistema de profissões de Final Fantasy 5, mas não se preocupe, mais adiante você pode ver essa explicação em bom português, bom, entre no barco e siga sul até avistar um tipo de represa, então siga oeste para chegar em Tule.

TULE VILLAGE

Ao entrar Faris e os marinheiros irão ao Pub tomar umas biritas, siga até lá e fale com as dançarinas, examine a cadeira perto do palco para assistir ao show, em seguida examine o piano para tocá-lo, isso será muito importante futuramente, suba até o segundo andar e você verá Faris dormindo no quarto da direita, tente entrar e Butz diz que vai dar uma olhada e ao chegar perto, percebe algo estranho e se espanta, ao perceber a cara de Butz, Galuf também vai dar uma olhada e também fica surpreso com alguma coisa, Leena fica sem entender e Faris acorda, ela diz que quer ficar só, saia do Pub e siga para a casa mais a esquerda, aqui é a Begginers House, fale com todos e você receberá várias dicas sobre o jogo, saia e compre novos equipamentos e também suas primeiras magias, siga para casa do fundo para encontrar Zokk, um conhecido de Leena, ela pede a chave do canal para poder chegar a Woru, mas Zokk diz que a perdeu e convida o grupo a passar noite na casa, durante a noite Butz se levanta e sai da casa, ele começa a lembrar do seu passado, sobre seus pais e que o pai dele já tinha falado nesses cristais, ao voltar para dentro, Zokk entrega a chave do canal e pede para ele cuidar de Leena, no dia seguinte tente sair da cidade e Faris volta para o grupo, ele manda os piratas ficarem no esconderijo, pois essa será uma jornada longa e perigosa (ele não sabe nem da metade!), pegue o navio e depois da conversa, siga leste até o canal Torna.

TORNA CHANNEL

Butz usará a chave para abri-lo, fique lutando aqui até chegar em nível 6 com todos e siga sempre em frente, você será pego num redemoinho (ou será rodaminho, ah sei lá!) e um monstro ataca, prepare-se:

CHEFE: Kalabros

Ele tem um ataque que reduz seu HP para um dígito, cure-se na hora, ele é fraco contra trovão, então tenha dois wizards usando bolt, um priest para curar sempre que necessário, o quarto personagem pode ser um knight ou um monk, não use thieves, ele não tem nada de interessante para roubar.

O navio consegue sair, mas o monstro ainda está vivo e agarra Syldra, os dois acabam afundando e Faris tem que ser segurado pelo outros para não ir atrás deles, o navio fica a deriva e depois de algum tempo eles vão parar no cemitério de navios.

SHIP GRAVEYARD

Siga pelo único caminho até uma porta, entre e desça a escada, entre na porta do meio para pegar um Tent, volte e vá pela direita, agora terão que ir por

baixo d'água, Faris não está a fim de se molhar, mas não tem outro jeito, desça a escada no final e logo você chegará a duas portas, a de cima leva a um Phoenix down, pegue-o e siga pela de baixo, pegue um potion no baú e continue em frente, até chegar em um dormitório, o grupo decide descansar e secar suas roupas, mas Faris diz que não precisa, Butz e Galuf dizem que ele pode ficar gripado e tentam tirar-lhe a roupa a força, quando descobrem que Faris na verdade é uma mulher, ela diz que foi encontrada pelos piratas quando era criança e fingiu ser homem para não ser usada por eles, bem, depois das explicações o grupo vai dormir, no dia seguinte, vá pela porta da esquerda e salve, saia e siga leste e depois sul, entre na cabine e pegue o mapa mundi, desça a escada e pegue dois antidotes e um phoenix down nos baús, volte e saia da cabine, siga leste pulando as pedras, examine o baú para revelar um novo caminho, siga por ele e o grupo sente algo estranho, A mãe de Butz aparece e o chama, então ele fica como que hipnotizado, em seguida aparece o Rei Tycoon e Leena e Faris também ficam hipnotizadas (estranho, Leena tudo bem, mas Faris...), em seguida aparece uma garotinha loira que chama Galuf de avô, mas ele não lembra quem ela é e por isso não fica enfeitiçado, então a responsável por isso aparece e Galuf consegue despertar os outros, ela então parte para o ataque:

CHEFE: Siren

No começo ela é imune a magias então use ataques físicos, knights com Build Up são muitos úteis aqui, depois de alguns turnos ela muda de cor e passa a ser vulnerável a fogo, tenha dois wizards com white magic para queimá-la nessa hora e curar se necessário, ela usa magias de gelo e Safe para aumentar a defesa física, ao derrotá-la você ganha uma Bronze Armor.

Saia do cemitério e siga leste, depois sul até avistar uma cidade, siga para lá.

CARWEN

Compre novos equipamentos, itens de cura e magias, vá até o Pub e toque o piano, aqui mesmo tem uma passagem secreta na parede esquerda, se tiver um ladrão no grupo poderá vê-la, vá por ela e examine os potes, num deles tem 1000 Gil, isso é tudo a fazer aqui, saia da cidade e siga nordeste, até chegar em uma montanha.

NORTH MOUNTAIN

Entre na caverna, vá para baixo e pegue um phoenix down, volte e pegue o soft no outro baú, saia pela passagem seguinte, suba e entre na outra caverna, siga direto para o outro lado e saia, tenha cuidado para não tocar nas plantas roxas, elas te envenenam, atravesse a ponte e entre na caverna seguinte, salve e siga em frente, Leena irá avistar o elmo de seu pai e acaba sendo atingida por uma flecha envenenada, uma mulher estranha aparece e diz que está atrás do Hiryu e o grupo está no caminho dela, vamos lá:

CHEFE: Magisa

Tenha dois knights com Build Up e dois priests com Black Magic, ela pode usar as três magias elementais de nível 1 e não tem nenhuma fraqueza específica, logo no começo use um antidote em Leena, use Build Up com os dois knights e Safe nos dois priests, quando ela perder mais da metade do HP vai chamar o marido Forza pra dar uma força (putz, essa foi podre!), ele só usa ataques físicos, se tiver usado Safe nem se preocupe com isso, ataque-o com os knights e com os priests, cure sempre que necessário e use magias elementais em Magisa pra acabar logo com ela e evitar que ela fique curando Forza.

Siga sempre em frente e você encontrará o Hiryu, mas ele está muito ferido e Leena vai pegar uma planta que pode curá-lo mas para isso entra pelo meio

das plantas venenosas e ao entregar a planta cai doente, Faris dá a erva para o Hiryu que melhora e logo depois cura Leena, o grupo agora pode usar o Hiryu para chegar em Worus apesar da hesitação de Butz que tem medo de altura (que belo herói esse hein?!), voe até Carwen daí siga um pouco para leste até ver um rio, agora siga para o sul até ver uma cidade ao lado de um castelo, pouse e entre na cidade.

WORUS

Compre novos equipamentos e itens de cura se precisar, não compre magias agora, voltaremos aqui mais tarde, entre na casa mais a esquerda, examine o pote branco para encontrar o acessório Glasses, isto é tudo a fazer aqui por hora, saia da cidade e siga para o castelo, ao entrar desça as escadas, repare num botão no chão, se pisar nele abrirá uma passagem secreta que te leva a parte exterior esquerda do castelo, mas não há nada interessante lá, a porta de cima a direita te leva ao porão, onde tem bons itens, mas também tem um inimigo muito perigoso que pode matar todo o grupo rapidinho, iremos por ali mais tarde, a porta abaixo dessa te leva para a parte exterior direita do castelo, se seguir até o final chegará numa cachoeira, atrás dela tem um local secreto, mas também não vale a pena entrar aqui agora, voltaremos mais tarde, fale com o guarda e desça as outras escadas, fale com o Lone Wolf e responda Yes para deixá-lo fugir, isso será muito importante futuramente, não entre na cela e nem fale com outros prisioneiros, suba as duas escadas e entre na porta da direita para chegar na biblioteca, desça a escada e examine os potes, barris e caixas para encontrar alguns itens e dinheiro, volte e suba as escadas, fale com as pessoas para saber sobre a antiga biblioteca, onde tem mais conhecimento sobre os cristais, pise no botão no chão e entre na porta que apareceu, fale com o cara lá dentro para saber sobre a invocação Shiva, saia da biblioteca e siga pela porta do meio para chegar na sala do trono, Leena tenta convencer o rei a parar de amplificar o poder do cristal da água ou ele será destruído, mas o rei ignora os apelos e diz que isso só traz benefícios para o reino, quando se ouve um ruído e um soldado chega avisando que um meteoro caiu perto de Worus Tower onde está o cristal da água, o rei corre para lá, saia do castelo, pegue o Hiryu e siga noroeste até a torre.

WORUS TOWER

Nessa área tem um inimigo chamado Wyvern, você pode roubar Mitril Daggers dele, fale com os soldados e siga em frente até encontrar o rei, fale com ele e suba na trepadeira a esquerda, pegue o Mantle no baú, volte e continue em frente, salve e pegue o maiden kiss no baú, continue em frente até uma sala com três trepadeiras, suba na da esquerda para pegar um Silver Ring, volte e suba pela da direita, pegue um ether e entre na porta seguinte, você verá um estranho soldado tentando proteger o cristal de um monstro, mas ele acaba caindo, agora é a sua vez:

CHEFE: Galura

Ele só usa ataques físicos e não tem nenhuma fraqueza, então mais uma vez dois Knights com Build Up devem ser usados e dois Priests com Black Magic para cura e usar Safe em todo o grupo, com isso não deve ter problemas.

Infelizmente é tarde demais e o cristal é destruído e o cavaleiro pede desculpas a Galuf por não conseguir proteger o cristal e morre antes de dizer qualquer coisa ao velho, pegue os fragmentos do cristal para ganhar mais 5 profissões: Time Mage, Berserker, Red Mage, Summoner e Mystic Knight, mas um cristal está num local inacessível, e a torre começa a afundar, não tem jeito, vamos ter que deixá-lo aí, saia pela porta que apareceu e Syldra irá resgatá-lo usando suas últimas forças, após isso ele morre, pegue o Hiryu e volte para Worus e compre novas magias na loja, siga para o castelo

e vá até a sala do trono, suba a escada a direita e fale com o rei, ele diz que vocês devem ir para Karnak, pois lá também caiu um meteoro, saia do castelo e siga para o meteoro que caiu perto de Worus Tower, lá dentro siga até o portal e Butz irá desaparecer, os outros o seguirão e você vai parar em outro meteoro, saia e siga norte, dê a volta na montanha e siga sul até avistar uma cidade e um castelo, entre na cidade.

KARNAK

Siga para o Pub e toque o piano, converse com o atendente e saia, a loja de magias está trancada, se quiser descanse no INN e compre alguns itens de cura, siga para a loja de equipamentos e tente comprar alguma coisa, os soldados de Karnak dizem que você está com os monstros já que saiu do meteoro e te levam pro Xilindró, lá você conhecerá Cid, ele inventou a máquina que amplifica os poderes dos cristais, mas quando viu que isso poderia destruí-los, tentou parar a máquina e por isso foi preso, um nobre chega e diz que Cid estava certo, pois o cristal rachou e mesmo parando a máquina o poder do cristal continua crescendo, Cid diz que o navio a vapor deve estar sugando a energia do cristal e diz que só ajudará se ele deixar Butz e os outros livres, o nobre hesita, mas aceita o trato, Cid vai na frente e manda o grupo se preparar bem antes de entrar no navio, saia do castelo, você verá alguns baús no caminho mas eles estão bloqueados pelas chamas, não dá pra pegá-los agora, siga para a cidade e compre novos equipamentos e magias, se não tiver grana, lute na floresta logo ao lado da cidade, os únicos inimigos que aparecem são os Wild Necks, eles sempre vem em grupo de cinco, dão pouca experiencia e apenas 1 AP, mas dão 625 Gil, o que nessa altura é uma graninha razoável, lute até poder comprar pelo menos as magias Ice 2, Cure 2 e Life, compre também pelo menos dois Ice Staffs, se não estiver com pressa e quiser comprar as outras magias é com você, mas só as três citadas é que serão realmente necessárias aonde iremos, quando estiver pronto siga para o navio.

VAPOR SHIP

Cid mostrará a entrada, siga pela porta da direita e entre na seguinte, entre na porta logo a frente para pegar um Mitril Ring, saia, suba a escada e desça outra em frente para pegar um Cottage, suba a escada mais a direita, siga até o final e entre para pegar um elixir, volte e entre na porta mais ao norte, puxe a alavanca e saia, pegue o phoenix down e siga para o elevador seguinte, puxe a alavanca e saia, entre pelo cano e vá sempre em frente até sair dele, entre no elevador seguinte e use-o, você vai parar num local com 4 canos e três elevadores, contando com o que você saiu, entre no terceiro cano da esquerda para a direita para chegar a um baú com o acessório Thief Ring, faça todo o caminho pelo cano novamente até chegar no local com os canos, agora entre no segundo da esquerda para a direita, suba a escada a direita, puxe a alavanca e entre na porta que abriu, pegue o ítem no baú e volte, entre na porta seguinte, e logo depois na da esquerda, salve e prossiga, agora uma parte chatinha, muita gente mofa aqui, mas o tio vai dar uma mãozinha pro pessoal, logo a frente tem três alavancas, uma a esquerda, outra a direita e uma ao norte, formando um triângulo, puxe nessa ordem, direita, norte e esquerda, atravesse a ponte que se formou e puxe as duas alavancas no final, vá para baixo, suba na plataforma e puxe a alavanca ao lado dela, pegue o ítem no baú e entre na porta seguinte, você encontrará a rainha de Karnak, mas ela parece estar possuída e diz que vocês estão impedindo seu renascimento e por isso devem ser destruídos, ela manda um monstro te atacar.

CHEFE: Fire Elemental (?)

Pedreira, ele pode acabar facilmente com um personagem e se você vacilar, com todo o grupo, tenha um Wizard com White Magic e equipado com Ice Staff,

um Priest com Black Magic e dois Mystic Knights com Build Up, durante a batalha ele fica mudando de forma conforme é atingido, na forma humanoide ele irá contra-atacar seus ataques com Fire 2, na forma de uma mão ele se torna imune a ataques mágicos, use ataques físicos, ele contra-ataca do mesmo modo, na forma de furacão ele é mais vulnerável a ataques mágicos, com os Mystic Knights use Ice 2 Sword e depois Build Up para um dano superior a 1000 HP, uns três ou quatro desses acabarão com ele, mas não pense que é só assim, pois ele não vai dar moleza e você vai ter curar e reviver muito aqui, com o Priest use Cure 2 em todos sempre que necessário, com o Wizard cure se necessário e quando não for, use Ice 2, se tiver o Ice Staff equipado o dano será maior, ao derrotá-lo você ganha um Fire Bow.

