

Baten Kaitos FAQ/Walkthrough (French)

by Yami Shuryou

Updated on Aug 24, 2006

Guide de jeu pour Baten Kaitos

Auteur : Yami Shuryou

Traduction : Emmanuel Adien

```

                                %##
                                %##
%#####  #####                #
#####   #####  #####          #####  #####  ###%
#####  #####  #####  #####          #####  #####%
#####          #####  ##  ###  #####  #####  ##
#####          #####  #####  #####  #####  #####  ##%
#####          #####  #####  #####  #####  #####  ##%
#####  #####          #####  #####  ##  ##  ##  #####  ##  #%
#####          ##  #####  #####  #####  #####  #####
#                ##                ###

%#  ###%
%###%
##%

%##                %
%##                %##                %##                #
%##                #####                %#                #                #####
#####  #####  #####  #####          #####  #####  #####  #####
###  ##  #####  #####%  #####          #####          %##
###  ##  #####  #####  #####  #####%  #####%  #####          %
#####  #####          #####  #####  #####  ##%  #####  #####
#####          #####  #####  #####  #####  #####%  #####  #####
###  #####          #####%  #####  #####  #####%  #####%  #####
###  #####  #####  #####%  #####  ##  #####          #####
#####  #####  #####  #####          #####  #####          #####
#####          #####  #####  #####

%  #####  %
#%  ##  ##  ##
%##  ##%  %###%###%
%###%  %###%
```

L E S A I L E S E T E R N E L L E S E T L ' O C E A N P E R D U

ASCII réalisé par Dark Vortex

Une française version récente peut être trouvée à;

<http://chroniques.celes.free.fr>

Si vous possédez un site internet dédié exclusivement à Baten Kaitos (le jeu lui-même ou l'univers en général), vous pouvez publier ce guide du moment que vous le maintenez à jour et que le nom de l'auteur apparaît clairement.

=====

Table des Matières

=====

Appuyez sur les touches [Ctrl + [F] et tapez le code de la section qui vous intéresse pour vous y rendre.

1. Soluce

- a. Village de Cebalraï, Forêt de Fourbelune (1ACVMF)
- b. Vallée de Nunki, Pherkad (1BNVPH)
- c. Nashira, Petite Rivière Céleste (1CNLCR)
- d. Croisée des Nuages, Sheliak (1DCPSH)
- e. Komo Mai, Bibliothèque de Magie (1EKMAL)
- f. Jungle Holoholo, Opu, Arbre Céleste (1FHOCT)
- g. La Voie des Âmes, Parnasse, Détourne (1GTSPD)
- h. Reverence, Temple des Esprits, Balancoire, Cocolith (1HRSBC)
- i. Mintaka, Le Goldoba, Azha, Grottes Volcaniques (1IMGAF)
- j. Failles Interdimensionelles, Gomeisa, Kaffaljidhma, Cursa, Forteresse Impériale (1JIGKC)
- k. Labyrinthe de Duhr, Village de Gemma, Capella (1KLDGC)
- l. Village Algorab, Zosma, Alpes Célestes (1LAVZC)
- m. Forteresse Illusoire, Tour de Zosma, Grande Rivière Céleste, Goldoba Fantôme, Désert de Nihal (1MIZGPN)
- n. Quêtes Secondaires (1NDQST)
- o. Cor Hydrae (1OCRHY)

2. Système de Combat

(2BTBSC)

3. Quêtes Secondaires

- a. L'Arbre Généalogique (3AFMMB)
- b. Magnus de Constellation (3BCSMG)

4. Bibliothèque de Magnus

- a. Magnus (4MGLBR)
- b. Magnus Evolutifs (4BTCMG)
- c. Combos SP (4CMSPC)

5. Bestiaire

(5BSTRY)

6. Infos sur l'auteur

- a. Historique (6AVSUD)
- b. Crédits (6BCRDS)

combat, Kalas va se jeter dans la bataille et se battre aux côtés de la jeune femme rencontrée plus tôt.

+++++

Dragon Sabre

230 PV

Eau - 80%+, Feu - 80%- (+ signifie qu'une attaque d'Eau cause 1.8 fois plus de dégâts qu'une attaque normale).

Butin : Orage Bleu, Eclat de Feu Niveau 1, (Magnus de Constellation) Dragon

Ce n'est que le premier boss, il ne devrait pas vous poser trop de difficultés. Le seul problème qui peut se poser, c'est que vous n'avez pas encore assimilé le système de combat. N'oubliez pas non d'utiliser votre appareil photo sur le Dragon Sabre au moins une fois pour récupérer un cliché à la fin du combat.

Bref, le Dragon Sabre est vulnérable aux attaques de type Eau, donc les Dagues de Glace de Kalas et les Eclats d'Eau de Xelha devraient vous permettre de vous débarrasser du Dragon Sabre. Si vous avez besoin de vous soigner (notamment après la seule attaque puissante du Dragon Sabre), utilisez les Pousses de Bambou et les Bananes de vos personnages.

+++++

Après la bataille, Xelha va pleurer ses deux compagnons tombés lors du combat. Kalas va tenter de prendre leur Magnus, mais Xelha s'y oppose. Kalas lui donne alors le collier et le barcelet des deux hommes morts, en lui présentant comme sa part du butin. Pas très habile, vous en conviendrez... Mais après un moment de tension et les présentations d'usage, Kalas et Xelha décident de s'associer et d'aller ensemble au coeur de la Forêt de Fourbelune. Si vous voulez, vous pouvez reformer vos pioches avant de continuer.

A l'écran suivant, remontez le chemin à votre gauche à travers les haies, et après avoir combattu le Shawra, ouvrez le coffre au bout pour obtenir une Epée de Feu. Maintenant, redescendez le chemin aux haies et continuez d'explorer la zone. En haut, ouvrez le coffre pour trouver un Eclat de Feu 1, puis traversez le petit pont. Redescendez et passez entre les arbres pour atteindre le haut de l'écran. Là, utilisez la fleur pour sauvegarder et montez pour atteindre le secteur suivant de la Forêt de Fourbelune.

Vous vous retrouverez près d'une source. Le pendentif de Xelha va alors se mettre à briller, et un serpent va sortir de la source. Après avoir évoqué un certain Malpercio, le serpent géant, Seigneur des Sources, va vous attaquer.

+++++

Seigneur des Sources

300 PV

Fire - 80%+, Aqua - 80%-

Butin: Fraise Sauvage, Boucle en Ecailles

Le Seigneur des Sources est un peu plus dangereux que le Dragon Sabre, mais cela est en grande partie dû au fait que votre pioche inclut très certainement plus de Magnus d'Eau que de Magnus de Feu - et si les Magnus d'Eau étaient particulièrement efficaces contre le Dragon Sabre, alors que les Magnus de Feu ne l'atteignaient pratiquement pas, la situation est exactement inverse ici. Malgré tout, vous disposez de quelques Eclats de Feu, de l'Epée de Feu que vous avez ramassée plus tôt, ainsi que de l'Orage Bleu de Kalas.

Le problème, ce sont les attaques spéciales du Seigneur des Sources, qu'il utilise très souvent et qui peuvent faire beaucoup de dégâts si vous ne pouvez pas vous protéger suffisamment. Si le combat dure trop longtemps, il va se

Une petite mise au point s'impose: dans le jeu, les montées de niveau ne sont pas automatiques. Vous devez vous rendre au Temple avec suffisamment de points d'expérience. C'est également au Temple que vous pouvez passer à la classe supérieure, ce qui vous permet d'utiliser un Magnus supplémentaire par tour, d'avoir un Magnus de plus dans votre main, et de stocker cinq Magnus supplémentaires dans votre pioche. La Fraise Sauvage permettra à Kalas d'effectuer son premier changement de classe. Le moment est venu de l'utiliser.

Si vous essayez de quitter les lieux, le vieil homme en bas vous interpelle. Il semble qu'une carte des étoiles a été construite il y a fort longtemps, mais que des fragments de cette carte aient été dispersés. Le vieil homme vous demande de chercher les 50 fragments de la Carte des Constellations, dispersés sous forme de Magnus. En récompense, il vous offrira divers Magnus. Vous avez normalement les Voiles et le Dragon en votre possession, vous pouvez les lui remettre si vous le souhaitez. Sortez maintenant du Temple.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Village de Cebalrai

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Poupe

Rareté : Pendentif de Maynee

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ALERTE CONSTELLATION

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

A Cebalrai, rendez-vous dans l'étable et capturez l'Essence de Magnus Lait de Vachon dans un Magnus vierge (le lait se trouve dans la partie Nord-Est de l'étable. Capturez une Essence de Lait de Vachon DE PLUS, vous en aurez besoin beaucoup plus tard dans le jeu. Maintenant, ressortez et allez dans la maison où vous avez obtenu un Flash Ténébreux 1. A l'intérieur, parlez à la femme près de l'évier et donnez lui du Lait de Vachon. Elle vous remettra alors le Magnus de Constellation Poupe.

Après avoir fait cela, retournez chez le maire et approchez-vous de la cheminée pour capturer l'Essence de Magnus "Flamme Ardente." Ensuite, ressortez et allez dans la petite maison au Sud-Ouest si vous souhaitez vendre des photos d'ennemis ou acheter des objets.

Avant de partir, parlez à la femme à la robe violette près de la sortie du village. Elle semble attendre son mari Aljeemo qui est parti pour Pherkad mais n'est toujours pas rentré. Elle vous remet alors son pendentif en vous demandant de le donner à Aljeemo si vous le rencontrez à Pherkad. Après cela, vous pouvez sortir.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Rendez-vous une fois de plus à Forêt de Fourbelune.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Forêt de Fourbelune

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Dague de Glace, Fuite

A l'intérieur, retournez près du coffre qu'un tronc vous empêchait d'atteindre. Utilisez l'Essence de Magnus Flamme Ardente pour brûler le tronc et pouvoir

ouvrir le coffre, qui contient une Dague de Glace. Maintenant, vous souvenez-vous de ce coffre près de la source que vous n'avez pas pu ouvrir parce que vous vous étiez retrouvé directement sur la Carte du Monde ? Retournez à cet endroit et ouvrez le coffre pour trouver un Magnus Fuite.

Rendez-vous maintenant juste sous les haies (dans la zone de la Fleur Bleue, N.d.T.) et parlez à l'homme qui se trouve là. Il va vous demander de l'aide pour capturer des oiseaux bleus. Acceptez. Ce que vous devez faire, c'est en fait vous rapprocher des oiseaux bleus de sorte qu'ils s'envolent droit vers l'homme (les oiseaux sont dans le passage où vous marchez à travers les arbres) en d'autres termes, approchez vous d'eux à partir de l'endroit opposé à celui où se trouve l'homme. Quand vous aurez réussi, parlez à nouveau à l'homme et capturez l'essence de Magnus Oiseau Bleu Mort. Ensuite, quittez la forêt.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Suivez le chemin vers la droite, jusqu'à la Vallée de Nunki.

\\/\\
b. Vallée de Nunki, Pherkad
/\\
(1BNVPH)

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Vallée de Nunki

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Bouclier de Glace, Bouclier de Flammes, Recette Secrète 1

De l'entrée, allez en haut et à gauche, via le tronc qui traverse la rivière. La, combattez les ennemis et ouvrez le coffre pour obtenir un Bouclier de Glace. Repartez maintenant vers la gauche, retracez le tronc, et montez le long de la falaise. Au bout, sautez sur les rochers, suivez le chemin et ouvrez le coffre : il contient un bouclier de flammes. Faites demi-tour et montez l'échelle.

