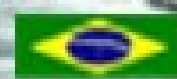


# GAMEZINE BRASIL #1

EDIÇÃO DE LUXO



**CONFIRA TODOS OS  
SEGREDOS DA OBRA  
MÁXIMA DA SQUARE.**

**CONHEÇA AS CONSEQÜÊN-  
CIAS DE SE BRINCAR COM O  
DESCONHECIDO...**

# EDITORIAL

Demorou, mas saiu!!! Depois de muito esforço, planos e muita dedicação. Finalmente está pronto o primeiro número da revista Gamezine Brasil. E para comemorar essa primeira edição, nada como começar em grande estilo. Você tem em mãos nada menos do que a primeira revista digital dedicada somente, e especialmente, a um dos maiores rpgs de todos os tempos.

Somente nessa edição você irá conferir TODOS os segredos desse magnífico jogo,

explicações completas sobre menus, itens, magias e como não poderia faltar, “aquele” detonado. No mais, toda equipe deseja a vocês boas festas, um feliz natal e um ano cheio de alegria!

## *Equipe*

Larissa: Textos, Revisão e Design.

Mike: Textos.

Robson: Textos e Diagramação.



# Sumário

<i>Conceitos Básicos</i>	5
<i>controles</i>	5
<i>experiência</i>	5
<i>status</i>	5
<i>Menus</i>	8
<i>menu Item</i>	8
<i>menu Skills</i>	8
<i>menu Relic e Equip</i>	9
<i>menu Status</i>	9
<i>menu Config</i>	10
<i>menu Save</i>	11
<i>Personagens</i>	12
<i>Celes</i>	12
<i>Cyan</i>	12
<i>Edgar</i>	13
<i>Gau</i>	13
<i>Gogo</i>	14
<i>Locke</i>	14
<i>Mog</i>	15
<i>Relm</i>	15
<i>Sabin</i>	16
<i>Setzer</i>	16
<i>Shadow</i>	17
<i>Strago</i>	17
<i>Terra</i>	18
<i>Umaro</i>	18
<i>Detonado</i>	19
<i>Mapas</i>	48
<i>Tabelas</i>	49



# FINAL FANTASY VI

Espers, seres místicos que nasceram devido a guerra entre três, no mínimo, inconseqüentes Deusas. Possuidores de grandes habilidades, dentre elas, invocar meteoros e até mesmo dar a vida àqueles que já se foram. Após um grande período de guerra onde foram usados como armas, os Espers receberam das arrependidas Deusas o dom do livre arbítrio, podendo assim viver da forma como lhes for conveniente.

Infelizmente os Espers não eram os únicos a viverem naquele mundo. Existia uma outra raça, a dos humanos, que com o passar do tempo começaram a invejar e almejar o poder daquelas criaturas e tentaram escravizá-las. O resultado? Mais uma guerra, desta vez não era briga por poder, mas sim, a batalha pela liberdade. Como seres, em sua maioria, pacíficos, os Espers decidiram criar seu próprio mundo usando seus poderes e fugirem para lá. Esse episódio ficou marcado para sempre na história como “A guerra Magi”.

Sem a magia para lhes confortar os humanos estariam perdidos, não sobreviveriam num mundo onde somente o mais forte consegue fazê-lo. Mas, dizem que em momentos difíceis sempre aparecem novas alternativas e assim, surgiu a tecnologia. Dessa forma, apoiados no vapor e na pólvora, os humanos confirmaram a soberania em seu mundo.

Mil anos se passaram e os humanos em sua maioria esqueceram da magia. No entanto nem todos o haviam feito. A cobiça pelo poder era maior até mesmo que o tempo e na busca pelo poder supremo, um exercito comandado por um homem chamado Gestahl

consegue encontrar e invadir o mundo dos Espers. Estes por sua vez, expulsam os humanos de seu mundo e selam a entrada, mas não conseguem impedir que alguns de seus amigos.

Além de raptar alguns daqueles seres místicos, o império encontrou algo que em hipótese alguma imaginaria: uma híbrida. A criança, fruto do amor entre um Esper e uma humana fora criada como sendo a “carta na manga” do império em sua busca pelo poder absoluto. E nessa investida, o império pode conhecer as conseqüências de se brincar com o desconhecido...

E é nesse contexto que Final Fantasy VI, um dos maiores RPG's da história se passa. Uma aventura fantástica em que seus personagens, cada qual com sua personalidade única e inconfundível, se conhecerão, tentarão restabelecer o equilíbrio no mundo e irão atrás de seus próprios objetivos, indo desde reconhecer sua própria existência a aprender o significado do amor.



## Conceitos Básicos

### Controles

- Direcional** move os personagens em quatro direções, cima, baixo, esquerda e direita e também escolhe as opções no menu e na batalha.
- Select:** Multiplica os alvos das magias. No menu de itens abaixa as “páginas” de itens.
- Start:** Na região do Mapa, pode habilitar ou desabilitar o Mapa do mundo. Já nas batalhas é usado para pausar o jogo.
- Y:** Utilizado apenas quando é necessária a troca de grupos, como na Phoenix cave. Quando está voando com uma airship se manter pressionado esse botão habilitará o modo de movimentação livre. Nas batalhas muda a vez para o personagem seguinte.
- X:** Acessa o menu. E quando está voando em uma airship te levará ao interior da mesma. Tem a mesma função que o botão Y nas batalhas.
- B:** Cancela as opções selecionadas, sai do menu principal e pouso a Airship.
- A:** Botão usado para confirmação de opções, verificação de locais, entrar na airship e acelerá-la.
- L/R:** Tem a mesma função do botão select na batalha e quando está em vôo na Airship pode ser usado para ajudar nas curvas, tanto para direita quanto para esquerda.
- L+R:** Foge das batalhas, não serve para os chefes.

## Experiência

Em todo RPG existe esse atributo. Ela deixa seu personagem mais dinâmico, uma vez que ele estará em constante mudança, aprendendo novos golpes e aumentando seus atributos. Em virtude disso, quanto maior o nível do seu personagem, mais forte ele ficará. A Experiência é absorvida pelos personagens terminam uma batalha, sendo assim, devem obrigatoriamente estar em seu grupo. Existe um contador para cada personagem que registra quanto ele tem de experiência e quanto falta para se atingir o próximo nível, deixando claro que a evolução em Final Fantasy VI se dá até o nível 99, depois disso ele deixará de absorvê-la.

### Status

Sempre que se entra em uma batalha seu estado é passível de alterações, sejam elas através de relics equipadas ou magias cojuradas pelos adversários. Essas modificações podem, ou não, serem benéficas. De qualquer forma, tanto seus personagens quanto os inimigos podem ter seus status modificados. Segue abaixo uma breve lista do que alguns dos possíveis status existentes no jogo.

#### **Bersek**

**Aparência:** O personagem fica vermelho e algumas bolinhas borbulham sobre sua cabeça.

**Efeito:** A força aumenta, porém ele passa a atacar normalmente por todo o turno.

**Cura:** Dispel.

#### **Blind**

**Aparência:** o olho do personagem fica preto.

**Efeito:** diminui a chance de efetuar um ataque com sucesso.

**Cura:** Eye Drop, Remedy e Dispel.

**Efeito:** contagem regressiva sobre o personagem.

**Cura:** Mata o personagem.

**Efeito:** Vencer a batalha antes que termine.

**Efeito:** A barra de tempo fica mais veloz.

**Cura:** Dispel.

### **Charm**

**Aparência:** Normal

**Efeito:** O personagem passa para o lado do inimigo e passa a atacar os aliados.

**Cura:** Um ataque normal.

### **Death**

**Aparência:** O personagem fica caído no chão, inerte e sem vida.

**Efeito:** Nenhum.

**Cura:** Phoenix Down, Life, Life2 e Phoenix.

### **Imp**

**Aparência:** O personagem se transforma em sapo.

**Efeito:** Ele ficará impedido de usar magias.

**Cura:** Magia Imp ou o ítem Green Chery.

### **Confuse**

**Aparência:** O personagem começa a rodar e aparece um círculo verde em sua cabeça.

**Efeito:** Você perde o controle sobre o personagem e ele não consegue distinguir aliado ou inimigo. Escolhe a ação randomicamente.

**Cura:** Remedy e qualquer ataque normal

### **Float**

**Aparência:** O personagem passa a flutuar.

**Efeito:** O mesmo acima.

**Cura:** Dispel

### **Mute**

**Aparência:** Um balãozinho com reticências aparece sobre a cabeça do personagem.

**Efeito:** Impede de usar magias.

**Cura:** Dispel e Remedy

### **Conmdened**

**Aparência:** Surge uma

### **Freeze**

**Aparência:** O personagem fica branco e imóvel.

**Efeito:** Por estar congelado, ele não se move.

**Cura:** Dispel.

### **Near-Fatal**

**Aparência:** O personagem se abaixa e seu HP fica de cor amarelada.

**Efeito:** Nenhum.

**Cura:** Itens e magias de recarga de energia.

### **Haste**

**Aparência:** O personagem fica com uma aura piscando em vermelho.

### **Paralyze**

**Aparência:** Uma aura roxa envolve o personagem.

**Efeito:** Não se move.

Cura: Remedy e Dispel.

### **Petrify**

Aparência: O personagem fica cinza e não se mexe.

Efeito: Transforma o personagem em uma estátua de pedra..

Cura: Soft.

### **Poison**

Aparência: O personagem fica abaixado, sua cor muda e bolinhas verdes ficam borbulhando sobre sua cabeça.

Efeito: O HP vai sendo diminuído a cada turno.

Cura: Antídote e Remedy.

### **Reflect**

Aparência: Uma aura azul clara pisca ao redor do personagem.

Efeito: Toda magia jogada sobre ele será refletida, salvo as que já estiverem sob efeito do reflect.

Cura: Dispel.

### **Regeneration**

Aparência: Normal.

Efeito: HP vai sendo regenerado aos poucos.

Cura: Dispel

### **Ressurrect**

Aparência: Normal.

Efeito: Quando um personagem morre, automaticamente lhe é aplicado Life.

Duração: Uma morte.

### **Shell**

Aparência: Uma aura verde envolve o personagem.

Efeito: Os danos de ataques físicos serão reduzidos.

Cura: Dispel.

### **Sleep**

Aparência: O personagem se abaixa e aparecem vários "Z".

Efeito: Personagem fica inativo.

Cura: qualquer ataque normal,

### **Slow**

Aparência: O personagem fica com uma

aura branca piscando ao seu redor.

Efeito: A barra de tempo se encherá mais lentamente.

Cura: Dispel e Remedy

### **Slow Petrified**

Aparência: O personagem brilha de branco enquanto um contador é subtraído sobre sua cabeça.

Efeito: Transforma o personagem em uma estátua de pedra

### **Vanish**

Aparência: O personagem fica invisível.

Efeito: Ficarà imune a ataques físicos, mas será um alvo fácil para magias.

Cura: Até que seja atingido por uma magia.

### **Zombie**

Aparência: O HP cai para 0 e o personagem passa a atacar membros da equipe. Itens ou magias de recarga de energia não funcionarão.

Cura: Item Revivy.

## Menus.

De forma geral quase todos os estilos de jogos possuem, no mínimo, um menu básico para a utilização de itens e afins. Com Final Fantasy VI não é diferente, no entanto, por se tratar de um RPG é necessário um menu mais elaborado com várias opções. Vamos às explicações!

Apertando o botão “x” em quase todas as partes do jogo o menu principal irá abrir. Na esquerda temos dados sobre os personagens que estão sendo utilizados. Esses dados contam com o **Nome**, que pode ser qualquer um, afinal é possível dar nomes aos personagens. **Level**, referente ao nível de cada personagem, **HP** que nada mais é do que os pontos de vida, sendo o número da esquerda a quantidade atual e a da direita, a total. E por fim, é apresentado o **MP**, número que possibilita a utilização de magias e segue o mesmo esquema que o HP, o da esquerda é a quantidade atual e o da direita a total.



Do lado direito temos três grupos. O primeiro é o único dos três que é interativo, tendo algumas opções para que o jogador possa navegar. São elas: **Item**, **Skills**, **Equip**, **Relic**, **Status**, **Config** e **Salvar**. Já o segundo grupo mostra o tempo total de jogo e o terceiro evidencia o número de passos dado em sua jornada e o montante acumulado durante a aventura.

## O Menu Item.

Escolhendo essa opção no Menu principal, você irá se deparar com outro leque de opções, mas em número reduzido. A primeira opção, e a padrão quando se entra nesse Menu

é a **Use**, seu nome já é bem sugestivo e ela possibilita usar um determinado item. Quando se está escolhendo qual item irá usar, uma breve descrição irá aparecer um pouco acima, e logo abaixo do texto explicativo está a quantidade de itens que os personagens carregam. Aliás, o campo dos itens possui o nome de cada item e também a quantidade de cada um, podendo no máximo ter 99 itens.

A segunda opção, **Arrange**, é utilizada para ordenar os itens de acordo com seu tipo. Em primeiro lugar vem os itens normais, depois, armas, escudos, elmos, tools de Edgar, edges de Shadow e por último, as relics. A última opção é a **Rare** que apenas mostra os itens raros coletados no jogo.



## O Menu de skills.

Em Final Fantasy VI cada personagem possui uma habilidade diferente, bem semelhante ao sistema de job do Final Fantasy V. Para quem não sabe, o sistema de job, ou profissão, é baseado na ideia de que cada uma dessas profissões seja específica e única. Um ladrão pode roubar, abrir portas, é ágil e usa armas leves, portanto, essas características são únicas para esse job. Assim sendo, todos os personagens de Final Fantasy VI possuem uma habilidade e quase todas elas são listadas aqui, são elas: **Sword Techs** de Cyan, **Blitz** cujo dono é Sabin, **Lore** é a habilidade de Strago,



**Rage** a de Gau e **Dance** pertence a Mog. Você só poderá acessar as habilidades do próprio personagem, ou seja, se entrar no Menu de Skills com Locke não poderá ver nenhuma, uma

vez que sua habilidade, Steal, não é passível de evolução.

Escolhendo a opção Skills no Menu Principal, você entrará no Menu de Skills (...), ele é dividido em cinco blocos e destes cinco, apenas os dois da esquerda são interativos. O superior possui as opções **Esper** e **Magic**. Na primeira opção é possível equipar e fazer uso dos poderes dessas poderosas criaturas. Escolhendo essa opção você entrará no menu dos espers e caso tenha algum abrirá o leque de opções para você, escolhendo um irá aparecer uma janela com a magias que ele ensina assim como a velocidade de aprendizagem de cada uma. Já o menu de magia, mostra todas as magias que um determinado personagem. Elas são divididas em três tipos, White as que recuperam o status dos personagens. As Black que são magias de ataque e as Grey (não era pra ser Blue???) que misturam tanto as de suporte quanto as de ataque. Já o segundo é o bloco com as Skills citadas acima e apenas mostram quais o personagem possui. Nos outros dois blocos aparecem os dados do personagem escolhido e a descrição da magia selecionada.

## Menus Equipe e Relic

Continuando a explicação dos menus, esses dois serão explicados juntos uma vez que são bem parecidos e não há necessidade para ter dois tópicos praticamente iguais. Escolhendo Equip no menu principal, você irá para uma tela com algumas outras opções. A opção **Equip** permite que você vá manualmente escolher cada um dos equipamentos para as partes do corpo do personagem, dessa forma você tem maior liberdade para aumentar ou diminuir



um certo atributo para o personagem, ou seja, se quer aumentar a magia para Terra, isso pode acarretar perda em algum outro atributo, porém seus ataques mágicos serão poderosíssimos. Já a opção **Optimum** equipa seu personagem da maneira mais equilibrada possível, é automática. Temos também a opção **Remove** e **Empty**, a primeira permite que o jogador escolha qual equipamento remover e a segunda retira todos.



O menu Relic é basicamente o mesmo, deixando disponível apenas as opções **Equip** e **Remove**.

## O menu de Status

Como foi dito anteriormente, Status é o estado em que o personagem se encontra. Nesse menu, será mostrados TODOS os dados referentes a um determinado personagem. Os dados mostrados são os seguintes: Nome, Level, HP, MP, experiência total, experiência necessária para se atingir o próximo nível e o menu de batalha. Deixando claro que, se seu personagem estiver com o Status modificado aparecerá um ícone a frente de seu nome.

Logo abaixo, aparecem alguns atributos que merecem uma atenção maior, pois é muito usado na hora de proteger seus personagens com armaduras ou relíquias Confira abaixo cada atributo com seu devido significado.



**Vigor:** um atributo físico que

influencia a força do personagem. que normalmente são padronizadas. Será

**Speed:** é a velocidade do seu personagem. Pode determinar quem ataca primeiro em uma batalha. O tempo de espera ente um turno e outro é calculado por uma barra perto dos seus pontos de vida em uma batalha, logo, quanto maior sua velocidade, mais rápido a barra irá encher. listada abaixo as opções desse menu com uma breve explicação sobre as mesmas.



**Stamina:** Outro atributo físico, mas dessa vez é referente a resistência

**MagPwr:** é a força da magia, quanto maior esse número maior será o dano causado. Está ligado também ao poder de recuperação de uma magia branca.

**BatPwr:** A força dos golpes físicos numa batalha.

**Defense:** Diminui os danos sofridos por ataques físicos.

**Evade:** é a chance de seu personagem esquivar-se de um ataque físico.

**Mag.Def:** Diminui os danos sofridos por magias.

**MBlock:** a chance do seu personagem defender ou esquivar-se de uma magia.

**Bat.Mode:** Possui duas opções, active e wait. Como o próprio nome diz, ela interfere no modo de batalha. Escolhendo Active os monstros não irão esperar que sua decisão seja tomara, ou seja, deu o tempo deles, eles atacam. Já a Wait, é completamente o contrário, os monstros irão esperar que sua decisão seja tomada.

**Bat.Speed:** Nome bem intuitivo, se refere a velocidade na qual a batalha se dará. Vai de 1 a 6.

**Msg.Speed:** A velocidade da mensagem mostrada nas caixas de diálogo, ou seja, a velocidade da conversa dos personagens e das mensagens que aparecem na tela. Também vai de 1 a 6.

**Cmd.Set:** Aqui você verá duas opções, Window e Short. A opção Window é a padrão deixando os comandos do menu de batalha no lado esquerdo. A outra opção, Short, permite que o jogador escolha a posição dos comando da forma que melhor lhe convir, e também deixa o menu de

## Menu Config

Nem todos os jogos que usam menus possibilitam que eles sejam configurados, no entanto, ao menos em Final Fantasy VI o jogador pode sim alterrar algumas configurações

batalha mais par ao meio da tela.

**Gauge:** Permite, ou não, mostrar as barras de tempo dos personagens.

**Sound:** Escolha entre som mono e stereo.

**Cursor:** A opção Reset faz com que o cursor apareça sempre na primeira opção do menu inicial quando ele for acessado. Já a Memory guarda a última posição que o cursor esteve, permanecendo lá até a próxima vez que o menu for acessado.

**Reequip:** Quando é necessário que o jogo equipe automaticamente seu personagem, por exemplo, quando equipa a relic Genji Glove, é essa opção que decide o que fazer. Deixando em Optimize será escolhido o equipamento mais equilibrado possível, já Empty deixará o personagem com as opções de equip vazias.

**Controller:** Opção para jogar com um ou dois jogadores. Como funciona? Escolha a opção Multiple e em seguida aparecerá uma nova tela na qual é necessário escolher qual dos personagens ficarão no segundo controle. Essa opção pode tornar o jogo um tanto confuso, uma vez que o segundo controle pode ser usado para

controlar o personagem na região do mapa, mas sem poder entrar em menus. No mais, durante as batalhas cada um controla seu personagem.

**Mag.Order:** Define a ordem que as magias irão aparecer no seu respectivo menu.

**Window:** Permite que o jogador escolha o design das janelas, possuindo 8 tipos diferentes.

**Color:** Com essa opção o jogador pode escolher a cor das janelas e das fontes. A escolha das cores é baseada no padrão RGB, basta aumentar ou diminuir as barrinhas para formar a cor desejada.

## *Menu Inicial de novo...*

Todos os sub-menus foram explicados, agora nos resta apenas a opção Save que é bem sugestiva. Ela só pode é ativada em save points e na região do mapa. De qualquer forma, não há segredos, basta selecionar o bloco no qual irá salvar e pronto. Antes de darmos fim a essa parte, ainda é possível customizar a formação do seu grupo, basta apertar para a esquerda no Menu Inicial e aparecerá a opção **Order**, aí basta escolher seu personagem preferido e deixar como líder do grupo, pois é ele quem representa o grupo no mapa, cidade e em dungeons.