A rainha volta ao normal e diz que estava sendo possuída por um espírito maligno, ela indica o caminho até o cristal, siga por ele, ao chegar lá você encontrará um homem lobo, ele também conhece Galuf, mas antes que possa dizer algo um soldado de Karnak, possuído pelo tal espírito, liga a máquina amplificadora, os outros não podem fazer nada, o cristal está prestes a explodir, o homem lobo manda eles saírem enquanto ele tenta retardar a explosão, mas o grupo tenta salvá-lo e acabam caindo em um buraco no porão, o cristal explode e o homem lobo morre, com o cristal destruído as chamas do castelo desaparecem e sem o seu poder o castelo irá explodir, você tem dez minutos para sair do castelo, se não conseguir, Game Over, você recupera o controle num save point, salve, não mude de profissão ou habilidades para não perder tempo, se quiser volte uma tela e examine o pote para recuperar HP e MP, tem muitos baús no castelo, a maioria tem monstros dentro, alguns tem bons itens como elixirs e uma armadura, em um deles você pode encontrar também a magia Esuna, se quiser tentar pegar todos aconselho a estar em um bom nível e acabar rápido com as batalhas, não direi onde está cada baú cabendo a você procurá-los se quiser, direi apenas o caminho pra sair daqui, a partir do save point, siga em frente até o calabouço, continue em frente até a escada, entre pela porta do meio e vá seguindo em frente para chegar na entrada, antes de sair você terá que passar por um pequeno obstáculo, três cachorros e um sargento, mate rapidamente os cachorros e o sargento vai se transformar em um Claw, ele não é nada difícil desde que você tenha pelo menos uns 3 minutos, menos que isso, a coisa pode complicar pro seu lado, acabe logo com ele e saia, o castelo explodirá, você ganhará mais três profissões: Trainer, Geomancer e Ninja, volte para o navio e fale com Cid, ele está deprimido por achar que tudo isso é culpa dele e sai, siga para a cidade e vá até um Pub, suba ao segundo andar e fale com Cid, mas ele não quer papo, fale com as pessoas do Pub para saber que Cid tem um neto que está na biblioteca antiga, saia da cidade e siga oeste e depois sul, até chegar em um local rodeado por uma floresta, no caminho você vai passar por um deserto, NÃO ANDE POR ELE, ou pode dar de cara com Chimera, ele ensina a ótima Blue Magic "Aqua Rake", mas pode acabar com seu grupo rapidinho, voltaremos aqui em outra oportunidade, entre na biblioteca.

ANCIENT LIBRARY

Fale com todos e ficará sabendo que Mid foi procurar um livro e desapareceu, entre na porta do meio e examine o pote para se recuperar, suba a escada e examine o livro da direita para enfrentar um monstro, volte até a primeira sala e desça a escada da esquerda, entre na porta, encoste na estante para abrir caminho, examine o espaço a esquerda e siga pela passagem que apareceu, suba escada e siga até o final volte um pouco e desça a escada, examine a mancha escura no chão para abrir uma passagem secreta, entre e estará numa sala escura, apenas com um círculo de luz em volta, desça um pouco e vá para a direita para pegar um ether, continue em frente até a sala seguinte, entre na porta a esquerda, mas a estante não te deixará passar, volte, suba a escada a esquerda e examine os livros para abrir uma passagem, siga por ela e entre na sala seguinte, examine o livro no chão para enfrentar um chefe:

CHEFE: Ifrit

A única coisa que ele faz é usar Fire 2, tenha um Priest pronto para a cura, no mais use o mesmo esquema que usou contra o Fire Elemental e não deve ter muitos problemas, ao derrotá-lo você ganha a invocação Ifrit.

Volte até a estante que bloqueava o caminho e ao perceber que Ifrit está com você, te deixará passar, na sala seguinte vá pela esquerda e desça para um phoenix down, vá pelo corredor da direita e entre na porta seguinte, siga pela outra porta e vá em frente até uma escadinha, suba e examine os livros para abrir uma passagem, siga por ela e entre na porta seguinte, você encontrará Mid, mas algo não quer que você fale com ele:

CHEFE: Byblos

Ele usa ataques físicos e um ataque de trovão que causa um dano razoável, ele é fraco contra fogo, tenha um Mystic Knight usando Fire 2 Sword, dois Summoners, equipados com Fire Staff, usando Ifrit e um Priest pronto para a cura.

Fale com Mid e ele os leva de volta a entrada da biblioteca por uma passagem secreta, ele diz que encontrou um livro com o qual pode fazer o navio a vapor funcionar e precisa contar a Cid, mas Butz e os outros dizem que ele está deprimido e prestes a desistir, Mid então segue para Karnak, vá atrás dele e na cidade siga para o Pub e suba ao segundo andar, fale com Cid e ele continua triste, mas Mid chega e consegue animá-lo, ele lhe mostra o livro que achou na biblioteca e os dois seguem para o navio a vapor, vá atrás deles e ao entrar Cid diz para o grupo descansar, eles descem para a cabine e lá Galuf tem uma lembrança, ele tem uma neta chamada Cara, aquela garotinha loira que apareceu no cemitério de navios, lembra? Ele também lembra que veio de outro mundo no meteoro para impedir que o mago negro Exdeath seja libertado, há muito tempo ele foi aprisionado e o poder dos cristais o mantinha assim, se os quatro cristais forem destruídos, Exdeath irá retornar e espalhar a escuridão no mundo, no dia seguinte fale com Cid e Mid e eles dizem que o navio a vapor está pronto e que eles irão até a biblioteca ver se descobrem onde está o cristal da terra, você pode ir pra lá se quiser, mas antes vamos voltar até Worus, não dá pra chegar lá com o navio, então você vai ter que ir pelo portal do meteoro, chegando lá siga para o local atrás da cachoeira lembra? chegando lá é só seguir em frente até chegar em um grande salão com um objeto brilhante no centro, examine esse objeto para enfrentar:

CHEFE: Shiva

Ela vem acompanhada de três soldados e usa magias de gelo, tenha dois summoners usando Ifrit e essa batalha será ridiculamente fácil, um Priest para curar e talvez um Mystic Knight pra dar um apoio, ao derrotá-la, os summoners poderão invocá-la.

Você pode sair daqui pela porta ao sul, se quiser pode ir ao porão também, mas só se já tiver a habilidade Escape dos Thiefs, pois o inimigo que tem lá ainda é muito poderoso e se entrar numa batalha com ele, fuja, pois a não ser que você esteja pelo menos no nível 25, é quase impossível derrotá-lo, não lembro dos itens que tem lá, mas sei que são muito bons, de qualquer forma, saia do castelo e volte para onde deixou o navio, pegue-o e siga até a biblioteca, mas não entre agora, daí siga para o sul margeando a costa, até avistar uma caverna cercada por montanhas, desça do navio e siga oeste passando direto pela caverna, até chegar numa cidade.

JACOLE

Siga para o Pub e toque o piano, fale com a dançarina para ter uma pequena

surpresa, se precisar durma no Inn, compre equipamentos novos, na loja de magias não tem nada de novo, isso é tudo a fazer aqui, saia da cidade e siga para caverna ao norte.

JACOLE CAVE

Existe um inimigo bem interessante aqui, é um esquilo cinza, ele quase sempre foge no início da batalha, mas mesmo fugindo ele deixa preciosos 5 AP pra você, ou seja, este é um ótimo lugar para evoluir suas profissões, ao entrar, examine a caveira mais abaixo, agora siga até onde tem um monte de caveiras, espere aperecer só uma e examine-a, siga pela passagem que se abriu, examine o baú aberto para abrir a porta, entre e siga em frente até o caminho se dividir, no caminho sudoeste, tem um Tent, no do noroeste tem um shuriken, pegue-os e siga pelo caminho do norte e depois oeste, pegue o item e siga até o final da caverna, você poderá subir pela parede só para chegar num beco sem saída, mas lembre-se desse lugar, nós voltaremos aqui, bem mais tarde, quando estiver satsfeito, saia da caverna e agora sim siga para a Biblioteca, fale com Cid e Mid para ficar sabendo sobre uma ilha em forma de lua crescente, saia e verifique o mapa, você verá uma ilha com essa forma na parte sudeste, siga para lá.

CRESCENT

Ao entrar ocorre um terremoto, tente sair da cidade e você verá o navio afundar (NĀAAAAO, MEU NAVIO NOVINHO!!!), siga para a casa mais a direita e toque o piano, fale com o dono dela e ele irá lhe ensinar a Life Song que pode ser usada pelo Bard que você não tem ainda, não há nada interessante nas lojas, fale com as pessoas e uma delas dirá que viu o lendário chocobo negro, que pode voar, saia da cidade e siga para a floresta ao sul, ao entrar você verá o tal chocobo negro, mas ele é arredio e você terá que pegá-lo, quando conseguir Butz tentará voar nele mas não consegue, Faris descobre pedaços de cristal nele, por isso ele não conseguia voar, você ganhará duas novas profissões: Bard e Archer e poderá voar no chocobo, (a música que começa a tocar é sensacional) mas só pode pousar em florestas, volte para a biblioteca e Cid e Mid dirão que o Rei Tycoon foi visto num deserto a leste dali, siga para lá pelo corredor entre as montanhas.

QUICKSAND DESERT

Ao chegar você verá que não dá pra seguir adiante por causa da areia movediça, Cid e Mid chegam e dizem que há uma maneira, eles irão atrair um monstro chamado Sandworm, para que voces o derrotem e assim possam usar o seu corpo como ponte, eles perguntam se estão prontos, responda Yes, então:

CHEFE: Sandworm

Ele fica entrando e saindo de buracos no chão, então pode acontecer de você usar uma magia nele e ele mudar de buraco antes dela ser executada, seus ataques são Quicksand, que atinge a todos, causa cerca de 50 HP de ano e ainda baixa seu HP rapidamente, Demi tira metade do HP de quem for atingido, ele é fraco contra água, então seria bom já ter a blue magic Aqua Rake, se não for possível, a melhor opção são os Ninjas, tenha dois jogando Shurikens e armas, Um priest para curar e um Wizard ou Summoner para dar um apoio.

Antes de prosseguir Butz pede a Cid e Mid que levem o chocobo negro de volta a floresta na ilha crescente, vá seguindo sempre para o sul logo você sairá do deserto, continue sul para chegar numa cidade deserta.

RUIN CITY

Siga em frente e você verá o rei indo para a casa abaixo, siga-o e ele irá

para a casa mais acima, vá para lá e ele irá para a esquerda, suba a escada e siga até avistá-lo, mas o grupo cai numa armadilha e vai parar num lugar estranho, lá Faris faz aquela típica revelação de novela mexicana "Leena, eu sou sua irmã" (OOOOHHHHH!!!!), depois da emocionante cena, siga para a porta a frente e vá até a plataforma, o grupo será transportado para outro local, abaixo da ilha crescente, saia daí pois a plataforma está desabando, enquanto isso, Cid e Mid chegam com o chocobo negro na floresta, siga para a sala seguinte e vá para baixo para chegar num local com três salas, vá para a sala da esquerda e examine o botão cinza no final, siga para a sala do meio, você pode dormir se quiser, examine o lado direito do canteiro de flores, agora vá para a sala a direita e examine a nota em cima da mesa, mais a direita, volte para a sala da esquerda e examine o pote marrom da esquerda, um sapo vai sair dele e derrubar um livro da estante, examine-o e em seguida examine novamente o botão cinza para abrir caminho para três baús, contendo dois shurikens e a black magic Mini, saia deste local e aperte o botão cinza para abrir a porta ao norte, mas isso também abre um alçapão bem embaixo de Cid e Mid, vá seguindo em frente e você chegará no navio a vapor, continue em frente e você chegará num navio com hélices, Cid e Mid caem do céu, depois de muita conversa mole, desça para o porão e fale com Cid ele fará o navio voador funcionar, mas um monstro o agarra e o puxa pra baixo, vamos nos livrar dele.

CHEFE: Crayclaw

O único ataque que ele usou foi um que reduz o HP de um personagem a um dígito, tenha um Priest para resolver esse problema, no mais você pode usar dois Knights com Build Up e equipados com Coral Sword e um Wizard usando Bolt 2, outra opção é usar Mystic Knights, de qualquer forma essa será uma batalha rápida e fácil.

De volta ao abrigo, Cid e Mid dizem que tentarão descobrir onde está o cristal da terra enquanto o grupo explora o mundo com o navio voador, vamos cuprir alguns eventos opcionais, siga para Tycoon ao norte daí e fale com o Chanceler, ele pede para vocês passarem a noite lá, durante a noite, Faris tem algumas lembranças do passado, seu verdadeiro nome é Sarissa, no dia seguinte ande pelo castelo e examine potes e barris para encontrar diversos itens, siga para a entrada e vá pela porta com um guarda ao lado, siga em frente até uma sala com uma alavanca, puxe-a para abrir uma passagem secreta, siga por ela para encontrar o chanceler, fale com ele e pegue os itens nos baús, pôr hora isso é tudo a fazer em Tycoon, saia e siga norte até avistar uma pequena vila cercada por montanhas perto do santuário do vento.

LIX

Esta é a vila de Butz, de onde ele partiu para sua jornada, entre na casa logo acima do Inn e examine a caixinha roxa, Butz terá mais uma lembrança do passado, fale com o dono da casa e ele ensinará a Charm Song para o Bard, nas lojas os itens de cura são vendidos pela metade do preço normal, então aproveite, aconselho também a comprar Fire, Water e principalmente, Bolt Techs para os ninjas, não compre Shurikens, pois ainda são muito caros, na loja de magia só tem a white magic Esuna, caso não a tenha pego em Karnak, siga para o Inn e durma "de grátis", durante a noite, Butz vai visitar o túmulo de seus pais e Faris o segue, Butz fala de seu passado e de como seu pai era forte, no dia seguinte, saia de Lix e siga para leste até uma cidade entre duas pontes.

ISTORY

Na loja de armaduras, estão a venda itens muito bons, mas também caros pra C!@#%&, obviamente você não deve ter grana para comprá-los, mas futuramente esses itens serão necessários, então tenha certeza que voltaremos aqui, siga

até umas flores em forma de quadrado e dê uma volta sobre elas, um sapo sairá do chão e te deixará a black magic Frog, na loja de magias não há nada de novo, siga para o curral das ovelhas e repare em uma que fica parada no canto mais a esquerda, examine ela por trás e ela vai te dar um coice e te jogar pro outro lado da cerca, fale com o cara de cabelo azul para aprender a Love Song para o Bard, saia da cidade e fique andando pela floresta ao lado até entrar numa batalha:

CHEFE: Ramuh

Ele usa magias de trovão e um ataque que deixa todo o grupo cego e pode ser aprendido pelos blue mages, tenha pelo menos um no grupo, ele não tem nenhuma fraqueza específica, então a melhor opção é usar Knights com Build Up, mas não equipe a Coral Sword ou vai acabar curando-o, tenha um Priest para curar sempre que necessário, ao derrotá-lo você ganhará o item Ramuh, use-o para que os summoners possam invocá-lo

Por hora completamos todos os eventos opcionais, pegue a nave e siga para Ruin City, você verá que a cidade é na verdade uma grande nave que sobe muito alto onde a sua nave não pode alcançar, volte para o abrigo na lua crescente e fale com Cid e Mid, eles dizem que podem fazer a nave voar mais alto mas para isso precisam de um mineral chamado Adamantium (Ótimo, agora só temos que encontrar o Wolverine e pedir uns ossos dele emprestado, he he he!), Galuf diz que tem algum no meteoro em que ele veio, o que caiu perto de Tycoon, siga para lá então, ao entrar Galuf irá abrir uma porta, entre e pegue o Adamantium no final, tente sair e algo não vai querer deixar.

CHEFE: Adamantium Turtle

Ele é muito resistente a ataques físicos e tem um ataque poderoso também, a melhor opção aqui são os Mystic Knights com Build Up, use Ice 2 Sword que é a sua fraqueza, tenha 2 priests usando Safe em todo o grupo e curando sempre que necessário.

Ao derrotá-lo saia do meteoro e volte para o abrigo, Cid e Mid vão trabalhar na nave enquanto vocês descansam, no dia seguinte ela já está pronta, para chegar a grande nave aperte o botão de pousar e coloque para cima e aperte novamente, você terá que derrotar quatro canhões laterais antes de poder entrar, use seus melhores ataques de trovão para acabar com eles, se quiser você poderá voltar ao abrigo e descansar após derrotar cada canhão, após derrotar os quatro o canhão principal aparece, vamos lá:

CHEFE: Sol Cannon

Pedreira, ele vem acompanhado de dois canhões auxiliares, e usa um ataque que te deixa com o status Old, o que é um problema sério, espero que tenha comprado bastante bolt techs em Lix, tenha dois Ninjas jogando isso nele direto e dois Priests para a cura, quando ele perder os canhões auxiliares vai passar a usar um ataque que demora uns três turnos pra carregar e quando é usado atinge a todos, tira entre 250 e 300 HP e faz o seu HP baixar aos poucos, nessa hora os priests serão mais necessários do que nunca, com os Ninjas continue jogando Bolt Techs e se eles acabarem, joga tudo o que tiver nele (menos a mãe, é claro), pois esse bicho tem muito HP.