Sur cette corniche, prenez votre temps pour réussir votre saut. Appuyez sur A quand l'eau de la cascade s'arrête de couler devant vous et vous pourrez traverser. Une fois de l'autre côté, avancez et changez d'écran. Là, utilisez vos explosifs sur les rochers pour les détruire. Suivez le chemin en forme de fer à cheval et montez à l'échelle. En haut, allez à droite et traversez grâce aux rochers. Allez en haut vers l'écran suivant.

Là, parlez à l'homme et capturez l'Essence de Magnus Eau Claire (vous en aurez besoin plus tard). Ouvrez aussi le coffre pour trouver la Recette Secrète 1. Faites maintenant demi-tour et retournez au niveau des rochers immergés. Prenez cette fois le chemin de droite au lieu du chemin de gauche. A l'écran suivant, vous pouvez parler à l'homme pour en savoir plus sur le système de combat. Grimpez à l'échelle et suivez le chemin jusqu'à ce que vous retrouviez sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Entrez dans Pherkad.

zzzzzzzz

Pherkad

zzzzzzzz

Magnus : Constellation Boussole, Brochette (Moyenne), Pin, Arbre Généalogique (Quête)

Arbre Généalogique : Hauqal, Quzman, Rushd, Sabin, Surayi, Taymiya

Vous remarquerez tout de suite le vaisseau, mais il semble que vous (l'Ange Gardien) vous comportez de façon étrange ces derniers temps... Parlez à l'une des filles dans la cour pour obtenir le Magnus de Constellation Boussole. Entrez maintenant dans la maison en haut à droite, approchez-vous de le cheminée et fouillez l'étagère à droite pour trouver une Brochette (Petite). Une fois dehors, allez en haut à droite en suivant la première allée.

Dans ce secteur, vous pouvez sauvegarder et aller au Temple grâce à la Fleur Bleue. Vous pouvez aussi visiter le magasin. Ensuite, revenez à l'écran précédent et cette fois montez et entrez dans la dernière maison en haut. A l'intérieur, fouillez les pots verts pour trouver un Pin. Ressortez et montez à l'écran suivant. Prenez la porte sur votre droite. Dans la maison, parlez au vieil homme dans son lit : il a une requête à vous soumettre; avant de mourir, il souhaite que vous rassemblez tous les membres de sa famille, qui portent tous un bracelet. Prenez sa signature ainsi que celle de sa femme.

Revenez maintenant dans le secteur de la Fleur Bleue. Parlez à la petite fille assise sur la barrière près de l'entrée et donnez-lui l'Essence d'Oiseau Bleu Mort. C'est une fille au bracelet (Rushd), elle va se rendre chez Quzman. Parlez maintenant à l'homme qui se tient près de l'endroit où elle était assise. Il s'agit de son père, qui va également signer l'Arbre Généalogique. Il reste encore trois personnes avec des bracelets à Sadal Suud, mais l'une d'entre elles refusera de signer pour l'instant. En revanche, les deux autres accepteront; la première personne se trouve dans l'étable à Cebalrai, la seconde n'est autre que l'homme que vous avez rencontré lors de votre chasse aux Oiseaux Bleus. Ils signeront tous les deux sans conditions (mis à part le fait que vous devez avoir capturé un Oiseau Bleu du Bonheur pour obtenir la signature de Hauqal). Retournez chez Quzman si vous voulez obtenir des Magnus.

Rendez-vous ensuite au Manoir. L'entrée vous en est interdite, et alors que Kalas tente de trouver une solution, Paolo III, Maître des Ombres sort du manoir et parvient à s'enfuir avant d'être capturé. Kalas pense qu'il pourrait lui aussi entrer dans le manoir avec l'aide de Paolo III. Si vous écoutez les gens, vous apprendrez qu'il y a une maison qu'il n'a pas vandalisée, en face de la taverne. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Rendez-vous là-bas et entrez dans la maison.

Vous allez alors rencontrer Paolo III, et Kalas va lui expliquer qu'il a bien l'intention d'entrer dans le manoir du gouverneur. Après un petit échange, Paolo accepte d'aider Kalas s'il peut lui donner une Toile d'Araignée Irisée. Il semble qu'on puisse en trouver près de la rivière, dans la Vallée de Nunki. Quittez donc la ville...

zzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzz

Rendez-vous à la Vallée de Nunki (Nord).

zzzzzzzzzzzzzzzz

Nunki Valley

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Rareté : Toile d'Araignée Irisée

Suivez la falaise et descendez l'échelle pour passer à l'écran suivant. Suivez le chemin, dépassez les rochers immergés, allez en bas vers l'échelle pour affronter la Nunkirantula.

+++++

Nunkirantula

350 PV

Feu - 50%+, Eau - 50%-, Vent - 30%+, Chronos - 30%-

Butin : Epée de Duel, Flash Lumineux 2

Nunkirantula utilise des attaques en un ou deux coups, et ils semblent que toutes soient des attaques d'Eau. Elle est également faible face aux attaques de Feu, et comme vous avez certainement affronté un paquet de Doomers dans la Vallée de Nunki, vous devriez avoir suffisamment d'Epées de Feu et de Cottes de Flamme pour vous en sortir.

Nunkirantula va souvent utiliser sa Cire pour se défendre contre chacune de vos attaques. Cependant, son effet ne dure que peu de temps et vous pourrez très vite recommencer à le harceler avec vos Epées de Feu et l'Orage Bleu que vous avez obtenu du Seigneur des Sources. Vous pourrez également avoir besoin de quelques Bananes ou de Pousses de Bambou (si elles n'ont pas encore évolué en Jeune Bambou) pour vous soigner, et évidemment, n'oubliez pas l'Appareil Photo.

Nunkirantula peut sembler difficile à battre, parce qu'elle a plus de PV que le Dragon Sabre et que le Seigneur des Sources, surtout vous aviez combattu les deux autres avec Xelha, mais les niveaux que vous avez pris devraient vous permettre de la maîtriser facilement.

+++++

Vous obtiendrez donc la Toile d'Araignée Irisée. Retournez sur la Carte du Monde après avoir capturé deux Essences d'Eau Pure dans le bassin devant la cascade.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Retournez à Pherkad.

zzzzzzzz

Pherkad

zzzzzzzz

Avant de retrouver Paolo, nous avons deux ou trois choses à faire. D'abord, près de la maison dans laquelle Paolo a fait des siennes, vous remarquerez une fille qui observe des fleurs fanées. Arrosez les fleurs avec de l'Eau Pure, puis capturez l'Essence de Magnus Fleur Sans Nom. Dans un deuxième temps, retournez chercher du Lait de Vachon dans l'Etable de Cebalrai !

Maintenant, remontez la seconde allée, parlez au gamin et entrez. Parlez à la fille pour en savoir plus sur les combats si vous le souhaitez, puis allez parler à Paolo. Quand Kalas lui donne la Toile d'Araignée Irisée, Paolo lui indique le puits derrière lui - apparemment, il mène directement au Manoir du

Cancérite, ouvrez le coffre à demi caché par la grotte pour recevoir un Eclat de Feu 2. Faites maintenant demi-tour et traversez la rivière grâce aux rochers. Sur l'autre rive, vous devrez marcher à travers de petites cascades. Maintenant, même si ça a l'air un peu difficile, observez bien la séquence des cascades. Placez-vous bien au bord de l'endroit où devrait tomber la deuxième cascade, en étant placé de sorte qu'elle tombe juste à côté de vous. Dès qu'elle s'arrête de couler, C'EST LE MOMENT, SAUTEZ ! Si vous avez bien géré votre temps, vous serez parti avant que la cascade de gauche se remette à couler.

Après les cascades, ouvrez le coffre pour trouver un Voile du Siècle, puis sauvegardez grâce à la Fleur Rouge. Montez. Vous verrez alors un tourbillon géant et un serpent géant va montrer le bout de son nez, ou plutôt de son horrible tête.

+++++

Poisson-Foudre

1000 PV

Feu - 50%+, Eau - 50%-, Lumière - 50%-, Ténèbres - 50%+

Butin : Onde d'Energie, Bracelet en Argent, Constellation Poissons

Ah, comme il est agréable de voir que plus vos PV montent, plus les combats deviennent faciles ! Bon, avec vos trois persos, vous ne devriez pas avoir trop de mal à vous débarrasser du Poisson-Foudre, surtout si vous n'utilisez que des Magnus de Feu ou Ténèbres : Epées de Feu, Cottes de Feu, Eclats de Feu, Flashes Ténébreux et surtout l'Attaque Finale de Kalas, Ailes des Ténèbres.

Les attaques du Poisson-Foudre ne font que peu de dégâts. Soit il utilise une série d'attaques normales, soit il lance une attaque unique qui vous empoisonne mais ne cause pas de dommages. Malheureusement, le poison peut être très pénible, c'est pourquoi je vous ai conseillé plus haut d'acheter des Eaux Minérales. En outre, il n'utilise que rarement son Attaque Finale, et il arrive même assez souvent qu'il ne l'utilise pas du tout lors du combat.

+++++

Avec sa défaite arrive la décrue de la rivière. Kalas évoque le sceau de Sadal Suud, et Gibari veut en savoir plus. Dès que possible, retournez en haut et traversez la rivière. Allez maintenant à gauche et ouvrez le coffre pour trouver une Bourriche en Chanvre. Quand vous l'aurez équipé sur Gibari, continuez vers la gauche. Là, descendez et sauvez le gamin dans l'eau. Ensuite, faites le signer l'Arbre Généalogique. Allez maintenant à gauche et utilisez les rochers pour traverser (le premier est caché par les nuages). Ouvrez un coffre caché tout au bout pour obtenir une Lame des Flots. Continuez vers la gauche, sauvez le gamin et récupérez sa signature.

Faites maintenant demi-tour et retournez au secteur de la Fleur Rouge. Sauvegardez votre partie, puis descendez et libérez la tête du Poisson-Foudre qui est restée bloquée. Continuez à lui faire descendre la rivière jusqu'à ce qu'elle s'arrête près de l'entrée de la Petite Rivière Céleste. Allez-y, vous pouvez maintenant récupérer le Magnus Statue de Héron dans le coffre et capturer l'Essence de Magnus Os de Poisson-Foudre. Quittez maintenant la Petite Rivière Céleste.

zzzzzzz

Nashira

zzzzzzz

Malheureusement, l'Empire est arrivé et vous ne pouvez plus partir. Rendez-vous

Butin : Eclair Spirituel, Dent de Requin

Je parie qu'en regardant ses PV, vous pensez "Et m..." Et vous n'avez pas tort, surtout que le Scarabée de Fer est capable de vous faire plus de 200 points de dégâts grâce à un combo à CINQ coups. Le problème qu'il a, c'est que son agilité est ridicule, il doit d'abord utiliser son Nitro-Boost. Cette capacité va simplement renforcer son combo à cinq coups, rien d'autre. Donc vous aurez au moins six tours pour lui causer des dégâts alors que le Scarabée de Fer ne vous aura causé que 200 points de dommages. Pas très impressionnant tout ça.

Ne criez pas victoire trop vite. 200 PV, c'est beaucoup pour les niveaux actuels de vos persos, n'oubliez donc pas d'intégrer beaucoup d'objets de soin à vos pioches. Vous pouvez en contrepartie réduire le nombre d'armures dans vos jeux, ce qui vous permettra, même si vous encaissez plus de dégâts, de vous soigner très rapidement et sereinement. Comme toujours, préférez les Magnus les plus adaptés à la situation, donc ici les Magnus d'Eau et de Lumière.