# Celes Chere



*“Obra prima da Manipulação Genética, uma cavaleira rúnica com o coração puro feito a neve...”*

Uma bela mulher que apesar de jovem, tem 18 anos, é um dos Generais do império. Celes é uma das únicas pessoas do mundo a usar magia, pois, quando criança recebeu doses maciças de magia implantadas diretamente em seu corpo. Rotula a si mesma como uma mulher fria, no entanto busca encontrar alguém que a ame e aceite como ela é. E nessa jornada acaba descobrindo os planos maléficos do General Gestahl e acaba se juntando aos returners para,

tentar, salvar o mundo.

## Skill

Runic: Quando equipada com espadas, Celes é capaz de absorver magias durante a batalha e transformá-las em MP.

## Near Fatal Attack

Spin Edge: Gira em torno do inimigo com a espada.

## Equip

Procure sempre aumentar seu poder mágico. Equip: Excalibur, Thunder Shield, Circlet e Minerva. Relic: os que ajudem na parte mágica como Earrings, Economizer, Gold Hairpin, etc.

## Skills

SwdTech: Essa habilidade consiste em usar os conhecimentos de esgrima de Cyan para atacar o adversário, possibilitando oito ataques diferentes: Dispatch, Retort, Slash, Quadra Slam, Empowerer, Stunner, Quadra Slice e Cleave.

## Near Fatal Attack

Back Blade: Cyan pula sobre o inimigo e a tela escurece aparecendo apenas o corte de sua espada.

## Equip

Procure aumentar a força, Strength. A melhor combinação é: Sky Render, Scimitar, Red Cap e Genji Armor. Use Genji Glove e Offering como relíquias.

# Cyan Garamonde

*“Defensor da herança de sua família, com a coragem e o poder de cem homens”*



Um experiente e poderoso guerreiro a serviço do reino de Doma. Empunha sua espada com honra e sabedoria. Tão grande era sua habilidade que defendeu sozinho seu reino de um ataque imperial. No entanto, uma investida covarde e inescrupulosa do Império tirou de Cyan não apenas sua mulher e filho, como também todo o seu povo. Mergulhado em sua dor, o grande cavaleiro de Doma conhece um membro dos Returners e acaba fazendo parte do grupo, na tentativa de impedir que o mundo padeça do mesmo mal que sua família.

## Edgar Roni Figaro



*“Jovem rei de Figaro, aliado do império e um genial inventor de máquinas”.*

Ainda na adolescência Edgar viu seu pai, o Rei de Figaro, perecer mediante envenenamento do Império. Dessa forma, foi obrigado a assumir o posto de Rei e passou a governar Figaro.

Em sua tutela, o castelo passou a ter máquinas capazes de transportar seu castelo para outro continente através do subterrâneo. Sendo um rapaz de boa aparência, facilidade com as mulheres. Inicialmente, apoiava o Império, mas por debaixo dos panos trabalhava em função do grupo de resistência, Returners.

os animais de Veldt aprendendo, mesmo que inconscientemente, suas técnicas. Até que um dia, Sabin e Cyan cruzaram seu caminho e lhe deram de comer, a partir de então, passou a fazer parte do grupo de resistência Returners.

### Skills

**Leap:** Gau monta nos monstro e sai do grupo, quando retorna virá com a técnica especial do do mesmo.

**Rage:** Utiliza das técnicas aprendidas. Quando escolhido, Gau fica com Status Bersek e passa a usar ataques aromaticamente.

### Equip:

Gau não usa equipamento para ataque, apenas defensivos. Equipe Marvel Shoes e qualquer outro equipamento. As relíquias devem aumentar Strenght.

### Skill

**Tools:** utiliza-se de armas especiais para atacar seu inimigos, indo desde bestas até serras elétricas. São elas: Air Anchor, Chain Saw, Auto Crossbow, Noise Blaster, Bio Blaster, Flash, Drill e Deliberator.

### Near Fatal Attack

**Royal Shock:** Colunas de luz atravessam o inimigo.

### Equip

Com Edgar a prioridade é aumentar a força. Equipe Pearl lance, Thunder Bolt, Circlet e Red jacket. As relíquias devem ser Hero Ring e Hyper Wrist.

## Gau

*“Coberto por peles, olhos inteligentes... um jovem sobrevivente a todos os perigos”.*



Nos arredores de Veldt é possível ouvir de pessoas mais velhas que há alguns anos atrás, uma mulher ficou grávida. Ela e o marido que tanto amava ficaram felizes e celebraram a graça que Deus lhes havia concedido. No entanto durante o parto a mulher não suportou e acabou falecendo. O homem por sua vez, foi à loucura e acabou chamando seu próprio filho de “menino-demônio” e o jogou no rio perto de sua casa. O bebê foi encontrado por animais e eles o criaram. Durante treze anos Gau viveu entre

# Gogo

*“Vestido com roupas estranhas, será homem ou mulher? Devemos perguntar?”.*

Esse estranho integrante é encontrado no interior de um monstro na ilha triangular. Por mostrar uma personalidade não muito distinta, sua identidade é um verdadeiro mistério.

## Skills

Mimic: Com esse comando é possível equipar até três comandos, um de cada companheiro.

## Near Fatal Attack

X-Meteor: Um meteoro gigante cai sobre os inimigos.

## Equip

Equipe seu Gogo de acordo com o personagem que será imitado.



algo muito especial...

## Skills

Steal: pode roubar itens dos inimigos.

## Near Fatal Attack

Mirager: Pula sobre o adversário e faz o som da Blitz Bum Rush.

## Equip

Seus equipamentos devem aumentar a força. A melhor combinação é: Illumina e Circlet, escudos e elmos podem ser qualquer um. As relíquias devem ser: Sneak Ring e Thief Glove.

# Locke Cole

*“Aventureiro e explorador. Cruza o mundo em busca de tesouros do passado.”*

Locke é um aventureiro que cruza o mundo a procurar pela lendária magitice Phoenix, cujos rumores dizem que ela possui o poder de trazer os mortos de volta para a vida. Tendo essa poderosa magitice em mãos, Locke tentaria trazer sua amada Rachel do limiar entre o mundo dos mortos e dos vivos. No entanto, durante sua jornada, o caçador de tesouros conhece uma bela jovem de cabelos dourados e por ela passa a sentir



# Mog

“Um moogle falanta???”



Após entrar em contato com o Esper Tritoch, Mog passou a aprender e compreender a língua humana. Durante um sonho, Ramuh lhe disse que deveria se juntar aos Returners e lutar pelo mundo em que viviam. Isso aconteceria logo após o pequeno moogle falante ser salvo pelo grupo de resistência, impedindo-o de cair da montanha.

## Skills

Dance: mog aprende danças de acordo com o

possibilita controlar o inimigo-alvo.

## Near Fatal Attack

Star Prism: Três estrelas laranjas cercam o inimigo, matando-o imediatamente.

## Equip

Aumente o poder mágico. A melhor combinação é Rainbow Brsh, algum escudo de sua escolha, Cat Hood e Behemot Suit. Equipe as mesmas relíquias de Celes.



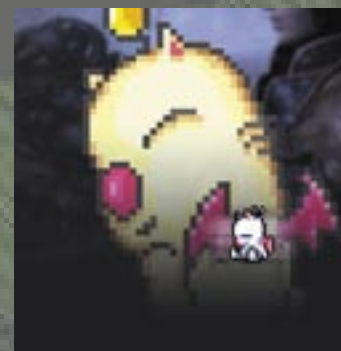
local em que luta.

## Near Fatal Attack

Mog Rush: Semelhante a Blitz Pummel de Sabin.

## Equip

Aumente Strength. A melhor combinação é: Aura Lance, Ice Shield, Circlet e Snow Muffler. Relics: Dragon Horn e Dragon Boots.



# Relm Arrowny

*“Ela captura tudo em seus quadros: as florestas, a água, a luz... a própria essência da”*

Uma doce garotinha de língua afiada que adora desenhar. Entra para o grupo juntamente com seu avô, após ser salva numa casa em chamas. Inclusive, Relm tem uma misteriosa relação com Interceptor, o cão de Shadow.



## Skills

Sketch: A bela garotinha faz um desenho do inimigo e esse desenho toma forma o ataca. Estando equipado com o Fake Moustache, esse comando se transforma em Control, que

## Sabin Rene Figaro



*“Irmão gêmeo de Edgar, ele trocou o trono por sua liberdade.”*

Assim que seu pai, o Rei de Figaro, morreu, Sabin tomou seu rumo, abdicando do que é seu por direito para viver livre. No mundo, conheceu Duncan e passou a treinar e se tornou um artista marcial. Após dez anos de treinamento, foi escolhido para ser o sucessor de seu mestre, no entanto, o outro aluno, Vargas, tentou matar seu próprio pai. Durante a fuga de Edgar, Locke e Terra para Narshe, Vargas os impede de prosseguir, mas Sabin aparece e os salva, derrotando Vargas e se juntando aos Returners.

### Skills

Blitz: permite que Sabin execute golpes de artes marciais acionados por comando já manjados de jogos de luta. São eles: Pummel, Aura Bolt, Suplex, Fire Dance, Mantra, Air Blade, Spiraler, Bum Rush.

### Near fatal Attack

Tiger Break: Sua aura toma a forma de um tigre e avança sobre o inimigo.

### Equip

Aumente a força de Sabin. A melhor combinação é Tiger Fang, Tiger Fang, Red Cap e Red Jacket. Relics: Genji Glove e Hyper Wrist.

e não Maria. E somente após um jogo de alto risco ele entrou para o grupo...

### Skills

Slot: três roletas irão rodar e se acertar três figuras iguais Setzer irá desferir um ataque diferente.

### Near Fatal Attack

Red Cards: Gira e arremessa cartas três vezes consecutivas.

### Equip

Aumente a força, a melhor combinação de equipamentos é Fixed Dices, Dices, Circlet e alguma armadura de sua preferência. As relíquias devem ser as mesmas de Sabin.

## Setzer Gabbiani

*“Espírito livre, amante de jogo e viajante do mundo.”*

Há tempos atrás, Setzer tinha uma amiga a quem amava. Os dois foram feitos um para o outro e cada um tinha sua própria airship. Mas um dia, sua amiga tentou voar o mais alto que pôde e acabou desaparecendo. Um ano mais tarde, Setzer soube que o pior havia acontecido. Assim, tornou-se possuidor da única caravela voadora do mundo. Após anos sozinho, decidiu se casar e enviou uma carta para um rico empresário de Jidoor, dizendo que raptaria a cantora de ópera mais famosa do mundo. Mal sabia Setzer que os returners bolaram um plano para que ele raptasse Celes



# Shadow

*“Não é leal à ninguém, vai e vem como o vento...”*

Um poderoso ninja mercenário que pode fazer tudo por dinheiro. Shadow deixou sua vida para trás com a morte de sua esposa, levando consigo apenas seu fiel companheiro, o seu cachorro Interceptor. No entanto, deixar o passado para trás não é tão simples, por isso, o ninja negro é assombrado pelas lembranças que ainda vivem em seu coração.

## Skills

Throw: Shadow é capaz de arremessar itens nos

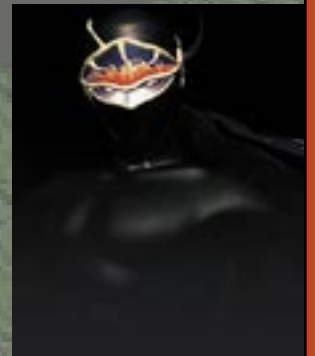
inimigos.

## Near Fatal Attack

Shadow Fang: Pula sobre o inimigo e faz dois cortes com suas garras.

## Equip

Aumente a força do personagem. Equipe Stunner, Graedus, Circlet e Dark Gear. As relíquias devem ser Genji Glove e Hyper Wrist.



## Near Fatal Attack

Sabre Soul: Um brilho ilumina a tela enquanto Strago salta numa investida contra o inimigo, cortando-o e matando-o instantaneamente.

## Equip

Aumente o poder mágico do velho mago. Magus rod, Circlet e Behemoth Suit, de resto equipe da mesma forma que Celes.



# Strago Magus

*“Um cavaleiro já idoso, de coração puro, e versado no método dos monstros...”*

Sendo da última linhagem e Blue Mages, Strago decide entrar para o grupo após sua neta ser salva de uma casa em chamas como forma de pagamento pela grande ajuda que lhe foi dada.



## Skills

Lore: Capaz de aprender magias usadas por inimigos.

# Terra Brandford



*“Uma garota misteriosa controlada pelo império, e nascida com o dom da magia...”*

Nascida do amor entre um Esper e uma humana, Terra é a prova viva da possibilidade de convivência entre as duas raças. Sendo uma híbrida, ela pode utilizar magia e foi tida como o grande trunfo do império em sua busca pelo poder. No entanto, ao se encontrar com um esper de verdade, ela foi liberta e pôde ir atrás de seu próprio objetivo: conhecer e entender o que é o amor!

## Skills

Morph: Terra se transforma em Esper e tem seus ataques físicos e mágicos acrescido em 100%.

## Near Fatal Attack

Rio Blade: Ataca com lâminas verdes nos inimigos.

## Equip

Aumente o poder mágico Equipe Atma Weapon, Circlet e Minerva. De resto, o mesmo para Celes.



# Umaro

*“Admirador de esculturas de ossos, forte como um gigante... Esse sasquatch não brinca em serviço!”*

É encontrado numa caverna secreta em Narshe e após ser derrotado passa a seguir Mog. Umaro não pode ser controlado, então não há como equipar armas ou coisa do tipo, apenas reliquias.

## Equip

Equipe as reliquias Blizzard Orb e Rage Ring.

“Há muito tempo atrás a “Guerra dos Espers” destruiu esse mundo e a magia se tornou uma mera lenda. Desde então, mil anos se passaram e o ferro, a pólvora e o vapor reinam a par da alta tecnologia em um mundo renascido. Mas, existem pessoas que anseiam por dominar o mundo revivendo um misterioso poder chamado “magia”. Será que o homem está prestes a repetir os seus erros do passado?”.



A aventura começa com Wedge, Biggs e uma garota misteriosa surgindo no pico de uma montanha. Biggs diz que avistou a cidade e que custava a acreditar que mesmo

depois de mil anos eles tivessem encontrado um Esper ainda vivo. Wedge pergunta se ele está realmente vivo tendo como resposta um sim. Então, eles se viram para a garota misteriosa e a chamam de bruxa, dizendo que ela derrubou muitos soldados em apenas três minutos, mas que não a temiam, afinal, ela estava usando uma coroa que os ajudariam a controlá-la. Então, eles decidem invadir a cidade pelos fundos.

Chegando em Narshe, Wedge diz para a garota misteriosa ir na frente. Aqui você




começa a controlar os personagens, siga reto e o grupo será abordado por alguns guardas, vença-os e continua avançando até chegar a uma caverna. Adentrando a mesma,

mais à esquerda o grupo irá se deparar com o primeiro save point do jogo. Aproveite para salvar antes de seguir adiante.

Após salvar o jogo, siga adiante e irão se deparar com um tipo de portão, mas Biggs logo dá um jeito nele. Prepare-se pois agora enfrentará o primeiro chefe do jogo.



Whelk	
Level: 6 HP: 1600 MP: 1000 Exp: 0 Gil: 0	
Ponto Fraco: -	
Forte Contra: -	
Ataques: Normal e Slime.	
Whelk's Shell	
Level: 4 HP: 5000 MP: 120 EXP: 0 AP: 0	
Gil: 0	
Ponto Fraco: -	
Forte Contra: Bolt.	
Ataques: Mega Volt.	
-----Estratégia-----	
	Não ataque quando ele se esconder no casco, de resto, mande seus ataques mais fortes com os dois e com a garota misteriosa atire mísseis.

Continue avançando e logo o grupo encontrará o Esper que tanto procurava, ele está congelado em um esquife de gelo, mas algo estranho acontece, a garota se aproxima do Esper e o mesmo começa a emitir uma misteriosa luz, logo, os dois companheiros da garota são teletransportados (dizem que foram parar em Chrono Trigger). Mais uma vez um brilho misterioso envolve a garota e o Esper, mas desta vez, ele destrói completamente a Magitek Armor no qual a garota estava montada.

Amanhece o dia, a garota está deitada em uma confortável cama e logo recebe uma visita, levante-se e converse com a pessoa que chegou, ela sentirá dores de cabeça, pois o velho arrancou a coroa que estava em sua cabeça. Agora você poderá escolher o nome da moça, aqui nós escolhemos o nome da versão japonesa, ou seja, Terra (Tina é tão feio...). Após recordar-se de seu nome, Terra continua a conversar com o velho, mas logo os guardas sedentos por vingança vão até a casa onde ela



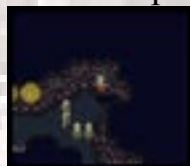
# Detonado

está ordenando que ela saia. O velho, por sua vez a manda fugir pela porta dos fundos.



Saia sem pestanejar e siga os trilhos até chegar na caverna, estando nela, siga avançando até chegar ao save point, salve seu progresso e siga em frente recolhendo os itens e lutando contra os inimigos.

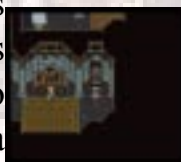
Saindo do save, atravesse a ponte e você verá uma escada, suba e abra o baú, dentro dele tem uma Phoenix Down. Mais a frente tem outro baú com uma Sleeping bag, pegue-a e siga seu caminho e Terra será abordada por guardas, ela tenta



fugir mas o chão acaba cedendo sob seus pés e ela cai e fica desacordada numa parte mais profunda da mina.

A moça começa a se lembrar do momento em que Kefka, um homem que parece um bobo da corte, a veste com a coroa que a deixaria sob seu controle. Mostra também o treinamento com Magitek Armors, e ainda mais, toda a ambição de Ghestalt.

A cena agora volta para a casa do velho, um jovem rapaz de cabelos acinzentados aparece e é recebido com grande alegria pelo idoso dono do



recinto (ele é chamado de ladrão logo de cara o.o). Era ninguém mais, ninguém menos que Locke, o caçador de tesouros! O velho então fala sobre Terra e pede para que Locke a salve, pois ela está sendo perseguida (rs) por guardas nas minas. Ele diz também que os guardas imperiais não os importunam devido à proteção do castelo de Fígaro, mas que para serem totalmente autônomos deverão se juntar aos Returners.

Locke agora tem de ir às minas e ajudar Terra, para então levá-la ao Castelo de Fígaro e apresentá-la ao rei. No entanto ao chegar até onde a menina está desacordada, ele se depara com muitos guardas, por sorte, vários Moogles aparecem para ajudá-lo. Bom, é hora da batalha!!!



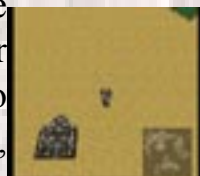
Você terá três grupos, um com Locke e dois Moogles e outros dois somente com esses bichinhos de nariz vermelho. A estratégia aqui é a seguinte, troque o grupo usando o botão Y sempre que estiver com life baixo e destrua todos os guardas e prepare-se para mais um chefe.

Marshal
Level: 8 HP: 420 MP: 150
Exp: 0 Gil: 350
Ponto Fraco: Fire e Poison.
Forte Contra: -
Ataques: Charge e Net.
-----Estratégia-----
Apenas ataque até que ele caia.

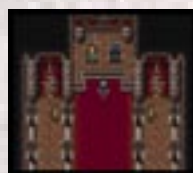
Se estiver com Locke tente roubar uma Mithril Knife.

Locke sai correndo com a moça em seus braços e vai até uma passagem secreta, ao abri-la a moça acorda e diz que não se lembra de muita coisa, mas um velho disse que sua memória voltaria, o nosso caçador de tesouro promete protegê-la até que sua memória volte.

Saia da cidade e desça até uma região que lembra muito um deserto, entre no mesmo e ande até encontrar um castelo. É o Castelo de Fígaro, entre e vá direto



falar com o rei. Ao chegar até ele o Rei revela-se um jovem rapaz de cabelo compridos e loiros. Seu nome é Edgar e se encanta com a beleza de Terra (na verdade, de qualquer mulher bonita...) dizendo que



a ajudará por três simples razões: sua beleza, a curiosidade pra saber se ela é o tipo de mulher que ele gosta e por último e menos importante, as habilidades da garota.