Finalmente você entrará na nave, essa é a maior dungeon do jogo até agora, siga pelo único caminho possível até a escada para o segundo nível, aqui é bom ter a habilidade passage equipada, ou um thief no grupo, siga até o baú com uma Gold Armor e desça para o terceiro nível, siga pela esquerda, pegue um Elixir no baú e continue em frente, passe direto pelas escadas, pegue o Phoenix Down e desça a escada mais ao sul, suba a escada seguinte e siga até um baú com um Gold Shield, volte até as escadas que eu mandei você passar reto e suba a da direita para um save point, use um Tent se precisar e salve, volte e desça a escada da esquerda, siga pela direita até chegar num

local com uma porta e uma escada ao lado, desça a escada e siga até uma sala com cinco baús, mas há algumas armadilhas aqui, tenha um Geomancer no grupo para desviar delas, pegues os itens e volte até a porta ao lado da escada e siga por ela, desça a escada e suba a seguinte, continue em frente (cuidado com o buraco), na sala seguinte, há uma porta a esquerda e uma escada a frente, suba a escada, recupere-se, salve e volte, siga pela porta até chegar em uma porta ao lado de uma escada, a escada te leva a dois baús com um Cottage e um Phoenix Down, pegue-os e siga pela porta, aperte o botão cinza e desça pela escada que apareceu, você encontrará o Rei Tycoon e ele ordena que vocês derrotem o guardião do cristal da terra:

CHEFE: Archeo Avis

Ele muda constantemente seu ponto fraco, então não é boa idéia usar magias elementais nele, seus ataques são Bolt, de 100 a 130 HP de dano, Fire 2, cerca de 150 e Blaze, uns 250 HP de dano e ainda baixa rapidamente o que sobrar, mas esse ele dificilmente usa, uma boa opção é ter dois Priests com a habilidade Terrain dos Geomancers, nesse terreno eles quase sempre deverão usar o ataque de vento que causa um bom dano, tenha também dois personagens de força como Knights ou Ninjas equipados com Build Up, ao ser derrotado ele se levanta novamente e agora está imune a qualquer tipo de magia, ele também passa a usar o ataque Maelstron que pode reduzir o HP de todos a um dígito, agora os Priests devem se limitar a curar e com os outros, use e abuse de Build Up e se tiver shurikens, seria uma boa usá-los agora.

Siga o Rei Tycoon até a sala do cristal, ele está pronto para atacá-los, mas um meteoro cai e a neta de Galuf, Cara, chega e lança uma magia no Rei que desmaia, ao vê-la Galuf recupera totalmente sua memória e o Rei acorda livre do controle maligno, mas o cristal da terra se quebra e Exdeath é libertado, ele usa o poder dos fragmentos do cristal para atacar Butz e os outros e em seguida, diz que vai destruir o mundo de Galuf e parte, o Rei Tycoon então se sacrifica para neutralizar o poder dos cristais, após sua morte, você ganhará mais quatro profissões: Samurai, Lancer, Dancer e Alchemist, a nave começa a desabar e o grupo consegue escapar no navio voador, Galuf diz que ele e Cara devem partir imediatamente e conta que Exdeath era um mago maligno que 30 anos antes veio para esse mundo destruir os cristais, mas Galuf e outros três guerreiros conseguiram aprisioná-lo, agora que ele está solto, Galuf deve partir para proteger seu mundo, eles viajarão no meteoro de Cara, Butz, Leena e Faris querem ir junto, mas Galuf não deixa, dizendo que o meteoro só tem energia pra mais uma viagem e que se eles forem não poderão mais voltar, Galuf e Cara partem, volte para o abrigo e vá até o local de dormir, na sala a direita, em cima da mesa tem um bilhete de Cid, dizendo que eles foram levar o Adamantium restante para o seu local de origem, então siga para o meteoro de Tycoon, ao entrar você encontrará Cid e Mid, eles colocarão o Adamantium no portal no chão e verão que ele suga energia do mineral, Leena então pergunta se podem usar isso para restaurar o poder do meteoro e chegar ao mundo de Galuf, Cid diz que o Adamantium que eles tem não é suficiente para isso, mas se usarem a energia dos outros três meteoros juntos, talvez consigam, então, siga para o metoeoro de Woru, mas antes dê uma passada em Lix e compre Water Techs caso não tenha, no meteoro, fale com Cid e eles irão entrar e energizá-lo, mas antes de sair alguma coisa os ataca:

CHEFE: Purobolos x 6

Eles são uma versão melhorada do Bombs que você já deve conhecer, são fracos contra água e gelo, mas se usar magias de gelo neles eles irão se curar e pode chegar um momento em que eles usarão Explode, que pode ser aprendido pelos Blue Mages, mas matará quem for atingido, outra coisa a se observar é que se você matar um, ele recussitará um companheiro antes de morrer, então o negócio é matar todos de uma vez, para isso, tenha três ninjas jogando Water Techs neles, uns três devem bastar, ou seja, você pode acabar com eles

logo no primeiro turno.

Siga para o meteoro de Karnak fale com Cid e ele e Mid entrarão no meteoro, algum tempo depois eles saem e dirão que não podem trabalhar pois há um monstro lá dentro, entre no meteoro e siga até encontrar o dito cujo:

CHEFE: Titan

Aconselho a ter personagens com alto HP como Monks ou Knights, e um Priest para manter o HP de todos cheio, use ataques físicos que ele não deve durar muito, mas antes de morrer ele usará Quake que tira entre 400 e 500 HP de todos e se todos morrerem é Game Over, ao derrotá-lo, os Summoners poderão invocá-lo.

Siga para o meteoro em Ruin City e fale com Cid e Mid, eles entrarão mas depois de algum tempo, Butz fica preocupado com a demora e decide ir atrás deles, entre no meteoro e siga até o final, você verá Cid e Mid sendo atacados por um monstro, vamos lá:

CHEFE: Chimera Brain

Seu ataque mais perigoso é Blaze, que você já deve conhecer, no mais tenha um Summoner usando Titan, um Knight usando Build Up e um Priest pra fazer você sabe o quê.

Agora que os quatro meteoros estão energizados a energia deles se une no ponto que Cid mostra no mapa, tenha certeza que fez tudo o que podia fazer aqui, se quiser pode voltar a Jacole Cave e evoluir um pouco mais suas profissões, quando estiver pronto siga para o local indicado no centro do mapa, é só seguir direto para o leste daí mesmo onde você está, entre no ponto azul no chão e Butz, Leena e Faris se despedem desse mundo e partem para o mundo de Galuf.

2° PARTE - UM NOVO MUNDO

O grupo vai parar em uma pequena ilha, aparentemente deserta e sem nenhum jeito de sair, o único inimigo aqui é um duende que não oferece perigo, ao derrotá-lo você ganha um Tent, como esse item é assaz difícil de conseguir, aproveite para estocar alguns, quando estiver satisfeito, use um Tent, durante a noite um monstro leva Leena e Faris e ataca Butz, ele é bem forte e você deve ser derrotado, mas se conseguir vencer, um baú vai aparecer, abra-o e verá que ele tem um gás do sono e Butz é capturado de qualquer maneira, eles acordam no castelo de Exdeath que usa um espelho mágico para mostrar a imagem deles no céu, ao ver isso, Galuf decide ir resgatá-los, com o Hiryu de Cara ele parte sozinho para o castelo.

EXDEATH CASTLE

Ao entrar Galuf pega as coisas de Butz, Leena e Faris no baú, bem como os fragmentos dos cristais, enquanto Galuf estiver sozinho, é melhor usar profissões com alto poder de defesa, como Knight, Lancer ou Samurai, a porta de baixo está trancada, a de cima te leva a um Save Point, mais á frente tem uma fonte que recupera HP e MP, volte e desça a escada no lado esquerdo, siga para escada seguinte e depois mais uma, você encontrará seus amigos, mas antes terá que passar por um pequeno obstáculo.

CHEFE: Gilgamesh

Bem, você só tem Galuf e Gilgamesh tem um ataque físico razoavelmente forte, então não arrisque, entre na luta como Samurai e use GP Toss para terminar a

luta imediatamente, Gilgamesh irá fugir.

Agora com o grupo reunido, faça todo o caminho de volta para fora do castelo, no mapa, siga oeste até uma grande ponte, agora vá seguindo em frente e enfrentando os monstros que aparecem, ao chegar na sala seguinte Gilgamesh está volta, prepare-se:

CHEFE: Gilgamesh

No começo ele usa ataques físicos e Aero 2 que tira cerca 250 HP de um personagem, tenha 2 Samurais com Build Up e 2 Priests para a cura, fique usando Build Up, quando perder uma boa parte do HP ele vai apelar e usar Safe, Shell e Haste nele mesmo, use GP Toss com os samurais, um só deve bastar, dois, com certeza ele não aguenta.

Continue em frente, derrotando os monstros, até encontrar Cara, mas Exdeath põe uma barreira ao redor do castelo e ela joga Butz e os outros pra longe, siga leste até chegar em uma cidade perto das montanhas e dentro de uma floresta.

RUGOR

Você pode comprar novas magias e equipamentos aqui, mas é tudo muito caro, se quiser comprar tudo agora, vai ter que perder um bom tempo lutando na floresta, no Pub tem uma passagem secreta na parede da esquerda que te leva ao piano, toque-o, siga para o Inn e durma, de gratis, durante a noite, ocorrerá uma cena entre Butz e Galuf, no dia seguinte saia da cidade e siga sul, até avistar o castelo, este é Sealed Castle of Kuzar, ao entrar, equipe a habilidade Escape, se entrar em batalha, fuja imediatamente, os inimigos daqui são muito poderosos, siga sempre em frente, até chegar no local onde estão as doze armas lendárias, que foram usadas numa batalha 1000 anos antes, você não pode pegá-las agora, então saia do castelo e continue rumo Sul, em seguida, leste e depois norte até avistar uma floresta em forma de quadrado, entre nela e você encontrará um Moogle, mas ele foge assustado e acaba caindo num buraco, vá atrás dele, você entrará numa caverna, ao entrar na água você será levado pela correnteza, vá seguindo por ela até chegar num baú com 4400 GP, pegue a grana e desça a escada a esquerda, para ir pra baixo, na sala seguinte, é só seguir em frente, você encontrará o moogle sendo atacado por um monstro:

CHEFE: Tyrasaurus

Ele só usa ataques físicos e um ataque que matará quem for atingido, tenha dois Priests usando Safe no grupo, curando e revivendo sempre que necessário e dois Mystic Knights com Build Up e usando Fire 2 Sword.

O moogle fica agradecido por terem salvado sua vida e pede para que vocês o sigam, ele vai para uma floresta cercada de montanhas, siga pelo caminho que ele for e evite pisar no deserto para evitar problemas, ao chegar na floresta pise no lugar onde ele parou.

MOGGLE VILLAGE

Fale com o Moogle a direita da última casa e ele te leva pra dentro dela, pegue os itens nos baús e siga para a casa seguinte, vista a roupa de Moogle e vá para a próxima casa, fale com o moogle e ele vai destrancar o baú, dentro dele um Elf Cape, saia e fale com o moogle na primeira casa, ele irá avisar ao moogle de Cara onde o grupo está e ela irá buscá-los no Hiryu.

BAL CASTLE

Ao chegar você descobre que Galuf é o rei desse castelo, depois de muita

conversa, vamos explorar o castelo, bem a esquerda tem um Hero Drink, um pouco abaixo outro baú, saindo da sala do trono, você verá uma escada a direita, não desça agora, primeiro vá até as lojas de armas e armadura, compre o que puder e suba a escada no fundo, vá seguindo em frente até encontrar um velho, pegue o item no baú, e repare num trocinho do outro lado da parede, mais a direita, examine esse local para abrir uma passagem secreta, examine o centro do balcão para receber uma bronca dos vendedores e logo depois ganhar uma Lamia Harp, agora sim desça aquela escada e você chegará no porão, há uma porta trancada, por hora não dá pra abrir mesmo, mas você pode lutar aqui com uns cavaleiros de pedra, eles podem ser perigosos se você vacilar, mas dão uma boa quantidade de AP, então se quiser evoluir um pouco suas profissões, este é um bom lugar, só aconselho a ter um bom estoque de Softs, quando estiver satisfeito, siga para onde está Cara e ela dirá que o Hiryu está morrendo e que o único modo de salvá-lo é com uma erva chamada Hiryusoul que cresce no vale onde o Hiryu nasceu, vá para a entrada e fale com os guardas para sair, você terá que enfrentar um monstro que está de tocaia, a musica de batalha contra chefes toca, mas ele é tão fraco que nem vou entrar em detalhes, se vira, após derrotá-lo siga para o norte até uma cidade.

KELB

Siga para o portão no fundo, mas ele está trancado, assim como as lojas e o Inn, entre na única casa que não está trancada e tente abrir a porta seguinte, que também está trancada, tente sair e você conhecerá Kelgar, ele diz que Butz e os outros são responsáveis por libertar Exdeath e desafia o herói para um duelo, Butz consegue vencer com uma técnica que segundo ele, seu pai ensinou, Galuf e Kelgar descobrem então que Butz é filho de Dorgan, um dos quatro guerreiros que lutaram contra Exdeath 30 anos antes, Kelgar libera a passagem pelo portão, siga para o Inn e fale com o lobo perto da mesa, sente na cadeira a esquerda dele e ele irá te servir uma bebida que recupera HP e MP e ainda vai te dar 8 potions, você pode repetir isso mais duas vezes, ou seja, 24 potions, eu sei que nessa altura do jogo, as potions estão obsoletas, mas de graça até injeção na testa, nas lojas de armas e armaduras, algumas coisas novas, mas é pouco provável que você tenha grana pra comprar, ao contrário da loja de magias, que não tem nada novo, examine o poço em frente as lojas e fale com o velho, ele quer te dar um item em troca de um sapo, para pegar um é só lutar no mapa perto da cidade e usar um Trainer para capturar um, mas só faça isso se tiver 10000 GP sobrando, senão nem perca seu tempo, caso contrário você ganhará o Conago Jar, que facilita capturar monstros, siga até onde estão três lobos andando em círculo, fale com eles e um deles irá te ensinar a Requiem Song, útil contra mortos-vivos, isso é tudo a fazer aqui por hora, saia de Kelb e continue norte até uma montanha no meio da floresta:

HIRYU VALLEY

Siga em frente até uma caverna, saia do outro lado e entre na outra caverna a direita, pegue o Cottage no baú e siga em frente, atravesse a ponte e entre na caverna, saia pelo outro lado e vá em frente, se examinar um dos esqueletos irá encontrar a Bone Armor, mas não a equipe, apesar de aumentar a defesa, tem um efeito colateral bem desagradável, entre na caverna seguinte e fique andando até cair num buraco, pegue 7000 GP no baú e entre na porta, examine a caverinha, para abrir uma passagem do lado de fora, volte e entre na porta ao norte, saia da caverna e siga em frente até a próxima, vá pelo caminho da esquerda para pegar dois baús, pegue-os e siga pelo caminho da direita, até um baú com um Phoenix Down, logo abaixo uma porta que leva a um save point, recupere-se, salve e saia, vá pela saída a esquerda, nessa área você pode entrar numa batalha em que aparecem um dragão rosado, um dinossauro preto e um monstro de pedra (Golem), o dragão e o

dinossauro começam a atacar Golem e ele pede sua ajuda, aqui é bom ter dois Bards e usar Requiem Song para acabar com os monstros rapidamente sem machucar o Golem e um priest para curá-lo se ele sofrer pelo menos uns 500 HP de dano, ao conseguir você ganha o item Golem, use-o e você poderá invocá-lo, no mais siga em frente até encontrar a Hirysoul, mas ela te ataca:

CHEFE: Hirysoul

Aconselho a ter dois Ninjas, um Priest e um Summoner, fique usando Techs e suas melhores invocações e cure sempre que necessário, estranhamente ele não fez nada comigo a não ser ficar recussitando as plantinhas que o acompanham, mas não descuide e acabe logo com ele.