++++
Après le combat, le groupe décide de se remettre en route.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzz

Allez à Sheliak.

zzzzzzzz

Sheliak

zzzzzzzz

Magnus : Bouclier Chrono, Flash Ténébreux 2, Crayon Rouge et Bleu, Lame de Vérité, Casque Apaisant, Voix 2, Cahier à Demi Effacé.

****... La ville est déjà aux mains de l'Empire. En marchant vers la droite, vous entendrez Lyude s'étonner qu'une soi-disant attaque surprise du Roi Ladekahn dirigée contre l'Empire puisse justifier la présence impériale dans la ville. Cependant, l'officier impérial lui fait comprendre qu'il a suffisamment de problèmes comme ça et qu'il n'est pas utile d'en rajouter. Notre trio se demande ce que Geldoblame peut bien chercher, et Xelha explique alors à Gibari les projets de l'Empire. Une personne sort du magasin de Magnus et demande à Gibari de sauver le Roi. On apprend que le Roi Ladekahn est sain et sauf pour le moment, mais que les troupes impériales peuvent percer les défences du palais à tout moment. Visitez maintenant le magasin et achetez ce qui vous fait envie. Ensuite, montez les escaliers.

Entrez dans la première maison. A l'intérieur, entre les deux lampes de la pièce, fouillez le meuble pour obtenir un Bouclier Chronos. Si vous fouillez le meuble avec un pot de fleur posé dessus, situé à votre droite, vous trouverez un Flash Ténébreux 2. Sortez et allez dans la deuxième maison. A l'intérieur, fouillez le meuble en haut pour découvrir un Crayon Bleu et Rouge, puis placez-vous sur la gauche de l'étagère et poussez-la vers la droite. Passez la porte et ouvrez les deux coffres. Ils contiennent une Lame de Vérité et un Casque Apaisant. Sortez et allez dans la troisième maison.

Dans cette maison, fouillez le meuble le plus à droite qui contient un Magnus Voix 2, puis examinez l'une des étagères dans le coin Sud-Ouest pour obtenir un Cahier à Demi Effacé. Sortez, sauvegardez grâce à la Fleur Bleue puis montez vers le château. C'est alors que Kalas va faire une fois de plus la peruve de son égocentrisme, mais Gibari va l'empêcher de partir grâce à des arguments... forts. Kalas n'a donc pas d'autre choix que d'aider ses camarades à sauver le château :P. Gibari pense qu'il faut qu'ils volent une nacelle Impériale pour entrer dans le château par le haut, le meilleur moyen d'éviter

les troupes Impériales.

Pour voler la nacelle, attendez que le soldats qui patrouille tout près soit parti puis courez et sautez dedans... ou attendez simplement que le garde regarde ailleurs pour le voler.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Château d'Elnath

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Masque de l'Infini, Epée Obscure, Flash Lumineux 2, Flash Ténébreux 2, Aura de Feu, Aura de Lumière, Aura du Vent, Aura Chronos, Aura d'Eau, Cri des Ténèbres 1, Cri de Lumière 1, Bracelet Magique, Cahier à Demi Effacé, Armure de Lumière, Robe Obscure, Biscuits Salés.

Objectif : trouver le Roi Ladekahn. Allez à gauche et ouvrez le coffre au bout pour obtenir un Masque de l'Infini. Ensuite, descendez et entrez dans le château. Là, allez en bas à gauche et ouvrez le coffre contenant l'Epée Obscure. Parlez maintenant au soldat et il vous apprendra comment déployer les chevaliers. Parlez au soldat qui bloque le passage et il vous donnera quatre soldats à commander ainsi qu'un Magnus de Quête supplémentaire contenant l'Essence du Blason de Diadem. Allez en bas, envoyez un Chevalier et un Ecuyer, vous obtiendrez un Papillon à l'issue du combat. Examinez la statue du milieu pour trouver un Flash Lumineux 2 et la statue de droite de l'autre côté pour trouver un Flash Ténébreux 2. Descendez maintenant les escaliers.

Allez à gauche, descendez l'escalier central, et aidez les soldats en affrontant vous-mêmes les Impériaux (foncez dessus !). Après avoir sauvé les chevaliers, allez à droite et affrontez le soldat en noir. Vous DEVEZ ABSOLUMENT prendre une photo de ce Casque Noir Impérial parce que ce château est le seul endroit du jeu où vous le rencontrerez, et ce combat est le seul où vous pourrez l'affronter sans qu'il y ait d'autres ennemis à côté. Ensuite, allez à droite et déployez un Grand Chevalier pour obtenir l'Aura de Feu. Examinez également le tableau le plus à droite pour obtenir un Cri des Ténèbres I.

Prenez maintenant la porte sur la gauche et vous entrerez dans une pièce où se trouvent quelques Chevaliers de Diadem à bout de forces. Cependant, vous pouvez les recruter en leur montrant le Blason de Diadem. Recrutez donc UN CHEVALIER pour le moment.

Descendez maintenant et combattez quelques Soldats d'Elite de plus. Vous verrez alors deux soldats affronter deux Casques Noirs Impériaux - envoyez votre Apprenti Chevalier et un Chevalier pour aider leurs collègues, vous obtiendrez l'Aura de Lumière en récompense. Retournez dans la salle de repos et recrutez un Grand Chevalier, un Chevalier et un Ecuyer. Retournez à la salle principale (celle d'où vous venez), descendez, allez à droite et envoyez vos trois chevaliers affronter les deux Casques Noirs et le Soldat d'Elite. Vous recevrez l'Aura de Ténèbres pour votre aide.

Ca, c'est fait, allez maintenant au centre de la pièce et ouvrez le coffre de gauche pour obtenir une Armure de Lumière et celui de droite pour obtenir une Robe Obscure. Sauvegardez grâce à la Fleur Rouge puis retournez dans la salle de repos. Recrutez simplement un Grand Chevalier puis montez d'un étage et prenez la porte de gauche. A l'intérieur, vous trouverez deux chevaliers en train de combattre trois Soldats d'Elite. Envoyez votre Grand Chevalier et vous aurez droit à l'Aura Chronos à l'issue du combat. Ouvrez le coffre tout proche pour trouver le Bracelet Magique, et examinez la poterie en haut pour obtenir un Cahier à Demi Effacé.

Retournez à la salle de repos et recrutez un Chevalier, un Apprenti Chevalier et un Ecuyer. Revenez à la salle principale et montez à l'étage supérieur, puis allez à droite. Déployez vos trois unités contre les quatre Soldats d'Elite pour remporter le combat et recevoir l'Aura d'Eau. Examinez la peinture à droite de l'escalier pour découvrir un Cri de Lumière 1, puis revenez à la salle de repos. Recrutez alors les derniers chevaliers, puis revenez sur vos pas et continuez pour atteindre une nouvelle pièce. Là, déployez tous vos chevaliers pour remporter la victoire (LES DOIGTS DANS LE NEZ :P) et l'Aura du Vent. Examinez la fenêtre de gauche et montez.

Dans cette pièce, examinez la poterie située entre les bougies pour obtenir des Biscuits Salés. Sortez maintenant, vous assisterez alors à une scène se déroulant sur le pont, plus bas, au cours de laquelle le Commandeur Impérial va faire une offre au Roi Ladekahn; s'il accepte de se rendre, la vie de ses sujets sera épargnée. Ladekahn accepte cette offre, mais le respect de la parole donnée ne semble pas être le fort de l'armée Impériale : le Roi se fait surnoisement tirer dessus ! En outre, le tireur est loin d'être une inconnue pour Kalas ! Avant qu'elle, Ayme, n'achève son oeuvre, notre trio se saute sur le pont et s'interpose. Ayme va reconnaître Kalas, Lyude va changer de camp, et il va falloir combattre le Scarabée de Fer V !

++++
Scarabée de Fer V
1700 PV
Feu - 40%-, Eau - 40%+, Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%-
Butin : Boucle en Croissant, Cornet Obscur

Je parie qu'en voyant la taille colossale du Scarabée de Fer V, vous pensez "Oh, ****" Tout faux ! L'attaque normale du Scarabée de Fer est un combo à quatre coups qui se termine par le Canon Plasma et ne cause pas énormément de dommages. Par contre, il a bien une capacité vraiment horrible : Auto-réparation, qui lui permet de se soigner à hauteur de 1700 PV. Ensuite, il réalise un puissant combo à cinq coups avec une dangereuse attaque perforante, mais si vous vous défendez contre les cinq attaques, vous ne devriez pas encaisser trop de dégâts. Si vous n'avez pas de chance, il utilisera ce combo perforant très souvent. Si vous avez de la chance, il n'utilisera Auto-réparation qu'une fois par pioche, vous pourrez donc l'attaquer sans lui laisser le moindre répit.

Encore une fois, n'utilisez que vos armes et armures élémentaires les plus efficaces. Dans ce cas, oubliez les armes de Feu ou de Ténèbres et utilisez des armes de type Eau ou Lumière. Les Lames de Vérité seront particulièrement utiles à Kalas, et Gibari devrait posséder un bon nombre d'armes de type Eau.

Evoquons brièvement un autre problème : Lyude, qui se battra à vos côtés lors de ce combat. Bien qu'il soit un combattant tout à fait correct, sa pioche actuelle laisse un peu à désirer. Malgré tout, il a beaucoup de cartes de type Lumière ou Ténèbres.

++++
Après le combat, Ayme s'enfuira. QUELLE LÂCHETE ! De plus, les troupes Impériales vont se retirer.

Dans la salle du trône, Lyude expliquera combien il est choqué de l'attitude de l'Empire. Ladekahn remercie alors le groupe, et Xelha en profite pour lui demander s'il peut leur parler d'anciennes légendes. Ladekahn lui conseille de se rendre au Temple des Vents, situé au delà du Château d'Elnath. Une fois mis au courant de la situation, il révèle le moyen d'atteindre le Temple : une

porte derrière le trône. Lyude se propose également de les accompagner. Allez ensuite au Temple, sauvegardez, puis parlez aux deux soldats du fond qui proposent une taverne et un Magasin de Magnus (achetez la Bourriche en Cyprès). Sortez ensuite à droite de trône pour vous retrouver sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Vous apprenez que Xehla a pu garder son pendentif en donnant un faux à Giacomo. Rendez-vous au Temple des Vents.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Temple des Vents

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Le pendentif de Xehla se met à briller et une créature ressemblant à un oiseau géant apparaît. La créature les met en garde : s'ils l'affrontent, ils ne pourront plus faire demi-tour mais qu'il n'y a qu'en le terrassant qu'ils pourront obtenir le Magnus doré. Le groupe se prépare donc au combat.

+++++

Seigneur des Vents

1900 PV

Vent - 80%-, Temps - 80%+

Butin : Plante Corallienne, Pinceau Magique

Le Seigneur des Vents est extrêmement sensible au Temps, c'est pourquoi Xehla doit participer à ce combat à la place de Gibari; Gibari utilise beaucoup trop d'armes de Vent, tandis que Xehla devrait avoir plusieurs Rafales Chronos en réserve. Il vous faudra également remplacer tous vos équipements Vent par des équipements Temps. Vous êtes maintenant prêts pour une extermination dans les règles de l'art.

En fait, si le Seigneur des Vents peut paraître difficile à vaincre, il est en réalité assez facile de le mettre KO. Si tous vos persos sont environ au niveau 12 (et ce devrait être le cas), c'est une vraie partie de plaisir. Lors du combat, chacun de mes personnages a à peine subi 300 points de dégâts, ce qui implique que vous pouvez privilégier les Magnus d'attaque, quitte à retirer quelques armures ou objets de soin.