Agora, sinta-se livre para andar pelo castelo e recolher os itens espalhados pelo mesmo. Após vasculhar o Castelo de Fígaro, vá para a parte de fora e entre na porta dupla à esquerda, desça a escada e você chegará à parte exterior do castelo onde

# Detonado

tem alguns homens montados em chocobos, apenas vá direto para a torre e converse com o homem de verde, ele irá falar que Edgar possui um irmão. Feito isso, volte para a sala do trono e converse com Edgar e logo chegará a notícia de que o império enviou alguém para o castelo.

Era Kefka e ele chega “cheio de marra”. Com Edgar, vá falar com ele e depois fale com Locke e quando Terra chegar, siga Locke e ele te levará aos seus aposentos.

Durante a noite todo são surpreendidos, o castelo estava em chamas e o culpado fora o maldito Kefka. Fale com ele e depois com o guarda na frente da porta e uma fuga se iniciará. Edgar fugirá com Locke e Terra montado em chocobos deixando seu castelo aos cuidados de seus súditos (o castelo irá afundar na areia e mudar de localização).

Dessa vez enfrentará soldados imperiais montados em máquinas, Magitek Armors, ataque com seus golpes mais fortes, use magia com Terra e veja uma animação bem engraçada. Ao vencê-los siga para uma

caverna ao sul.

Na entrada da caverna converse com o guarda e ele voltará ao castelo levando notícias sobre Edgar e demais, agora, adentre a dungeon!!! Já dentro da mesma, avance



até um lugar onde tem uma tartaruga e terá suas energias recarregadas,

então, vá para direita e entre na porta. Na segunda tela, vá para esquerda e suba as escadas, chegará em uma região onde tem um baú com um ether. Volte e vá para a direita e mais adiante encontrará outro ether seguindo para a direita na bifurcação. Retome o outro caminho, o da esquerda na bifurcação e você encontrará uma escada, não vá por ela ainda, pois mais adiante tem um baú contendo uma Phoenix Down. Agora volte e suba a escada. A próxima tela é simples, apenas vá pela próxima passagem e encontrará a saída.

Uma vez que deixou a caverna, agora é preciso que vá até a cidade mais próxima, chamada South Figaro, ou seja, é só descer um pouco e você avistará a cidade.

Entre nela e não se esqueça de comprar as melhores armas para os seus personagens. Na cidade não há muito o que



fazer, então entre no Inn e converse com o vendedor para ficar sabendo sobre as Relics que te dão algumas habilidades quando equipadas, durma para recompor as energias e vá para o café, você verá um ninja acompanhado por um cachorro, vá falar com ele. É Shadow e seu único companheiro, Interceptor. Saia da cidade e rume para o leste em direção ao monte Kolts.

Comece então a cruzar a montanha, o trajeto é simples porém, enquanto sobe algo estranho acontece, é possível ver uma sombra se movendo na mesma direção que você. Não ligue e continue subindo e pegando os itens. Ao chegar perto do topo da montanha o grupo será abordado por Vargas, ele é mais um chefe.



Vargas
Level: 12 HP: 11600 MP: 220 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Poison.
Forte Contra: -
Ataques: Doom Fist e Gale Cut.

Ipooh
Level: 11 HP: 360 MP: 60 EXP: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Fire.
Forte contra: -
Ataques: Normal e Claw.
Estratégia
-----Estratégia-----

Com Locke ataque, Edgar use a tool Bio-Blaster e com Terra, use magias, tanto de cura (nos seus personagens) quanto de ataque.

# Detonado

Ao tirar certa quantidade de HP dele Sabin aparecerá questionando sobre a razão para qual ele (Vargas) matou seu próprio pai, a razão era óbvia, o pai dele e mestre de Sabin, preteriu seu próprio filho e escolheu o rapaz de Fígaro, por isso, pelo bem do grupo e pela honra de seu mestre um combate é inevitável. Para vencê-lo basta que você use o comando Blitz e faça frente, trás, frente e apertar o botão "A" que será feito o golpe Pummel. Vargas já faz parte do passado e Sabin faz parte do grupo, então, siga caminho e continue a travessia.

Atravessando o Monte Kolts você chega mais uma vez na região do mapa, então, suba até encontrar uma entrada semelhante a de uma montanha, mas na verdade é o Quartel General dos Returners. Adentre o recinto e converse com o guarda, ele te levará até Banon, então não perca tempo e fale com o velho. Ele fala que Terra é a única esperança que eles têm contra o Império e vai descansar. Agora, controlando a garota fale com Locke no quarto e depois procure todos

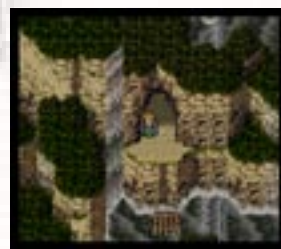


os membros do grupo para então, falar com Banon mais uma vez. Ele irá te perguntar se aceita ser a esperança deles, negue três vezes e um guarda aparecerá e irá morrer e você ganhará o item



Genji Glove, então Locke é enviado para South Figaro para retardar o império, Banon, Terra, Edgar e Sabin vão para Narshe, pois, querem ver o esper que está congelado.

Com as metas traçadas, desça até o rio e pegue a jangada. Durante o caminho não deixe Banon morrer, caso contrário é Game Over, right?



Seguindo a correnteza chegará um momento em que irá perguntar

para qual lado seguir, na primeira vez escolha DIREITA irá para uma caverna com um save point. Na segunda a opção certa é ESQUERDA e o grupo irá para outra caverna com mais um save point. Continuando o percurso o grupo será abordado por uma criatura roxa que lembra muito um polvo, seu nome? Ultross, um dos comandados de Kefka.

Ultross
Level: 19 HP: 3000 MP: 640 Exp:
0 Gil: 0
Ponto Fraco: Fire e Bolt.
Forte contra: Water.

Ataques: Ink e Tentacle.

-----Estratégia-----

Ele não é um chefe tão difícil, mas deve-se tomar cuidado com Banon, ele não pode perecer. Assim sendo, recue todos os membros do grupo e ataque com seus golpes mais fortes. Edgar com Auto-Crossbow, Terra com Fire, Sabin com Aura Bolt ou Suplex, Banon apenas recarrega o HP.

A tarefa não foi das mais difíceis, porém Ultross é um cara chato e fica perturbando depois de apanhar, para dar um jeito nisso Sabin



pula da jangada e se separa do grupo. Agora chegou a vez de fazer uma escolha, temos três opções, continuar com Edgar e Terra, jogar com Locke ou escolher Sabin. Escolha Locke para que possamos seguir em frente.

Locke até que tentou, mas não conseguiu impedir que o império progredisse, agora deve usar de suas habilidades de lad... digo, caçador de tesouros para escapar de South Figaro. Ele já aparece fugindo de um guarda, após se esconder, espere que o guarda suba para



que você possa se esgueirar e chegar até as escadas e ir até a loja de itens para lutar com o vendedor que fica perto do

relógio. Ao entrar na batalha use o comando Steal para roubar a roupa do



seu oponente. Já vestido como um mercador vá até a casa um pouco abaixo da loja de itens e desça as escadas para que o menino permita que você passe. Agora deve subir até a

da frente. Já dentro da casa suba até o segundo andar e no primeiro quarto (aquele onde o dono da casa fica) tem uma prateleira, atrás dela está uma



passagem secreta, vá por ela, desça as escadas, e entre no quarto

de roupa e desça o corredor. Descendo reto e depois indo para a direita você encontrará uma passagem onde tem duas relics, volte e salve a moça que está sendo torturada. Ela é Celes, ex-general do império.

Após soltá-la roube uma chave do guarda e saia da sala. No próximo cômodo tem um save point, então salve seu progresso se desejar e vá para a última porta. Nela, use a chave que roubou no relógio maior para que uma passagem se abra. Agora é só seguir em frente e sair da



passagem secreta enfrentando os guardas e pegando os itens. Saindo da cidade, ao norte tem uma casa abandonada que você pode entrar e dormir para recuperar seu HP e MP. Já com o status positivo, vá para esquerda e entre na caverna, é



escadaria que te leva até um guardinha verde, e quando lá lute com ele tome as roupas dele também, feito isso, agora basta descer e ir até um guarda marrom que fica perto do estábulo de chocobos e conversar com ele. O caminho agora está livre para ir até o pub, assim você poderá conseguir novamente uma roupa de mercador e uma garrafa de saque. Agora volte até o velho e dê o saquê à ele e você ficará sabendo de uma passagem secreta para a mansão da cidade. Vá até o menino e ele lhe perguntará qual a senha para que ele possa liberar a passagem para você, a senha é a opção do meio "COURAGE". Agora basta seguir pela passagem que você chegará ao cômodo secreto da casa, pegue um elixir no relógio e saia para entrar pela porta

a mesma que você atravessou quando estava com Edgar e Terra, então volte até o local onde tinha aquela tartaruga e recarregue novamente seu status. No entanto, durante o percurso dá pra notar um certo tremor, quando estiver para sair da caverna o motivo dos tremores será revelado, é mais um chefe, prepare-se!!!

Uma vez que tenha

Tunnel Armor
Level: 16 HP: 1300 MP: 900 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Bolt e Ice.
Forte Contra: -
Ataques: Drill, Tek Laser, Fire, Ice, Bolt, Poison.
Estratégia
-----Estratégia-----
Ataque com Locke e use o comando Runic com Celes.

derrotado o inimigo é chegada a hora de escolher outra aventura, escolha Sabin desta vez. Após a luta contra Ultross, Sabin se jogou no rio para ajudar seus companheiros e assim, se separou do outros Returners. Ao aparecer no mapa, entre naquela casa solitária, você irá se encontrar com Shadow, converse com ele e ele entrará para o grupo. Saia do local e no mapa e vá para a direita e depois desça até um tipo de ponte, é a base militar criada pelo império, pois eles querem destruir um castelo chamado Doma.



# Detonado

Chegando ao acampamento, Shadow e Sabin se escondem enquanto Kefka envia seus soldados para atacar Doma, quando tudo parecia perdido, entra em cena o grande espadachim Cyan. Derrote o líder deles e o castelo estará salvo.

Leader
Level: 12 HP: 456 MP: 20 Exp: 0
Gil: 50
Ponto Fraco: -
Forte Contra: -
Ataques: Normal, Axe.
-----Estratégia-----
Ataque normalmente ou use alguma Sword Techs.

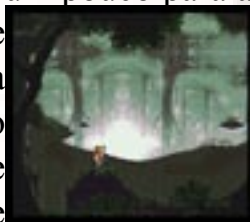
O foco volta para Shadow e Sabin, então vença os soldados do acampamento e pegue os itens. O General Leo receberá uma carta e deixará o acampamento, assim Kefka ficará no comando, dessa forma, ele tentará envenenar o reservatório de água do castelo de Doma. Uma luta contra Kefka se iniciará, será bem fácil, basta atacá-lo uma vez para ele fugir, siga-o e lute novamente, mas o maldito não consegue fugir e envenenar a água.

A cena mostra os habitantes morrendo envenenados, um a um. Com Cyan corra até a sala do rei que também morreu devido ao veneno, corra agora até

seus aposentos. Mesmo se apressando foi tarde demais e a família de Cyan também morreu, assim como todo o reino de Doma. Ele vai para o acampamento, ajude-o e a derrotar os guardas. Após vencer os guardas o grupo decide fugir do acampamento montados em Magitek Armors, apenas vença mais guardas e saia do local.



Deixado o acampamento para trás e vá um pouco para a direita e entre na Floresta Fantasma, não há nada de interessante aqui, então apenas a atravesse e entre no trem, infelizmente Shadow pode deixar o grupo. Enfim, bola pra frente!!!



Ao entrar no trem ele começará a se mover, vá para a direita e fale com o fantasma, ele irá entrar para o grupo. Volte e vá para a esquerda, enfrentando os monstros e pegando os itens. Quando chegar no vagão com um buraco no teto, entre nele pela porta e você ficará preso dentro dele, vença o fantasma que está na porta e muitos deles



irão querer impedir a fuga dos dois. Suba a escada e vá para a esquerda, os dois irão saltar para o próximo vagão mas as almas penadas não vão desistir, então entre no vagão e puxe a alavanca, deixando para trás os fantasmas.



Volte para dentro e puxe novamente a alavanca e a passagem irá se abrir, então, continue avançando até chegar no restaurante, sente-se e peça comida. Agora que está com os status recarregados, saia do vagão e siga adiante mas não se esqueça de entrar pelas portas dos fundos do restaurante para pegar mais uma Relic. Entre no próximo vagão e terá um quarto reservado, entre nele também e vá pegar o baú, mas aparecerá Siegfried o “maior guerreiro do mundo”. Com apenas um ataque você o vencerá...



Continue avançando e no próximo vagão entre na última sala, existem vários baús com itens e monstros, vença-os e saia do vagão. Na próxima parte do trem o nosso amigo fantasma deixará o grupo, continue avançando até a sala de máquinas, nela, deixe apenas a alavanca do meio sem puxar, saia da sala e vá até a

# Detonado



frente do trem e verifique a “chaminé”. Uma batalha irá se iniciar contra o Ghost Train.

Ghost Train

Level: 14 HP: 1900 MP: 350 Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Fire, Bolt e Ice.

Forte Contra: Poison.

Ataques: Whell, Acid Rain, Evil Toot, Scar Beam.

-----Estratégia-----

Com Sabin use Suplex e com Cyan Sword Techs.

O trem parou, Sabin e Cyan desceram, no entanto eles vêem os habitantes de Doma embarcando, inclusive a família do valente cavaleiro, Depois da comvente cena deixe Cyan sozinho e saia do local.

Mais uma vez no mapa, vá para a direita e suba, você chegará em Baren Falls, um lugar bem simples onde a única preocupação é saltar de cima do penhasco. Durante a queda alguns peixes irão te atacar,



destrua-os e depois um peixe mais forte também o fará. Destrua

Rizopas com golpes normais para Cyan e Aura Bolt com Sabin.

Nossos heróis aparecerão boiando em um rio, mas logo um jovem aparece e fica

olhando para eles, esse jovem é Gau, que foge logo que Sabin e Cyan acordam.

Saindo o local onde estavam, vá para a direita e encontrará



Mobliz, não há nada a se fazer na cidade a não ser comprar uma Dried Meat na loja e conversar com o soldado ferido que pede para você ler uma carta de sua amada e depois enviá-la, faça isso pegando a carta em cima da mesa e depois indo até a casa que tem pombos na frente, entre nela e fale com o homem lá dentro.

Feito isso, agora saia da cidade e lute até que Gau apareça e use a Dried Meat nele, agora ele fará parte do seu grupo. Desça até uma caverna e entre na mesma, e Gau irá dizer que não se lembra onde está uma “coisa brilhante”, suba e vá para a esquerda e o jovem menino selvagem fará com que Sabin derrube sua bolsa contendo algum dinheiro nela. Vá para a direita e desça passando pelo local da



imagem e você descobrirá que o “tesouro” que Gau tanto falava era um daqueles capacetes de se usar debaixo d’água. Pegue o capacete e desça, saindo da caverna para que os personagens pulem na água e possamos seguir nossa aventura.

Continuando o caminho submerso, apenas siga as setas, lute contra inimigos aquáticos e pegue os itens. Você chegará

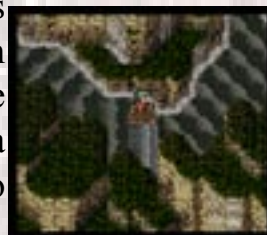


a Nikeah, uma cidade isolada do mundo onde só se pode sair de lá

usando barco. Vá até a cidade e compre equipamentos para seus personagens e depois tome o barco rumo à South Figaro.

Agora, a história volta a focar Terra, Edgar e

Banon. Eles continuam na jangada e a correnteza os leva direto para Narshe.



Entre na cidade e vá falar com o velho que está na porta de primeira casa à esquerda, entre na casa apenas para pegar os itens e logo saia. Vá para a parte superior da cidade, mas alguns guardas irão pará-los, agredi-los e impedi-los de seguir adianta, então volte para a esquerda e siga até a passagem secreta que Locke usou para salvar Terra dos guardas. Continue avançando



até chegar a uma parte que aparece um ponto brilhante, nesse local,

você deve seguir o mesmo caminho que ele traçar, pois se errar o caminho irá lutar e voltar do começo. Mais adiante

# Detonado

entre pela porta que aparecer e você chegará ao local da batalha contra os guardas, suba e encontrará uma parte da gruta cheia de Moogles, passe direto e vá para a esquerda onde encontrará um item e a saída da caverna. Atravesse a ponte e você chegará na casa do velho que te ajudou no início do jogo.

“Os três grupos voltaram para Narshe e uma batalha decisiva irá começar!!!”

Banon e os outros se reuniram com o ancião de Narshe para discutir de qual lado a cidade ficará, enquanto isso os grupos vão chegando um a um e, quando Locke chega avisa que o império está vindo independentemente do lado



que a cidade estará, afinal, eles querem o Esper a qualquer custo. Eles vão para a montanha e lá, monte três grupos equilibrados para enfrentar as tropas de Kefka.

Formei da seguinte maneira: Terra, Celes e Edgar; Cyan e Gau; Locke e Sabin. O esquema vai ser o mesmo de quando lutaram usando os Moogles. Aperte “Y” para alternar entre os grupos. Após vencer todos os guardas é a vez de enfrentar Kefka.

Kefka
Nível: 18 HP: 3000 MP: 3000 Exp:
0 Gil: 0
Pontos Fracos: -
Forte Contra: -
Ataques: Bolt, Ice, Ice2, Poison, Drain e Muddle.
-----Estratégia-----
Independente de qual grupo irá enfrentá-lo use e abuse dos seus golpes mais fortes. Ele não é tão difícil de ser derrotado, mas ainda assim a melhor estratégia é ir com o grupo em que está Celes, pois assim, ela poderá usar o comando Runic e sugar toda magia que se fizer no turno

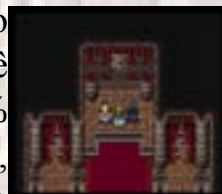
Kefka é derrotado e foge. Logo após a luta todos se reúnem diante do Esper e eles



vêm Terra se transformar e sair voando para longe. Então, um

pouco mais tarde o grupo decide se dividir, um irá à procura de Terra e o outro ficará em Narshe para defendê-la. Saia da cidade levando Edgar e Sabin no grupo. Desça e vá para a esquerda, você irá encontrar uma região desértica e nela o Castelo de Fígaro.

No castelo entre Sabin irá dar uma volta por ele, enquanto isso vá comprar alguns itens, pois, com Edgar no comando do grupo você receberá 50% de desconto, que mágico não? Depois de comprar,



procure um local para dormir. Após a animação que conta a história de Edgar e Sabin desça até a sala de máquinas e converse com o velho ele irá submergir o castelo e te levará para a região oeste do mundo numa cidade chamada Kohlingen, saia do castelo e suba até a cidade já citada, se tiver dinheiro contrate os serviços de Shadow por 3000 gil no Inn.

Saia da cidade e desça no mapa até encontrar a cidade de Jidoor, passe direto por ela e contorne as montanhas, chegando até



Zozo. A cidade está infestada de monstros. Suba até o

prédio mais ao norte e entre nele, terá um relógio acerte o horário em 06:10:50 para pegar a Chainsaw, uma Tool para Edgar. Depois disso vá direto para a torre mais abaixo e vá subindo e pegando os itens, chegará momento em que você deverá saltar de uma torre para outra, então o faça e logo encontrará Dadaluma.

Dadaluma
Level: 22 HP: 3270 MP: 1005 Exp:
0 Gil: 1210
Ponto Fraco: Poison
Forte Contra: -
Ataques: Normal, Sweep, Shock-Wave, Safe, !Steal, !Capture, !Throw, !Jump, !Item, Tonic, Po-tion.
-----Estratégia-----
Destrúa-o usando Chainsaw com

Edgar, Suplex com Sabin e ataques normais ou magias com Celes

No topo da Torre, pegue os itens e fale com Terra, ela está deitada e ainda transformada em Esper. Ramuh aparecerá e dirá que o motivo pelo qual os espers deixaram esse mundo foi justamente a sede pelo poder dos humanos. Diz também que há 20 anos pessoas que conheciam a história da Guerra dos Espers encontraram o mundo deles raptaram alguns de seus amigos, incluindo a ele próprio.

Pegue as magitices deixadas por Ramuh e desça, o restante do grupo estará lá também, converse com Locke. Monte seu grupo (Celes, Locke,

Cyan e Gau) e volte para Jidoor e suba até a casa de Owze, ele dirá que Celes lembra muito uma cantora de ópera famosíssima, pegue a carta que ele deixou e um carinho vem lhe contar mais algumas coisas. Saia da cidade e desça no mapa até chegar numa casa de ópera, a Opera House.