Finalmente você conseguirá o Hirysoul, se quiser, use a magia Exit para sair daqui, de qualquer forma, volte para Bal Castle, mas os guardas não te deixarão entrar achando que vocês são monstros de Exdeath, Galuf então mostra um caminho pelo fosso, siga pelo caminho da direita até o final e examine a parede para encontrar uma Great Sword, agora siga pelo caminho da esquerda e puxe a alavanca no final para entrar por uma passagem secreta, siga para o quarto de Cara e ela estará adoentada, ela diz que precisam falar com Guido, um sábio de 700 anos de idade (putz!), siga para onde está o Hiryu e Leena tentará dar a erva pra ele, mas ele não quer comer e Leena come um pouco para tentar convencê-lo, mesmo sabendo que o Hirysoul é venenoso para humanos, o Hiryu acaba comendo e ficando bom e Leena cai dura no chão, Cara chega e dá o antídoto pra ela, depois de muita conversa, com o Hiryu siga norte até o Hiryu Valley, então siga pelo único caminho possível até avistar uma ilha próxima ao continente, pouse e tente entrar na caverna, mas ocorre um terremoto e a ilha afunda no mar, advinha quem é o responsável por isso, bem, siga para Kelb e vá falar com Kelgar, ele diz que Zeza, outro dos quatro guerreiros, partiu com sua frota de navios para destruir a torre que gera a barreira no castelo de Exdeath e que vocês poderão ajudá-lo, saia de Kelb e siga até onde ficava a ilha que afundou, daí siga para oeste até avistar um castelo, entre.

SURGATE CASTLE

Puxe a alavanca a esquerda do portão, depois de falar com o guarda, vamos explorar o castelo, suba a escada inferior esquerda e examine o livro vermelho para aprender a Speed Song, desça e suba a escada de cima, siga em frente até a biblioteca, fale com as pessoas e examine o livro na mesa, desça a próxima escada e fale com a bibliotecaria, ela pede que você coloque os livros que estão nas mesas de volta em suas respectivas prateleiras, da direita para a esquerda ponha o primeiro livro na estante "stu", o segundo na estante "mno" e o terceiro na estante "def", fale com ela de novo e ela abrirá uma passagem secreta, siga por ela e saia e desça a escada seguinte, pegue 5000 GP baú e saia pela porta abaixo, siga para a porta a direita e desça a escada, pegue a Time Magic "Float" no baú e faça todo o caminho de volta para a sala do trono, descendo a escada a direita você chegará nas lojas, se quiser (e puder) faça algumas compras, não há mais nada a fazer aqui, saia do castelo e siga para o continente onde está o castelo de Exdeath, na parte sudeste do mapa, lá, procure por um monte de navios e pouse no maior, você conhecerá Zeza e ele diz que tem tudo planejado e pede para vocês descansarem, desça a escada e depois mais uma, vá para o quarto da direita para descansar, os monstros invadem o navio, siga para o convés e fale com Zeza, Gilgamesh está na área, mas antes de encará-lo terá que tirar um monstrinho do caminho, há mais uns dois ou três no convés, mas você não é obrigado a matá-los, de qualquer forma...

CHEFE: Gilgamesh

Tenha dois Samurais usando Build Up, um Priest usando Safe no grupo e

curando sempre que necessário e um Thief com White Magic, para roubar a Genji Ring e dar um apoio ao Priest, seu ataque mais perigoso agora é Missile, que tira uns 500 HP de um personagem, vá atacando Gilgamesh, depois de alguns turnos outro monstro aparece, Ekidou, e logo de cara usa White Wind, recuperando 4000 HP de ambos, então esqueça Gilgamesh e desça o cacete em Ekidou até acabar com ele e evitar aborrecimentos, você pode roubar um Green Berret dele se quiser, após derrotá-lo continue seu ataque a Gilgamesh, evite usar GP Toss, pois a grana tá curta e nesse momento Build Up quebra o galho, ao vencê-lo você ganha um Gold Shield.

Gilgamesh ainda tenta te arrastar pro fundo do mar, mas você é salvo pelo Hiryu, siga Zeza para o porão do navio, desça a escada seguinte e entre no quarto da esquerda, fale com Zeza e examine o outro lado de onde ele está para abrir uma passagem para um submarino, com ele você irá por um túnel até a torre da barreira, você pode descansar no andar de baixo, saia do submarino e fale com Zeza, ele irá usar um explosivo para abrir uma passagem.

BARRIER TOWER

Zeza diz que irá para o andar mais baixo para parar a força da antena, enquanto vocês vão para o topo destruir a antena, ele te dá um tipo de comunicador e se vai, suba a escada e salve, na sala seguinte tem dois baús, um tem grana e outro uma Blood Sword, mas você vai ter que enfrentar um monstro, bem chatinho, desça pela porta de baixo e agora é só seguir em frente pegando os baús no caminho, até chegar numa parte onde tem duas portas, vá pela da esquerda para mais um baú com um monstro, vença-o para ganhar um Hairpin, que corta o custo de MP pela metade, agora siga pela porta da direita, salve e continue em frente até chegar na antena, Zeza avisa que conseguiu desligar a força e que vocês devem destruir a antena, mas algo diz que irá impedi-los:

CHEFE: Atomos

Só existe uma palavra pra descrever essa coisa: Apelão! Logo de cara ele vai usar Comet que deve matar um ou dois personagens e os personagens mortos serão sugados por ele se não forem ressuscitados logo, então não nos resta outra saída, senão apelar também, entre na luta com dois Samurais e dois Priests que terão a única função de ressuscitar quem morrer, nem tente curar pois é perda de tempo, com os Samurais use GP Toss até não poder mais, boa sorte.

A antena é destruída, mas Zeza fica preso na sala de máquinas, Galuf quer salvá-lo de qualquer jeito e Butz é obrigado a nocauteá-lo para poderem fugir, você vai parar no submarino, fale com Galuf e ele pede para esperar mais um pouco, espere cerca de um minuto e Galuf desiste, agora o submarino é seu e com ele você pode chegar na caverna de Guido, siga para o ponto no centro do mapa e entre, siga em frente até chegar num local com cinco baús dispostos em forma de cruz, no baú do centro tem uma pedra, pegue-a e coloque no baú superior esquerdo, entre na porta que se abriu e aperte o botão, volte e coloque a pedra no baú inferior esquerdo, siga pela porta e desça a escada a seguir, desça até a parte mais a esquerda para descobrir uma passagem até um botão, aperte-o e desça a escada que apareceu, agora siga pelas passagens escondidas até encontrar uma tartaruga dentro d'água, pule na água e você encontrará a tartaruga, que é nada mais, nada menos que o sábio Guido (tá explicado porque ele tem 700 anos), ele fala que Exdeath está na floresta de Mua, o local onde ele nasceu há 500 anos, que ele procura algo que está lá, Guido entrega ao grupo um galho da árvore mais velha da floresta, com ele vocês poderão entrar nela, use a magia Exit para sair daqui e siga para o ponto mais ao oeste do mapa, siga para um local bem estreito e sem saída e então, suba para a superfície, você vai sair num pequeno lago com uma cidade a oeste, entre nela.

MUA

Compre novos equipamentos e principalmente novas magias, se não tiver grana, lute fora da cidade até ter pelo menos as magias Cure 3, Fire 3, Ice 3 e Bolt 3, no Pub, toque mais um piano, por hora, isso é tudo a fazer aqui, quando estiver pronto, siga para a floresta ao leste da cidade.

MUA FOREST

Butz usará o galho para abrir caminho, siga em frente até um baú com 2500 GP, vá pela direita até um baú com um Ether, examine o buraco na árvore logo ao lado para abrir uma passagem, siga por ela e saia do outro lado, seguindo direto em frente tem outra árvore com um buraco, mas antes de seguir por ela, tem mais dois baús nessa área, contendo uma boa grana, não deixe de pegá-los, siga pela passagem e na área seguinte, vá pela direita até um baú com uma Morning Star, siga pela esquerda, até que se ouve um ruído e você descobre que Exdeath botou fogo na floresta, você ficará cercado pelas chamas, fique andando até que um moogle apareça, caia no buraco que ele abriu, na caverna use a fonte abaixo para se recuperar espere até que o moogle saia do caminho, volte para a superfície e pegue o Flame Shield no baú, siga pela esquerda e pegue a Flame Sword, agora siga norte até encontrar uma grande árvore, a árvore mestra, guardiã do selo, após a conversa, entre na árvore e você será atacado por quatro estranhos seres;

CHEFE: Sealed x 4

Eles podem usar todas as magias de nível 3 e blue magics como Aqua Rake e Aero 3, se quiser aprendê-las tenha um blue mage no grupo, no mais, se quiser uma batalha rápida, tenha 2 Samurais e use GP Toss duas vezes, pronto, tenha pelo menos um Priest só pra garantir.

Exdeath aparece a agradece por lhe terem poupado o trabalho de quebrar o selo, então os 4 Sealeds se transformam em cristais e Exdeath usa o poder deles para atacar o grupo, em Bal Castle, Cara sente o perigo e segue para a árvore, ela ataca Exdeath, mas este logo se levanta e manda uma magia para matá-la, Galuf se levanta e apesar do grande poder dos cristais ele resiste e consegue salvar Cara e logo em seguida parte pra cima de Exdeath.

CHEFE: Exdeath

Apesar do HP de Galuf chegar a zero, ele não cai, mesmo que Exdeath mande um combo de magias devastador como Flare + Holy + Meteo, então não se preocupe em curar, mande seus ataques mais poderosos até que ele desista.

Exdeath se levanta e desaparece, Butz e os outros levantam e vão em socorro de Galuf que está nas últimas, ele pede para que os quatro derrotem Exdeath, Butz, Leena e Faris tentam de tudo para reanimá-lo, Cure 3, Life 2, Phoenix Down, Elixir, mas os ferimentos são graves demais, não há o que fazer, Galuf morre.

:(:(: :(: :(: :(: :(: :(: :(:

Ao retomar o controle fique andando até que Cara sinta que seu avô está chamando, ela sai da árvore e Galuf, usando o poder da árvore mestra, transfere todos as suas habilidades para a neta, Cara então se junta ao grupo e diz que eles tem que ir ao castelo de Exdeath, então vamos lá, você já deve conhecer o caminho.

EXDEATH CASTLE

A porta que antes estava trancada agora está aberta, antes de seguir por ela

você pode dar uma passada na fonte para se recuperar, entrando suba para o segundo andar, pegue os itens nos baús e siga para o terceiro andar, você chegará num beco sem saída, tente voltar e Cara diz que isso é uma ilusão de Exdeath e pede ajuda a Galuf que aparece para Kelgar em Kelb, Kelgar então usa suas últimas forças para destruir a ilusão de Exdeath e também morre, agora a moleza acabou, o castelo revelou sua verdadeira forma e os inimigos estão mais fortes, então tenha cuidado, siga pela porta que apareceu para o quarto andar, siga até ver uma alavanca verde, aperte-a para abrir caminho para um baú com um Ice Shield, siga em frente até a escada para o quinto andar, siga norte até o final, você verá um baú ao lado de uma porta, atravesse a parede e pegue o Ether, siga para o sexto andar, use a magia Float no grupo e siga para baixo na lava até avistar um baú a direita, nele tem um Storm Bow, pegue-o e siga o caminho até a escada, pegue o elixir no baú e suba para o sétimo andar, agora pise na caveira e a plataforma vai ficar se mexendo até que você aperte o botão de ação, dependendo de onde ela parar você pode pegar duas armas nos baús ou seguir caminho para o oitavo andar, se ela parar em outro lugar, você enfrentará um monstro bem chatinho, de qualquer forma siga para o oitavo andar, use a habilidade Passage para chegar ao baú com um elixir, siga até o outro baú com 9900 GP, e suba para o nono andar e daí direto para o décimo andar, desça a escada logo ao lado, para voltar ao nono, use a Float para andar sobre a lava, siga até o final e suba a escada para pegar grana no baú, volte e suba a escada da direita, siga até umas caveiras, ao pisar na primeira, o caminho para a escada abaixo desaparece, deixe estar por hora, agora você verá um monte de caveiras em trio, o segredo é não pisar nas caveiras do meio, pegue a Gemini Lance no baú da direita, e pise na caveira no canto norte, você será transportado para uma escada, suba para chegar em um chefe opcional:

CHEFE: Carbuncle

Tenho boas e más notícias, a boa é que ele é fraco contra quase tudo, a ruim é que ele está sempre com o status Reflect, então magias nem pensar, GP Toss também não funciona nele, então a melhor opção são os Mystic Knights com Build Up, use Ice 3 Sword e mande Build Up nele, reze pra não errar, (pois ele tem uma alta evasão) e poderá até matá-lo com um único golpe, tenha dois Priests para a cura, pois ele também tem um alto poder mágico e mesmo as magias de nível 2 que ele usa podem causar sérios problemas, ao derrotá-lo você ganha a invocação Carbuncle.

Volte para o andar das caveiras e pise na do canto sul, desça a escada e salve entre na porta seguinte e ignore o baú por enquanto, suba a escada a direita e pegue uma Partisan e um Fuuma Shuriken nos baús, volte e agora sim, abra o baú, mas ele está vazio, tente subir a escada em frente e um velho conhecido chega pra festa:

CHEFE: Gilgamesh

Desta vez ele vem usando ataques que causam status negativos, se tiver equipe o elmo Ribbon em seus personagens, use seu ataques mais poderosos e cure sempre que necessário, depois de alguns turnos, Gilgamesh muda de forma, continue atacando e curando, até que Exdeath perca a paciência e mande Gilgamesh para outra dimensão.

Suba a escada a frente e entre na porta seguinte para encontrar Exdeath, ele diz que seu objetivo é retornar o mundo a sua forma original e vocês não poderão impedi-lo, vamos lá:

CHEFE: Exdeath

Ele tem um ataque físico poderoso e costuma usar combos de ataque físico seguido de magia, além de ter uma alta defesa, o esquema aqui é o seguinte: tenha dois samurais com Build Up e dois Priests com a habilidade Mix dos Alchemists, use a mistura Potion + Dragon Tooth nos Samurais para dobrar seu

poder de ataque, então fique alternando entre Build Up e GP Toss pra tentar não gastar muita grana, com os Priests use Safe e Shell no grupo e cure sempre que necessário.

Com Exdeath aparentemente derrotado, o castelo começa a tremer, o grupo desmaia e vai parar em um campo verde, Leena e Faris reconhecem o castelo Tycoon ao longe e concluem que voltaram para o seu mundo.

3° PARTE - EM BUSCA DAS ARMAS LENDÁRIAS

Antes de seguir para o Castelo, tire todos os equipamentos de Leena e Faris, ao entrar, o Chanceler vai dar uma festa pelo retorno da princesa Sarissa, mais conhecida como Faris, durante a festa, controlando Butz, siga Cara e fale com ela, os dois decidem partir, sem Leena e Faris, saia do castelo e siga oeste até a caverna onde deixou Boco, ao chegar lá terá uma surpresa, Boco não está sozinho, ele apresenta uma "amiga", um chocobo fêmea chamada Coco, agora com Boco siga para o norte do castelo de Tycoon, até chegar em Tule Village, daí siga um pouco para oeste, e entre numa passagem estreita entre as montanhas, ande um pouco e você cairá num buraco, e um monstro te ataca:

CHEFE: Antlion

Ele não nenhum ataque realmente perigoso, Sonic Wave reduz o nível de um personagem a metade e pode ser aprendido por um Blue Mage, além do ataque físico que não chega ser um grande problema, tenha dois wizard com White magic e mande qualquer magia de Nível 3 que ele não dura muito.