Je vous l'accorde, le Seigneur des Vents peut sembler difficile à battre de prime abord. L'un de ses combos (rarement utilisé) peut vous endormir et il peut vous empoisonner. Pas besoin pour autant d'avoir de l'Eau Minérale en réserve, vous pourrez certainement vaincre le Seigneur des Vents avant que le poison n'ait raison de vous.

+++++

Ensuite, Lyude va prendre le Magnus Ultime, pour se le faire voler aussitôt par Ayme, qui était dans le coin depuis un moment. Oh non ! L'Empire possède maintenant deux Magnus Ultimes ! Le Temple commence alors à s'effondrer et son gardien disparaît. On voit également ce lieu étrange avec des objets suspendus, et l'on apprend qu'une autre porte vient de s'ouvrir. Pour l'instant, personne ne sait vraiment ce que ça signifie, mais ce qui est sûr, c'est que tout ça n'annonce rien de bon... Vous vous retrouvez alors au Château d'Elnath.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Château d'Elnath

e. Komo Mai, Bibliothèque de Magie

\\/\\
(1EKMAL)

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Port d'Anuene

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Pagaie Explosive, Bourriche en Bambou, Constellation Cocher, Tuba Reptilien

Descendez l'échelle sur votre droite et ouvrez le coffre. Il contient le Magnus Pagaie Explosive. Remontez maintenant à l'échelle, puis à la suivante et entrez dans la maison. A l'intérieur, ouvrez le coffre contenant une Bourriche en Bambou et examinez la bibliothèque en haut pour obtenir la Constellation Cocher. Sortez de la maison et passez par le trou. Montez, puis suivez le (long) chemin vers la gauche jusqu'à ce que vous arriviez à un coffre contenant un Tuba Reptilien. Prenez-le puis quittez l'écran par l'Est.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Allez à Komo Mai.

zzzzzzzz

Komo Mai

zzzzzzzz

Vous arrivez pendant le Festival de l'Arbre Céleste. Xelha vous donne quelques informations à ce sujet. Pas grand chose d'intéressant à voir dans la partie Nord, sauf si vous aimez parler aux gens, allez donc plutôt vers le Sud, plus exactement dans le coin Sud-Ouest. Examinez la pile de bananes près de la femme en vert pour obtenir un Magnus Bananes, puis allez à droite et en haut pour atteindre la Fleur Bleue. Sauvegardez puis allez visiter le magasin de Magnus.

Prenez maintenant le chemine couvert de fleurs au milieu de la ville. Vous verrez une femme vendre quelque chose à un marchand reconnaissant. Le marchand vous explique que cette femme est une chasseuse, et une bonne, bien qu'elle ne parle pas beaucoup. Suivez maintenant le chemin qui monte, puis prenez les escaliers de droite pour entrer dans l'Ecole de Magie.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Ecole de Magie

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Sceptre Noir, Recette Secrète 3, Ver à Soie, Rafale Chronos 2, Tirelire Magique, Photo d'Amoureux

Prenez la première porte. Vous assisterez à un cours sur les mystères du monde de Baten Kaitos. Examinez ensuite le casier de gauche pour obtenir un Sceptre Noir, puis l'étagère dans le coin supérieur droit pour trouver la Recette Secrète 3. Ensuite, quittez la pièce et entrez dans la suivante. Là, goûtez le liquide dans la grande flasque. Parlez à la personne aux cheveux bleus se tenant devant la flasque pour recevoir un Ver à Soie. Quittez maintenant cette aile de l'Ecole, traversez la rue et entrez dans l'autre aile de l'Ecole.

Entrez dans la première pièce de l'aile Ouest, et vous assisterez cette fois à un cours sur les Iles. Fouillez le casier de droite pour trouver une Rafale Chronos 2, puis parlez à l'élève assis tout seul dans le rang du milieu, à

gauche. Il vous demande d'embêter le type assis devant lui. Parlez quatre fois au garçon du rang de devant puis revenez parler au premier élève pour recevoir la Tirelire Magique. Sortez et allez dans la deuxième pièce. Là, parlez à la femme en bleu pour écouter une autre légende sur l'Océan. Examinez les tableaux en haut pour trouver la Photo d'Amoureux, sortez de l'Ecole.

zzzzzzzz

Komo Mai

zzzzzzzz

Rendez-vous au Palais de Coreellia.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Coreellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Franchissez la porte au fond à gauche. Dans cette pièce, examinez le pot près de vous pour obtenir un Magnus Bananes Deluxe puis ressortez. Cette fois, allez à droite et prenez la porte opposée. Fouillez le pot pour trouver un Bouton de Fleur puis la coupe de fruits sur la table pour obtenir des Fraises. Sortez, prenez une troisième porte un peu plus haut : il s'agit de la chambre de la Reine Coreellia. Examinez le lit pour trouver le Magnus Matelas, puis la coiffeuse dans le coin supérieur gauche pour obtenir un Sèche-Cheveux. Enfin, prenez l'Essence de Magnus Graine Céleste dans le pot à la tête du lit. Vous en aurez besoin un peu plus tard. Sortez et montez le grand escalier pour rencontrer la Reine Coreellia.

Un érudit en grande conversation avec Coreellia quitte la pièce à l'arrivée du groupe. Xelha remet à la Reine la Missive de Ladekahn, et la Reine la lit attentivement. Xelha affirme qu'un Magnus Ultime est scellé à Anuenue et que les intentions de Geldoblame sont loin d'être pures... et qui vient alors prendre part à la conversation ? Geldoblame lui-même et son secrétaire. Coreellia lui demande alors directement ce qu'il a à dire sur le sujet, et Geldoblame affirme qu'il n'est au courant de rien. Geldoblame annonce ensuite qu'il a fini son séjour à Anuenue et qu'il rentre à Alfard.

En bas, Geldoblame ordonne à son assistant de se débarrasser de Kalas, qui représente une menace potentielle pour l'Empire, et dit qu'il va réfléchir à une manière de récupérer le Magnus Ultime d'Anuenue en évitant un assaut frontal et sans mettre Coreellia au courant. Geldoblame se demande également pourquoi Giacomo a échoué dans sa mission.

Retour à la conversation entre le groupe et la Reine. Celle-ci refuse de s'impliquer car Anuenue a toujours été une nation neutre. Kalas lui explique que la neutralité n'est pas une solution quand le monde qui vous entoure s'effondre. Quittez ensuite Komo Mai, et le groupe décide d'aller voir la Bibliothèque de Magie.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Direction la Bibliothèque de Magie, à l'Est.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Bibliothèque de Magie

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Robe du Temps, Sforzando, Lame des Vagues, Cerf-Volant, Bonbon Deluxe,

Constellation Taureau, Gelée de Fruits, Statue de Faucon, Gâteau Deluxe, Coquillage Ecarlate, Biscuits Deluxe, Cornet de Précision, Epée d'Argent, Bracelet de l'Eau

Raretés : Clé de la Salle de Géographie, Livre de Géographie, Clé de la Salle de Philosophie, Clé de la Salle d'Histoire, Livre d'Histoire, Clé de la Salle de Littérature

Arbre Généalogique : Tufayr

Allez à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir une Robe du Temps. Près du comptoir, prenez l'objet qui brille : il s'agit de la Clé de la Salle de Géographie. Allez utilisez la clé sur la porte scellée se trouvant le plus à gauche. Entrez. Dans la Salle de Géographie, poussez la première étagère jusqu'au fond, puis prenez le passage ainsi ouvert. Poussez légèrement la seconde étagère, juste assez pour pouvoir passer, placez-vous de l'autre côté et repoussez-la jusqu'à sa position d'origine, puis encore plus loin. Ouvrez le coffre pour obtenir le Magnus Sforzando, puis comptez deux sections de bibliothèque vers la droite et examinez la troisième pour trouver le Livre de Géographie. Allez ensuite à gauche puis en haut et examinez l'étagère. Vous devrez affronter un Grimoire Maudit. Allez en bas, prenez la clé de la Salle de Philosophie puis quittez la Salle de Géographie.

De retour dans la salle principale, allez à droite et montez les escaliers. A l'étage, allez au bout de la pièce et ouvrez le coffre qui contient une lame des Vagues, puis franchissez la première porte. A l'intérieur, poussez la première étagère rouge et elle va tomber. Vous vous retrouvez bloqué et vous ne pouvez pas sortir : allez donc vers la droite et ouvrez le coffre qui contient un Cerf-Volant. Poussez alors l'étagère rouge et sortez. Reprenez la première porte et prenez la Clé de la Salle d'Histoire.

A l'intérieur, examinez l'étagère au dessus de vous pour trouver un Bonbon Deluxe. Si vous allez en bas à gauche et que vous examinez l'étagère vous affronterez d'autres Grimoires Maudits. L'une des étagères en bas à gauche contient également le Livre d'Histoire. Prenez-le puis ouvrez les deux coffres pour obtenir le Magnus de Constellation Taureau et une Gelée de Fruits. Vous pouvez combattre d'autres Grimoires Maudits en examinant l'étagère. Quittez la Salle d'Histoire, montez à l'étage et prenez la seconde porte.

A l'intérieur, allez à gauche et examinez la bibliothèque située au Nord de l'étagère renversée pour remettre le Livre de Géographie à sa place. Allez à droite et examinez l'étagère de gauche pour obtenir un Gâteau Deluxe. Allez à droite puis en haut pour replacer le Livre d'Histoire sur son étagère. Si vous examinez l'étagère de gauche, devinez ce qui se passe ? Des Grimoires Maudits vous attaquent ! N'oubliez pas le coffre contenant la Statue de Faucon en haut de la pièce. Allez ensuite à gauche, poussez l'étagère rouge vers le haut et entrez dans la Salle de Philosophie.

Grimpez à l'échelle au Sud et sautez d'étagère en étagère pour atteindre le coffre contenant le Coquillage Ecarlate. Continuez le parcours et au bout, redescendez. Ouvrez alors le coffre contenant des Biscuits Deluxe et prenez la Clé de la Salle de Littérature. Si vous examinez les étagères sur la droite, vous combattrez d'autres Grimoires Maudits. Poussez maintenant l'étagère rouge de manière à l'aligner avec celles sur lesquelles vous sautiez tout à l'heure. Vous pourrez ainsi marcher sur l'étagère rouge. Retournez à l'échelle, grimpez et allez chercher le Cornet de Précision. Examinez l'étagère pour obtenir le Livre de Philosophie puis sortez. Allez maintenant dans la Salle de Littérature.

Dans le coin supérieur droit de cette salle, les étagères abritent des Grimoires Maudits. Allez à gauche et ouvrez le coffre. Il contient une Epée d'Argent. Examinez l'étagère au Sud de votre position pour combattre d'autres Grimoires Maudits, puis montez et cherchez l'échelle au Nord. Gravissez-là, suivez le chemin et descendez par l'échelle Sud. Ouvrez le coffre pour trouver les Pendants de Rubis, puis poussez l'étagère rouge jusqu'à ce qu'elle se bloque. Remontez pour aller prendre le Livre de Littérature puis retournez dans la bibliothèque principale. Remettez les Livres de Philosophie et de Littératures à leurs places respectives, sauvegardez grâce à la Fleur Rouge puis ouvrez la porte au Nord.