Entre no recinto e fale

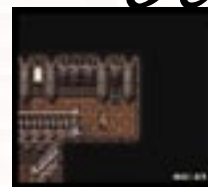
com Owze mais uma vez e Locke dará a idéia de Celes atuar fingindo ser a tal cantora internacional e assim, seria raptada no lugar dela. Owze aceita. Mas adivinha quem aparece? Hahahha, aquele polvo esquisito, Ultross jurando acabar com a festa deles, mas ele deixa cair uma carta. Começa então a ópera e no fim do primeiro ato, levante-se da cadeira e vá até Celes, fale com ela e depois leia novamente o script da peça e depois vá para o palco. A seqüência da letra é a seguinte:

Oh, my hero...  
I'm the darkness...  
Must i forget you?

Após cantar Draco aparecerá, fale com ele e siga-o numadançaeeletransformará em um buquet de flores, pego-o e leve até o parapeito, subindo as escadas.

Enquanto a peça ainda está sendo apresentada, vá com Locke até a sala abaixo e leia a carta de Ultross. Corra e avise Owze, você terá 5 minutos para ir até a sala de controle, assionar a alavanca e derrotar Ultross? Será que consegue? Rs.

Vá para a sala da direita e fale com o homem, ele deixará você passar, puxe a última alavanca da direita e saia da



sala, vá correndo para sala da esquerda e terá acesso à parte na qual Ultross está, chegue até ele e lute pelo bem de Celes.

Ultross
Level: 19 HP: 2550 MP: Exp: 0
Gil: 2
Ponto Fraco: Fire e Bolt.
Forte Contra: Water.
Ataques: Ink, Acid Rain, Tentacle, Imp Song, L3 Muddle, Fire, Drain.
Estratégia
-----Estratégia-----
Ataque com seus golpes mais fortes e logo vencerá.

Ultross fugirá mais uma vez. Em seguida, Setzer aparecerá e raptará Celes, mas o restante do grupo o seguirá até sua nave. Nela converse com ele e Celes fará uma aposta: se ela ganhar Setzer os levará até Vector, se perder se casará com ele. Que pena que a moeda dela tinha dois lados. :p

A nave pousará nos arredores de Vector, nele há três cidades. Compre o que desejar e vá para a cidade já citada. Ela fica no centro

do continente. Após adentrá-la, vá falar com o velho que se esconde atrás das caixas e aceite a sua proposta. Ele vai começar a

# Detonado

fingir que está com dor de barriga, depois disso, suba na caixa da esquerda e atravesse por cima. Continue avançando e você chegará à Fábrica de Magitek Armors.

Vá para a esquerda, desça as escadas e vá para a direita, passe pelo cano e pegue o item no baú. Volte por onde foi e



se pendure no gancho que vai e vem, volte pelo mesmo lugar e entre no primeiro cano, ao lado daquele que você entrou inicialmente. Depois de curtir a descida pela esteira, pegue o item e vá para a outra esteira, há mais dois itens a serem pegos antes que você vá para a próxima esteira. Você irá descer pela esteira novamente, então, após a descida suba pela escada e entre no cano, descendo você pegará mais dois itens, continue descendo e o cano irá acabar e você voltará ao início dessa sala, desça e dê a volta por baixo pegando os itens, volte e suba as escadarias para acessar a tela anterior, pegar um item e voltar para a sala seguinte. Na



sala suba na esteira e ela te levará para próximo de Kefka.

Desça até a esteira onde foram jogados os Espers e você cairá na mesma sala onde

eles estão, passe direto e entre na porta mais à esquerda, use uma tent no save point para recarregar seu Status, salve o jogo e volte para a sala onde eles estão e fale com Ifrit.



Ifrit
Level: 21 HP: 3300 MP: 600 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Ice.
Forte contra: Todos os outros tipos de magia.
Ataques: Blaze, Fire, Fire2, Fire3.
Shiva
Level: 21 HP: 3000 MP: 500 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Fire.
Forte Contra: Todos os outros tipos de magia.
Ataques: Blizzard, Ice, Ice2, Ice3.
-----Estratégia-----
Ataque Shiva com fogo e Ifrit com gelo.

Os dois irão se transformar em Magitice e emprestarão seus poderes ao grupo, pegue-as e entre pela porta que Shiva impedia. Já dentro da sala, suba as escadas. Continue avançando até encontrar outro chefe.

Number 024
Level: 24 HP: 4777 MP: 777 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Variado.
Forte contra: Variado.
Ataques: Normal, Overflow, Wall Change, Magnitude 8, Sun Bath, Ice rabbit.
-----Estratégia-----

Esse inimigo gosta de trocar seu ponto fraco, dificultando assim a utilização de magias. Então, “desça a lenha” com golpes não elementais.

Entre pela porta e puxe a alavanca. Os Espers se transformarão em magitices e Cid aparecerá e um pouco depois será a vez de Kefka. Ele diz que Celes estava fingindo o tempo todo e que ela queria apenas as magitices, no entanto, Kefka estava a mentir e Celes



salva a todos. Mas ainda assim a fábrica entra em colapso e

está prestes a explodir, siga Cid para se salvar. Desça do elevador e salve o jogo se quiser, em seguida converse mais uma vez com Cid e Kefka voltará, mas o cientista de roupa amarela empurra o grupo para dentro de um carrinho de mineração e ele vai embora. Agora é uma seqüência de lutas até chegar a um chefe.

Number 128
Level: 23 HP: 3276 MP: 810 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: -
Forte contra: Ice
Ataques: Red Feast, Gale Cut, Blaster, Net, Ice
Right Blade
Level: 21 HP: 400 MP: 150 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: -
Forte contra: Ice

Ataques: Rapier

Left Blade

Level: 22 HP: 700 MP: 470 Exp: 0

Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte Contra: Ice

Ataques: Slash e Shimsham

-----Estratégia-----

Ignore seus braços e ataque somente o corpo com seus golpes mais fortes. Tenta também, roubar uma arma para Cyan.

Ao sair do carrinho desça e Setzer estará esperando, ele pergunta por Celes e não tem resposta. Eles então partem para a airship, mas Kefka manda algumas máquinas atrás deles.

Crane (Direita)

Level: 23 HP: 1800 MP: 447 Exp:

0 Gil: 0

Ponto Fraco: Water, Bolt.

Forte contra: Fire

Ataques: Iron Ball, Magnitude 8, Tek Barrier, Fire, Fire2, Fire3.

Crane (Esquerda)

Level: 24 HP: 2300 MP: 447 Exp:

0 Gil: 0

Ponto Fraco: Water.

Forte contra: Bolt

Ataques: Iron Ball, Magnitude 8, Tek Barrier, Bolt, Bolt2 e Bolt3.

-----Estratégia-----

Focalize seu ataque em um dos cranes, o da direita absorve fogo e o da esquerda, raio e se você os fizer absorver muita energia eles irão desferir um poderoso ataque. Fique atento, pois às vezes eles podem pegar um de seus personagens, se isso acontecer passe a atacar o outor crane.

Após a batalha eles rumam para Zozo e lá, a magitice Maduin reage ao chegar perto de Terra e sua memória volta completamente.



Agora a cena mudará para o mundo dos espers, saia da casa e suba, fale com a mulher caída e leve-a para sua casa. Ela ficará deitada, vá até ela e puxe um “papo cabeça”. No outro dia a mulher decide ir embora, vá se despedir dela na sala do portal. Maduin consegue convencê-la a ficar e eles têm uma linda filhinha que recebe o nome de Terra.

Dois anos mais tarde o Império consegue invadir o mundo dos espers, desça e fale com o ancião e eles decidem selar o portal, mesmo que isso significasse perder sua vida. Saia da casa e vá para a esquerda e fale com o ancião mais uma vez. Adentre a sala do portal, e fale com Maddona, no entanto Maduin falha e não consegue salvar sua esposa e filha.

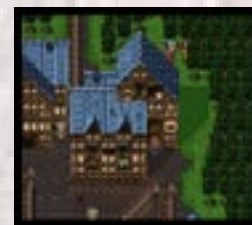


# Detonado

e vá falar com Banon, ele dirá que para vencer o Império precisarão do poder dos Espers emprestado e que somente Terra poderá falar com eles. Aproveite que está na cidade mineira e pegue Mog, para isso, vá até uma casa à direita que está cheia de baús, vai aparecer um ladrão lá e ele irá fugir, siga-o até onde está o Esper congelado, mas quando ele disser que se você se mover



ele matará Mog, e espere até que o pequeno Mogle acorde e os dois ficarão pendurados no penhasco, salve Mog e ele entrará para o grupo. Agora que podemos voar pelo mundo todo, vamos pegar algumas magitices e evoluir nossos personagens.



Vá para Tzen e compre a Magitice Sraphim atrás loja de Relics. Em Jidoor você poderá comprar as Magitices Golem e Zoneseek no leilão. Chegou o momento de evoluir seus personagens, vá para a ilha ao norte de Thamasa e fique lutando, dê preferência para deixar equipadas as Espers que ensinam Vanish e Doom.

Vá para a imperial base, que fica à direita de Vector, é bem simples então basta atravessá-

Agora, volte para Narshe

# Detonado

la e entrar na caverna do portal selado. Na caverna vá para a



direita, pegue o item e passe pela porta, continue em descendo, na escada

à esquerda tem um item e na direita a passagem para o próximo nível. Na próxima tela,

tome cuidado, pois as pontes somem, mas basta ter um pouco de



atenção para atravessá-la. Na

tela seguinte vá pela direita

e pegue o item, volte e desça

as escadas para seguir adiante

até encontrar uma ponte com

um botão na parede, puxe-

a e depois que cair, vá para a

esquerda e pegue o item. Volte

e vá para a direita até encontrar

mais uma ponte com um botão

e mais acima dois botões na

parede. Puxe a da direita e um

ninja cairá para lutar contigo, já

a da esquerda abrirá uma porta

que te levará à um save point e

um baú com uma Tent. Salve

seu progresso se desejar e volte

para fora, indo para a direita,

aperte o botão na ponte para

aparecer a escada e desça por

ela, pegue o item e passe pelo

buraco na parede. Ao avistar

uma ponte com um baú, vá até

ela desviando dos blocos em

relevo no chão e aperte o botão

dentro do baú, volte do mesmo

jeito e desça, à esquerda tem

um botão no chão, pise nele

para abrir uma porta, dentro

da nova sala tem alguns baús

e em um deles você encontrará

a espada Atima Weapon (que

rox :p). Saia da sala e vá para a

direita e siga

avancando

apertando

os botões

na parede.

Atravesse

mais uma sala e chegue ao

portal.

Kefka aparecerá

novamente e dirá que deixar

Terra com os Returners foi

um plano,

pois eles

abririam o

portal. Dito e

feito, a moça

de cabelos

verdes abre o portal e dezenas

de Espers saem e voam rumo

à capital, Vector. Volte para

a nave e durante o vôo vocês

serão abordados e a Black Jack

irá ao chão. Levante-se e vá

para o interior

da nave e desça

até a sala onde

se vende itens,

saia pela porta

abaixo.

A nave caiu na região de

Miranda, suba no mapa e vá para

Vector, no meio do continente.

Vector foi totalmente destruída,

suba até o castelo imperial e um

homem pedirá para você segui-

lo. Chegando no destino, fale

com Ghestal e ele irá dizer que



quer paz e irá dar um jantar.

Fale com

24 soldados

em quatro

minutos. O

jantar irá começar e a seqüência

da conversa é a seguinte:

\_ To our hometowns..

\_ Leave him in jail..

\_ That was

inexcusable..

\_ Celes is one of us..

\_ Why'd do you start the

war?

\_ One more question

please!

\_ Why'd do you want

peace now?

\_ One more question

please!

\_ Why we have to talk to

your men?

\_ Yes, the espers have

gone too far.

\_ Why'd do you start the

War?

\_ Yes, let's have a

break!

Levante-se e vá falar

com um soldado, ele desejar

lutar contigo. Vença-o e volte

para a mesa. E a seqüência do

diálogo é a seguinte:

\_ Yes!

\_ That the war truly

over..

\_ Yes!

Agora você deverá ir

para Albrook apenas com Terra

e Locke e deverá pegar o navio

para Thamasa. General Leo

estará esperando por vocês.

# Detonado

Antes de ir para Albrook, pegue os itens em Vector e também na base imperial.



Chegando, vá direto ao navio e fale com Leo, ele dirá que mais duas pessoas irão com vocês e elas são ninguém mais, ninguém menos que Shadow e Celes. Após conversarem vá para o Inn dormir. Durante a



noite Locke tenta falar com Celes, mas é em vão, ela ainda está muito magoada por ele ter duvidado dela.

No dia seguinte vá para o porto e pegue no navio. No meio da viagem converse com o General Leo. O dia amanhecerá novamente, vá e fale com Leo e Locke. Quando estão para sair, Celes tentará falar com Locke, mas desta vez é ela quem será ignorada (nada como um dia após o outro, haahahah).

De volta ao Mapa, suba até Thamasa, compre o que desejar e depois vá em direção



a uma casa ao norte, entre nela e fale com Strago e Relm irá aparecer.

Saia da casa e vá para os fundos casa, o grupo verá uma mulher prestes a usar magia, no entanto ela foge, siga a mulher

e verá um menino usando Fire, ele também fugirá. Depois de perambular vá para o Inn e durma para que no meio da noite Strago venha pedir ajuda, pois algo aconteceu com Relm.



Ela está presa numa casa em chamas, fale com Strago em frente a casa para entrar e salvar sua neta.

O interior da casa não é complicado, basta ir desviando das chamas caso não queira lutar. Chegando no local onde há duas portas, ente pela da direita, pois a da esquerda trará monstros para você enfrentar. A



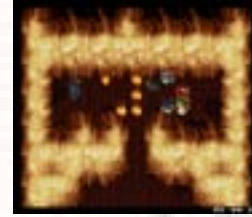
sala seguinte também terá duas portas, entre na da direita para conseguir um

Fire Rod, volte e entre na da esquerda para seguir caminho. Uma sala adiante e mais duas portas, na da direita tem um Ice Rod e a da esquerda continua o caminho para o chefe.

Flame Eater
Level: 26 HP: 8400 MP: 480 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Ice.
Forte contra: Fire, Bolt, Poison e Pearl.
Ataques: Normal, Bomblet, Fire Ball, Fire, Fire2, Reflect e Safe.
-----Estratégia-----
É um monstro fácil, apenas faça ataques baseados no elemento Ice e

ele logo sucumbirá.

Vencendo o chefe Strago ficará gritando por Relm, no entanto tem como resposta apenas os latidos de Interceptor, o cão que pertence à Shadow. Eles encontram a menina desmaiada, mas é tarde e eles desmaiam, sendo protegido apenas pelo cão, mas o Ninja logo chega e os salva.



No outro dia, após Strago falar sobre seus ancestrais que eram conhecidos como “os guerreiros da magia” e que muita gente os culpa pelos espers terem deixado o mundo, saia da cidade e vá para o oeste até encontrar uma caverna.

Entrando na caverna, logo de cara terá um baú, pegue-o, suba e vá



para a direita (adivinha quem está te seguindo? :p). Continue avançando e pegando os itens até encontrar três estátuas douradas. Ao tentar ir para a



próxima sala, Ultros aparece e nocauteia o grupo, e consequentemente, mais uma batalha contra esse polvo bobo

# Detonado

irá se iniciar.

**Ultross**  
Level: 25 HP: 22000 MP: 750 Exp:  
0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Fire, Bolt.  
Forte contra: Water  
Ataques: Ink, Tentacle, Lode Stone, Stone, Aqua Rake, Fire3, Ice3, Bolt3, Haste, Safe.  
-----Estratégia-----  
Não se preocupe muito com Ultross, ataque com golpes normais e recarregue sempre seu HP até que Relm apareça. Use a habilidade Sketch da menininha para ela fazer um desenho desse polvo bobo.

Na sala seguinte tem um save point, salve o jogo se desejar e desça as escadas e haverá três marcas no chão que



formam um triângulo. O mais a cima te leva à um baú com um

Chocobo Suit e um Tabby Suit, o mais à direita leva até um X-potion e o último é o que leva adiante na caverna. Seguindo pelo caminho, você encontrará alguns Espers que irão cercá-los, mas não lhes farão mal. O grupo leva os Espers até Thamasa e eles conversam com Leo, selando a paz entre as duas raças. No entanto, uma risada ecoa pelo local. É Kefka, mais uma vez!!!

Enfrente-o mais uma vez, só que agora comandando o General Leo. Use sua habilidade Shock e era uma



vez o Kefka. Infelizmente eram “bushin” e o General Leo acaba sendo morto pelo vilão, que acaba matando também vários Espers.

Acena volta para o túmulo de Leo, após a animação, volte para a cidade e encontrará seus companheiros que descobriram os planos de Gestahl graças às “habilidades”

de Edgar (ele seduziu a moça que servia chá...) e conseguiram



fugir. Volte para a nave e a cena mudará para o Sealed Gate, os vilões entrarão e um continente irá sair voando. É para lá que você deve ir.

Escolha seu grupo e logo será atacado pelas forças especiais do império, siga vencendo até que Ultross apareça novamente, agora ele virá acompanhado.

**Ultross**  
Level: 25 HP: 22000 MP: 750 Exp:  
0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Fire, Poison.  
Forte contra: Water  
Ataques: Normal, Octopus Ink, Tentacle.  
**Chupon**  
Level: 26 HP: 10000 MP: 40000  
Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Ice, Water.  
Forte contra: Fire  
Ataques: Fire Ball, Sneeze.  
-----Estratégia-----

Focalize seu ataque primeiro em Ultross com golpes elementais de Fogo ou Poison, depois ataque Chupon com ataques físicos e baseados em Ice.

Ao vencê-los Chupon derrubará o grupo e eles serão obrigados a enfrentar o Air Force.

**Air Force**  
Level: 25 HP: 8000 MP: 750 Exp:  
0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Water, Bolt.  
Forte contra: -  
Ataques: Normal, Tek Laser, Diffuser, Wave Cannon

**Laser Gun**  
Level: 23 HP: 3300 MP: 335 Exp:  
0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Water, Bolt.  
Forte contra: -  
Ataques: Normal, Tek Laser, Diffuser, Atomic Ray.

**Missile Bay**  
Level: 25 HP: 3000 MP: 7000 Exp:  
0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Water, Bolt.  
Forte contra: -  
Ataques: Normal, Missile, Launcher.

**Speck**  
Level: 25 HP: 420 MP: 285 Exp: 0  
Gil: 0  
Ponto Fraco: Water, Bolt.  
Forte contra: -  
Ataques: !Runic.

-----Estratégia-----  
Chefe contém 3 partes, destrua a Speck primeiro pois ela absorve magia, depois, basta usar magias do elemento Bolt.

Vencendo Air Force, o grupo chegará ao Floating

Continente encontrará Shadow, ele entrará para o grupo. Salve seu jogo se desejar e vá para a direita e sua as escadas, continue à direita até encontrar uma bola azul na parede, é



um item, pegue e continue indo para a direita. No final da tela tem outra bola azul, mas nela tem um monstro. Mate-o, pegue o item e volte até a primeira montanha, encoste-se a ela e a passagem irá se abrir, caia pelo buraco e chegará ao outro nível da ilha flutuante, desça as escadas e vá para a direita, aperte o switch na parede e desça as escadas novamente, continue seguindo a direita e sua as escadas para cair no buraco e ser levado para outro nível. Você chegará a uma parte com duas plataformas com “buracos”, vá para a esquerda e você irá para uma parte onde tem um botão no chão, pise nele e suba até outro botão, mas desta vez numa parede, aperte e siga pelo caminho que se abriu. Indo para a direita encontrará um botão na parede que abrirá outro caminho, este te levará de volta para a airship (aqui é um bom lugar



para evoluir tanto os personagens quanto as magias,

portanto, faça esse percurso quantas vezes quiser). À extrema direita tem uma bola azul com um item e descendo um “burado” com um save point. No caminho que te levará até a airship, escolha não e vá para a esquerda e encostando-se na parede para abrir caminho. Um chefe estará esperando por vocês, tarefa fácil caso tenha as magias evoluídas.