Espere algum tempo e alguém joga uma corda, tente pegá-la e a pessoa que jogou fica fazendo uma brincadeirinha irritante com Butz, depois de muito encher o saco, o grupo finalmente sai da caverna e descobre que a pessoa que jogou a corda foi Faris, ela diz que a vida de princesa não era pra ela e fugiu do castelo, mas Leena ficou por lá mesmo, agora com um membro a mais siga para o sul até uma caverna, entre nela e você encontrará Guido, então descobrirá que os dois mundos se uniram em um só, Guido conta que 1000 anos atrás os dois mundos eram um só, mas um grande mal chamado Enuo apareceu e criou o Vácuo, um poder terrível que quase destruiu o mundo, mas com a ajuda das doze armas lendárias, os humanos conseguiram derrotar Enuo, mas não conseguiram se livrar do Vácuo, então eles dividiram o Cristal que sustentava o mundo em dois, com isso o mundo também foi dividido e o poder do Vácuo foi aprisionado no espaço entre os dois mundos, chamado Cleft of Dimension, nesse momento Exdeath aparece e diz que seu objetivo era unir os dois mundos para obter o poder do Vácuo, então um buraco negro surge e engole o Castelo de Tycoon o grupo tenta atacar Exdeath, mas é inútil, até Guido parte para a briga, mas ele usa uma magia que os manda para longe, vocês vão parar na biblioteca antiga, ao entrar, encontrará os sábios de Surgate, eles irão unir as duas partes do livro selado e Guido dirá que vocês devem quebrar os selos das doze armas lendárias e para isso devem conseguir as quatro placas de pedra que estão em quatro locais diferentes, a primeira está em uma pirâmide, no deserto a oeste da biblioteca, siga para lá, passando pela árvore mestra da Floresta de Mua.

PYRAMID

Tente entrar e as estátuas ao lado da porta te atacam, prepare-se:

CHEFE: Gargoyle x 2

O maior problema aqui é que eles devem ser derrotados ao mesmo tempo, ou um

recussita o outro imediatamente, então a maneira mais eficaz é usar GP Toss, dois serão suficientes e talvez você nem precise curar.

Butz usa o livro para abrir a porta, entre e siga pela porta logo a esquerda, suba para o segundo andar, acabe com as cobras e aperte o três botões azuis na parede, suba para o terceiro andar, aqui você encontrará três baús, todos eles com monstros, mas com boas recompensas, pegue-os e siga para a escada para o quarto, mas tenha cuidado, pois ela some e você escorrega para espinhos venenosos, espere os espinhos desaparecerem, e suba rapidamente, o quarto andar está infestado de monstros e para seguir caminho, terá que passar por alguns deles, pegue os itens e suba a escada a esquerda para chegar num save point, salve e suba para o quinto andar, aqui há uma passagem secreta na parede leste, indo por ela você enfrenta um inimigo um pouco mais poderoso, mas que não chega a ser um problema muito sério, acabe com ele para ganhar uma boa quantidade de AP, no caminho ao norte tem dois baús com monstros dentro, pegue o que tem dentro e suba a escada na parte sul para chegar ao sexto andar, vá apertando os botões azuis para parar o movimento da areia e suba a escada ao sul para chegar no sétimo andar, daí suba direto para o oitavo andar, aqui o chão fica mudando tente abrir os três baús deste local e caia no buraco para voltar ao sétimo andar, pegue o elixir no baú e siga pela passagem ao norte, a direita tem um baú com 10000 GP, pegue-o e siga pela esquerda, tem outro baú com um elixir, pegue-o e siga em frente até a escada para o oitavo andar, lá em cima pegue o caminho da direita e pegue os itens nos baús, um deles tem monstros, volte e pegue o caminho da esquerda, abra os baús e siga pela porta ao norte para finalmente encontrar a primeira placa de pedra, pegue-a e você irá parar do lado de fora da pirâmide, então você verá Bahamut surgir e dizer que os estará esperando na montanha ao norte, mais tarde iremos bater um papinho com ele, mas por hora, saia da pirâmide, recupere-se, salve e faça o caminho de volta até a biblioteca, mas ao chegar na árvore mestra o Hiryu chega trazendo Leena, mas ela está possuída por um demônio e ataca, Exdeath então aparece e diz que os monstros existentes em Cleft of Dimension agora são seus lacaios, em seguida ele usa o poder do vácuo para sumir com a biblioteca, depois que ele se vai o Hiryu, num ato de desespero, ataca Leena e ela se separa do demônio, chegou a hora de encará-lo:

CHEFE: Merugene

O maior problema aqui é que ela vive mudando seu ponto fraco, então não seria bom usar magos nessa batalha para não acabar curando-a, tenha dois Monks usando Build Up e um Priest para a cura, ela usa magias de nível 3 e as vezes deixa um personagem confuso, se isso acontecer ataque-o com o priest antes que ele cause algum problema, essa será uma batalha de paciência.

Leena está de volta ao grupo, siga até a nave que está a nordeste de Surgate, o grupo se dirige ao castelo de Kuzar, quando Exdeath usa o poder do vácuo para arrasar com várias cidades, inclusive Lix, o que deixa Butz totalmente fora de controle e ele começa a pilotar a nave como um louco e só a muito custo as garotas conseguem acalmá-lo, ao retomar o controle você já estará sobre Kuzar, pouse e entre, você encontrará alguns sobreviventes de Tycoon, fale com o primeiro ministro e ele lerá um livro que dá algumas dicas de onde estão as outras placas de pedra, siga até a sala das armas e examine o altar logo a frente para usar a placa, você só poderá pegar três das doze armas lendárias, sugiro que pegue a espada Excalibur, o Yoichi Bow e principalmente a Holy Lance, saia do castelo e siga para uma ilha com uma ponte ao sul daqui entre na construção que há lá.

SOLITARY ISLAND TEMPLE

Ao entrar você irá enfrentar mais dois Gargoyles, apenas use o mesmo esquema de antes e siga em frente tem uma passagem secreta na parede a direita que

leva a um baú com 12000 GP pegue-o e volte, siga pela porta a esquerda e entre pelo cano você chegará numa sala com duas alavancas, puxe a da direita e volte pelo cano, pegue o item do baú e volte, puxe a da esquerda e entre pelo cano pegue mais um item e volte, agora puxe novamente a da direita e volte pelo cano derrote o monstro no baú para conseguir um Rising Sun e siga pela porta a direita para chegar a um save point, faça o de sempre e siga em frente para chegar numa grande sala, pegue os itens no local, entre eles um Crystal Helmet e suba a escada ao norte para o terceiro andar, entre na porta logo em frente para pegar o Beast Killer no baú, volte e siga pela esquerda até a escada para o quarto andar e daqui direto para o quinto andar, tenha um personagem equipado com a habilidade Trap do Elementalist para evitar os diversos buracos dessa sala, pegues os itens e siga em frente para mais um save point, recupere-se, salve e continue em frente para chegar ao sétimo e último andar, abra os dois baús daqui e siga em frente até a placa de pedra, mas um dos demônios de Exdeath veio tentar te impedir, prepare-se:

CHEFE: Stoker

São quatro, mas só um é verdadeiro e se você atacar um falso ele contra ataca com a magia Blaze que é bem inconveniente, ele também tem um ataque que paraliza um personagem, se pegou as três armas lendária que eu recomendei, então entre na batalha com um Lancer, um Knight e um Archer equipados com suas respectivas armas para facilitar um pouco as coisas e um Priest para a cura, não há muito o que dizer aqui, apenas ataque até encontrar o verdadeiro e detoná-lo.

Pegue a placa e a Fork Tower, onde estão as mais poderosas magias Branca e Negra, Holy e Flare se encontram agora está acessível, antes de ir para lá voltemos para o castelo de Kuzar para pegar mais três armas, escolha as que quiser e se precisar vá até alguma cidade renovar seu estoque de itens de cura, quando estiver pronto siga para uma torre a oeste de Crescent, no local onde antes ficava a entrada para o abrigo.

FORK TOWER

Ao entrar o grupo terá que se dividir, você deverá escolher quem irá para cada lado, mande dois personagens com profissões de magia pelo caminho da esquerda e dois personagens com profissões de força pelo caminho da direita, agora é só seguir sempre em frente, sem mistério, até o topo da torre com cada grupo, agora cada um terá que enfrentar um chefe e o primeiro é o da torre direita:

CHEFE: Minotaur

Até que ele é bem fácil, pois só usa ataques físicos, a melhor pedida aqui é ter um Knight equipado com Excalibur usando Build Up e um Archer equipado com a Yoichi Bow usando Aim, ou se não se importar de gastar uma graninha, use GP Toss, cure com itens sempre que necessário, após derrotá-lo será a vez do grupo da torre esquerda.

CHEFE: Omniscient

Prepare-se para testar sua paciência, pois essa é uma das batalhas mais frustrantes do jogo, pra começar você só pode usar magia nele, se tentar usar qualquer habilidade que não gaste MP, ele usa a magia Reset para recomençar a batalha, o pior é que o sujeito tem uma defesa mágica altíssima, e você conseguirá causar no máximo uns 650 de dano, ele pode usar uma infinidade de magias de ataque e status negativos e positivos, então vamos a estratégia, se tiver um Blue Mage com a magia Aero 2, seria uma boa pedida, caso contrário vá de Wizard, o outro deve ser um Summoner, ambos com a habilidade Mix, logo no começo use Carbuncle para refletir a maioria de suas magias e então use Titan, se ele usar Float, passe a usar Ifrit ou Ramuh e se o MP acabar, use a mistura Ether + Hi Potion para recuperá-lo totalmente,

lembre-se, paciência é a alma do negócio, boa sorte!

Agora você tem as magias Holy e Flare, a torre desaparece, entre no abrigo e vá até a sala depois do save point, desça a escada para encontrar Cid, ele irá modificar a nave que agora poderá viajar embaixo d'água, siga para a parte mais a direita do mapa e mergulhe, examine o mapa e siga para o ponto mais afastado do continente.

GREAT TRENCH

Ao entrar mais dois Gargoyles te atacam, já deve o que fazer, após derrotá-los, siga em frente até o caminho se dividir, ao sul tem um baú com um Water Tech, pegue-o e desça a escada a leste, salve se quiser e siga em frente, examine a primeira caveira para seguir caminho, vá em frente e ignore a segunda caveira, na tela seguinte, examine a quarta caveira da esquerda para a direita, ignore as outras, desça a escada e use a magia Float no grupo para passar pela lava, pegue o Dragon Tooth no baú ao norte e desça a escada seguinte e siga leste pela lava pegando os itens no caminho, desça a escada para chegar no reino dos anões, bom, reino é exagero, pois só tem cinco anões no local, na porta a direita você pode comprar novos equipamentos, dê preferência as armaduras, indo pelo longo caminho a sudoeste você encontrará um anão que está cavando um túnel, ele diz que ouviu um som estranho acima e uma nova localização é mostrada no mapa, memorize-a, volte e desça a escada ao sul examine todas as caveiras neste local para desativar a lava na parte superior, pegue o Kaiser Knuckles no baú e examine o baú a esquerda para abrir caminho, siga em frente para chegar na terceira placa de pedra, mas ao tentar pegá-la, mais lacaios de Exdeath chegam para a festa:

CHEFE: Triton, Nergade e Phobos

Parada duríssima, eles tem pouco HP comparado com chefes mais recentes, mas podem usar magias de nível 3 e outras bem irritantes, como Rainbow Wind que causa Blind e Silence, se você matar um deles, ele irá ressucitar e contra atacar com Delta Attack que petrifica o alvo, mas há uma boa notícia, eles são mortos-vivos e um bom modo de acabar com eles é usar Requiem Song, faça isso com dois personagens e tenha outros dois como Priests para a cura.

Você consegue a terceira placa de pedra e de brinde, leva a Time Magic Meteor, siga para Kuzar e pegue mais três armas, agora vá até o Pirate Hideout que está na parte central do mapa, numa caverna cercada por montanhas siga até onde estão os piratas e Faris sentirá a presença de Syltra, depois da conversa, Syltra se junta ao grupo como invocação, saia deste local e siga para um conjunto de ilhas na parte sul, lembra da localização que o anão te deu? Pois bem, siga até aquela área e procure por uma pequena floresta, ande por ela até entrar numa batalha, você irá parar em...

MIRAGE TOWN

Ao entrar aqui tenha equipada a habilidade Passage siga para a loja de armaduras, mas não compre nada com esse cara, examine a parte de cima da bancada para abrir caminho, siga pela passagem secreta até outro vendedor, ele vende anéis muito bons mas que custam absurdos 50000 GPs, venda tudo o que achar inútil e tente comprar pelo menos 2 Coral Rings (você já deve ter um com você) pois você precisará muito deles um pouco a frente, na loja de magias, entre pela passagem secreta no lado esquerdo para chegar ao vendedor com novas magias, as mais interessantes de se adquirir agora, se tiver grana, são Osmose, Quick e Full Life, as outras pode deixar pra depois, agora siga para o Pub, mas não pela frente, tem uma porta na parte de trás, pegue o Thief Knife no penúltimo barril de cima pra baixo e desça a escada e fale com o cara aqui, ele diz que lhe dará um presente se você der a volta ao mundo num chocobo, eu tentei várias vezes com o chocobo preto e ele não me deu nada, se ele estiver falando de Boco, é impossível, se alguém souber o que eu tenho que fazer, por favor me escreva, continue em frente e entre na

casa ao sul, aqui tem um pote que recupera HP e MP, siga para a sala seguinte, desça até não poder mais e repare na passagem secreta a esquerda, iremos por ela depois, primeiro siga pela direita e ignore a porta no meio do caminho, pois você não pode entrar nela agora, suba a escada ao norte para chegar na parte de trás da loja de armas, compre com o cara logo a frente pelo menos uns 15 ou 20 Bolt Techs, agora volte até a passagem secreta e passe direto pela escada para chegar no último piano do jogo, toque-o para se tornar um mestre, agora sim, suba a escada para reencontrar o chocobo preto, pegue-o dê uma passada em Crescent, siga até a casa mais a direita e toque o piano que há lá, fale com o cara de cabelo azul e ele lhe ensinará a Power Song e a Hero Song, saia da cidade e siga para o grande deserto na parte nordeste do mapa, pouse na floresta e siga um longo caminho até a torre ao sul.

PHOENIX TOWER

Ao entrar você deverá notar que aparentemente não tem como seguir em frente, pois bem, examine a parede logo a frente para revelar uma escada, será do mesmo modo na maioria dos andares seguintes, só que em alguns você tem duas portas e uma delas é um monstro, mas ambas levam ao mesmo lugar, tirando isso, esse lugar não tem mistério, é só seguir em frente, no quinto andar você verá duas garrafas, a da esquerda contém 5000 GP e a da direita leva a uma batalha contra um monstro chamado Magic Pot, ele te pede um elixir, dê a ele para ganhar preciosos 100 AP, continue subindo e no décimo andar mais duas garrafas, uma com 10000 GP e outra com mais um Magic Pot, continue subindo e no décimo quinto andar tem mais duas garrafas, com 15000 GP e mais um magic pot, siga em frente até o vigésimo andar onde tem mais duas garrafas, com 20000 GP e um magic pot, siga em frente e no vigésimo quinto andar tem mais duas desta vez com 25000 GP e um Magic Pot, agora é só seguir mais cinco andares até o topo, onde você encontrará o Hiryu de Leena, ela relembra quando sua mãe estava muito doente e seu pai disse que só a língua de um Hiryu poderia curá-la, Leena então vai até onde ele está pensando em matá-lo, a criada tenta impedi-la dizendo que aquele é o último Hiryu no mundo e pergunta se ela quer mesmo matá-lo para salvar a mãe, escolha qualquer opção, de qualquer forma, o hiryu se sacrifica e se torna a invocação Phoenix, saia da torre e volte para Mirage Town, se puder compre um quarto Coral Ring e mais alguns Bolt Techs, agora siga para uma cachoeira na parte noroeste do mapa, dali siga o rio ao sul até chegar no oceano, então mergulhe e com o submarino entre na caverna a leste, siga em frente até sair no mapa, atravesse o pequeno deserto e entre numa caverna atrás da cachoeira.