Vous allez alors affronter Folon, un des sbires de Gedoblame. Il parle de la rumeur évoquant le retour de la Sorcière, tout ça pour vous combattre et tenter de se débarrasser de vous une fois pour toutes. Mais bien sûr. Allez, c'est l'occasion pour Kalas de faire les premiers pas sur le chemin de la vengeance, en battant un des responsables de la mort de son grand-père et de son frère.

+++++

Folon

1900 PV

Lumière - 50%+, Ténèbres - 50%-, Eau - 30%+, Feu - 30%-

Butin : Chandelle du Coeur, Euphonium Maléfique

Ah, ce cher Folon. Il est vulnérable aux attaques de types Lumière et Eau - et devinez quels types d'armes élémentaires vous avez certainement récupéré lors de vos combats dans la Bibliothèque ? Avec un bon paquet de Lames de Vérité dans la pioche de Kalas, des Flash Lumineux 2 dans celle de Xelha, et en enlevant toutes les armes de Ténèbres de la pioche de Lyude, votre avantage sera... élémentaire !

Bien sûr, malgré tout, battre Folon n'est pas une partie de plaisir. Un, il est capable de causer beaucoup de dégâts, même si vous bloquez au maximum. Deux, il peut vous infliger des changements de statut, notamment brûlure et paralysie, qui vont grandement réduire l'efficacité de votre groupe. Pour rester dans la course, n'oubliez pas les Fraises que vous devez avoir obtenu en bon nombre en affrontant les ennemis de la Bibliothèque de Magie. En revanche, Folon n'a pas de véritable Attaque Finale, il est donc difficile de prévoir le nombre d'attaques qu'il va lancer à chaque tour. Heureusement, il n'attaque qu'une fois par round alors que vous avez trois occasions de lui causer des dommages, vous devriez donc en venir à bout assez facilement.

+++++

Folon va alors libérer le pouvoir de Malpercio et attaquer tout votre groupe. Au moment où il s'apprête à lancer une attaque fatale, il est interrompu et le groupe disparaît. Vous retrouverez alors la chasseuse rencontrée à Komo Mai et elle vous invite à vous rendre au village sous la cascade. Xelha la remercie avant son départ. Retournez maintenant dans le bureau du Bibliothécaire en Chef et ouvrez le coffre pour recevoir un Bracelet de l'Eau. Vous pouvez également lire son journal. Retournez ensuite dans la Salle de Philosophie. Parlez à l'homme dans le coin supérieur droit et faites le signer l'Arbre Généalogique. Retournez maintenant dans l'aile Est de l'Ecole de Magie de Komo Mai.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Ecole de Magie

zzzzzzzzzzzzzzzz

Arbre Généalogique : Tulun

Dans l'aile Est, prenez la porte la plus à gauche. A l'intérieur, parlez à la

Entrez dans le magasin si vous souhaitez acheter des Magnus. Achetez la Barette à Plumes pour plus tard. Ensuite, sortez et traversez le pont. Vous rencontrez Mayfee, une Gardienne de l'Arbre Céleste. Apparemment, la chasseuse n'est pas là pour l'instant, il va falloir l'attendre. Mayfee invite alors le groupe chez elle. Allez maintenant dans la maison de DROITE. Fouillez les pots dans le coin Nord-Est pour obtenir le Magnus de Constellation Loup, puis examinez la structure en bois dans le coin Sud-Est pour trouver du Riz Cru. Sortez. Parlez à la personne près de la Fleur Bleue, elle vous remettra le Magnus de Constellation Persée.

Traversez maintenant le second pont, parlez à l'homme debout sur celui-ci, puis parlez à la femme en vert pour en savoir un peu plus sur cette mystérieuse chasseuse. Sauvegardez grâce à la Fleur Bleue, allez au Temple si nécessaire puis entrez dans la maison. Fouillez les pots en céramique à gauche de la cheminée pour obtenir des Poings de Glace, puis sortez et allez chez Mayfee. A l'intérieur, fouillez le pot près de la cheminée pour trouver du Curry. Parlez à Mayfee, puis à la vieille femme dans le lit, qui est en fait la grand-mère de Mayfee. Elle vous racontera son histoire de Gardienne. Passez ensuite à côté et parlez à Mayfee, elle parlera de Biscuits de Komo Mai. Eh oui, bien vu, direction Komo Mai !

zzzzzzzz

Komo Mai

zzzzzzzz

Rareté : Biscuits de Komo Mai

Retournez voir le marchand qui vantait les mérites des biscuits de Komo Mai lors de votre première visite. Il a besoin d'une Graine Céleste. Je vous avais demandé d'en prendre un tout à l'heure, mais il se peut qu'il ait déjà évolué en Bouton Céleste. Dans ce cas, il suffit de retourner chercher une Graine Céleste dans la chambre de Corellia, au Palais. Quand vous l'aurez donnée au marchand, il vous fournira des Biscuits de Komo Mai. Retournez maintenant à Opu.

zzz

Opu

zzz

Magnus : Explosion Infernale

Retournez voir Mayfee et donnez-lui les Biscuits de Komo Mai. Elle les offre en sacrifice et la roue à eau se remet à fonctionner ! Mayfee sort en courant. Kalas démasque un ami de Mayfee, qui vous informe que la chasseuse est de retour. Retournez dans la pièce, ouvrez le coffre contenant le Magnus Explosion Infernale et retournez chez la chasseuse.

Gibari explique à la jeune femme qu'ils doivent arrêter Geldoblame à tout prix. D'après la femme, ils doivent voir fleurir l'Arbre Céleste pour obtenir le Magnus Ultime. Elle indique ensuite qu'elle se nomme Savyna. Quittez Opu et retournez sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzz

Allez à l'Arbre Céleste.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Arbre Céleste

zzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Constellation Coupe, Barette Papillon

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ALERTE CONSTELLATION

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Il est possible d'obtenir le Magnus de Constellation Grande Ours en combattant les Feuilles Ecarlates dans l'Arbre Céleste. Affrontez toutes les Feuilles Ecarlates que vous rencontrerez et vous finirez par l'obtenir.

Xelha va faire remarquer que les localisations des Magnus Ultimes sont liés aux principes élémentaires. La Gardienne présente sur les lieux va tenter d'empêcher le groupe de continuer, mais le groupe décide de sauver Mayfee, qui s'est lancée seule dans l'ascension de l'arbre. Pénétrez ensuite sous la tente de droite et fouillez les objets qui s'y trouvent pour obtenir la Constellation Coupe. Grimpez maintenant aux lianes de gauche sur l'Arbre Céleste, et ouvrez le coffre au bout pour obtenir un Bourgeon de Cerise. Redescendez et prenez cette fois les lianes de droites.

Vous verrez alors Mayfee se faire attaquer. Allez à gauche, grimpez quelques lianes et passez à l'écran supérieur. En haut, allez vers la droite et redescendez à l'aide des lianes. Combattez l'ennemi qui vous attend en bas et récupérez la Barette Papillon. Savyna va ensuite réprimander Mayfee, et celle-ci va devoir vous accompagner au sommet. Remontez et sauvegardez grâce à la Fleur Rouge. Prenez les lianes de droite et, en haut, capturez l'Essence de Magnus Scarabée D'Or. Vous en aurez besoin plus tard. Redescendez, sauvegardez puis prenez les lianes de droite. En haut, examinez la porte et Mayfee va briser le sceau.

Franchissez la porte et vous arriverez au coeur de l'Arbre Céleste. Le pendentif de Xelha va se remettre à luire, et les choses sérieuses vont commencer.

+++++

Gardien de l'Arbre, Tentacules x2

2700 PV (Gardien de l'Arbre), 500 PV (Tentacules)

Feu - 50%+, Eau - 50%-, Ténèbres - 20%+, Lumière - 20%- (Gardien de l'Arbre)

Feu - 80%+, Eau - 80%-, Ténèbres - 30%+, Lumière - 30%- (Tentacules)

Butin : Hache Glaciale, Danse des Flammes

Une remarque : Les Tentacules et le Gardien de l'Arbre sont deux ennemis distincts, vous DEVEZ prendre DEUX photos lors de ce combat, une du Gardien et une d'un Tentacule, c'est indispensable pour que votre collection soit complète.

Revenons à nos moutons. Attaquez d'abord les tentacules, parce qu'elles sont du genre pénible. Heureusement, elles n'ont pas énormément de PV, elles devraient donc tomber assez rapidement, et bien que le Gardien de l'Arbre puisse les régénérer, ils ne tiendront pas longtemps face à vous.

Une fois les Tentacules au tapis, concentrez vos efforts sur le Gardien de l'Arbre. Cette chose a les mêmes forces et faiblesses que les Tentacules, donc pas besoin d'une pioche extrêmement diversifiée. Il est vrai que l'attaque Eaux du Bannissement est assez puissante, mais en intégrant beaucoup d'armures de type Feu dans vos pioches, les dégâts seront considérablement réduits. Pour toute la durée du combat, les Magnus de Feu seront de très bons choix car particulièrement efficaces.

Utilisez Lyude, Xelha et Kalas. Remplacez tous les Magnus de Lumière de la

pioche de Lyude par des Magnus Feu et Ténèbres; même chose pour les pioches de Kalas et Xelha, avec une préférence pour des Magnus de Feu avant tout.

+++++

C'est alors que fleurit l'Arbre Céleste. On apprend également que le Passage de To s'est ouvert. C'est probablement très important, mais personne ne sait ce que ça signifie vraiment. Cependant, on apprend également un autre détail, Savyna est... un Soldat d'Elite Impérial ! Vous devez alors la combattre.

+++++

Savyna
3300 PV
Aucune Force ou Faiblesse Élémentaire
Butin : Rien

OCCASION UNIQUE : PRENEZ UNE PHOTO DE SAVYNA LORS DE CE COMBAT ! Ce sera une photo différente du portrait traditionnel.

En tous cas, si vous pensez que Savyna a l'air plus difficile que le Gardien de l'Arbre, rassurez-vous, elle est en réalité plus facile à battre que lui.

Vous remarquez tout de suite qu'elle est rapide, très rapide, mais voilà tout ce qu'elle a de plus que le Gardien. Ca, et sa capacité à vous brûler à l'issue de son combo à SIX coups, Flèche Ardente.

En outre, Savyna n'a aucune affinité élémentaire, assurez-vous bien de ne pas mélanger d'éléments opposés dans vos combos. Elle utilise également Capsule d'Urgence, mais cela lui permet seulement de soigner 330 PV une fois par pioche et cela ne devrait donc pas poser de réel problème.

Sur la durée, vous devez simplement vous assurer que vos PV ne descendent pas trop bas et donc vous soigner au bon moment. Le combat peut durer assez longtemps mais on ne peut pas dire qu'il soit difficile à gagner.

+++++

Savyna déclare alors qu'elle n'a aucun lien avec l'Empire, et vous quittez l'Arbre Céleste en bons termes. Le groupe pense également qu'il y a peu de chances pour que Geldoblame soit de retour à Komo Mai. Retournez maintenant au Palais de Corellia à Komo Mai.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Corellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Parlez à Corella. Elle observe le Magnus mais perd alors connaissance. Dans la chambre d'amis, on apprend que Savyna est une ancienne mercenaire qui est venue à Anuene sur les conseils d'une voyante. Corellia vous fait ensuite appeler car elle a repris connaissance. Allez dans sa chambre et parlez-lui.

Corellia présente ses excuses au groupe pour avoir mis leur parole en doute. Xelha confirme ensuite que Geldoblame tente réellement de ressusciter Malpercio. Les dés sont jetés : si l'Empire rassemble les cinq Magnus Ultimes, il sera en mesure de ressusciter Malpercio. Le groupe doit donc récupérer les deux derniers Magnus Ultimes. Premier objectif : celui de Mira. Corellia vous indique qu'il faudra traverser la Voie des Ames, qui est une zone à la frontière des dimensions. Quand vous aurez pris un peu de repos, allez au Port d'Anuene.