Atma Weapon
Level: 37 HP: 24000 MP: 5000
Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: -
Forte contra: -
Ataques: Normal, Full Power, Blaze, Mind Blast, Flare Star, Meteor, Fire2, Quake, Quatr, W Wind, Flare, Rasp.
-----Estratégia-----
Antes de lutar com esse chefe equipe relíquias que protegem de status maléficis e aplique float em todo o grupo. Matenha seu HP sempre alto e ataque com tudo o que tiver. Se suas magias estiverem evoluídas, a combinação Vanish+Doom o matará instantaneamente

Shadow deixará o grupo, então, continue a subir e finalmente encontrará Kefka e Gestahl. Seu grupo é paralisado, mas Celes chega tentando impedi-los. Os dois ordenam que a moça ataque seus amigos, no entanto, ela fere Kefka, infelizmente o ferimento não é fatal. E então, mais uma vítima perece diante daquele



palhaço, desta vez fora o Imperado Gestahl, afinal, ele tentou se opor quando Kefka quis usar o poder das estátuas.

Shadow mais uma vez chega e dá um jeito na situação, mas desta vez a coisa era grave e o grupo precisa fugir em menos de seis minutos, você precisa ser rápido e é bom que tenha um Sprint Shoes equipado para poder correr. No final do Percurso enfrentará Nerappa.

Nerappa
Level: 26 HP: 2800 MP: 280 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Bolt, Ice e Pearl.
Forte contra: Fire, Poison, Wind e Water.
Ataques: Normal, Condemned, Fire2, Fire3
-----Estratégia-----
Possui Reflect em seu corpo, portanto ataque com golpes físicos. Procure ter equipado armas como Blizzard Sword, Pearl Lance, etc...

Quando chegar ao final, escolha “no” para esperar até que seu amigo Ninja apareça. Embora nossos heróis tenham lutado muito, o indesejável aconteceu. O mundo sucumbiu e fora destruído devido a ambição de Kefka em sua ânsia por poder.

*“Naquele dia, o mundo mudou para sempre...”*

O mundo havia sido destruído e os Returners separados. Celes estava

# Detonado

a dormir numa casa bem distante, ela assim ficou por um ano inteiro. Cid cuidou da bela moça por todo esse tempo, ele faz uma proposta à ela, de ficar lá isolados do mundo e viverem juntos até que a morte os separassem. No entanto, Celes o chama de vovô e decide ir pescar para dar de comer ao seu novo avô. Saia da casa e desça, pegue os peixes e leve para Cid bem rápido, senão ele morrerá! Faça isso algumas vezes e dê de comer à ele, pois ele morrerá de qualquer jeito.

Cid está morto, saia da casa e suba até o penhasco e cheque a pombinha morta para que a moça salte lá de cima. Ela cairá na praia e uma pombinha

chegará com a bandana de Locke amarrada em uma de suas asas. Assim sendo, Celes decide sair à procura de seus amigos. Volte para sua casa e leia a carta que está no chão. Desça as escadas perto do fogão e pegue a jangada.



A valente menina se lança ao mar com a qual

jangada e acaba chegando a um continente, logo dá pra ver uma cidade, vá até ela. É a cidade de Albbrook apenas compre itens se desejar e fale com a moça em frente ao Inn e ela dirá que você lembra um homem que passou pela cidade procurando seus amigos e ele foi para Tzen. Não desanime e suba até lá. Na cidade você encontrará Sabin, ele está segurando uma casa para que ela não desabe. Você tem seis minutos para salvar uma criança dentro da casa, então, seja rápido!!! Se estiver com a Relic Spring Shoes ficará mais fácil de passar. Pegue os itens, exceto aquele perto da escada e o à direita do garoto, pois são monstros e podem fazer você perder tempo, de qualquer forma, dá para pegar todos os itens.

Após salvar o menino, compre itens e armas e saia da cidade. Vá para o leste em rumo à Serpent Trench. Siga caminho até o extremo l e s t e (direita) e você encontrará

a vila de Mobliz, entre nela. Ela foi totalmente destruída pelo "Raio do Julgamento" de Kefka, enfim, você será recebido por cães e um garoto

aparecerá, siga-o e Terra logo aparecerá, fale com a moça de cabelos verdes e ela dirá que não consegue mais lutar. Saia da casa e Phumbaba atacará a vila, Terra tentará impedi-lo, mas ela irá tombar. As batalhas agora se tornam um pouco mais complicadas a partir de agora.

Phumbaba
Level: 26 HP: 60000 MP: 10000
Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Poison.
Forte contra: Bolt.
Ataques: Normal, Solar Plex, Bow Fish, Bolt2.
-----Estratégia-----
Recupere seu HP constantemente e ataque, você não precisará acabar com ele agora, depois de um tempo ele fugirá.

Terra decide ficar, pois acha que não será útil aos Returners, não por enquanto. Saia do quarto e o menino lhe entregará a Magitice Fenrir. Volte para o mapa e vá até a cidade chamada Nikeah, você deve ir para a esquerda e depois subir. Entre na cidade e compre itens se desejar, e depois, vá para o Pub e converse com todos os ladrões nele, saia e fale com Gerard e vá seguindo e conversando com ele. Desça

até o porto e os dois entrarão clandestinamente no barco.

Em South Figaro, fale com Gerard no segundo andar do Inn. Vá para a área do

mapa e então até a Caverna South Figaro e nela, fale com Siegfried na entrada. Você tem apenas que voltar até a parte onde tem uma tartaruga e o bando de ladrões estará lá. Faça como eles e pule sobre a tartaruga. Vá avançando até chegar a prisão do castelo de Figaro. Suba as escadas e desça até a sala de Máquinas, lá o velho não irá te impedir de descer a próxima escada.

Dessa forma, o grupo chega ao subsolo. É também uma parte simples onde o básico é explorar todo o local coletando os itens antes de pegar o caminho do meio que leva até Gerard. Ele dirá para os ladrões irem para a sala do tesouro enquanto ele dará um jeito nos tentáculos. Na verdade, Gerard era Edgar, una-se a ele nessa batalha.

Mais uma batalha, agora contra tentáculos. Ataque o do canto inferior esquerdo com fogo, o do canto inferior direito com gelo ou água e os dois de cima não têm pontos fracos.

Vencendo o monstro, entre na sala do tesouro e pegue um item na estátua, saia

do subsolo para que o velho possa levar castelo à superfície. Compre alguns itens e volte a falar com velho para ele levar o castelo até Kohlingen. Vá para a esquerda e suba para encontrar a cidade, nela, vá até o Inn e Setzer estará lá, fale com ele. O jogador de cartas voltará para o grupo e dirá para irem ao túmulo de sua amiga, Daryl.

Saia da cidade, desça e vá para a esquerda e você o encontrará, encoste-se à parede para que ela se abra e revele-se uma passagem secreta. Dentro da dungeon, vá descendo até chegar ao subsolo. Nele, existem quatro caminhos, pegue o da esquerda e colete dois itens. No segundo item, suba e você entrará em uma sala, vá em frente e aperte o botão. Volte e na sala do segundo baú, desça e vá para a direita que terá uma passagem secreta com a relic Exp Egg que permitirá ao usuário duplicar os seus ganhos com experiência. Retorne à sala principal e vá pelo caminho da direita e pegue o item, suba e mexa no túmulo para abrir uma passagem e no final apertar o botão na parede.



Volte e dirija-se a porta do meio. Pule na tartaruga e atravesse o local com água e continue descendo. A próxima sala tem um botão na parede, aperte-o e suba no casco da tartaruga e ela te levará ao outro lado. Suba, pegue o baú da direita e ao abrir o da esquerda vai ter um monstro dentro do baú. Apresentar não é um adversário muito difícil, apenas não ataque com magias elétricas ou de gelo e em hipótese alguma ataque seu casco. De resto, ataque com magias de fogo e com Edgar use Chainsaw. Passando pela porta, o grupo chegará ao túmulo de Daryl, examine-o para que mais um chefe apareça.

Dullahan
Level: 37 HP: 23450 MP: 1721
Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Fire.
Forte contra: Ice.
Ataques: Morn Star, N. Cross, Absolute 0, L? Pearl, Ice2, Ice3, Pearl, Cure2.
-----Estratégia-----
Antes de equipe Sabin com a relíquia Genji Glove e duas armas Fire Knuckle. Ataque com magias de fogo e recupere sua energia mantendo-a sempre alta. No mais, não terá problemas para vencer.

Vencendo o inimigo, uma porta se abrirá, suba e passe por ela. Vá acompanhando e falando com Setzer, ele terá lembranças de Daryl, lembranças de tempos bons onde eles se divertiam juntos voando pelos

# Detonado

céus, ele na Black Jack e ela, na Falcon. No entanto, em uma de suas corridas Daryl diz que será lembrada como a mulher que voou mais perto das nuvens

e Setzer diz vai esperá-la na colina “deles”,



no entanto, ela não apareceu e apenas um ano mais tarde encontraram os destroços da Falcon em uma terra distante.

Logo a Falcon que fora restaurada e guardada por Setzer e estava voando pelos céus,



então, Celes vê um pombo e pede para ele seguir a pequena ave. Ele pára na cidade de Maranda, vá até a casa de Lola e converse com ela, leia sua carta e depois envie uma pelo pombo. Agora basta segui-lo até a cidade de Zozo, mas antes, volte para a ilha deserta onde Celes

acordou e pegue a Magitice Palidor na praia.



Uma vez em Zozo, fale com o mercador perto da menina que está caída para comprar um anti-ferrugem. Volte e vá até aquele primeiro prédio e

chegue até a porta enferrujada. Atravesse-a e chegará em Mt



Zozo. Logo no início, vá para a esquerda e pegue os itens nos baús e desça a escada. Siga avançando e pegando os itens até chegar a uma sala com duas saídas. A primeira te leva a um item e a segunda para fora da montanha, atravesse a ponte e entre novamente na caverna e avance até encontrar uma sala cheia de flores e com uma carta em cima de uma escrivaninha, leia-a e saia ao encontro de Cyan. Eles voltarão para a sala



da carta e o nobre cavaleiro de Doma dirá que

estava preso ao passado, assim como Lola, e também que encontrou Gau e ele pretende enfrentar Kefka, mas para isso precisa ficar mais forte. Saia à direita e pegue a chave para abrir o baú e coletar o item. Faça o caminho de volta. Vai ter um Save point, então salve seu jogo e use uma tent para depois pisar no botão e libertar o um dos oito dragões lendários e lutar contra ele.

Storm Dragon Level: 74 HP: 42000 MP: 1250 Exp: 0 Gil: 0 Ponto Fraco: Bolt.
---

Forte contra: Wind.  
Ataques: Normal, Wing, Rage, Wind Slash, Cyclonic e Aero.

-----Estratégia-----  
Nesse momento do jogo ele é bem forte, mas não é impossível vencê-lo agora. Recue o grupo todo para minimizar os danos dos ataques normais. Matenha o HP sempre alto e ataque com magias do tipo Bolt. Todavia, se tiver magias evoluídas, uma combinação Vanish+Doom dá cabo desse dragão.

Volte para a Falcon e monte seu grupo com apenas três integrantes (Cyan, Sabin e Edgar) e vá para a região nordeste do mapa (suba e depois vá para a direita). Você chegará à região de Veldt, fique lutando até que Gau apareça, não o ataque e ele voltará para o grupo. Nas redondezas de Veldt há uma caverna chamada Cave of Veldt, entre nela e Interceptor irá aparecer

“pedindo ajuda”, siga pelo caminho mostrado



pele cachorro até encontrar uma alavanca na parede, puxe-a e vá pelo caminho que se abriu, continue até encontrar Shadow. Monstros irão te atacar.



SrBehemoth  
Level: 43 HP: 19000 MP: 1600  
Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Fire, Poison.  
Forte contra: Ice.  
Ataques: Normal, Evil Claw, Zap e  
Meteo, Ice2, Ice3, Pearl.

SrBehemoth II  
Level: 49 HP: 19000 MP: 9999  
Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Fire, Pearl.  
Forte contra: Poison.  
Ataques: Hypno Gás, Meteo, Fire3,  
Doom.

-----Estratégia-----  
Equipe Sabin com Genji Glove e duas armas Fire Knuckle e com os outros personagens ataque com Bio ou Fire. SrBehemoth não é tão difícil e após vencê-lo ele voltará na forma de SrBehemoth II. Esse é mais forte, mas por se tratar de um “morto-vivo” use um Phoenix Down nele e pronto.

Após a “dura” batalha contra os monstros, o grupo leva Shadow para Thamasaland e deixa Shadow sob os cuidados de Interceptor e saia da cidade. Dê uma conferida se você tem a arma “Striker” no seu inventário, caso contrário volte para Cave of Veldt e pegue-a pouco antes do local onde encontrou o ninja caído. Bom, com a arma em mãos, vá para o extremo noroeste do mapa, para um lugar chamado Collosseum. Entrando no recinto verá Ultross como



receptionista, deixe esse polvo bobo pra lá e vá falar com o homem na porta do coliseu. Aposte a arma Striker e você lutará contra Shadow, vencendo-o ele entrará para o grupo.

Seu destino agora é Jidoor, a cidade está agora no continente mais à esquerda no mundo. Vá para lá e suba até a casa de Owze, leia seu diário na escrivaninha e depois, acenda a luz perto da escada. Suba e vá até o último quadro, verifique-o para lutar contra duas moças, vença-as e uma porta aparecerá. Siga em frente e



um quadro irá puxá-lo para dentro dele, vença os inimigos e chegará numa parte com duas portas, a da esquerda leva até um item e a da direita continua o caminho. Na próxima sala as portas ficarão abrindo e fechando, existem três delas, no corredor acima das portas tem um baú escondido. Entre na mais a esquerda, pois as outras te levam para a sala de quadros de Owze. A próxima sala tem baús que ficam flutuando e caem sobre a sua cabeça, enfrente os monstros e pegue



os itens e verifique o quadro do meio, enfrente o monstro e entre pela porta. Na sala seguinte tem duas portas e um save point, salve seu jogo e entre na porta mais à direita, pois a outra te leva algumas salas para trás. Avance e fale

Chadarnook  
Level: 41 HP: 30000 MP: 7600  
Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Fire, Pearl.  
Forte contra: Bolt.  
Ataques: Normal, Flash Rain, Bolt2 e Bolt3

-----Estratégia-----  
Esse chefe pode alternar entre forma de demônio e de uma mulher. Seu objetivo é matar a forma de demônio atacando com golpes do elemento fogo. Edgar deve usar Drill ou Chainsaw.

com Owze e uma batalha irá começar.

Depois de mais uma batalha, pegue na prateleira à direita a Magitice Starlet. Agora devemos ir para a Cave of Phoenix, ela fica próximo a Tzen, a cidade onde você encontrou Sabin. Vá para lá. Lá, você terá de se dividir em dois grupos, forme grupos equilibrados. Fiz o seguinte: Grupo 1 (Celes, Shadow, Cyan e Relm) e Grupo 2 (Edgar, Gau, Sabin e Setzer).

Ente com o Grupo 1 e pise no botão, mude para o Grupo 2 e entre



# Detonado

na caverna, indo direto para a direita e descendo para pisar no botão e abrir caminho para o grupo de Celes. Mude novamente. Suba e pise no botão para baixar os espinhos e troque novamente de grupo. Com o grupo de Edgar, suba por onde não há mais espinhos, você poderá ir para a direita ou para a esquerda. Vá para esquerda e desça as escadas, siga adiante até encontrar um botão no chão, pise nele e uma ponte vai se fazer possibilitando que você pegue o item no baú. Agora pegue o caminho da direita desça as escadas e pise no botão e baixará os espinhos na parte do grupo de Celes, troque novamente. Vá para a direita e desça as escadas para chegar a um lugar cheio de lava, haverá dois caminhos novamente, vá pela esquerda, não se preocupe em pegar os itens nos baús, porque parece que alguém veio primeiro e já os pegou, continue avançando até encontrar outro botão no chão, pise nele e pedras se levantarão na lava, volte e vá pelo caminho da direita até a passagem ficar bloqueada e troque novamente de grupo. No grupo do Rei de Figaro, volte e vá pela esquerda, desça as escadas e pegue o caminho da direita saltando pelas pedras



que foram disponibilizadas pelo grupo de Celes, avance até achar um botão, pise sobre ele e troque novamente de grupo. No outor grupo, suba e vire a esquerda e desça para liberar o caminho para Edgar e seus companheiros, mais uma vez mude de grupo. Avance para a próxima sala e lá vai ter um save point, salve seu progresso se desejar e suba para pisar no botão e mudar de grupo. De volta ao grupo da bela ex-General do Império, avance até encontrar o botão na parede, puxe-o e a água vai descer para a local onde tinha lava e, conseqüentemente, irá resfriá-la. Desça as escadas e volte a jogar com o grupo de Edgar. Vá para a esquerda, pise no botão e mude novamente. Com o grupo de Celes, desça até encontrar outro dos oito dragões lendários, lute contra ele. Vencê-lo é uma tarefa fácil, casonão tenha as Magias Vanish e Doom, ataque com golpes elementais do gelo.



Pegue o item e retorne e vá pelo caminho da esquerda, subindo a escada, pise no botão mais acima e troque de grupo. Com o grupo de Edgar, vá para a esquerda até o local onde estava cheio de lava, pegue o item no centro da sala e vá pela escada mais a esquerda, avance até chegar ao mesmo local que o grupo de Celes, lá, desça e pise em um dos dois botões e troque de grupo. Siga adiante com qualquer um dos grupos (de preferência com o de Celes) até encontrar Locke e todos serão levados até a cidade de Kohlingen. Lá, o caçador de tesouros tentará reviver Rachel com a magitice Phoenix. No entanto a magitice estava com muitas rachaduras e deu muito pouco tempo de vida a Rachel. Entretanto tempo o suficiente para que ela dissesse que sempre amaria Locke e que o libertaria da angústia que ele carregou em todos esses anos, deixando-o livre para amar, inclusive a si mesmo. Saia da cidade e volte para a nave. Agora é a hora de ir a procura de Mog, ele está na gruta dos chocobos em Narshe. A cidade mineradora de Narshe está na região central do



mundo, vá para lá com apenas duas pessoas no grupo (Celes e Locke) e siga pela passagem secreta por onde Locke salvou Terra até chegar na parte onde os chocobos viviam. Apenas Mog estará lá, fale com ele e ele entrará para o grupo, verifique a parede onde o pequeno Moogles estava encostado e encontrará um item. Vá agora para a loja de armas da cidade,



abra a porta com Locke e entre no quartinho dos fundos, ele lhe dará a possibilidade de escolher entre a Magitice Ragnarok ou a espada Ragnarok, eu escolhi a magitice. Saia da loja e vá para a casa acima da loja de relíquias e ganhe o Cursed Shield do homem deitado (você deve lutar 255 vezes com ele equipado para que ele se transforme no escudo mais poderoso do jogo, o Paladin Shield, mas para isso, equipe Ribbon para diminuir os efeitos da maldição), agora vá para o local onde estava o Esper congelado. No caminho você encontrará mais um dos oito dragões lendários.

**Ice Dragon**  
 Level: 74 HP: 24400 MP: 9000  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Fire.  
 Forte contra: Ice.  
 Ataques: Normal, N. Cross, Cold Dust, Surge, Absolute 0, Ice, Ice2

e Ice3.

-----Estratégia-----  
 Equipe todos seus personagens com Ice Shield e ataque com magias de fogo. Caso queira seguir o caminho mais fácil, use Vanish+Doom.

Mais a frente estará o Esper congelado, chegue perto dele e prepare-se para a próxima luta.

**Tritoch**  
 Level: 62 HP: 30000 MP: 50000  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Fire.  
 Forte contra: Tudo, menos Fire :p  
 Ataques: Normal, Cold Dust, N. Cross, Ice2, Ice3 e Rasp.  
 -----Estratégia-----  
 Deixe um personagem para recarregar a energia e com os outros ataque com magias de fogo.

Ao derrotá-lo ele decidirá ajudar o grupo e lhes emprestará seu poder. Dê alguns passos adiante e pule no buraco deixado por Tritoch, essa é a caverna de Umario. Haverá dois caminhos, vá pelo da direita, na sala seguinte, pegue o item à esquerda, mas volte e continue pela direita e entre na primeira porta que encontrar. Suba a escada e atravesse a ponte para pegar o item e continuar avançando. Na próxima sala passe direto pela primeira alavanca na parede e



puxe apenas a segunda, você cairá numa sala estranha. Verifique



a caveira no meio da sala e você encontrará a Magitice Terrato, infelizmente Umario te atacará.