ISTORY FALLS

Acabe com os gargoyles na entrada e siga em frente, pegue os itens e entre na porta ao norte, desça a escada da direita e pegue o Giant Drink ao sul, siga até a caveira, ela desativa a cachoeira a frente, mas é por pouco tempo, tenha a habilidade Dash equipada, examine a caveira e imediatamente corra até o baú para pegar um Protect Ring, agora desça a escada ao sul, nessa área tem dois baús contendo um Phoenix Down e um Wall Ring, pegue-os e desça a escada seguinte, salve e recupere-se se precisar, na área seguinte está tudo escuro, tenha um personagem com a habilidade Trap para evitar algumas armadilhas, siga sul e suba a escada para chegar a um baú contendo o Artemis Bow, volte e pegue outro item a sudoeste, agora siga para uma porta a noroeste e pegue mais um item na sala seguinte, volte e desça a escada ao sul, pegue os itens nos baús espalhados pelo local e examine a caveira mais a sudoeste para remover as estacas que cercam o baú, pegue o item e caia num dos buracos para chegar na placa de pedra, pegue-a e tente sair, outro dos monstros de Exdeath aparece para tentar te impedir, mas então aparece também Leviathan e acaba com ele, você pode enfrentá-lo agora ou voltar depois se achar que não está preparado, de qualquer forma...

CHEFE: Leviathan

Além do ataque físico que causa um dano razoável, ele usa Aqua Breath que causa uns 300 de dano em todos e o pior deles High Tide que causa mais de 800 em todos, mas se tiver os quatro equipados com Coral Ring, nem se preocupe com isso, ele é fraco contra trovão, então tenha 2 Mystic Knights com Build Up e use Bolt 3 Sword para causar 9999 de dano e acabar com a luta rapidinho, um Summoner usando Syldra também ajuda bem como um Ninja jogando Bolt Techs, como sempre, tenha um Priest para a cura, ao derrotá-lo, você ganha um Wall Ring além da própria invocação Leviathan.

Saia deste local e volte ao submarino, siga para Kuzar para pegar as últimas armas, se quiser já pode ir para Cleft of Dimension, mas ainda há alguns eventos opcionais para cumprir, siga até o grande lago ao sul de Phoenix Tower, mergulhe nele e entre na torre ao norte.

WORUS TOWER

Lembra quando estivemos aqui da primeira vez e tivemos que deixar um cristal para trás? Pois bem, chegou a hora de pegá-lo, o problema aqui é que você só pode prender o fôlego por 7 minutos, então não perca tempo, até chegar num local aparentemente sem saída, caia no buraco a direita e agora é só seguir em frente até o cristal, fuja de todas as batalhas para não perder tempo, ao chegar no cristal, tente pegá-lo e algo tentará impedi-los:

CHEFE: Gogo

Pra começar, é bom você ter pelo menos uns 4 minutos de fôlego, ele diz que imitará tudo o que você fizer e que para vencer você terá que imitá-lo, só que ele não faz nada por conta própria, então o segredo para vencer, NÃO FAÇA ABSOLUTAMENTE NADA, deixe o tempo passar e depois de uns três minutos, ele desiste e vai embora e você ainda ganha 50 AP molinho e a última profissão, Mimic.

Saia deste local e siga até onde está Boco, pegue-o e siga leste até Kuzar, daí siga norte até Rugor e então oeste até a cachoeira de Istory, ande pela parte de cima dela até entrar em um espaço mínimo, vá até a beirada e aperte o botão de ação para pegar o Magic Lamp, esse item permite usar uma invocação uma única vez da mais forte para a mais fraca, ok, agora siga para Jacole Cave ao sul da cachoeira e a oeste de Bal Castle.

JACOLE CAVE

Apenas siga o mesmo caminho da primeira vez até a parede que você pode escalar, você irá sair no porão de Bal Castle, depois da porta trancada, você pode destrancá-la agora, siga em frente até encontrar Odin, escolha fale com ele e escolha Yes duas vezes para enfrentá-lo:

CHEFE: Odin

Você tem um minuto para vencê-lo, ou já era, tenha três personagens com a habilidade GP Toss equipada e mande nele sem piedade, uns quatro devem dar conta, tenha um Priest para a cura, ao vencê-lo, você ganha mais uma invocação.

Saia do castelo e vá pegar o Chocobo Preto, siga para o grande deserto do Nordeste e pouse na floresta, desta vez, siga norte até a montanha e entre.

NORTH MOUNTAIN

Você já esteve aqui antes e já deve conhecer o caminho, então siga até o topo e prepare-se para enfrentar Bahamut.

CHEFE: Bahamut

Ele ataques como Atomic Ray e Flame Wave que causam de 600 a 700 de dano em todos, (eu sei que é difícil, mas seria uma boa idéia ter todos equipados com Flame Rings para evitar isso), além do poderoso ataque físico, mas o pior de

todos é o Mega Flare que ele usa quando está quase morrendo e que deverá aniquilar todo o grupo na hora, mas a boa notícia é que, assim como em Final Fantasy IV, ele pode ser refletido, entre na luta com um Summoner, um Alchemist com Mix para a cura e dois outros personagens com GP Toss, é bom ter economizado uma graninha para esta batalha, ou as coisas ficarão bem difíceis, com o Summoner use primeiro Golem para evitar o ataque físico e em seguida use Carbuncle e então passe a usar Leviathan, quando ele usar o Mega Flare, se ainda tiver todos com Wall, ele vai acabar se matando e você ganha a mais poderosa invocação do jogo.

Estes foram os últimos eventos opcionais a serem feitos, chegou a hora de ir a Dungeon Final Cleft of Dimension, você pode acessá-la de qualquer buraco negro no mundo, passe em alguma cidade, renove seu estoque de itens de cura e vamos por um fim nos planos de Exdeath.

CLEFT OF DIMENSION (DUNGEON FINAL)

Você começa num deserto, siga leste até uma porta, os monstros de Exdeath aparecem e dizem que vocês vão morrer e que o mundo de trevas nascerá e blá, blá, blá... Entre e você estará num lugar parecido com o Abrigo, desça pela corrente e siga para a sala seguinte, pegue os itens no baú e desça a escada ao sul, desça pelas correntes e siga até mais três, suba pela da direita para um Elixir, suba pela da esquerda e entre pela porta, siga pelo caminho da direita para um baú contendo uma Bloody Sword, siga pelo outro caminho e entre na porta, suba pela corrente e você chegará em Mirage Town, todos aqui estão congelados, então nem perca tempo tentando falar com eles, siga direto para a entrada da cidade, recupere-se no pote no caminho, você chegará numa floresta escura, siga norte até não poder mais e então, oeste, norte, leste e sul até chegar na árvore do canto inferior direito, examine-a para abrir uma passagem, mas tem gente de tocaia, prepare-se:

CHEFE: Castiferi

Irritante! Ela só fica usando magias de status positivos nela mesma, como Safe, Shell, Wall, Regen e Haste, tenha um Priest usando Dispel direto e curando quando necessário, ela também pode atacar com Bio e Drain, entre outros, tenha dois Summoners usando Bahamut e um Time Mage usando Meteor, esta será uma batalha demorada, mas não tão difícil.

Entre pela passagem na árvore para chegar numa caverna, siga em frente até uma área com cachoeiras, siga até o final passando direto pela primeira caverna, entre na outra por trás da cachoeira e pegue um Angel Ring no baú, volte e entre na caverna do meio, pegue o Coral Ring no baú e siga em frente até o save point, recupere-se e salve, na área seguinte, você verá um robozinho se mexendo pra lá e pra cá, PASSE DIRETO POR ELE, acredite, você não vai querer conhecê-lo agora, entre na caverna seguinte e você chegará numa biblioteca, examine o livro em cima da mesa para enfrentar...

CHEFE: Apanda

Ele é uma versão mais poderosa do Byblos que você enfrentou em Ancient Library, ele usa Wind Blow que atinge a todos e causa uns 500 de dano, ele também tem Drain e alguns outros ataques não tão preocupantes, tenha 2 Mystic Knights com Build Up, usando Fire 3 Sword e essa batalha acaba rapidinho, um Wizard também ajuda bastante e como sempre, um Priest para a cura.

Saia desta sala e você estará numa outra área, um tipo de castelo no céu, é bom ter um Thief no grupo para enxergar as passagens, siga o único caminho possível até chegar aos portões de um castelo, entre e siga pela porta inferior esquerda para chegar a um baú contendo um Thor Hammer, volte e siga pela porta inferior direita para chegar a um baú com um Hermes Ring, desça a escada mais ao norte, nas celas com três velinhos tem os itens Red Boots e Rainbow Vest, mas para pegá-los, você terá que enfrentar uns inimigos bem

chatinhos, então antes de fazê-lo, vá primeiro falar com o cara na cela mais a esquerda, responda Yes e prepare-se para um chefe:

CHEFE: Apocalypse

Esse cara só usa Blue Magic, tenha um Priest para a curar e remover status negativos, pois ele usará muito esse recurso, use Flare Sword com os Mystic Knights (não esqueça do Build Up), se quiser pode ter também um Blue Mage para aprender algumas magias, mas se não estiver afim, a melhor opção é um Summoner usando Carbuncle logo no início e então Bahamut.

Ao derrotá-lo, um save point aparecerá, agora sim você pode enfrentar os velhinhos e pegar os itens nos baús e entre uma luta e outra, salvar e se recuperar, quando tiver dado cabo deles fale com o monstro na cela mais a direita:

CHEFE: Catastrophe

Primeiro vamos aos seus ataques, Quake causa uns 1000 de dano em todos, tenha um Priest com Time Magic usando Float para escapar disso, mesmo assim, ele deverá usar imediatamente Gravity 100 que anula esse efeito, então fique atento a cura, ele também pode petrificar um personagem, então é bom ter um bom estoque de Softs, tenha Mystic Knights usando Flare Sword e Summoners usando Bahamut para acabar com ele.

Após derrotar o monstro, vá até a cela onde ele estava para ganhar um beijo da mocinha, suba a escada e desça a escada a esquerda para chegar num baú com uma espada, volte e entre pela porta do meio, se quiser, desça a escada, e destranque a porta para o andar abaixo, de qualquer forma tente entrar pela próxima porta, mas algo te puxa para o trono, tente de novo e novamente não conseguirá, então a "mocinha" aparece e diz que te deu o beijo da morte e que agora vai terminar o serviço.

CHEFE: Halicarnas

O chefe mais difícil do jogo até agora, ele pode transformar todos os seus personagens em sapo, tenha dois Priests, se possível, equipados com Ribbon, ou algum outro acessório que proteja contra esse status, ele também usa Holy que matará quem for atingido, portanto, a cura será constante aqui, tenha um Knight equipado com a Excalibur e um Mystic Knight usando Holy ou Flare Sword ambos com Build Up, quando eu o enfrentei, tinha um Thief no grupo e consegui roubar uma Holy Mace dele, se quiser arriscar...

Siga pela porta seguinte e suba a escada, antes de prosseguir, equipe todos com Coral Rings, siga em frente e terá que remover mais um obstáculo do caminho.

CHEFE: Twin Tania

Esse bicho só tem tamanho, se tiver todos com Coral Ring, essa batalha será uma moleza, seu ataque mais perigoso é High Tide, que deverá ser absorvido graças ao acessório, seus outros ataques não são tão preocupantes, apenas tenha um Priest para a cura, ele é fraco contra água e holy, então use Holy Sword com os Mystic Knights ou Leviathan com os Summoners e ele não dura três turnos.

Suba a escada que apareceu e você será transportado para o espaço onde está selado o poder do vácuo, neste local você encontrará os inimigos mais poderosos do jogo, eles não dão nenhuma experiência, em compensação dão uma alta quantia de AP, logo, este é o melhor local para evoluir suas profissões, de qualquer forma pegue os itens nos baús e vá falar com o sujeito na parte direita.

CHEFE: Gilgamesh

Ele só vai ficar usando ataques físicos, tenha um Thief no grupo para roubar um Genji Shield, use apenas ataques normais e cure se necessário, logo ele reconhece o grupo pergunta onde é a saída desse local, eles informam e Gilgamesh vai embora.

Pise na figura onde estava Gilgamesh para ser transportado para outra área, siga em frente, pegando os itens no caminho, até outra figura e pise nela, na área seguinte, siga até uma escada, ao subí-la você verá outra ao lado, ela leva até um baú, dentro desse baú está o todo poderoso Shinryu, o deus dos dragões, aconselho a não enfrentá-lo agora, pois provavelmente você morrerá no primeiro ataque, daqui a pouco darei uma estratégia de como derrotá-lo, por hora continue em frente até outra figura, pise nela para chegar em outra área, siga em frente até ver um objeto brilhante, recupere-se e examine-o:

CHEFE: Necrofobia

Ele tem quatro barreiras que impedem você de atacá-lo, então temos que destruí-las, o melhor modo para isso é GP Toss ou Invocações, não use magias pois elas serão refletidas, acabe com elas rápido pois elas usam magias como Holy e Flare em sequência e concentram seus ataques em um personagem até matá-lo, tenha dois personagens com White Magic para a cura e dois Mystic Knights, depois que as barreiras caírem, a coisa não fica nem um pouco fácil, ele é muito rápido e tem um ataque físico duplo que pode ser um sério problema, ele é fraco contra todos os elementos, mas a melhor opção aqui é usar Holy Sword com os Mystic Knights, aguente firme, que depois de algum tempo Gilgamesh aparece e se sacrifica para acabar com ele.

Um save aparece, esse é o último do jogo, ao norte tem uma figura de transporte, se pisar nela chegará onde está Exdeath e daí não há mais retorno, então seria bom dar uma boa evoluída aqui, principalmente se você pretende derrotar os dois chefes opcionais e incrivelmente poderosos, bom, faça o que que quiser, de qualquer forma, se achar que está preparado, siga até o baú onde eu disse que está o deus dos dragões, abra-o e prepare-se para enfrentar seu segundo pior pesadelo:

CHEFE OPCIONAL: Shinryu

Esse sujeito é uma verdadeira besta do inferno, tem um arsenal de ataques devastador e os usa com uma velocidade incrível, se você não estiver bem preparado, nem vai conseguir realizar ação nenhuma, aconselho a estar no mínimo em Lv. 70 e ter todos equipados com Ribbons, Coral Rings e Ice Shields para escapar da maioria de seus ataques, se quiser tentar derrotá-lo da maneira mais difícil, tenha dois PSPs com as habilidades Magic Sword e Two Hands, use Bolt 3 Sword sem parar, os outros dois devem ter White Magic e ficam responsáveis pela cura e recussitação e também Time Magic para dar uma upada nos status, principalmente a velocidade, existe outra maneira mais fácil de vencê-lo, na área onde você enfrentou Gilgamesh costuma aparecer um inimigo chamado Crystal Dragon, ao derrotá-lo, você poderá (veja bem, eu disse PODERÁ) ganhar a Hiryu Spear, que é a melhor lança do jogo, tente conseguir oito delas (isso pode demorar pra c@#\$\$%) e então entre na luta com 4 Lancers com a habilidade Two Hands e equipados com 2 cada um, tenha também Coral Rings e se possível, Ribbons em todos, pois logo de cara Shinryu vai usar Tidal Wave e outro ataque (reze para não ser roullete ou Ice Storm), pule com os quatro e quando eles caírem acertarão dois hits, e se estiver no nível recomendado, cada acerto deverá tirar cerca de 8000 HP do safado, ou seja, 8 hits de 8000 HP cada devem ser mais que suficientes para matá-lo no primeiro turno, ao derrotá-lo você ganha o Dragon Crest que é a prova da sua façanha e também a espada Ragnarok.