+++++

Gnose

3600 PV

Feu - 50%-, Lumière - 50%-, Ténèbres - 100%-, Vent - 50%-, Eau - 50%-, Temps - 50%-

Butin : Vieille Branche, Heaume du Brave, Constellation Andromède

Gnose est une vraie plaie, c'est le moins qu'on puisse dire. Comprenez-moi 50%- contre tous les éléments plus l'immunité aux Ténèbres, ça fait beaucoup. Vous devriez refondre votre pioche en incluant autant d'armes et armures puissantes et non-élémentaires que possible pour éviter que votre puissance d'attaque ne soit trop réduite. Il y a bien une arme capable de vaincre Gnose pourtant : l'EFFET HILBERT ! <-<

Sérieusement, mettez dans vos pioches des armes, des armures, des objets de soin, un ou deux appareils photos et rien de plus. Gnose n'est pas un ennemi face à qui on peut se permettre de jouer des cartes au hasard en priant pour que ça suffise pour gagner. Attention, en plus, une de ses attaques peut vous paralyser. Utilisez Gibari, Kalas et Savyna pour ce combat, car ils encaissent plus de dégâts et seront plus efficaces en attaque.

+++++

Ensuite, retour à la Voie des Ames et arrivée à Mira. Mizuti a droit aux remerciements du groupe et vous n'avez plus qu'à vous diriger vers Parnasse.

zzzzzzzz

Parnasse

zzzzzzzz

Magnus : Mandarine Givrée, Armure Chronos, Boeuf Frais

Arbre Généalogique : Nubata

Raretés : Crème de Mira, Chocolat de Mira

En ville, vous assistez à une dispute entre deux personnes. Une troisième personne intervient et demande aux deux autres d'arrêter. Il s'agit de Dame Melodia. Elle trébuche, mais Kalas la rattrape. Les pâtisseries vous expliquent qu'il s'agit de la petite-fille du Duc Calbren, Seigneur de Mira.

Après leur départ, allez au Temple et sauvegardez grâce à la Fleur Bleue. Le type près de l'entrée est un homme au bracelet, mais vous ne pourrez pas obtenir sa signature pour le moment. Prenez la porte géante à gauche pour entrer dans le magasin de Magnus (achetez la Bourriche Lunaire). Ensuite, sortez et prenez la première porte sur le côté droit.

Vous rencontrez alors une jeune fille nommée Trill, une apprentie-pâtissière amie de Kalas. Kalas doit lui rendre un petit service : il doit aller demander du Chocolat de Mira au pâtissier d'à-côté. Sortez et prenez la deuxième porte du côté droit.

A l'intérieur, parlez à l'apprenti aux cheveux roux et il acceptera de vous fournir du Chocolat de Mira si vous lui apportez de la Crème de Mira. Retournez dans la première pâtisserie et fouillez le frigo dans le coin Nord-Est pour trouver une Mandarine Givrée. Prenez maintenant la Crème de Mira dans les pots à gauche du four. Vous avez toujours votre Oiseau Bleu Mort capturé dans la Forêt de Fourbelune au début du jeu ? Approchez-vous du four et mettez-le dedans pour obtenir un Oiseau Rôti. Sortez.

Parlez maintenant à l'homme au bracelet, donnez-lui l'Oiseau Rôti pour obtenir

sa signature. Retournez maintenant dans la seconde pâtisserie et parlez à l'apprenti. Celui-ci prend la crème et vous demande de prendre le chocolat quand Donella ne regarde pas. Faites ce qu'il vous dit, prenez le chocolat et allez dans le coin Sud-Est. Parlez à l'apprenti et acceptez de l'aider. Retournez ensuite à la pâtisserie où vous attend Trill.

Donnez le chocolat à la jeune fille et elle vous expliquera que l'Empire est dans le coin et qu'il y aurait un Magnus Ultime dans le Jardin Mystique. Trill invite ensuite Kalas à repasser plus tard pour goûter ses pâtisseries. Sortez et rendez-vous dans la maison du Nord.

Le meuble en chocolat contient une Armure Chronos, les tiroirs au Nord-Ouest, du Boeuf Frais. Ressortez, sauvegardez à nouveau la partie et retournez sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzz

Allez à Detourne, le Jardin Mystique.

zzzzzzzz

Detourne

zzzzzzzz

Magnus : Barette en Argent, Tourbillon Obscur

Raretés : Bottes Turbo, Collier Rouge, Epée Blanche, Magnus de l'Ombre

Sautez sur le bloc rouge à votre droite et parlez à la personne que vous voyez pour en apprendre un peu plus sur Detourne. Entrez dans la pièce de droite...

... et vous verrez à quel point les développeurs de chez Monolith Soft sont malades ! Vous vous retrouvez dans un labyrinthe en 2D que vous devez traverser. Allez en haut puis à gauche en vous débarassant des blobs sur le chemin et prenez l'escalier du milieu. Ouvrez alors les deux coffres pour obtenir une Barette Argentée et un Tourbillon Obscur. Prenez maintenant de l'Eau Pure et versez-la dans le plateau bleu (vous devrez le faire deux fois).

Sortez et prenez l'escalier au Nord. Approchez-vous des chaînes et brisez-les. Ensuite, sautez vers la gauche et sauvegardez. Parlez maintenant au Héros Doré et acceptez sa quête. Il vous donnera des Bottes Turbo, qui vous permettent de courir plus vite. Retraversez et retournez dans le labyrinthe.

Prenez les escaliers du bas. Sautez sur le bloc bleu de gauche et parlez à nouveau au Héros Doré. Il vous remettra le Collier Rouge qui vous permettra de passer à travers les flammes. Ressortez par l'endroit d'où vous venez et prenez à nouveau les escaliers du milieu. Inversez les plateaux comme tout à l'heure puis ressortez. Reprenez les escaliers du bas, prenez la clé puis ressortez.

Allez vers la gauche pour atteindre la porte en haut à gauche, prenez-la et parlez au Héros Doré pour recevoir l'Epée Blanche. Retournez dans le labyrinthe puis dans la salle de la Balance et faites couler le bloc bleu. Sortez, dirigez-vous vers les portes du bas mais allez vers la gauche et prenez la prochaine porte accessible. Capturez l'Essence de Magnus Pic Doré puis revenez au niveau des trois escaliers. Allez à droite puis en bas et brisez la barrière dorée avec le Pic Doré. Ouvrez la porte en bois et entrez.

A l'intérieur, vous découvrez une sorte de sanctuaire. Toutefois, le pendentif de Xelha n'a pas l'air de répondre. Soudain, Savyna entend quelque chose, et

un Magnus géant se forme sous vos yeux.

+++++

Magnus Giganticus

4000 PV

Feu - 50%-, Lumière - 50%-, Ténèbres - 50%-, Vent - 50%-, Eau - 50%-, Temps - 50%-

Butin : Pendants d'Emeraude, Heaume Etincelant

Devinez quoi ? Un autre boss qui ne prend que des demi-dégâts élémentaires. Ce boss possède deux attaques spéciales qui causent des changements de statut : l'une provoque la confusion, l'autre la paralysie. Encore heureux que la définition de la Confusion dans Baten Kaitos soit si particulière.

Bien sûr, face à une défense élémentaire si élevée, il est nécessaire d'avoir un maximum de Magnus non-élémentaires en jeu. En revanche, les attaques du Magnus Giganticus sont élémentaires, vous pouvez donc laisser vos armures élémentaires dans vos pioches.

En outre, prévoyez au moins quelques objets de soin puissants, car les combos du Magnus Giganticus font pas mal de dégâts, surtout si vous êtes paralysé. Pour ce combat, je recommande Kalas, Gibari et Lyude/Savyna, le troisième perso ayant un rôle de Soigneur avec les principaux objets de soin dans sa pioche.

Autre détail intéressant, au fur et à mesure du combat, alors que ses PV diminuent, le Magnus Giganticus change d'apparence, il se déchire petit à petit. AU final, il ne restera plus que le coeur de la carte, et vous saurez alors que la fin du combat est proche.

+++++

Le groupe comprend alors que le Magnus Ultime a été libéré et déplacé il y a longtemps, et qu'ils viennent de combattre une ombre de son pouvoir. Ils décident donc d'interroger le Duc Calbren tout en évitant l'Empire. Vous obtenez tout de même la rareté Magnus de l'Ombre. Vous êtes renvoyés sur la Carte du Monde. Retournez dans le Jardin Mystique, capturez l'Essence de Magnus de l'Herbe à Mirage puis retournez à Parnasse.

zzzzzzzz

Parnasse

zzzzzzzz

Les soldats vous tiennent pour responsable de la disparition de Melodia ! Le fait que Trill réponde du groupe ne vous aide pas, car les soldats considèrent qu'à part eux, seul l'Empire aurait pu enlever Melodia. Vous serez emprisonnés dans la maison de Melodia, où le groupe décide de partir à sa recherche.

Parlez à tout le monde puis à nouveau à Gibari. Il suggère de créer une sortie en mangeant des morceaux de la maison et se retrouve obligé de mettre son idée à exécution tout seul. Ensuite, Trill apparaît et vous conseille de vous rendre au Village Animé, car c'est sans doute là que Melodia a été emmenée.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzz

Allez à Révérence, le Village Animé.

Là, vous verrez Giacomo interroger Melodia sur les légendes liées au Magnus Ultime, mais Melodia prétend ne rien savoir. Giacomo pense que le Duc Calbren doit être au courant de quelque chose. Kalas décide alors d'intervenir et les deux groupes se préparent au combat, quand soudain une créature venue d'une autre dimension apparaît. Giacomo et ses sbires s'enfuient et vous n'avez plus qu'à combattre Sikri.

++++
Sikri
3000 PV
Lumière - 80%-, Ténèbres - 80%+, Vent - 50%+, Temps - 50%-
Butin : Boucle Dorée, Baiser des Ténèbres, Constellation Vierge

Savyna a totalement tort quand elle affirme que ce ne sera pas du gâteau.

Sérieusement, Sikri n'est rien du tout derrière les deux derniers boss ; ses deux seuls atouts sont son attaque paralysante et sa capacité à attaquer deux fois par tour. A part ça, il est facile à vaincre, surtout que vous avez certainement un grand nombre de Magnus de type Ténèbres.

Pour ce qui est de la composition du groupe, envoyez Kalas, Xelha et Lyude/Gibari. Les Magnus Ténèbres de Kalas et Xelha devraient suffir à entamer les PV de Sikri tandis que Lyude/Gibari pourra soit soigner soit attaquer. Bien qu'il reste facile à battre, Sikri peut faire pas mal de dégâts, notamment en fin de combat.

++++
Ensuite, Melodia arrête le monstre et il retourne dans sa dimension d'origine. Des soldats arrivent alors et remercient le groupe d'avoir protégé Melodia, qui doit maintenant retourner au Manoir. Melodia invite le groupe à passer la voir plus tard. Après le départ de Melodia et de son escorte, Kalas cherche le Magnus Ultime de To... et ne le retrouve pas ! Après des recherches approfondies, le groupe conclut qu'il a été volé mais personne ne peut dire qui l'a fait, pourquoi et comment. Il est temps de se rendre à Balançoire, qui se trouve au milieu de la carte.

zzzzzzzzzz
Balançoire
zzzzzzzzzz
Magnus : Midinette, Canne à Sucre, Pot d'Air, Cèdre, Vin Rouge Deluxe, Bacon

Kalas rencontre une autre personne de sa connaissance. Cet ami l'invite à revenir plus tard avec Trill. Parlez à l'homme près de la Fleur Bleue et vous assisterez à une conversation bizarre. Sauvegardez grâce à la Fleur Bleue, allez au Temple et visitez le magasin de Magnus.