**Umario**  
 Level: 33 HP: 42000 MP: 1250  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Fire e Poison.  
 Forte contra: Ice.  
 Ataques: Normal, Blizzard, Snowball, Green Cherry.  
 -----Estratégia-----  
 Ataque com os golpes mais poderosos e logo o vencerá, se Mog estiver no grupo convencerá Umario a segui-lo.

Saia da cidade e entre na nave e fique sem direção até que uma batalha comece, é Doom Gaze (isso pode demorar bastante), vença-o sem usar Vanish+Doom para receber a Magitice Bahamut.

**Doom Gaze**  
 Level: 68 HP: 55555 MP: 38000  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Fire e Pearl.  
 Forte contra: Bolt e Ice.  
 Ataques: Normal, Bane Claw, Aero, L5 Doom, Ice3 e Doom.  
 -----Estratégia-----  
 Encontrá-lo é mais difícil do que vencê-lo. Enfim, quando encontrar Doom Gaze ataque com Pearl e Fire. Tenha também equipado Thunder Shield. Se ele fugir, fique voando pelo mundo, pois quando o

# Detonado

encontrar, o hp dele não estará restaurado.

Vencendo Doom Gaze, vá para Mobliz novamente e fale com Terra. Phumbaba atacará novamente.

Phumbaba
Level: 31 HP: 28000 MP: 10000
Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Poison.
Forte contra: Bolt.
Ataques: Normal, Solar Plex, Baba Breath, Blow Fish, Bolt2, Bolt3.
-----Estratégia-----
Entre na batalha com quatro personagens, pois após um tempo Phumbaba mandará dois embora. Terra entrará na forma de esper. Ataque com Bio ou Poison e recarregue o HP sempre que necessário.

Volte para sua nave e caso Cyan não faça parte do seu grupo, integre-o no mesmo e vá para o castelo de Doma que fica no continente do lado esquerdo de Veldt (vide mapa 2 World of Ruin). Entre no castelo e na primeira, a que tem duas estátuas douradas, vá para a porta da direita e entre nela. A próxima sala tem um balcão à direita e duas portas do lado esquerdo, entre na porta mais a direita e escolha sim para dormir. O grupo descansa, mas quando acordam Cyan não se levantará, surge então os “três patetas dos sonhos” e dizem que a alma do valente cavaleiro os pertence



e entram em seus sonhos, o grupo não deixará quieto e irá atrás.

Logo no início terá um save point, salve o jogo se desejar, vá pela esquerda até encontrar três portas. Pegue a da direita e você irá para uma plataforma com duas



portas, pegue novamente a da direita e logo encontrará um companheiro acompanhado de um dos três patetas. Acorde seu amigo e vá entre na porta a esquerda. Entre novamente na porta a direita e voltará para o início da fase. Agora chegue até o local com três portas e entre na da esquerda. Assim você encontrará outro companheiro seu, acorde-o e entre na porta da direita. Você será levado para um lugar com duas portas, uma embaixo e outra mais a cima. Entre na porta de cima e siga essa seqüência de portas: direita, esquerda e esquerda. O grupo chegará então numa sala com uma escada que desce, siga por ela até encontrar mais uma porta, no meio da sala e passe por ela. Os três patetas irão atacar.



Curley

Curley
Level: 47 HP: 15000 MP: 2000 Exp:
0 Gil: 0
Ponto Fraco: Ice e Water.

Forte contra: Fire.

Ataques: Normal, Delta Attack, Pearl Wind, Fire2, Fire3, Life2, Life3, Slow, Mute, Reflect.

Larry

Level: 47 HP: 10000 MP: 2000 Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Fire.

Forte Contra: Ice e Wind.

Ataques: Normal, Delta Attack, Ice2 e Ice3.

Moe

Level: 47 HP: 12500 MP: 2000 Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte Contra: Bolt.

Ataques: Normal, Delta Attack, Bolt2, Bolt3, Cure2, Safe e Shell.

-----Estratégia-----

Vença Curley primeiro com magias e ataque baseado no elemento Ice. Agora o alvo deve ser Larrey, detone-o com Fire e por último, Moe que pode ser atacado com qualquer coisa.

Entre pela porta e você será levado ao trem fantasma, local onde Cyan esteve junto com Sabin (e possivelmente com Shadow. Isso se ele ficou no grupo).

Entre no vagão a esquerda e encontrará um save point,



salve e use uma tent se quiser. Avance pela esquerda até chegar ao próximo vagão, ente nele puxe a alavanca e seja rápido para dar a volta por baixo e pegar o item no baú, é uma Genji Glove. Puxe a alavanca e memorize a posição dos baús abaixo dela. Mais a esquerda

tem um baú, pegue o item nele e leve ao baú que se move e coloque nele para poder pegar o item. Continue avançando pela



esquerda e entre no próximo vagão. Tem um puzzle bem simples

nele, onde você deve puxar as alavancas e avançar, mas primeiro, pegue os itens. A ordem das alavancas é a seguinte, contando da direita para a esquerda: primeira, terceira, primeira, segunda, primeira e terceira. Agora passe por baixo e deixe os baús do jeito que estava no vagão anterior. Não se lembra? Eu quebro seu galho, rs. Na primeira



fila, somente o primeiro da direita para a esquerda deve ficar fechado e na segunda,

o terceiro e o segundo. No próximo vagão tem um save point, continue avançando, entre na máquina do trem e quando sair o sonha vai mudar.

Agora vocês estarão montados nos poderosos Magitek Armors, siga avançando até sentir que começou a ficar repetitivo, depois, basta fazer o caminho inverso e chegará a uma ponte, tal qual se quebrará quando for atravessá-la e você chegará em outra parte. Desta vez a família do valente cavaleiro

suplicará pela vida de Cyan, pois um monstro chamado Wrexoul o está atormentado.



Após pedir por ajuda, eles se transformam em

um save point, salve se desejar e saia da sala e vá até a sala do trono. Cyan estará caído e Wrexoul irá te atacar.

**Wrexoul**  
Level: 53 HP: 23036 MP: 5066  
Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Ice.  
Forte contra: Fire, Pearl.  
Ataques: Normal, Karmic Blow, Zinger, Fire3, Ice3 e Bolt3.

**Soul Saver**  
Level: 41 HP: 3066 MP: 566 Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Ice.  
Forte contra: Fire, Pearl.  
Ataques: Normal, Magic Drain, Fire3, Ice3, Bolt3, Cure e Reflect.

-----Estratégia-----  
Esse chefe é mioe safado, ele gosta de "possuir" os adversários e a única forma de tirá-lo do corpo é matando o personagem possuído. Como saber? Mate um personagem, se ele não aparecer, reviva e mate outro. Quando Wrexoul aparecer ataque-o com magias baseadas em Ice e ataques físicos.

**Derrotando o inimigo**  
Cyan será salvo e sua família aparecerá para dar adeus ao bravo cavaleiro de Doma. Em uma breve conversa eles conseguem



purificar o coração de Cyan e ele retoma sua confiança, chegando ao nível máximo de esgrima, tendo todas as suas Sword Techs disponíveis. Agora, vá até a sala do trono e pegue a Magitice Alexander.

Chegou a hora de ir atrás de mais um integrante do grupo, Gogo o mímico. Vá para a ilha triangular que fica à extrema esquerda no mapa e fique lutando até aparecer uma minhoca gigante. Deixe que ela te sugue para



dentro dela e você chegará à caverna de Gogo. Dentro do monstro desça as escadas e na próxima sala vá pela ponte. Aqui é o seguinte, você deve ir pulando de ponte em ponte para



chegar ao outro lado, infelizmente o homem de verde pode te derrubar.

Deixe que ele o faça uma vez para que você possa pegar os itens no subsolo. Volte para lá e avance pegando os itens sem deixar que eles te derrubem.

A sala seguinte tem um save point, salve e avance.



Pois em seguida você deverá ser muito preciso e parar

# Detonado

exatamente nos buracos do teto, pois ele cairá sobre sua cabeça. Siga adiante até chegar numa sala cheia de baús vazios, vá saltando sobre eles para pisar no botão, pegar o item e seguir para a próxima parte e encontrar Gogo. Agora faça o caminho contrário e na sala inicial vá até os raios



solares para sair de dentro do monstro.



Uma vez que tenha conseguido trazer Gogo

para o grupo, vá para o centro do mapa e encontrará a Fanatic's Tower, que é uma torre para adoração de Kefka, entre nela com seu grupo, mas cuidado! É uma torre onde só é utilizado a Magia como forma de ataque. Faça um grupo equilibrado e adentre a torre. se Relm estiver



no grupo Strago que estava a orar por Kefka voltará a

fazer parte dos returners. Vá subindo e na primeira porta, verifique ao lado e coletando os itens até encontrar mais um dos oito dragões lendários.

White Dragon Level:71 HP: 18500 MP: 12000 Exp: 0 Gil: 0 Ponto Fraco: - Forte contra: Pearl.
---

Ataques: Normal, Pearl e Dispel.

-----Estratégia-----  
Um dragão bem "banana". Ataque com suas técnicas mais poderosas e logo ele vai cair. Se quiser efeito imediato, Vanish+Doom dá conta do recado.

Quando chegar no topo da torre, entre na sala e pegue o item, saia dela e você será barrado e mais uma chefe surgirá, dessa vez é Magi Master.

Magi Master Level:71 HP: 50000 MP: 50000 Exp: 0 Gil: 0 Ponto Fraco: Varia. Forte contra: Varia. Ataques: Normal, Wall Change, Fire2, Fire3, Ice2, Ice3, Bolt2, Bolt3, Bio, Doom e Ultima.
--

-----Estratégia-----  
Um inimigo complicado, como você não pode usar ataques físicos e ele vive trocando de ponto fraco, é aconselhável que sempre verifique seu ponto fraco com a magia Scan, ou então, ataque com magias que não possuem elemento, como Flare e Ultima. Em todo caso, mantenha seu HP sempre alto e tenha certeza de que ante de matá-lo todos os seus personagens estejam com Life3.

Strago voltou ao grupo e agora todos estão prontos para ir ao encontro de Kefka e acabar com ele, certo? Em partes, embora você já possa ir para a parte final e tentar lutar contra Kefka ainda faltam algumas coisinhas para se fazer, então vamos a elas. Pegue seu grupo e vá para o Castelo de Figaro,

vá até a sala de máquinas e peça para que o velho leve o castelo para o outro lado. Ele levará, mas irá parar no meio, pois terá algo estranho lá. Vá para a prisão do castelo e lá, saia pelo buraco na cela da direita. Você entrará em uma dungeon. Vá pela direita, pegue o item e entre na porta a extrema direita e encontrará um baú com um monstro dentro, estranhamente chamado de Master Pug (mas é muito conhecido por Tomberry...), vença-o com Vanish+Doom.

Volte e pegue o caminho da esquerda e avance até chegar em um lugar com um buraco no chão e uma escada, não desça ainda, vá para a esquerda pegue os itens e agora sim pode descer as escadas. Na sala seguinte tem um save point, salve o jogo se desejar e siga adiante, você chegará no Ancient Castle. Diz uma antiga lenda que esse castelo foi palco de uma sangrenta batalha



entre Odin, o esper, e um poderoso feiticeiro. Infelizmente Odin saiu perdedor e foi transformado em pedra. Como nós não temos nada a ver com isso, seguiremos em frente!

Entre no castelo e vá até a estátua de Odin e verifique-a, ela se transformará em

magitice. Essa magitice ensina a magia Meteor, no entanto, ela pode ser evoluída para Raiden, então, se quiser saia com Odin para fazer que todos seus personagens possam aprender a magia e depois volte aqui para evoluí-la (De qualquer forma, a Magitice Crusader ensina Meteor, mas não dá os atributos de evolução). Para evoluir Odin fique de frente para o trono da rainha, desça cinco passos e aperte o botão para verificar o local, um barulho como se tivesse puxado uma alavanca irá ecoar, por isso, uma passagem secreta irá abrir, vá para a direita e atravesse a passagem. Na sala seguinte um ponto numa estante estará brilhando, verifique-o e você irá ler o diário da rainha, nele ela conta sobre seu amor por Odin. Continue descendo e você chegará ao quarto da Rainha, lá estará um dos oito dragões lendários.



Blue Dragon
Level:65 HP: 26900 MP: 3800 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Bolt.
Forte contra: Water.
Ataques: Normal, Hit, Acid Rain,

Flash Rain, Aqua Rake, Clean Sweep, Rippler e Slow2.  
-----Estratégia-----  
Ataque com magias do tipo Bolt para derrotá-lo facilmente. Não se esqueça de levar Strago para que ele aprenda a Lore Rippler.

Após vencer o dragão, verifique a estátua da rainha e uma lágrima irá cair dela e transformará Odin em Raiden.

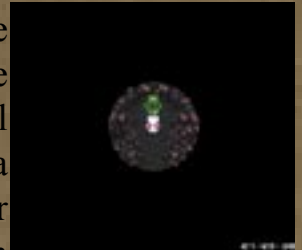


Quando sair do castelo, não se esqueça de pegar os itens na passagem secreta subindo do lado direito do trono da rainha. Com os itens pegos, retorne ao Castelo de Figaro, fale com o velho para continuar o trajeto e depois faça o caminho de volta para pegar a nave.

Lá, monte seu grupo com Mog, Relm, Strago e Sabin, pois se você seguiu corretamente esse detonado, eles ainda não têm todas as suas habilidades. Enfim, vá para a casa de Duncan, o velho que treinou Sabin. Ela fica no mesmo continente que Narshe, mas um pouco mais para cima. Voe com a Falcon até lá e entre na casa do velho. Sabin



se emocionará ao ver que seu mestre ainda vive, mas isso não impede que Mestre Duncan ensine uma última técnica para seu pupilo, a técnica definitiva Bum Rush. Após isso, vá para Thamasa e lá, um amigo de Strago estará de cama, pois foi machucado enquanto caçava o monstro Hidon. Ele pede ao velho mago que o vingue. Vá para a pequena ilha ao norte, é essa praticamente grudada na cidade, e entre na caverna. É uma dungeon um pouco complicada de se passar, assim como também de se explicar, afinal, ela é bem escura e apenas o personagem aparece. Nela você deverá falar com um baú, ele dirá que adora coral e que para ele liberar a passagem você deverá dar a ele muitos corais. Faça como ele quer e saia a procura de corais, sempre pisando nos botões para mudar de local. Quando tiver bastante coral volte a falar com ele, se ele quiser mais, vá procurar e repita o processo até que ele esteja satisfeito. Assim que ele abrir passagem, você subirá e ficará frente a frente com Hidon.



Hidon
Level:43 HP: 2500 MP: 12500 Exp: 0 Gil: 0
Ponto Fraco: Fire, Pearl, Cure.
Forte contra: Poison.

# Detonado

Ataques: Normal, Virite, Grand Train, Poison e Bio.

-----Estratégia-----  
Detone todos os “bichinhos” que vem com ele para que ele use o golpe “Grand Train”. Feito isso, apenas use um Phoenix down ou Revivify e ele já era.

Strago passa a noite contando várias e várias mentiras para seu amigo. No dia seguinte, volte para a nave e c o l o q u e Sabin e Gau no grupo e



vá para a casa do velho louco, ela fica praticamente ao lado da casa do Mestre Duncan. Entre na casa e fale com o velho, ele pedirá para Sabin arrumar a cadeira, mas eles saem da casa e decidem contar que ele é o pai de Gau. Então, para apresentá-lo como “um filho descente”, levam Gau



até Jidoor e c o m p r a m roupas para ele. Esforços em vão, uma vez que o velho está realmente louco e não reconhece o “menino selvagem” como filho. Mas ainda assim ele se sente feliz por seu pai estar vivo.

Com esse mesmo grupo vá até a Opera House, lá, os funcionários reclamam que tem um dragão no palco. Suba



as escadas e vá para a sala onde estão aquelas alavancas que você puxou quando Ultross tentava estragar a ópera e puxe a terceira alavanca da esquerda para a direita.



Dirt Dragon  
Level:53 HP: 28500 MP: 16500  
Exp: 0 Gil: 0  
Ponto Fraco: Water e Wind.  
Forte contra: -  
Ataques: Normal, Horned Tusk, 100 Gs, Magnitude 8, Slide, Quake.

-----Estratégia-----  
Entre nessa batalha equipado com Cherub Down em todos os personagens, assim a batalha ficará muito fácil, pois os ataques desse dragão são baseados no elemento Earth. De qualquer forma, ataque com magias elementasi de água ou vento. Um Vanish+Doom também resolve :p

Agora que os eventos opcionais acabaram, siga para a Torre de Kefka, chegou a hora de dar um jeito naquele palhaço nojento!!!

A torre de Kefka fica entre as cidades de Tzen e Albrook, vá para lá e pouse em cima dela. Enquanto conversam surge a hipótese de que se as estátuas forem destruídas, os espers e as magias desaparecerão do planeta. Forme três grupos da maneira mais equilibrada

possível, pois essa é a última dungeon. O esquema vai ser o mesmo da Phoenix Cave, deverá haver uma colaboração entre os grupos para que possa progredir. Meus grupos foram formados dessa maneira Grupo 1 (Terra, Edgar, Cyan e Mog), Grupo 2 (Locke, Celes, Setzer e Gau), Grupo 3 (Sabin, Relm, Shadow e Strago).

Com o primeiro grupo, desça pela esteira e pegue o item no final do caminho, volte e entre pela porta a esquerda. Na sala seguinte desça n o v a m e n t e pela esteira e vá pela direita,

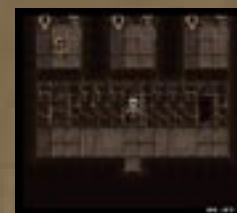


entrando na porta. Em seguida, pegue o item e saia da sala pela porta mais abaixo. Você estará novamente em um local aberto, siga adiante até não conseguir mais avançar e troque de grupo.

Desça com o segundo grupo e entre na sala, em seguida suba as escadas, pegue o item na esquerda e continue



descendo e entre na sala para pegar o item. Saia da sala do item e depois, da próxima sala e você chegará em um tipo de prisão. Vá para a esquerda e encontrará o primeiro Sub-chefe dessa



dungeon.

**Atma**  
 Level:67 HP: 55000 MP: 19000  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: -  
 Forte contra: Poison, Water, Wind e Pearl.  
 Ataques: Normal, Full Power, Flare Star, S. Cross, Clean Sweep, Fire3, Quartr, Flare, Quake, Meteor e Ultima.  
 -----Estratégia-----  
 Parada difícil essa. O segredo aqui é usar magias “não-elementais” como Flare ou Ultima, uma combinação de Quick+Ultima Duplo (usando a Gembox) é bem vinda. Em todo caso, mate Atma rapidamente ou será atingido pela magia Ultima. Um Vanish+Doom também resolve :p

Após vencê-lo ele se transformará em um save point, então, salve seu jogo e saia da prisão. Saindo dela, você cairá em um local mais baixo, vá para a esquerda e suba a escadaria e entre pela porta. Na próxima sala existem dois tubos que possibilita que você passe por eles, entre no dia esquerda e chegará num local aberto, pegue o item, desça a escadaria rolante, entre na sala a esquerda e pise no botão verde. Volte para fora, desça e vá para a esquerda, pegue o item e volte entrando pela sala mais a direita. Seguindo em frente



você encontrará mais um dos oito dragões lendários.

**Gold Dragon**  
 Level: 62 HP: 32400 MP: 4000  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Water.  
 Forte contra: Bolt  
 Ataques: Normal, Mega Volt, Giga Volt, Bolt, Bolt2 e Bolt3.  
 -----Estratégia-----  
 Um chefe bem fraquinho. Tenha Thunder Shield equipado e ataque como desejar, apenas não sendo ataques do tipo Bolt. Um Vanish+Doom também resolve :p

Continue avançando até encontrar um botão verde. Pise em cima e troque de grupo. O Grupo 3 deverá descer também, pegar a esquerda e subir até



encontrar dois baús com itens para então voltar ao caminho normal e continuar descendo. Entre na porta a esquerda e continue pela esquerda passando por outra porta. Você chegará em uma parte toda de metal, desça as escadas, pegue o item e suba pela esteira. Na sala de cima tem um save point a esquerda, salve seu jogo e use uma Tent se desejar, pois quando for descer a escada será atacado por um sub-chefe.



**Inferno**  
 Level: 67 HP: 30800 MP: 97000  
 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Bolt.  
 Forte contra: Fire.  
 Ataques: Normal, Sobat, Red Feast, Giga Volt, Tak Barrier, Atomic Ray, Delta Attack, Bolt2 3 Bolt3.