Agora é a hora da verdade, hora de mostrar que você é mesmo guerreiro, lembra daquele robzinho na área das cachoeiras que eu disse para você passar

direto? Pois bem, siga para lá e prepare-se para o seu pesadelo definitivo:

CHEFE OPCIONAL: Ômega

Esqueça tudo o que você sabe sobre chefes difíceis, pois esse aqui faria paçoca de todos eles, Ômega é um verdadeiro demônio impiedoso, seus ataques não causam tanto dano quanto os de Shinryu, mas ele os executa numa velocidade ainda maior, ele pode absorver todos os elementos, exceto trovão, e tem uma defesa e evasão absurdas, tenha Ribbons e Fire Shields equipados em quem puder e esteja no mínimo em Lv. 75 para ter alguma chance, tenha 2 PSPs com White e Time Magic para curar e aumentar status e outros dois com Magic Sword e Aim e use Bolt 3 Sword, um bom estoque de elixirs também é fundamental, se não conseguiu derrotar Shinryu nem perca seu tempo vindo aqui, pois será massacrado, se conseguir derrotá-lo, ganhará apenas 50000 GP e a Omega Medal, que nada mais é do que um medalhão que prova a sua façanha em derrotar um dos chefes mais difíceis da história dos videogames.

Agora é hora de encarar Exdeath, siga até onde ele está, ele diz que finalmente tem o poder absoluto do vácuo e que vai destruir tudo, ele o usa para sugar as cidades que restaram e logo em seguida o usa contra o grupo, mas então os espíritos dos 4 cavaleiros da alvorada, Galuf, Zeza, Kelgar e Dorvan e ainda o Rei Taycoon aparecem e dizem que irão deter o poder do vácuo enquanto Butz, Leena, Faris e Cara destroem Exdeath, vamos lá então:

CHEFE: Exdeath

Até que ele não é tão difícil, seu ataque mais perigoso é Meteo, que deverá matar quem for atingido, tenha dois personagens com White Magic para a cura, um com Mix usando a mistura Dragon Tooth + Potion e os outros usando GP Toss, logo o poder do vácuo começa a devorar Exdeath e ele desaparece, mas se você está achando que acabou, pode tirar o seu chocobo da chuva.

CHEFE FINAL: Neo Exdeath

Se tiver derrotado Omega e Shinryu, essa pode até ser uma batalha fácil, caso contrário, aconselho a estar pelo menos em Lv. 50, ele tem um arsenal de ataques que não fica devendo em nada aos chefes opcionais, Algamest causa uns 1600 de dano em todos, Grand Cross causa status negativos aleatórios além de magias com Flare, Meteo entre outras que podem ser um problema, ele é dividido em quatro partes e você deve matar as quatro para vencer, use o mesmo esquema da batalha anterior, ou seja, GP Toss sem parar, mas desta vez a cura será mais constante, boa sorte.

Agora é só curtir o final, que apesar de não ter as magníficas CGs da era Playstation, é um dos mais bonitos da série, valeu pessoal e até o próximo detonado.

3 - JOBS (profissões)

O sistema de Jobs em Final Fantasy V funciona da seguinte forma, no decorrer do jogo você adquire cristais que representam as profissões, a partir de então, se quiser mudar de profissão, vá no menu de opções e escolha JOB, uma lista de profissões disponíveis aparecerá e você escolhe a que preferir, em seguida você deverá equipar uma habilidade desta ou de outra profissão, por exemplo, você pode ter um Knight que pode usar White Magic ou Ninja que pode roubar itens e por aí vai, para ganhar novas habilidades você precisa de AP que você ganha nas batalhas, abaixo segue uma lista de todas as profissões e seus detalhes:

KNIGHT

Equipa: Facas, Espadas e Escudos

Comando: Cover - Proteje aliados com pouco HP.

Habilidades: Lv1 - Cover - 10 AP - Proteje aliados com pouco HP

Lv2 - Defend - 30 AP - Diminui pela metade o dano de ataques físicos.

Lv3 - Two Hands - 50 AP - Segura a arma com as duas mãos aumentando o dano causado.

Lv4 - Equip Shield - 100 AP - Permite equipar escudos em profissões onde isso não é permitido.

Lv5 - Equip Armor - 150 AP - Permite equipar Armaduras pesadas em profissões onde isso não é permitido.

Lv6 - Equip Sword - 350 AP - Permite equipar espadas em profissões onde isso não é permitido.

Avaliação: O Knight é bom no começo, tem um bom poder de ataque e defesa, mas não tem nenhuma habilidade realmente útil, mas com a chegada de novas jobs, Dragoon e Mystic Knight, você não deverá querer usá-lo muito, habilidades recomendadas: Build Up, Two Swords e X-Fight.

MONK

Equipa: Nada

Comando: Kick - Dano em todos os inimigos

Habilidades: Lv1 - Build Up - 15 AP - Acumula força e causa o dobro do dano no turno seguinte.

Lv2 - Bare Fist - 30 AP - Permite lutar desarmado causando um dano maior que o normal

Lv3 - Chakra - 45 AP - Recupera HP e cura Poison e Darkness.

Lv4 - Counter - 60 AP - Contra ataca ataques físicos.

Lv5 - HP + 10% - 100 AP - Aumenta o HP em 10%

Lv6 - HP + 20% - 150 AP - Aumenta o HP em 20%

Lv7 - HP + 30% - 300 AP - Aumenta o HP em 30%

Avaliação: O Monk tem um poder de ataque um pouco melhor do que o Knight e pode dar dois ataques normais em um turno, tem ótimas habilidades para se aprender, mas tem uma péssima defesa o que pode (ou não) ser compensado pelo seu alto HP, mesmo assim, desenvolva-o ao máximo, habilidades recomendadas: Build Up e X-Fight.

THIEF

Equipa: Facas

Comando: Steal - Rouba itens dos inimigos

Habilidades: Lv1 - Passage - 10 AP - Permite ver passagens secretas

Lv2 - Escape - 20 AP - Foge de batalhas, não funciona em batalhas contra chefes.

Lv3 - Dash - 30 AP - Permite correr segurando o botão B.

Lv4 - Steal - 50 AP - Veja descrição acima.

Lv5 - Caution - 75 AP - Evita ataques por trás

Lv6 - Mug - 150 AP - Rouba e causa dano no inimigo.

Lv7 - Foot work - 300 AP - Deixa o personagem mais rápido.

Avaliação: Em batalha o Thief é péssimo, pois todos os seus status são muito baixos, mas ele tem ótimas habilidades para serem aprendidas, então é bom também desenvolvê-lo ao máximo, habilidades recomendadas: X-Fight e Mix.

DRAGOON (LANCER)

Equipa: Facas, Lanças e Escudos

Comando: Jump - Salta a uma grande altura e algum tempo depois cai sobre o inimigo causando o dobro do dano.

Habilidades: Lv1 - Jump - 50 AP - Veja descrição acima.

Lv2 - Lancet - 150 AP - Drena HP e MP de um inimigo, mas a quantidade é bem baixa.

Lv3 - Equip Spear - 400 AP - Permite equipar lanças em profissões onde isso não é permitido.

Avaliação: Lancers são Knights melhorados, aconselháveis principalmente contra inimigos que usam ataques fatais pois com o Jump, eles podem escapar, habilidades recomendadas: Two Swords

NINJA

Equipa: Facas

Comando: Throw - Joga armas e outros projéteis nos inimigos.

Habilidades: Lv1 - Smoke Bomb - 10 AP - Escapa de batalhas, não funciona contra chefes.

Lv2 - Image - 30 AP - Anula ataques físicos por dois turnos.

Lv3 - Initiative - 50 AP - Aumenta a chance de atacar primeiro.

Lv4 - Throw - 150 AP - Veja descrição acima.

Lv5 - Two Swords - 450 AP - Permite equipar duas armas, exceto arcos e harpas.

Avaliação: Ninjas são ótimos, apesar da sua fraca defesa, o fato de poder equipar duas armas, além da sua grande agilidade, fazem deles guerreiros mortais, eles também tem outras habilidades excelentes para serem aprendidas, habilidades recomendadas: Build Up e X-Fight.

SAMURAI

Equipa: Facas, Katanas e Escudos

Comando: GP Toss - Joga dinheiro no oponente causando alto dano.

Habilidades: Lv1 - Sword Slap - 10 AP - Petrifica um inimigo.

Lv2 - GP Toss - 30 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - Sword Grap - 60 AP - Desvia de um ataque físico

Lv4 - Equip Katana - 180 AP - Permite equipar Katanas em profissões onde isso não é permitido.

Lv5 - Fatal Slash - 540 AP - Mata (ou pelo menos tenta) todos os inimigos.

Avaliação: Após aprender GP Toss, o Samurai torna-se dispensável, apesar de ter um bom ataque e defesa, você tem opções melhores, habilidades recomendadas: Build Up, Two Swords e X-Fight.

BERSERKER

Equipa: Facas, Machados e Escudos

Comando: Nenhum

Habilidades: Lv1 - Berserk - 100 AP - Personagem sai do seu controle e ataca sem parar causando dano maior que o normal.

Lv2 - Equip Axe - 400 AP - Permite equipar machados em outras profissões.

Avaliação: O Berserker tem um poder de ataque monstruoso, mas você não pode controlá-lo, o que provavelmente limitará seu uso, habilidades recomendadas: Two Swords e Counter.

ARCHER

Equipa: Facas e Arcos

Comando: Aim - Ataque normal com 100% de chance de acerto.

Habilidades: Lv1 - Animals - 15 AP - Invoca os animais da floresta para efeitos diversos.

Lv2 - Aim - 45 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - Equip Bow - 135 AP - Permite equipar arcos em outras profissões.

Lv4 - X-Fight - 405 AP - Permite usar 4 ataques normais, mas com dano reduzido.

Avaliação: O Archer é bonzinho, pois pode causar um alto dano, estando na retaguarda, coisa que eu recomendo devido a sua baixa defesa, mas assim como o Samurai, você tem opções melhores, mesmo assim, desenvolva-o até aprender a habilidade X-Fight, habilidades recomendadas: GP Toss e Mix

MYSTIC KNIGHT

Equipa: Facas, Espadas e Escudos

Comando: Magic Sword - Põe atributos elementais na arma.

Habilidades: Lv1 - Auto-Shell - 10 AP - Usa a magia Shell em si mesmo quanto perto da morte.

Lv2 - Magic Sword Lv1 - 20 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - Magic Sword Lv2 - 30 AP - Veja descrição acima.

Lv4 - Magic Sword Lv3 - 50 AP - Veja descrição acima.

Lv5 - Magic Sword Lv4 - 70 AP - Veja descrição acima.

Lv6 - Magic Sword Lv5 - 100 AP - Veja descrição acima.

Lv7 - Magic Sword Lv6 - 400 AP - Veja descrição acima.

Avaliação: Uma das melhores profissões do jogo, apesar da defesa um pouco fraca, dependendo da situação, um Mystic Knight bem equipado pode salvar sua vida, então desenvolva-o ao máximo, habilidades recomendadas: Build Up, Two Swords e X-Fight.

PRIEST

Equipa: Maças

Comando: White Magic - Magias de cura e assistência.

Habilidades: Lv1 - White Magic Lv1 - 10 AP - Veja descrição acima.

Lv2 - White Magic Lv2 - 20 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - White Magic Lv3 - 30 AP - Veja descrição acima.

Lv4 - White Magic Lv4 - 50 AP - Veja descrição acima.

Lv5 - White Magic Lv5 - 70 AP - Veja descrição acima.

Lv6 - White Magic Lv6 - 100 AP - Veja descrição acima.

Lv7 - MP + 10% - 300 AP - Aumenta o MP em 10%

Avaliação: Priest são indispensáveis em batalhas contra chefes, pelo simples fato de que eles podem curar e são os melhores nisso, essa talvez seja a única profissão em que é obrigatório o desenvolvimento máximo, habilidades recomendadas: Mix, Time Magic e X-Magic.

WHITE MAGICS

Cure - Recupera pouco HP
Cure 2 - Recupera algum HP
Cure 3 - Recupera bastante HP
Life - Recussita com pouco HP
Full Life - Recussita com HP cheio
Scan - Mostra o HP, MP e fraquezas do inimigo.
Poisona - Remove o status poison.
Esuna - Remove alguns status negativos.
Silence - Impede um inimigo de usar magia.
Confuse - Deixa um inimigo confuso e ele pode atacar qualquer um.
Mini - Diminui o tamanho de um inimigo e também seus status.
Shell - Aumenta a defesa mágica.
Safe - Aumenta a defesa física.
Blink - Aumenta a evasão.
Wall - Reflete a maioria das magias.
Berserk - Deixa o inimigo incontrolável e ele só ataca.
Dispel - Remove status positivos de um inimigo.
Holy - Dano alto em um inimigo.

Observações:

- A magia Esuna não remove os status Confuse, Berserk e Zombie.
- As magias Silence e Berserk normalmente não funcionam contra inimigos mágicos.
- A magia Wall não reflete Summons.

WIZARD (Black Mage)

Equipa: Facas e Cajados

Comando: Black Magic - Magias de ataque elementais.

Habilidades: Lv1 - Black Magic Lv1 - 10 AP - Veja descrição acima
Lv2 - Black Magic Lv2 - 20 AP - Veja descrição acima
Lv3 - Black Magic Lv3 - 30 AP - Veja descrição acima
Lv4 - Black Magic Lv4 - 50 AP - Veja descrição acima
Lv5 - Black Magic Lv5 - 70 AP - Veja descrição acima
Lv6 - Black Magic Lv6 - 100 AP - Veja descrição acima
Lv7 - MP + 30% - 400 AP - Aumenta o MP em 30%

Avaliação: Assim como os Knights, os Wizards são bons no começo, mas com a chegada dos Summoners, talvez você não queira usá-los muito, mas aconselho a desenvolvê-los ao máximo para usar suas habilidades em outras profissões, habilidades recomendadas: Summon, White Magic e X-Magic.

BLACK MAGICS

Fire - Dano baixo por fogo.
Fire 2 - Dano médio por fogo.
Fire 3 - Dano alto por fogo.
Ice - Dano baixo por gelo.
Ice 2 - Dano médio por gelo.
Ice 3 - Dano alto por gelo.
Bolt - Dano baixo por trovão.
Bolt 2 - Dano médio por trovão.

Bolt 3 - Dano alto por trovão.
Poison - Dano baixo por veneno.
Bio - Dano alto por veneno.
Sleep - Põe um inimigo pra dormir.
Toad - Transforma um inimigo em sapo.
Drain - Suga HP de um inimigo.
Osmose - Suga MP de um inimigo.
Break - Petrifica um inimigo.
Death - Mata instantaneamente um inimigo.
Flare - Dano altíssimo por fogo.

Observações:

- As magias Sleep, Toad, Break e Death raramente funcionam em chefes.
- As magias Drain e Osmose não podem ser refletidas.

TIME MAGE

Equipa: Facas, Cajados e Maças

Comando: Time Magic - Magias de ataque e assistência.

Habilidades: Lv1 - Time Magic Lv1 - 10 AP - Veja descrição acima.
Lv2 - Time Magic Lv2 - 20 AP - Veja descrição acima.
Lv3 - Time Magic Lv3 - 30 AP - Veja descrição acima.
Lv4 - Time Magic Lv4 - 50 AP - Veja descrição acima.
Lv5 - Time Magic Lv5 - 70 AP - Veja descrição acima.
Lv6 - Time Magic Lv6 - 100 AP - Veja descrição acima.
Lv7 - Equip Rod - 250 AP - Permite equipar cajados em profissões onde isso não é permitido. (piadinha de mau gosto essa da Square.)

Avaliação: Time Mages tem algumas magias úteis em batalha, ou fora dela, mas eu não recomendo que você os use em batalhas contra chefes, por serem muito frágeis, habilidades recomendadas: White Magic e X-Magic.