Ensuite, prenez la porte près de l'entrée de Balançoire. A l'intérieur, examinez l'étagère en haut près de la lampe pour trouver une Midinette, puis fouillez les pots à droite de la table pour obtenir une Canne à Sucre. Quittez le bâtiment. Montez maintenant les escaliers et prenez la première porte.

Parlez à la femme pour écouter une autre histoire sur Mira et le monde. S'ensuit un petit débat. Il semble que si l'on ne peut pas ressusciter Malpercio lui-même, le mal qui était en lui survit toujours. Fouillez les buissons en bas pour obtenir un Cèdre, le placard pour obtenir un Pot d'Air puis sortez. Montez et entrez dans la maison en haut à droite.

A l'intérieur, parlez à l'homme ou la femme assis à la table et donnez-leur la

Pépité d'Or (le Scarabée Doré que vous avez ramené de l'Arbre Céleste). En remerciement, il/elle vous donnera un ou une Pâtisserie Deluxe/Chou Deluxe. Vous ne pourrez en avoir qu'un seul sur les deux (la Pâtisserie de l'homme, le Chou de la femme) : la Pâtisserie augmente les PV alors que le Chou augmente la Défense. Allez ensuite à gauche et fouillez les bouteilles vertes pour obtenir du Vin Rouge Deluxe. Parlez maintenant à l'homme derrière le comptoir, qui est en fait le père de Trill. Reparez-lui et il vous demandera d'aider un de ses employés. Sortez.

Dehors, vous verrez Melodia entrer au Manoir. Parlez ensuite à l'employé. Ce que vous lui direz n'aura pas d'importance. Retournez ensuite à l'intérieur et parlez au père de Trill pour obtenir la Barette Scorpion de Savyna. Avant de partir, passez derrière le comptoir et regardez dans le four à gauche de la fenêtre : vous trouverez du Bacon. Sortez et prenez la porte du milieu, en haut à gauche. Vous surprenez une conversation qui concerne Kalas. Continuez et montez pour atteindre l'écran suivant où vous pourrez entrer dans le manoir du Duc Calbren.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Manoir du Duc Calbren

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Recette Secrète 5, Femme Silencieuse, Châle Neigeux, Sirène aux Yeux Secs, Boîte à Bijoux Jill, Constellation Poisson Austral, Robe du Feu Sacré

Vous rencontrez Calbren et Melodia. Calbren remercie le groupe et évoque un autre "ami". Montez et prenez la porte de droite. A l'intérieur, examinez l'étagère pour obtenir une Recette Secrète 5, puis examinez le tableau à droite entre les deux bougies pour obtenir le Magnus Femme Silencieuse. Sortez et prenez la porte de gauche.

Dans cette nouvelle pièce, examinez la porte pour trouver un Châle Neigeux puis le lit pour obtenir une Sirène aux Yeux Secs. Sortez et allez dans la Salle du Trône. Mais c'est le Grand Mizuti ! Calbren explique que son ancêtre a libéré le Magnus Ultime, provoquant une faille dimensionnelle et que le Magnus est maintenant sous le Manoir. Giacomo fait alors irruption dans la pièce, confirme qu'il a bien l'intention de récupérer tous les Magnus Ultimes et repart. Sortez et redescendez d'un étage. Prenez la porte de droite, une balle géante vous bloque l'accès au sous-sol. Mizuti s'en débarrasse puis rejoint le groupe !

Examinez alors l'objet dans le coin Nord-Ouest pour obtenir la Boîte à Bijoux Jill, puis examinez les tambours en bas pour recevoir la Constellation Poisson Austral. En bas, ouvrez le coffre contenant une Robe du Feu Sacré, puis allez à gauche pour atteindre Cocolith, le Labyrinthe des Miroirs.

zzzzzzzzzz

Cocolith

zzzzzzzzzz

Magnus : Colonne des Cieux, Constellation Couronne Australe

Avant de crier "ET M.. C'EST BEAUCOUP TROP DUR", jetez un oeil au miroir du milieu dans la rangée du bas...

EH OUI !

Pour être clair, je vais donner un nom à chaque morceau de miroir, en tout cas je vais faire ce que je peux. Malgré tout, vous devriez vous y retrouver.

16789
AB78G
ACDEF

A partir du téléporteur de départ, allez vers la droite (fiez-vous au miroir A) puis encore à droite puis en bas, en vous guidant grâce à 7 et 8. Dès que vous n'apparaissez plus sur le 7, montez et ouvrez le coffre que vous voyez sur C pour recevoir la Colonne des Cieux. Maintenant redescendez, puis allez au Sud-Ouest puis à gauche et vous serez téléportés dans la salle suivante.

L'objectif de cette pièce est de vous empêcher de comprendre où se trouvent vos ennemis par rapport à vous. Montez et prenez la Couronne Australe dans le coffre en haut à droite, puis suivez le chemin jusqu'à la sortie. Examinez le drapeau pour être téléporté dans la troisième pièce.

12344
56789
AB CD
AEFCG

Bon pour un pétage de plombs

Bien, le point de départ est le drapeau que vous voyez en 8. Le miroir 8 est celui qui vous suit. En partant du drapeau, allez à gauche puis en haut et suivez la boucle. Au croisement, continuez à descendre jusqu'à la Fleur Rouge. Sauvegardez puis allez à gauche, en haut, à gauche et un peu en haut, en gardant un oeil sur le drapeau symbolisant une Lune. Dès que vous voyez ce drapeau, touchez-le.

Vous rencontrez alors Giacomo, qui a apprécié l'idée des miroirs. Giacomo brise ensuite le sceau et libère Phantasme. Cependant, Giacomo ne va pas l'affronter, vous, oui.

++++
Phantasme
3000 PV
Lumière - 80%-, Ténèbres - 80%+, Vent - 50%+, Temps - 50%-
Butin : Pomme de Pin, Grenade, Constellation Carpicorne

Ce boss est également très facile. Vous avez certainement beaucoup de Magnus de type Ténèbres à ce niveau du jeu, et vous avez certainement ramassé un paquet d'Ephémères lors de vos combats à Nekton.

This boss too is a joke. Seriously, Dark Magnus should be in abundance this late in the game, and you should've collected a boatload of Mayfly(s) from the enemies in Nekton, Shrine of Spirits.

De plus, bien qu'ayant des attaques capables de vous endormir ou de vous paralyser, il les utilise assez rarement. Le seul avantage que peut avoir Phantasme c'est qu'il lui arrive PARFOIS d'attaquer deux fois par tour.

Les armes de type Ténèbres et les armures de type Vent feront parfaitement l'affaire, car l'attaque que Phantasme utilise le plus souvent est de type Temps. Tous les personnages peuvent faire l'affaire, sauf peut-être Savyna à moins de ne l'utiliser que pour attaquer, attaquer, attaquer encore mais sans bonus. On se demande pourquoi Monolith fait un tel pas en arrière niveau difficulté après des défis comme Gnose et Magnus Giganticus !

++++

pouvez ensuite sortir et retourner à l'hologramme. Prenez la porte légèrement au Sud. Ouvrez les deux coffres au Nord pour obtenir un Cercueil et une Armure en Ecailles, puis fouillez les pots du côté opposé pour trouver la Constellation Autel. En montant à l'étage, vous surprendrez une conversation portant sur l'incident de Diadem, conversation durant laquelle Lyude n'est pas épargné.

A l'étage, Lyude donne quelques explications. Descendez à l'écran suivant et entrez dans la seule maison qui se trouve au deuxième étage. Parlez aux gens puis ressortez. Vous avez remarqué que l'hologramme n'était plus là ? Redescendez et remontez l'allée qui s'est libérée. Entrez chez Lyude. A l'intérieur, Lyude parlera de son enfance, puis Almarde fait son entrée et soudain, le frère et la soeur de Lyude entrent à leur tour ! Almarde tente de protéger Lyude mais on lui tire dessus. Lyude pleure sa mort puis tout le monde sort.

Dehors, vous devrez vous frayer un chemin entre les gardes pour revenir au vaisseau de Melodia. Faites ce que vous avez à faire (par exemple combattre les ennemis pour gagner des niveaux ou refaire un tour au magasin) puis sauvegardez grâce à la Fleur Bleue et montez sur le vaisseau direction le Goldoba. Kalas provoque Lyude, puis c'est le moment du départ. Les trois Voyantes apparaissent et observent.

zzzzzzz

Goldoba

zzzzzzz

Magnus : Ongles de Cristal, Bouclier de Grâce, Chapeau de Paille, Robe du Feu Sacré, Capuche d'Assassin, Casque de Viking, Châle Neigeux.

Vous devez affronter des Rôdeurs Impériaux. Vous entez ensuite à l'intérieur du Goldoba. Vous devrez alors atteindre le pont, mais la porte est verrouillée, vous devez donc commencer par vous rendre au poste de communication. Commencez par vous débarrasser des Rôdeurs Impériaux et vous obtiendrez des mots de passe. Prenez ensuite la porte de droite.

Dans cette zone principale, dirigez-vous vers la porte en bas à droite et prenez-la. Ouvrez le coffre dans le coin inférieur droit pour recevoir des Ongles de Cristal puis examinez le lit de droite pour obtenir une Robe du Feu Sacré. Sortez maintenant et prenez la porte en haut à gauche. Examinez le lit pour trouver un Châle Neigeux puis ouvrez le coffre contenant un Chapeau de Paille. Sortez et prenez la porte centrale.

C'est le poste de communication. EN haut, vous pouvez entrer les mots de passe que vous ont fournis les Rôdeurs Impériaux. Voici la liste de ces mots de passe et de leurs effets.

Mot de Passe	Effet
0429	Appelle des ennemis
0819	Permet d'obtenir une Capuche d'Assassin
1004	Appelle des ennemis
1324	Déclenche les Canons du Goldoba
3291	Permet d'obtenir un Casque de Viking

```

|-----|
| 4649 |Déclenche les Canons du Goldoba |
|-----|
| 4653 |Déverrouille l'accès au Pont |
|-----|

```

Une fois la porte du Pont déverrouillée, retournez au premier écran, sauvegardez puis allez sur le Pont. Vous rencontrez alors Giacomo, Ayme et Folon et vous apprenez que Geldoblame est dans les Grottes Volcaniques avec le Magnus Ultime. Giacomo propose ensuite à Kalas de les rejoindre, et lui révèle qu'il est l'Enfant Divin. Puis c'est le moment de COMBATTRE !

```

+++++
Ayme, Folon, Giacomo
2400 PV (Ayme), 2700 (Folon), 3800 (Giacomo)
Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%- , Vent - 50%-, Temps - 50%+, Feu - 30%+, Eau - 30%- (Ayme)
Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%-, Feu - 50%-, Eau - 50%+ (Folon)
Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%-, Feu - 30%-, Eau - 30%+ (Giacomo)
Butin : Bourriche d'Ermite, Statue d'Oiseau Rare

```

Eh bien, ce sera très certainement le combat le plus dur que vous ayez eu à mener jusqu'à présent. Non seulement c'est un honnête trois-contre-trois mais en plus vous vous retrouvez face à des ennemis beaucoup plus puissants que lors de votre dernière rencontre (Giacomo et Folon) et face à une nouvelle ennemie (Ayme).