**Striker**  
 Level: 67 HP: 11000 MP: 2600 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Fire.  
 Forte Contra: Ice.  
 Ataques: Normal, Slash e Shrapnel.

**Rough**  
 Level: 69 HP: 8000 MP: 770 Exp: 0 Gil: 0  
 Ponto Fraco: Ice  
 Forte Contra: Bolt.  
 Ataques: Normal, Rapier.

-----Estratégia-----  
 Concentre seus ataques em Inferno, atacando-o com o que tiver de mais poderoso. Quick+Ultima Duplo é bem vindo.

Desça a escada e vá até a porta mais abaixo, atravesse a próxima sala e chegará a um local aberto, pegue o item a direita e vá pelo caminho da esquerda, passe direto pela porta e verifique o baú que brilha. Suba a escadaria rolante, pegue o item e dê a volta para entrar na porta que havia ficado para trás. Atravesse a sala e chegará a hora de enfrentar o último dos dragões lendários.



# Detonado

Skull Dragon

Level: 62 HP: 32800 MP: 1999

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Fire e Pearl.

Forte contra: Poison.

Ataques: Normal, Disaster, Specter, Elf Fire, Condemned, Poison e Bio.

-----Estratégia-----

Chefe também muito fácil. Ataque com Fire3 e ele logo perecerá. Para resultado imediato, Vanish+Doom.

Ao vencer esse dragão você receberá a última Magitice do jogo, Crusader. Enfim, continue avançando até chegar em outro botão verde e troque de grupo.

Voltando a jogar com o Grupo 1, entre na porta a



direita e desça pelo caminho que o Grupo 2 liberou para você, Avance até chegar ao ar livre novamente, lá haverá um momento onde o caminho vai se dividir, pegue o da esquerda

e colete o item, volte

e vá pela direita.

Siga em frente até

ultrapassar

a porta que os outros dois grupos abriram para você, na sala seguinte vá para a direita e entre na porta, troque para o grupo 3, tire-o de cima do botão e volte para o grupo 1.

Agora empurre a bigorna para que ela caia em cima do botão

que era segurado pelo grupo 3. Troque novamente para o Grupo 3 e vá para a porta da esquerda empurrar a outra bigorna e liberar o caminho para o grupo 2. Com o segundo grupo, vá pela porta, suba as escadas e pise no botão verde, troque de grupo e pise em seus



respectivos

botões.

Mude para o grupo

dois e desça

para apisar

no botão que estava lá fora e abrir mais duas portas, uma de cada lado. Volte e entre pela porta em frente ao botão verde que você estava. Mais um sub-chefe o espera.

Guardian

Level: 67 HP: 60000 MP: 5200

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Bolt e Water.

Forte contra: -

Ataques: Normal, Tek Laser, Difuser, Missile, Launcher, Tek Barrier, Atomic Ray, Wave Cannon, Ink, Tentacle, Entwine, Shockwave, Safe, !Item, Tonic, Potion, !Throw.

-----Estratégia-----

Mais uma luta complicada. Guardian tem um HP bem alto e uma ótima defesa. Então, ataque com suas magias mais poderosas como Flare, Bolt3 e Ultima. Combinar Quick E Ultima Duplo é bem vindo. Mantenha seu HP sempre alto. E, caso Relm e Strago estejam na luta, use a habilidade Sketch dela e Strago aprenderá mais uma Lore.

point aparecerá, salve seu jogo e continue avançando e você irá se deparar com mais um chefe, mas com esse o buraco é mais embaixo.

Poltergeist

Level: 67 HP: 58000 MP: 18900

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Poison.

Forte contra: Wind e Fire.

Ataques: Normal, Psychrip, Blaster, Shrapnel, Wave Cannon, Atomic Ray, S. Cross, Aero, Fire3 e Stop.

-----Estratégia-----

Equipe seus personagens com equipamentos que protegem contra fogo, mantenha seu HP sempre alto e ataque com magias poderosas como Bio (ponto fraco do inimigo), Flare ou Ultima. Vale a dica de Quick+Ultima duplo

Passa pela porta e encontrará um save point, salve se quiser e caia no buraco para ficar sobre o botão. Troque para o próximo grupo, desça e passe pela porta que o grupo anterior abriu. Assim você pode avançar até encontrar a outra estátua.

Doom

Level: 73 HP: 63000 MP: 4800

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Pearl.

Forte contra: Poison e Ice.

Ataques: Normal, Demon Rage, R. Polarity, Cold Dust, N. Cross, Absolute 0, Force Field, Ice3.

-----Estratégia-----

Ataque com Pearl ou Ultima. Mantenha seu HP alto e quando ele começar a piscar, use Dispel e volte a atacar normalmente.

Após matá-lo um save

# Detonado

Ponto Fraco: Poison.

Forte contra: -

Ataques: Normal, Hit, 10 hit.

Beta Magic

Level: 72 HP: 41000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte Contra: -

Ataques: Normal, Fire3, Ice3, Bolt3, Drain, Poison, Bio, Flare, Pearl, Meteor, Life3, Sleep, Imp, Muddle, Mute, Haste, Haste2, Slow, Slow2, Rasp, Reflect e Dispel.

Beta Tiger

Level: 70 HP: 30000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Ice

Forte Contra: -

Ataques: Normal, Doom Tusk, N. Cross, S. Cross e Flare Star.

Beta Tools

Level: 73 HP: 24000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Bolt.

Forte Contra: -

Ataques: Normal, Missile, Tek Laser, Tek Barrier, Diffuser, Atomic Ray, Grav Bomb, Drain e Dispel.

-----Estratégia-----  
Mesma estratégia utilizada para vencer o chefe anterior.

Ele se transformará em um save póint, salve se desejar, vá adiante até o botão e troque de grupo. Faça o mesmo procedimento que o grupo



anterior e encontre o ultimo sub-chefe antes de Kefka.



personagens, assim, os quatro primeiros iniciarão a batalha, se algum morrer e demorar a ser revivido, ele dará lugar ao próximo da lista, e assim por diante.

Goddess

Level: 68 HP: 44000 MP: 19000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte contra: Bolt e Pearl.

Ataques: Normal, Love Token, Charm, Flash Rain, Overcast, Quasar, Bolt2 e Bolt3.

-----Estratégia-----

Uma batalha relativamente fácil, basta atacar com seus golpes mais poderosos ou magias como Flare ou Ultima. Se estiver com Locke, é uma ótima chance para roubar Minerva Armors.

Alpha Face

Level: 74 HP: 30000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Fire.

Forte contra: Bolt e Pearl.

Ataques: Normal, Slip Hit, Dread, R. Polarity, Magnitude 8, Quake e Safe.

Alpha Long Arm

Level: 73 HP: 33000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Wind.

Forte Contra: -

Ataques: Normal, Red Claw e Shock Wave.

Alpha Short Arm

Level: 73 HP: 27000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: Water.

Forte Contra: -

Ataques: Normal e Vaccum Wave

-----Estratégia-----

Não tão simples, por isso ataque com Quick+Ultima Duplo para maior efetividade.

Beta Hit

Level: 73 HP: 28000 MP: 10000

Exp: 0 Gil: 0

Siga adiante e pise no botão para que todo o grupo seja levado até Kefka. Junto vilão que diz possuir o poder de um



Deus, todos evidenciam o porquê de estarem lutando para preservar

o mundo. O vilão então começa a destruir o que restou daquele “mundo quase morto” como ele mesmo diz, e conseqüentemente, a batalha final se iniciará. Antes de lutar, escolha a ordem dos seus



Gamma Girl

Level: 58 HP: 9999 MP: 10000 Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte contra: Poison, Ice, Bolt, Fire, Water, Wind e Pearl.

Ataques: Normal, Calmness, Pearl Wind, Life3 e Life2.

Gamma Sleep

Level: 71 HP: 40000 MP: 10000 Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte Contra: -

Ataques: Normal, Calmness, Train, Meteo, Condemned, W Wind, Quartr e Merton.

-----Estratégia-----

Mesma tática anterior.

Level: 58 HP: 9999 MP: 10000 Exp: 0 Gil: 0

Ponto Fraco: -

Forte contra: Poison, Ice, Bolt, Fire, Water, Wind e Pearl.

Ataques: Normal, Havoc Wing, Revenger, Hyper Drive, Goner, Train, Fallen One, Fire3, Ice3, Bolt3 e Ultima.

-----Estratégia-----

Finalmente a ultima batalha. Contra Kefka, deixe todo seu grupo com Life 3 e ataque com tudo o que tiver. Como sempre, Quick+Ultima Duplo é a melhor opção. Tome cuidado com o ataque Fallen One, que leva o HP do grupo para 1. Vencendo Kefka, é só curtir o final.



# O Mundo

Em Final Fantasy VI, iniciamos o jogo no mundo de forma normal, chamado World of Balance, mas posteriormente, ele sofrerá mudanças, se recebendo o nome de World of Ruin, confira abaixo os mapas de cada um.



## Tabelas de Armaduras

ARMOR	Atributos	Quem equipa	Obs	Onde conseguir
Leather Armor	+28 def.	Todos exceto		*Vem equipado com TERRA, LOCKE, CYAN, EDGAR
Cotton Robe	+19 mdef. +32 def.	Umaro e Gau Terra, Strago,		*Compre - wob - South Figaro
Kung Fu suit	+21 mdef. +34 def.	Relm, Gogo Locke, Shadow,		*Compre - wob - Mobliz, Nikeah, South Figaro
Silk Robe	+23 mdef. +39 def.	Sabin, Gau Terra, Celes,		*Compre-wob- Kohligen,Nickeah
Iron Armor	+29 mdef. +1 magic +40 def.	Strago, Relm, Mog, Gogo Terra, Locke,		*wob - S. Figaro -Passagem subt *Compre-wob- Kohligen,Nickeah
Mithril Vest	+27 mdef. -2 speed +45 def.	Cyan, Edgar, Celes, Setzer Todos exceto		*Compre -wob- Maranda, Narshe (apos adquirir airship) *Roube - Protoarmor
Ninja Gear	+30 mdef	Umaro		*Compre - wob - Albrook, Jidoor
White Dress	+47 def., +32 mdef +2 speed +47 def.	Locke, Shadow, Sabin,Setzer, Gau, Gogo Terra, Celes,		*Compre - wob - Albrook, Jidoor
Mithril Mail	+35 mdef. +5 magic +51 def.	Relm Terra, Locke, Cyan, Edgar,		*Compre - wob - Albrook, Jidoor
Power Sash	+34 mdef.	Celes, Setzer Locke, Cyan,		*Compre - Wob - Thamasa, Narshe (apos adquirir o airship)
Gaia Gear	+52 def., +35 mdef. Vigor +5 Speed+1 Magpow+3	Shadow, Sabin, Gau	*Absorve dano de Earth	*Compre - wob -Thamasa *Compre - wor -Nikeah, S. Figaro
Tabby suit	+53 def, +43 mdef.	Todos exceto Umaro, Cyan, Edgar Strago, Relm	*Neutralisa dano de Poison	*Roube -Baskervor, Latimeria *wob- Caverna, portao dos esper *Roube de Wild Cat
Gold armor	+54 def. +36 mdef., Vigor +2 Stamina+2 Speed +2 Magpow+2			*wob - fabrica Imperial *wob - Compre Thamasa *wor - Compre Albrook, Tzen *Ganche - Chimera *wob- Caverna, portao dos esper *Vindr *Coloseum - Tabby Suit
Chocobo suit	+55 def., +37 mdef.	Terra, Cyan, Edgar, Celes, Setzer, Mog		
Mooglesuit	+56 def., +38 mdef. Vigor+3 Speed+6 Stamina+2	Strago, Relm	*Neutralisa dano de Poison	*wor - Owzer's House (Jiddor) *Roube - Dahling, SoulDancer
Light robe	+58 def. +52 mdef., +5 magic +60 def.	Strago, Relm, Gogo		*Compre - wor - Thamasa
Diamond Vest	+43 mdef. +2 magic +65 def	Todos exceto Umaro, Relm, Strago		*Compre- wor - Nikeah, S. Figaro *Roube - Buffalax, PowerDemon
Tao Robe	+44 mdef.	Strago, Relm, Gogo		*Compre - wor- Thamasa
Dark Gear	+68 def. +50 mdef. +10%mblock +5magic +68 def.	Locke, Shadow, Sabin, Setzer, Gau, Gogo		*Compre - wor - Jidoor, Maranda
	+46 mdef. +6 speed			

Force armor	+69 def. +68 mdef. +30%mblock	Terra, Locke, Cyan, Edgar, celes, Setzer	*Mag Def up *Dano de Fire, Bolt, Ice, Wind, Earth cortado pela 1/2	*wor - Fanatic Tower, Kefka Twr. *Ganhe - Storm Dragon *Roube - Guardian (Kefka twr.)
Czarina Gown	+70 def., +64 mdef. Vigor+1 Stamina+2 Speed+2 Magpow+3	Relm		*wor - Darill's Tomb *Colosseum - Minerva
DiamondArmor	+70 def. +47 mdef.	Terra, Cyan, Edgar, Celes, Setzer		*wor-Compre-Kohlingen,S.Figaro
Crystal Mail	+72 def. +49 mdef.	Terra, Locke, Cyan, Edgar, Celes, setzer		*wob - Compre - S.Figaro *wor - Compre - maranda
Red Jacket	+78 def, +55 mdef. Vigor +5 Stamina +4 Speed+2 Magpow+1	Sabin, Edgar	Neutraliza de dano de fogo.	*wor - Gogo's Lair *Roube -Poltergeist *Coloss. -MirageVest, BoneClub
Nutkin suit	+86 def., +67 mdef., Speed +7 Magpow +3	Strago, Relm		*wor - Kefka's Tower *Roube - Nightshade
Genji Armor	+90 def., +80 mdef., Vigor +5 Speed +3 Stamina +2 Magpow +3	Terra, Locke, Cyan, Shadow, Edgar, Celes, Setzer		*wor - Gogo's Lair *Colosseum - Nutkin Suit
Behemoth Suit	+94 def., +73 mdef., Vigor +6 Speed +6 Stamina+6 MagPow+6	Strago, Relm		*Ganhe de SrBehemoth
Imp's armor	+100 def., +100 mdef.	Todos exceto Umaro	*Mostra seu verdadeiro poder quando o equipado esta no status Imp *Ensina a magia Imp a taxa x1	*Roube - Tyranosaur *Ganhe - Sprinter *Morph - Cactrot, Pug, Pugs
Snow muffler	+128 def., +90 mdef., +10% evade +10%mblock	Mog, Gau, Umaro	*Unica armor que Umaro pode equipar, ha vem com ele e é irremovivel. *Corta dano de fogo pela metade e absorve Ice	*Colosseum - BehemothSuit
Minerva	+88 def M.def +70 Mevd +10% Vigor +1 Speed +2 Stamina +1 Magpow +4	Terra, Celes	*Corta pela metade dano de Poison, Pearl, Earth, Water *Neutraliza dano de Fire, Bolt, Ice, Wind	*wor - Kefka Tower *Roube - Pug, Godsses *Ganhe - Pug
Mirage Vest	+48 def M.def +36 Mevd +10% Speed +6	Todos exceto Umaro	*Causa automaticamente o status Illusion	*Colosseum - Thornlet

## Tabela de Armas

<b>DIRKS</b>	Dirks são compatíveis com Runic, podem ser usadas nas duas mãos e não fazem Swdtech			
<b>Nome</b>	<b>Atributos</b>	<b>Obs</b>	<b>Quem equipa</b>	<b>Onde encontrar</b>
Air Lancet	76 BP	Elemental Wind	LOCKE, STRAGO RELM, GOGO	*Compre: Tzen; *Roube: Scrapper; *Ganhe: Tunnel Armor
Assassin	106 BP	Aleatoriamente mata o Oponente	SHADOW, LOCKE	*wob - Caverna selada, Esper *Morph - Ninja, Outsider *Colosseum: Valiant Knife
Blossom	112 BP	Elemental Wind	SHADOW	*Compre: Albroom
Dirk	26 BP		SET 1	*wob - Compre: South Figaro
Graedus	204 BP	Pearl Elemental	SET 1	*Ganhe - Máster Pug; *Colosseum - Atma Weapon;
Guardian	59 BP Speed +4 Evd% +10		LOCKE	*wob - Mt. Koltz; *Roube: Pterodon, Merchant
Hardened	121 BP		SHADOW	*Colosseum - Murasame *Ganhe - Gigantos
Imperial	82 BP		SHADOW	*Roube - Wooly
Kodachi	93 BP		SHADOW	*wob - Compre - Jiddor
Man Eater	146 BP	2x dano em alvos humanos	SET 1	*wor - Darril Tomb *wor - Compre - Jiddor *wob - Buy: Mobiliz, S. Figar
MithrilKnife	59 BP		SET 1	*Ganhe - Iron Fist *Roube - Pterodon, Marshal *wor - Cave in the Veldt
Striker	190 BP	Aleatoriamente mata o Oponente	SHADOW	*Morph - Ninja, Outsider *Colosseum -Strato
Stunner	220 BP	Aleatoriamente causa Stop	SHADOW	*wor - Fanatic Tower
Swdbreaker	164 BP Evd%+30	Aleatoriamente escapa de um ataque inimigo	LOCKE, SHADOW, STRAGO, RELM, GOGO	*Compre - wor - Maranda *Roube - Vectagoyle, Tapdancer
Thief Knife	88 BP Speed+3 Evd+10%	Aleatoriamente rouba um inimigo.	LOCKE, SHADOW	*wob - Narshe *Roube -Slamdancer *Ganhe - Dadaluma
ValiantKnife	145 BP Evd 10%	Ganha poder e o Hp abaixa	LOCKE	*Complete a Phoenix Cave e Locke lhe dara esse item e mais outros.