TIME MAGICS

Speed - Aumenta a velocidade do usuário.
Slow - Diminui a velocidade de um inimigo.
Haste - Aumenta a velocidade de um aliado.
Slow 2 - Diminui a velocidade de todos os inimigos.
Haste 2 - Aumenta a velocidade de todos os aliados.
Regen - HP é recuperado gradualmente.
Float - Deixa um personagem flutuando e imune a ataques de terra.
Mute - Mesmo efeito do Silence.
Exit - Escapa de uma batalha ou de uma dungeon.
Demi - Diminui o HP do alvo a metade.
Quarter - Diminui o HP do alvo a um quarto.
Stop - Paraliza um inimigo.
Reenter - Reinicia uma batalha.
Old - Deixa o inimigo velho e com status baixos.
Quick - Permite um aliado realizar duas ações em um turno.
X Zone - Manda um inimigo para outra dimensão.
Comet - Dano não elemental em um inimigo.
Meteo - Dano não elemental em inimigos aleatórios.

Observações.

- As magias Demi, Quarter, Stop, Old e X-Zone quase nunca funcionam contra chefes.
- O dano causado pelas magias Comet e Meteo é aleatório, ou seja, ele depende mais da sua sorte do que do seu poder mágico.

- Ao derrotar um inimigo com a magia X-Zone, você não ganha experiência, AP ou dinheiro.
- As magias Comet e Meteo não podem ser refletidas, parece que Demi e Quarter também não, mas ainda preciso confirmar isso.

SUMMONER

Equipa: Facas e Cajados

Comando: Summon - Invoca monstros para causar efeitos diversos.

Habilidades: Lv1 - Summon Lv1 - 15 AP - Veja descrição acima.

Lv2 - Summon Lv2 - 30 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - Summon Lv3 - 45 AP - Veja descrição acima.

Lv4 - Summon Lv4 - 60 AP - Veja descrição acima.

Lv5 - Summon Lv5 - 100 AP - Veja descrição acima.

Lv6 - Call - 500 AP - Usa uma summon aleatória sem custo de MP.

Avaliação: Sem dúvida, a melhor profissão relacionada a mágica, no começo você não deverá usá-la muito, pois suas primeiras summons são uma porcaria, mas com o passar do jogo, novas summons bem mais poderosas vão sendo adquiridas e ela se tornará uma ótima opção contra chefes poderosos, habilidades recomendadas: White Magic e Black Magic.

SUMMONS

Chocobo - Dano físico em um inimigo

Sylph - Drana HP de um inimigo

Remora - Diminui a velocidade de um inimigo

Shiva - Dano por gelo em todos os inimigos

Ifrit - Dano por fogo em todos os inimigos

Ramuh - Dano por trovão em todos os inimigos

Titan - Dano por terra em todos os inimigos

Golem - Imunidade contra ataques físicos

Shoat - Transforma um inimigo em pedra

Carbuncle - Põe Wall em todos os aliados

Sylpha - Dano por trovão em todos os inimigos

Leviathan - Dano por água em todos os inimigos

Odin - Mata instantaneamente todos os inimigos

Bahamut - Dano não-elemental em todos os inimigos

Phoenix - Dano por fogo em todos os inimigos e também revive aliados mortos.

Observações:

- A Summon Titan não funciona contra inimigos voadores
- As summons Remora, Shoat e Odin não funcionam contra chefes.

BLUE MAGE

Equipa: Facas, Espadas, Cajados e Escudos

Comando: Blue Magic - Usa magias aprendidas com os inimigos.

Habilidades: Lv1 - Check - 10 AP - Revela o HP e as fraquezas do inimigo.

Lv2 - Learn - 20 AP - Permite a outras profissões aprenderem Blue Magic.

Lv3 - Blue Magic - 70 AP - Veja descrição acima.

Lv4 - Scan - 250 - Uma versão melhorada do Check.

Avaliação: Uma boa profissão se você tiver paciência de procurar todas as blue magic, infelizmente as melhores, são as mais difíceis de conseguir, por isso você não deverá usá-los muito, habilidades recomendadas: X-Magic e Control

BLUE MAGICS

???? - Causa dano igual a diferença entre o HP atual e o total - Wild Nack,
Gogo

1000 Needles - Causa dano de 1000 HP - Lamia

Aero - Dano baixo por vento - Monstros voadores em Wind Shrine.

Aero 2 - Dano médio por vento - Djinn

Aero 3 - Dano alto por vento - Magic Dragon, Elm Gigas

Aqua Breath - Dano por água em todos os inimigos - Chimera, Bahamut

Black Shock - Reduz o nível de um inimigo a metade - Rock Brain, Shadow, Nile

Blood Suck - Drena HP de um inimigo - Steel Bat, Abductor

Death Claw - Reduz o HP do alvo a um dígito - Iron Claw, Gilgamesh

Roulette - Escolhe um alvo aleatório e o mata - Bella Donna, Shinryu

Death Sentence - Dá 30 segundos de vida ao alvo - Exdeath, Form Unknow 4

Emission - Dano por fogo em um inimigo - Fire Cannon, Machine Head

Flash - Cega todos os inimigos - Gilgamesh, Bella Donna

Frog Song - Transforma todos os inimigos em sapos - Elf Toad, Archeo Toad

Fusion - Se sacrifica para restaurar um aliado - Mithril Dragon

Guard Off - Diminui a defesa do alvo - Shadow, Magic Dragon

Goblin Punch - Dano físico em um inimigo - Goblin, Black Goblin

Level 2 Old - Põe o status old em inimigos com nível - Ixecrator
múltiplo de 2

Level 3 Flare - Usa a magia Flare em inimigos com - Exdeath, Lunenta
nível múltiplo de 3

Level 4 Demi - Usa a magia Demi em inimigos com - Tricker, Ixecrator
nível múltiplo de 4

Level 5 Death - Mata o inimigo com nível múltiplo de 5 - Page 64, Ixecrator

Magic Hammer - Diminui o MP do alvo a metade - Byblos, Drippy

Mighty Guard - Usa Safe, Shell e Float em todos os aliados - Sting Ray

Mind Blast - Dano em um inimigo, pode causar paralisia - Stalker

Missile - Diminui o HP do alvo a metade - Bolt Cannon, Gilgamesh, Omega

Moon's Promotion - Deixa todos os aliados com Berserk - Page 32

Small Melody - Usa Mini e Sleep em todos os inimigos - Gilgamesh, Mini Mage

Explode - Se sacrifica para causar alto dano no alvo - Bomb, Grenade

Time Slip - Usa Sleep no inimigo - Traveler, Gilgamesh

White Wind - Recupera HP dos aliados - Enkidou

RED MAGE

Equipa: Facas, Espadas, Cajados e Maças

Comando: White/Black - Pode usar magias brancas e negras

Habilidades: Lv1 - White/Black Lv1 - 20 AP - Veja descrição acima.

Lv2 - White/Black Lv2 - 40 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - White/Black Lv3 - 100 AP - Veja descrição acima.

Lv4 - X-Magic - 999 AP (urgh!) - Permite usar duas magias no
mesmo turno.

Avaliação: O fato do Red Mage poder usar os dois tipos de magia, pode te
fazer pensar que ele é a melhor profissão do jogo, pois não é,
ele não pode usar todas as magias, apenas as de nível baixo e
médio e seus status não são nenhuma maravilha, mas mesmo assim,
você será obrigado a desenvolvê-lo ao máximo se quiser uma das
melhores habilidades do jogo, X-Magic, habilidades recomendadas:
White Magic, Black Magic e X-Magic.

Equipa: Facas e Chicotes

Comando: Catch - Captura monstros, mas ele deve estar quase morrendo.

Release - Libera o monstro capturado e este usa seu melhor ataque.

Habilidades: Lv1 - Tame - 10 AP - Faz com que um monstro não ataque por alguns turnos.

Lv2 - Control - 50 AP - Assume o controle de um monstro, podendo usar seus ataques contra os inimigos.

Lv3 - Equip Whip - 100 AP - Permite equipar chicotes em outras profissões.

Lv4 - Catch - 300 AP - Veja descrição acima.

Avaliação: O Trainer é um bom personagem pra se ter na retaguarda e também tem muitas habilidades úteis, mas não é recomendável contra chefes, habilidades recomendadas: Aim, Two Swords e X-Fight.

ALCHEMIST

Equipa: Facas e Maças

Comando: Drink - Bebe poções especiais que aumentam os status.

Habilidades: Lv1 - Chemist - 15 AP - Dobra o efeito das potions e ethers.

Lv2 - Mix - 30 AP - Mistura dois itens para formar um novo.

Lv3 - Drink - 45 AP - Veja descrição acima.

Lv4 - Recover - 135 AP - Cura status negativos

Lv5 - Revive - 405 AP - Ressucita aliados mortos.

Avaliação: Não o use de maneira alguma contra chefes, pois ele é muito frágil e como curandeiro, os Priests são infinitamente melhores, mas desenvolva-o ao máximo, pois ele tem muitas habilidades úteis, habilidades recomendadas: GP Toss

MISTURAS (MIX)

INGREDIENTE 1	INGREDIENTE 2	RESULTADO	EFEITO
Potion	Hi potion	Water of Life	Usa Regen
Potion	Ether	X-Potion	Recupera todo o HP
Potion	Phoenix Down	Ressurrection	Ressucita um aliado
Potion	Antidote	Neutralize	Recupera HP e cura poison
Potion	Eye Drop	Cure Blind	Recupera HP e cura darkness
Potion	Dragon Fang	Dragon Power	Aumenta o nível em 20
Potion	Dark Matter	Dark Potion	Causa 666 de dano
Hi-Potion	Ether	Half Elixir	Recupera todo o HP
Hi-Potion	Turtle Shell	Ether Dry	Triplo do efeito do Ether
Ether	Phoenix Down	Reincarnation	Ressucita com HP cheio
Ether	Maiden Kiss	Lillith Kiss	Drena HP do inimigo
Ether	Antidote	Resist Poison	Auto-explicativa
Ether	Eye Drop	Resist Fire	Auto-explicativa
Ether	Dragon Fang	Dragon Shield	Resistencia contra fogo, gelo e trovão
Ether	Dark Matter	Dark Ether	Drena MP
Elixir	Dragon Fang	Giant Drink	Dobra o HP máximo
Elixir	Dark Matter	Dark Elixir	Reduz HP e MP a um dígito
Phoenix Down	Maiden Kiss	Kiss of Life	Ressucita com HP pela metade e MP cheio
Phoenix Down	Holy Water	Life Shield	Resistencia contra morte súbita.
Phoenix Down	Turtle Shell	Panacea	Remove todos os status negativos
Phoenix Down	Antidote	Resist Ice	Auto-explicativa
Phoenix Down	Eye Drop	Resist Thunder	Auto-explicativa
Phoenix Down	Dragon Fang	Dragon Armor	Aumenta a defesa física e mágica

Phoenix Down	Dark Matter	Death Potion	Morte instantânea
Maiden Kiss	Holy Water	Kiss of Blessing	Usa Berkerk, Haste e Blink
Maiden Kiss	Turtle Shell	Drain Kiss	Drena HP
Maiden Kiss	Antidote	Levitate	Usa Float
Maiden Kiss	Eye Drop	Lamia Kiss	Usa Confuse
Maiden Kiss	Dragon Fang	Dragon Kiss	Efeito desconhecido
Maiden Kiss	Dark Matter	Toad Kiss	Transforma em sapo
Holy Water	Turtle Shell	Bacchus Wine	Usa Berserk
Holy Water	Antidote	Samsom Power	Aumenta o nível em 10
Holy Water	Eye Drop	Elemental Power	Aumenta o dano mágico
Holy Water	Dragon Fang	Holy Breath	Dano alto por holy
Turtle Shell	Turtle Shell	Protect Drink	Usa Safe
Turtle Shell	Antidote	Haste Drink	Usa Haste
Turtle Shell	Dark Matter	Explosive	Usa Explode
Antidote	Eye Drop	Restorative	Remove status negativos
Antidote	Dragon Fang	Poison Breath	Usa poison em vários alvos
Antidote	Dark Matter	Poison	Usa poison
Eye Drop	Dragon Fang	Dark Sigh	Usa Blind e Confuse
Eye Drop	Dark Matter	Dark Gas	Usa Blind
Dragon Fang	Dragon Fang	Dragon Breath	Dano por fogo, gelo e trovão.
Dragon Fang	Dark Matter	Dark Breath	Dano por trevas
Dark Matter	Dark Matter	Shadow Flare	Dano alto por trevas

ELEMENTALIST (Geomancer)

Equipa: Facas e Sinos

Comando: Terrain - Usa ataques de acordo com o ambiente em que a batalha ocorre.

Habilidades: Lv1 - Terrain - 25 AP - Veja descrição acima.

Lv2 - Trap - 50 AP - Evita armadilhas.

Lv3 - NoDmg Floor - 100 AP - Ignora dano causado por terrenos como lava, espinhos, etc.

Avaliação: Outra profissão não recomendada em batalhas difíceis, mas com boas habilidades a serem adquiridas, portanto, dê uma investida nele, habilidades recomendadas: GP Toss.

BARD

Equipa: Facas e Harpas

Comando: Sing - Canta músicas que causam efeitos diversos.

Habilidades: Lv1 - Hide - 25 AP - Se esconde (sem comentários!)

Lv2 - Equip Harp - 50 AP - Equipa harpas em outras profissões.

Lv3 - Sing - 100 AP - Veja descrição acima.

Avaliação: As músicas do Bard podem úteis em algumas situações, mas de maneira geral ele é totalmente dispensável devido aos seus baixos status, habilidades recomendadas: GP Toss

SONGS

Power - Aumenta gradativamente o ataque durante a batalha.

Speed - Aumenta gradativamente a velocidade durante a batalha.

Vitality - Usa regen em todos os aliados

Magic - Aumenta gradativamente o poder mágico durante a batalha.

Hero - Aumenta gradativamente o nível durante a batalha.

Requien - Causa dano periodicamente em mortos-vivos.

Love - Usa Stop em todos os inimigos

Charm - Usa Confuse em todos os inimigos.

DANCER

Equipa: Facas

Comando: Dance - Efeitos variáveis no inimigo.

Habilidades: Lv1 - Flirt - 25 AP - Supostamente, causa dano e confunde o inimigo, mas não tenho certeza, pois nunca usei.

Lv2 - Dance - 50 AP - Veja descrição acima.

Lv3 - Equip Ribbon - 325 AP - Permite equipar em outras profissões certos itens exclusivos dos dancers.

Avaliação: Talvez a mais inútil das profissões, além de serem muito frágeis, eles não tem nenhuma habilidade que preste, se for desenvolver todas as profissões ao máximo, aconselho a deixar esta por último, habilidades recomendadas: GP Toss

MIMIC

Equipa: Facas, Cajados, Maças e Escudos

Comando: Mime - Imita a ação realizada pelo aliado.

Habilidades: Lv1 - Mime - 999 AP - Veja descrição acima.

Avaliação: O Mime pode ser um boa escolha, dependendo da situação, pois imitando uma magia ou summon por exemplo, ele não gasta MP, não posso fazer uma avaliação mais precisa, pois eu não o uso muito, habilidades recomendadas: GP Toss

PSP (Pesonagem Sem Profissão)

Equipa: Tudo

Comando: Nenhum

Avaliação: Os PSPs podem equipar qualquer tipo de arma e também duas habilidades de outras profissões, o que faz deles as melhores opções para qualquer situação, desenvolva ao máximo as profissões de sua preferência e use os PSPs nas batalhas finais.

Esse detonado foi feito por 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:

Chrono Trigger

Double Dragon (lista de golpes)

Final Fantasy IV

Final Fantasy VI

Final Fantasy Tactics

Goof Trop

Grandia

Legend of Legaia

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)
Tiny Toon - Wacky Sports Challenge
World Heroes 2 (lista de golpes)
Xenogears

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

This document is copyright Ash_Riot and hosted by VGM with permission.