<b>SWORDS</b>	Swords são compatíveis com Runic, Swdtech e 2 hand			
<b>Nome</b>	<b>Atributos</b>	<b>Obs</b>	<b>Quem equipa</b>	<b>Onde encontrar</b>
AtmaWeapon	255 BP	Fica mais forte com o aumento do Hp	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wob - Caverna Selada *Roube - Sleep (Batalha Final)
Blizzard	108 BP Mag.Pow+2	Aleatoriamente lança "Ice"	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wob - Fábrica Magitek em Vector *wor - Compre - Albroom, Tzen
Break Blade	117 BP	Aleatoriamente lança "Break"	TERRA, EDGAR, CELES	*wob - Fábrica Magitek em Vector *Roube - Outsider
Crystal	167 BP		TERRA, EDGAR, CELES	*wor - Compre - Jidoor *Roube - Dark Force *Morph - Todos Dragões
Drainer	121 BP Evd 10%	Absorve Hp	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wor - Tzen *Roube - Lizard, Number 024, Atma
Enhancer	135 BP Mag.Pow+7 M.Evd 20%	Aumenta poder mágico	TERRA, EDGAR, CELES	*wor - Compre - Nikeah, S. Figaro *Colosseum - Crystal
Epee	98 BP		TERRA, EDGAR, CELES	*wob - Compre - Albroom, Maranda, Tzen, Vector
Excalibur	217 BP Vigor+2 Speed+2 Stamina+1 Mag.Pow+1	Espada pérola-elemental	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*Roube - Goddess
Falchion	176 BP Evade 10%		TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wor - Compre - Maranda

Flame Sabre	108 BP Mag.Pow+2	Aleatoriamente lança "Fire"	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wob - Fábrica Magitek, Base Imperial *wor - Compre - Albrook, Tzen *Roube - FlameEater *Ganhe - Number 024 *Colosseum - Ragnorok
Illumina	255 BP Vigor+7 Speed+7 Stamina+7 Mag.Pow+7 Evade 50% M.Evade50%	Uma espada lendária	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	
MithrilBlade	38 BP		TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wob - Compre - Mobliz, S. Figaro *Equipado quando recrutado - Edgar *Roube - Trooper, Karkass *Morph - M-TekArmor, Fortis, Innoc *Colosseum - Blizzard, Flame Sabre, Scimitar, ThunderBlade
Ogre Nix	182 BP	Usa Mp para desferir um ataque mortal, talvez quebre se a sorte for ruim.	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	
Ragnarok	255 BP Vigor+7 Speed+3 Stamina+7 Mag.Pow+7 Evade 30% M.Evade30%	Aleatoriamente lança "Flare"	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*wor - Narshe - Escolha tê-lo forjado como espada. Requer LOCKE para abrir a porta. *Roube - Girl (Batalha Final)
RegalCutlass	54 BP		TERRA, EDGAR, CELES	*wob - South Figaro (Passagem Subterrânea) *wob - Compre - Narshe *wob - Minas em Narshe *wor - Compre - Nikeah *Roube - Number 024 *Ganhe - Blue Dragon
Rune Edge	55 BP Evade 10%	Usa Mp para desferir um ataque mortal	TERRA, EDGAR, CELES	*wob - Minas em Narshe *wor - Compre - Nikeah *Roube - Number 024 *Ganhe - Blue Dragon
Scimitar	208 BP	Aleatoriamente fátia um inimigo	TERRA, CYAN, EDGAR, CELES	*Colosseum - Illumina *wor - Figaro Castle Basement *Roube - Karkass
Soul Sabre	125 BP Evade 10%	Transforma dano em Mp e Aleatoriamente lança "Doom"	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	*Colosseum - Ogre Nix *wob - Magitek Factory *wor - Compre - Albrook, Tzen
ThunderBlade	108 BP Mag.Pow+2	Aleatoriamente lança "Bolt"	TERRA, LOCKE, EDGAR, CELES	

LANCES	Lances são compatíveis com Runic, podem ser usadas nas duas mãos e não fazem Swdtech			
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
Aura Lance	227 BP Vigor+3 Speed+2 Stamina+1 Mag.Pow+3		EDGAR, MOG	*Ganhe - Poltrgeist *Colosseum - Sky Render
Gold Lance	139 BP		EDGAR, MOG	*wor - Compre - Kohlingen, Thamasa *Roube - Rhyos *Morph - Rider, Leathal Weapon *Roube - Mantódea *Ganhe - Tyranosaur *Morph - Cactrot, Pug, Pugs
ImpHalberd	253 BP	Todos equipam com exceção de Umaro Se equipado sob efeito do status "Imp" ataque aumenta imensamente	TODOS (LEIA OBS)	
Mithril Pike	70 BP		EDGAR, MOG	*wob - Compre - Maranda, Nikeah *Equipado quando recrutado - Mog
Partisan	150 BP		EDGAR, MOG	*wor - Compre - Jidoor *Roube - Test Rider *Roube - White Dragon
Pearl Lance	194 BP Mag.Pow+3	Aleatoriamente lança "Pearl"	EDGAR, MOG	*Colosseum - Strato *wob - Compre - Thamasa *wor - Compre - South Figaro *Ganhe - Test Rider
Stout Spear	112 BP		EDGAR, MOG	*wob - Compre - Thamasa *wor - Compre - South Figaro *Ganhe - Test Rider
Trident	93 BP	Muda o ataque para elemental "Água"	EDGAR, MOG	*wob - Compre - Maranda *wor - Compre - South Figaro

# Tabelas

<b>KNIVES</b>	Swords são compatíveis com Runic, Swdtech e 2 hand			
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
Ashura	57 BP		CYAN	*Equipada quando recrutado - Cyan
Aura	162 BP		CYAN	*Roube - Ogor *Roube - Rätainer
Forged	81 BP		CYAN	*Colosseum - Murasame
Kotetsu	66 BP		CYAN	*wob - Compre - Albrook, Jidoor
Murasame	110 BP		CYAN	*wob - Compre - Mobliz, Nikeah *wob - Floating Continente
	Evade10%			*Roube - Ogor, SrBahemoth
Sky Render	215 BP		CYAN	*Colosseum - Hardened *Ganche - Doom
Strato	Evade20% 199 BP		CYAN	*Colosseum - Aura Lance *Roube - KatanaSoul *Ganche - Red Dragon
Tempest	101 BP	Aleatoriamente lança "Wind Slash"	CYAN	*Colosseum - Aura, Magus Rod *wob - Caverna para a Ponte Selada *Roube - Number 128

<b>CLAWS</b>	Claws não são compatíveis com nada, nada de Runic, 2 Hand e Swdtech.			
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
DragonClaw	188 BP		SABIN	*Ganche - Presenter, Head
	Vigor+2			
FireKnuckle	Mag.Pow+1 122 BP		SABIN	*wob - Zozo *wor - Compre - Tzen
Kaiser	83 BP		SABIN	*Colosseum - Fixed Dice, Tiger Fangs *wob - Compre - Jidoor *wor - Compre - Tzen
MetalKnuckle	55 BP		SABIN	*Equipado quando recrutado Sabin
Mithril Claw	65 BP		SABIN	*wob - Compre - Mobliz, Nikeah
Poison Claw	95 BP	Aleatoriamente envenena um inimigo	SABIN	*Roube - Rhinotaur, Vargas *wob - Compre - Albrook, Maranda *wor - Compre - Tzen
Tiger Fangs	215 BP Vigor+3 Speed+2 Stamina+2 Mag.Pow+3		SABIN	*Roube - Gilomantis *Roube - GtBehemoth *Ganche - Allo ver

<b>RODS</b>	Rods só são compatíveis apenas com 2 hands. Exceção a Magus Rod que faz Runic			
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
Fire Rod	79 BP	Lança "Fire2" quando usado como item, depois quebra	STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Thamasa (Casa em Chamas) *wob - Compre - Thamasa *Ganche - Wizard
Gravity Rod	120 BP	Lança "Quartr" quando usado como item, depois quebra	STRAGO, RELM, GOGO	*wor - Figaro Castle Basement *wor - Compre - Thamasa, Maranda *Colosseum - Punisher, Rainbow
Heal Rod	200 BP	Regenera Hp do alvo	STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Lugar de encontro dos Espers *wob - Tzen
Ice Rod	79 BP	Lança "Ice2"	STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Thamasa (Casa em Chamas) *wob - Compre - Thamasa *Roube - Spectre, Wizard *Ganche - Dirt Dragon *Colosseum - Heal Rod
MagusRod	168 BP Mag.Pow+7 M.Evade30%	Aumenta poder mágico	STRAGO, RELM, GOGO	
Mithril Rod	60 BP Mag.Pow+2		STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Compre - Thamasa *Equipado quando recrutado Strago *Ganche - Joker
Pearl Rod	124 BP	Lança "Pearl" quando usado como item, depois quebra	STRAGO, RELM, GOGO	*wor - Tzen (Prédio Desmoronando) *wor - Compre - Thamasa
PoisonRod	86 BP	Lança "Poison" quando usado como item, depois quebra	STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Compre - Narshe *Roube - Toe Cutter, Lich
Punisher	111 BP	Usa Mp para infligir dano mortal	STRAGO, RELM, GOGO	*wor - Ancient Castle

ThunderRod	79 BP	Lança "Bolt2" quando usado como item, depois quebra	STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Compre - Thamasa *Roube - Wizard
------------	-------	---	--------------------	--

<b>BRUSHES</b> Brushes só são compatíveis apenas com 2 hands.				
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
ChocoboBrsh	60 BP		RELM	*Equipado quando recrutado - Relm
DavinciBrsh	Mag.Pow+1 100 BP Speed+1		RELM	*wor - Compre - Thamasa
MagicalBrsh	Mag.Pow+1 130 BP Speed+1 Stamina+1		RELM	*wor - Caverna na Ilha Triângulo
RainbowBrsh	Mag.Pow+2 146 BP Vigor+1 Speed+2 Stamina+1 Mag.Pow+2		RELM	*wor - Kefka Tower
<b>SPECIAL</b> Elas não são compatíveis com nada, exceto Morning Star, Flail e Bone club q fazem 2 hands				
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
Bone Club	151 BP	Umaro já vem com ele equipado autoamticamente (irremovível)	UMARO	*Leia o obs *Roube - Punisher *Colosseum - Rising Sun
Boomerang	102 BP	Mesmo dano na fileira de trás	LOCKE	*wob - Compre - Maranda, Tzen
Flail	86 BP	Mesmo dano na fileira de trás	TERRA, CELES, STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Compre - Kohlingen *Roube - Wart Puck
Full Moon	95 BP	Mesmo dano na fileira de trás	LOCKE	*wob - Compre - Jidoor, Kohlingen *Roube - Prussian
Hawk Eye	111 BP	Mesmo dano na fileira de trás	LOCKE	*wob - Compre - Thamasa
MorningStar	109 BP	Mesmo dano na fileira de trás	TERRA, CELES, STRAGO, RELM, GOGO	*wob - Compre - Thamasa
Rising Sun	117 BP	Mesmo dano na fileira de trás	LOCKE	*Roube - Punisher *Colosseum - Tack Star
Sniper	172 BP	Mesmo dano na fileira de trás	LOCKE	*wor - Compre - Jidoor *Colosseum - Wing Edge
Wing Edge	198 BP Vigor+7 Speed+7 Stamina+1 Mag.Pow+2	Mesmo dano na fileira de trás Aleatoriamente atinge acerto mortal	LOCKE	*wor - Phoenix Cave *wor - Cave to Ancient Castle

<b>GAMBLER</b> Os cards de Setzer não são compatíveis com nada.				
Nome	Atributos	Obs	Quem equipa	Onde encontrar
Cards	104 BP		SETZER	*Equipado quando recrutado Setzer
Darts	115 BP		SETZER	*wob - Compre - Thamasa *wor - Compre - Kohlingen *wor - Compre - Kohlingen
Dice	1 BP	O dano é determinado pelo level e pelo lance de dados	SETZER	
Doom Darts	187 BP	Aleatoriamente lança "Doom"	SETZER	*wor - Cave to Ancient Castle
Fixed Dice	1 BP	O dano é determinado pelo level e pelo lance de dados	SETZER	*wor - Torre de Kefka
Trump	133 BP	Aleatoriamente despacha um inimigo	SETZER	*wor - Compre - Kohlingen, Thamasa *Morph - Ninja, Outsider

# Tabelas

## Tabela de Elmos

Helmet	Atributos	Quem equipa	Obs.	Como conseguir
Leather Hat	+11 defense, +7m.def	Todos exceto Umaro		*Ja vem equipado com Terra, Locke, Cyan, Edgard e Sabin.
Hair band	+12 defense, +8m.def	Terra, Celes, Relm		*wob - Compre - South Figaro
Plumed Hat	+14 defense, +9m.def	Todos exceto Umaro		*wob - Compre - Mobilz, S. Figaro
Magus Hat	+15 defense, +16m.def	Terra, Celes, Stargo, Relm,		*Roube Merchant *wob - Compre - Kohlingen, Mobilz, Nikeah
Bandanna	+5m.pwr +16 defense, +10m.def	Mog, Gogo Terra, Locke, Sabin, Celes, Relm, Gau		*wob - Compre- Mobilz, Kohligen *Roube - Brawler *Ganhe - Colossus
Head Band	+16 defense, +10m.def, Vigor +3 Speed +1 Stamina +2	Locke, sabin, Cyan, Shadow, Mog, Gau		*wob - Compre - Kohligen, Vector *Roube - Iron Fists *Ganhe - Dadaluma
Iron Helmet	+18 defense, +12m.def	Terra, Locke, Cyan, Edgar, Celes, Setzer, Gau		*wob - Compre- Mobilz, Kohligen *Roube - Heavy Armor
Bard's Hat	+19 defense, +21m.def, +10m.block	Todos exceto Umaro	Aumenta um pouco o MP	*wob - Compre - Albrook, Vector *wor - Compre - Nikeah, S. Figaro
Green Beret	+19 defense, +13m.def, +10% evade	Todos exceto Umaro	Aumenta um pouco o HP	*wob - Serpent Trench, Kohligen *wob - Compre - Narshe c/ airshp *wor - Compre - Albrook, Nikeah
Beret	+21 defense, +21m.def, +3m.pwr	Relm	Aumenta taxa de sucesso de Sketch	*wob - Floating Continent *wor - Compre - tzen
Tiger Mask	+21 defense, +13m.def, Vigor +3 Stamina +1 Speed +2	Sabin, Gau		*Compre-wor Tzen / wob Thamasa *Roube - Ralph
Gold Helmet	+22 defense, +15m.def	Terra, Cyan, Edgar, Celes, Mog		*wob - Magicteck factory *wob - Compre - Narshe c/ airship *wor - Compre - Albrook, Tzen
Tiara	+22 defense, +20m.def, +2M.pwr	Terra, Celes, Relm		*wob - Compre - Narshe c/ airship
Coronet	+23 defense, +23m.def, Speed +2 Mag Pow +4	Relm	Aumenta taxa de sucesso de Control	*wor - Kefka Tower *Colosseum - Red Cap
Mystery Veil	+24 defense, +25m.def, +10m.block, Mag Pow +3 Speed +1	Terra, Celes, Relm		*Compre - Thamasa (wob/wor)
Red cap	+24 defense, +17m.def, Vigor +4 Stamina +2 Speed +3	Todos exceto Umaro	Aumenta HP por 1/4	*wor - Kefka Rower / Zozo
Circlet	+25 defense, +19m.def, Vigor +2 Stamina +3 Speed +1	Todos exceto Umaro		*wor - Compre - Jiddor, Thamasa

Dark Hood	+26 defense, +17m.def	Locke, Shadow, Sabin, Mog, Gau, Gogo		*wor - Compre - Jiddor, Thamasa *Roube - Neckhunter
Diamond Helm	+27 defense, +18m.def	Terra, Cyan, Edgar, Celes, Setzer		*wor - Compre - Nickeah, S. Figaro
Regal Crown	+28 defense, +23m.def, Vigor +1 Stamina +1 Speed +1 Mag Pow +1	Edgar, Sabin		*wor - Figaro Castle basement *Colosseum - Coronet
Crystal Helm	+29 defense, +19m.def	Terra, Edgar, Celes, Setzer		*wor - Figaro Castle basement *wor - Compre - Jiddor, Maranda
Oath Veil	+32 defense, +31m.def	Terra, Celes, Relm		*wor - Compre - Maranda

## Tabela de Escudos

SHIELD	Atributos	Quem equipa	Obs	Como conseguir
Buckler	+16 defense +10% evade	Todos exceto Umarmo		*Compre - Mobiliz, SothFigaro *Roube - GreaseMonk
Heavy shield	+22 defense +10% evade +14 m.def.	Terra, Locke, Cyan, Edgar, Celes, Setzer		*Compre - Mobiliz, South Figaro *Wob - South Figaro (passagem subterranea)
Mithril shield	+27 defense +10% evade +18 m.def	Todos exceto Umarmo		*Compre em Kohligen *Roube - General
Gold shield	+34 defense, +10% evade, +23m.def	Terra, cyan, Edgar, Celes, Setzer, Mog		*Wob - Magicteck Factory *Roube - Admancht *Compre - Thamasa
Diamond shield	+40 defense, +10% evade +27 m.def	Terra, Cyan, Edgar, Celes, Setzer		*wor, Compre - Nikeah, S.Figaro
Flame shield	+41 defense, +20% evade, +28m.def, +10% mblock	Todos exceto Umarmo	Absorve ataques de fogo / Neutraliza gelo / Fraquesa: water / Ensina Fire 2 na taxa x2 / Causa Fire 3 quando usado como item e se quebra...	*wor - Mt Zozo /Sonho de Cyan *Termine a Phoenix Cave *Roube - Rough, Striker
Ice shield	+42 defense, +20% evade, +28m.def, +10% mblock	Todos exceto Umarmo	Absorve ataques de gelo / Neutraliza ataques de fogo / Fraqueza: Wind / ensina Ice 2 na taxa x5 / Causa Ice 3 se usado como item, e se quebra...	*wor - Mt Zozo /Sonho de Cyan *Roube - Inferno *Morph - RyosTest Raider
Thunder shield	+43 defense, +20% evade, +28m.def, +10% mblock	Todos exceto Umarmo	Corta dano de Fire e ice pela metade / Absorve Thunder / Neutraliza Wind. / ensina Bolt 2 na taxa x5 / Causa Bolt 3 se usado como item, e se quebra...	*wor - Mt. Zozo *wor - Gogo`s Lair *Roube - Steroidite *Colosseum - Gauntlet

# Tabelas

Aegis shield	+46 defense, +20% evade, +52m.def, +40% mblock	Todos exceto Umaro	Aleatoriamente se esquiva de ataques magicos.	*wor - Mt. Zozo *wor- Kefka Tower
Crystal shield	+50 defense, +10% evade, +34m.def	Terra, Cyan, Edgar, Celes, Setzer		*wor - Compre - Maranda *Morph - 8 dragoes lendários / Proto Armor.
Genji shield	+54 defense, +20% evade, +50m.def, +20% mblock	Todos exceto Umaro		*wor - Fanatic Tower *Colosseum - Thunder Shield
Paladin shield	+59 defense, +40% evade, +59m.def, +40% mblock	Todos exceto Umaro	Ensina Ultima na taxa x1	*Ganhe 255 batalhas com o Cursed Shield equipado

## Tabela de Espers e Magias

Espers				
Nome	Ataque	Bônus	Magias	Localização
Alexander	Justice: Varre os alvos com a luz divina	-	Pearl, Shell, Safe, Dispel, Remedy.	No trono de Doma após o sonho de Cyan.
Bahamut	Sun Flare: dispensa comentários.	HP+50%	Flare.	Vença Doom Gaze sem usar Vanish+Doom
Bismark	Sea Song: provoca maremoto	Strenght+2	Fire, Ice, Bolt e Life.	Na fábrica de Magitek armors.
Carbunkle	Ruby Power: aplica reflect em todos os aliados.	-	Reflect, haste, Shell, Safe e Warp.	Na fábrica de Magitek armor.
Crusader	Purifier: ataca a todos sem distinção.	MP+50%	Meteor e Merton.	Vença os 8 Dragões lendários.
Fenrir	Moon Song: cria ilusão.	MP+30%	Warp, X-Zone, Stop.	Em Mobliz após matar Phumbaba.
Golem	Earth Wall: defende ataques físicos.	Stamina+2	Safe, Stop e Cure2	Leilão em Jidoor.
Ifrit	Inferno: dispensa comentários.	Strenght+1		Fábrica de Magitek Armor.
Kirin	Life Guard: aplica Regen em todos os alvos.	-	Cure, Cure2, Regen, Puro e Libra.	Zozo ao encontrar Terra.
Maduin	Chãos Wing: usa magia neutra.	MagPwr+1	Fire2, Ice2 e Bolt2	Fábrica de Magitek Armor.
Odin	Atom Edge: fatia os alvos.	Speed+1	Meteor.	Na sala do trono do Ancient Castle.
Palidor	Sonic Dive: Jump no grupo	-	Haste, Slow, Haste2, Slow2, Float.	Na Solitaire Island após pegar a Falcon.
Phantom	Fader: aplica Vanish em todos os alvos.	MP+10%	Bersek, Vanish e Demi.	Na fabrica de Magitek Armor.

# Tabelas

Phoenix	Rebirth: dispensa comentários.	-	Life, Life2, Life3, Fire3, Cure3	Phoenix Cave.
Ragnarok	Metamorph: transforma o alvo em item.	-	Ultima.	Em Narshe, na loja de armas no WoR
Raiden	True Edge: fatia os alvos.	Strenght+2	Quick.	Na sala secreta no Ancient Castle.
Ramuh	Bolt Firts: dispensa comentários.	Stamina+1	Bolt, Bolt2, Poison	Zozo ao encontrar Terra.
Shiva	Gem Dust: dispensa comentários.	-	Ice, Ice2, Rasp, Osmose e Cure.	Fábrica de magitek armor.
Shoat	Demon Eyes	HP+10%	Bio, Break e Doom.	Fábrica de Magitek Armor.
Siren	Hope Song: dispensa comentários.	HP+10%	Sleep, Mute, Slow e Fire.	Zozo ao encontrar Terra.
Sraphm	Reviver: recure hp usando cure 2.	-	Life, Cure, Cure2, Regen e Remedy.	Compre de um ladrão em Tzen.
Starlet	Group Hug: Aplica cure 3.	Stamina+3	Cure, Cure2, Cure3, Regen, Remedy	Vença Chadarnook. Na casa de Owze.
Stray	Cat Rain: aplica Muddle nos alvos.	MagPwr+1	Confu, Kappa e Float.	Zozo ao encontrar Terra.
Terrato	Earth Aura: provoca terremoto.	HP+30%	Quake, Quartr, W Wind.	Na caverna de Umaro.
Tritoch	Tri-Dazer: magia mista.	Magpwr+2	Fire3, Ice3, Bolt3.	Vença-o em Narshe.
Unicorn	Heal Horna: Aplica Remedy no grupo.	-	Cure2, Remedy, Dispel, Safe, Shell.	Fábrica de Magitek Armor.





*E na nossa próxima edição: Legend  
of Zelda: A link to the Past.*

*Não Perca!!!*