Bien sûr, si vous avez dans votre pioches des Magnus que vous attendez de voir évoluer, il vaut mieux les enlever : pour ce combat, il faudra penser efficacité avant tout. Pas de chance, en plus du reste, vos trois adversaires ont des forces et faiblesses élémentaires différentes, cependant ils sont tous sensibles à la Lumière. Sortez donc tout votre arsenal de Magnus de Lumière répartis entre Kalas, Mizuti et Gibari si vous voulez mon avis. Si vous manquez de Lumière, prenez des Magnus d'Eau, ou à défaut, de Temps.

Pourquoi ces trois persos ? Parce que Kalas et Gibari peuvent utiliser leurs armes pour se défendre, et que la magie de Mizuti est très puissante. Cette capacité de Kalas et Gibari leur permet d'avoir plus d'objets de soin, et croyez-moi, vous en aurez FORCEMENT besoin. Ayme est capable d'effectuer un combo à NEUF COUPS avec son Lapin Fou, Folon possède l'Injection d'Energie (qui booste son niveau d'attaque) et le puissant Laser Worg, plus la capacité de vous brûler avec les Flammes du Chaos. Quant à Giacomo, il est plus puissant que jamais, toujours capable d'attaquer deux fois par tour, il inflige encore plus de dommages et ses attaques finales Utlime Taillade et Force Impériale finiront de faire de votre vie un véritable enfer.

Une remarque concernant Ayme avant de parler stratégie : ne vous amusez pas à bloquer toutes ses attaques. Elle n'est pas extrêmement puissante, elle attaque très souvent, c'est tout. Contentez vous de sortir deux ou trois Magnus non-élémentaires avec une défense élevée et ça devrait aller.

Heureusement, tout n'est pas si noir. C'est juste long et pénible. Commencez par vous débarrasser de Folon. Son Laser Worg et ses Flammes peuvent finir par poser problème et avec Injection d'Energie dans son arsenal, vous avez trois bonnes raison de vouloir le voir quitter le combat au plus vite. Quand il sera au tapis, concentrez-vous sur Ayme. Heureusement pour vous, elle devrait être plus facile à éliminer que Folon, surtout que maintenant la principale menace est écartée.

Après avoir battu les deux autres, il vous reste le grand chef : Giacomo. En gros, ça devrait bien se passer jusqu'à ce qu'il ait perdu environ 3000 PV (même si vous risquez d'avoir chaud quand vous serez obligé de mélanger vos pioches). Avant qu'il arrive dans la zone critique, débrouillez-vous pour VOUS SOIGNER !!! Dès qu'il passe en état critique, il va utiliser son Ultime Taillade et sa Force Impériale... et pour vous, c'est pas bon DU TOUT ! Cependant, si vous avez réussi à maintenir tous les membres de votre groupe en vie jusqu'ici, vous devriez pouvoir le vaincre sans trop de difficultés.

+++++
Ensuite, Giacomo parle de chose qui prendront SUREMENT tout leur sens plus tard dans le jeu, mais qui ne veulent pas dire grand chose pour le moment. Vous apprenez une nouvelle-choc concernant le grand-père de Kalas puis Giacomo déclenche l'autodestruction.

Sauvegardez grâce à la Fleur Rouge si vous le souhaitez. Le temps passé dans les menus ou au combat n'est pas décompté du temps-limite qui vous est imparti (et qui est largement suffisant pour ce que vous avez à faire). Allez dans la pièce aux cinq portes et prenez celle du bas à droite. Prenez de l'Huile dans le récipient du coin inférieur gauche puis examinez le deuxième appareil du rang du bas en partant de la gauche. Examinez-le à nouveau et mettez de l'Huile dans ses rouages. Alors que le groupe parvient à s'échapper, le Goldoba s'auto-détruit, privant du même coup la flotte Impériale de son fleuron. Ca, c'est fait !

De retour sur la terre ferme, le groupe décide de se rendre à Azha, au Sud, et vous en apprenez également un peu plus sur le grand-père de Kalas. Vous êtes alors envoyé sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz
Carte du Monde
zzzzzzzzzzzzzzzzzz
Allez à Azha.

zzzz
Azha
zzzz
Magnus : Thé Vert, Fleur Ecarlate, Couteau de Sculpteur, Constellation Lièvre, Cape de Mephisto, Recette Secrète 7

Lyude donne quelques détails sur l'Opération Ouragan. Savyna précise qu'elle a elle-même dirigé cette opération. Sur ce, deux Soldats Impériaux apparaissent et indiquent que la mystérieuse Faucheuse a été aperçue à Anuenue. C'est alors qu'ils voient le groupe et s'enfuient. Il semble que la Faucheuse soit en fait Savyna.

Allez au Temple et sauvegardez, puis allez au Nord dans la grotte habitée. A l'intérieur, fouillez le tonneau à droite de la porte pour obtenir du Thé Vert, puis montez à l'étage. Vous y trouverez un Couteau de Sculpteur et une Fleur Ecarlate. Passez la porte et allez à droite : le coffre que vous voyez contient la Constellation Lièvre. Allez dans la pièce suivante pour une conversation peu flatteuse.

Essayez de quitter la grotte et vous en apprendrez encore un peu plus sur l'Opération Ouragan. Dehors, Savyna veut au plus vite atteindre les Grottes Volcaniques. Ensuite, vous pouvez visiter le magasin de Magnus si vous le souhaitez.

sauveurs, qui vont emmener Xelha avec eux. Désolé pour le trésor, vous ne pouvez pas l'ouvrir pour le moment :(. Ne vous inquiétez pas, c'est quand même pour bientôt. Pour l'heure, retour au Palais de Coreellia à Anuene.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
Palais de Coreellia
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Vous parlerez de la situation actuelle avec Coreellia, Ladekahn et Calbren. Parlez ensuite à chaque dirigeant séparément, et vous apprendrez que vous recevez l'aide de sorcières. Ensuite, Xelha doit secourir ses amis, chacun étant prisonnier de Failles Dimensionnelles apparues là où vous avez vaincu les Gardiens des Magnus Ultimes. Visitez le Temple (Des informations sur les Magnus de Constellation sont maintenant disponibles) et le magasin de Magnus, puis allez au port d'Anuene.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
Port d'Anuene
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Prenez le Mindeer (depuis quand il est revenu, celui-là ?) et rendez-vous à Diadem. A Diadem, allez à la Croisée des Nuages.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
Croisée des Nuages
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Capturez l'Essence de Magnus de Nuage à la Génératrice de Nuages (comme au bon vieux temps !). Vous pouvez maintenant vous rendre au Temple des Vents.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
Temple des Vents
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Examinez la Faille Interdimensionnelle. A l'intérieur, examinez le portrait sur le mur puis utilisez l'Essence de Nuage.

+++++
Naiad
1400 PV
Lumière - 50%+, Ténèbres - 50%-, Feu - 30%-, Eau - 30%+
Butin : Cyclone Tournoyant, Bocal à Poissons, Constellation Serpenteaire

Oh regardez ! Monolith Soft suppose que vous n'avez pas beaucoup utilisé Xelha et vous envoie un boss assez faible. Au fait, vous vous rappelez que je vous ai dit de retirer un appareil photo de votre pioche dans les Grottes Volcaniques ? Voilà la raison, vous aurez besoin de prendre une photo des boss que vous rencontrerez.

Ne vous inquiétez pas, Naiad est plutôt facile à battre. Et bien qu'elles puissent causer des Brûlures, même ses attaques spéciales ne sont pas si terribles. Tout ce que vous avez à faire c'est de vous lancer dans le match avec des Magnus de Lumière et d'Eau, de les utiliser contre Naiad et de vous soigner de temps en temps. Combat rapide, il sera certainement mort avant même que vous ayez besoin de mélanger votre pioche.

+++++
Ensuite, approchez-vous de l'autel et sauvez Gibari. Après votre brève conversation, allez à Mira. Une fois sur l'île de Mira, allez à Detourne.

zzzzzzzz

Detourne

zzzzzzzz

Prenez de l'Essence d'Herbe à Mirage puis allez au Manoir du Duc Calbren à Balançoire.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Manoir du Duc Calbren

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Allez au sous-sol et entrez dans la Faille Interdimensionnelle. A l'intérieur, examinez le mur et utilisez l'Herbe à Mirage.

+++++

Thalassa

2300 PV

Lumière - 50%+, Ténèbres - 50%-, Feu - 30%+, Eau - 30%-

Butin : Ouragan Tranchant, Barette Dorée, Constellation Cancer

Pour compenser la difficulté accrue par rapport à Naiad, dites-vous bien que maintenant vous êtes à deux contre un. Comme Thalassa est vulnérable au Feu et non à l'Eau, vous n'avez qu'à remplacer les Magnus d'Eau de Xelha par des Magus de Feu. Pour ce qui est de Gibari, vous aurez sans doute plus d'ajustements à faire.

Mais, comme la fois précédente, vous n'aurez pas besoin de beaucoup de soins. En effet, les attaques Neutres, Eau et Ténèbres de Thalassa ne causent pas beaucoup de dommages. Le seul atout de Thalassa face à vous est son Attaque Finale qui peut vous geler. Emmenez quelques armures non-élémentaires puissantes ainsi que quelques armures de type Feu pour éviter de finir geler, deux ou trois objets de soin et un maximum d'armes pour battre Thalassa.

Rappelez-vous quand même que vous avez besoin d'une photo de Thalassa, alors pensez à ne pas le réduire en purée trop vite !

+++++

Approchez-vous de l'autel pour sauver Mizuti. Après la conversation, retournez au Mindeer et allez au Palais de Corellia sur Anuene.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Corellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Capturez l'Essence de Graine Céleste dans la chambre de Corellia, puis allez à l'Arbre Céleste.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Arbre Céleste

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Grimpez au sommet à l'aide des lianes. Pénétrez dans la faille et utilisez la Graine Céleste pour entrer. A l'intérieur, vous rencontrez Despina.

+++++

Despina

3700 PV

Lumière - 50%+, Ténèbres - 50%-, Vent - 30%+, Temps - 30%-

Butin : Raz-de-Marée, Zoziau Pleurnichard, Constellation Lyre

After, head to the heart of the Flame Cave after grabbing a second Lava. Go into the Interdimensional Crack, and put in the Lava. We'll face off against Galatea.

++++
Galatea
5600 PV
Lumière - 50%+, Ténèbres - 50%-, Vent - 30%-, Temps - 30%+
Butin : Crescendo, Pendants d'Améthyste, Constellation Balance

Le dernier boss des Failles, Galatea, est celui qui a le plus de PV, mais il n'a pas de sort de mort instantanée contrairement à Despina. Envoyez à nouveau votre équipe Xelha-Mizuti-Gibari, en emportant cette fois plus d'objets de soin, aucun objet réduisant les chances de Mort et en remplaçant les Magnus de Vent par les Magnus de Temps.

Notez également que l'Attaque Finale de Galatea appelée Coeur du Maelstrom peut causer d'importants dégâts, de type Vent. Assurez-vous d'avoir des armures de Temps en plus de vos armures de Lumières ou non-élémentaires.

++++

Vous pouvez maintenant libérer Lyude et assister à la traditionnelle conversation. Le groupe réuni décide de retourner à Anuene pour faire le point avec les dirigeants des nations.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Coreellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Parlez à Coreellia et le groupe décide d'essayer de contacter la nation de Wazn, une île de glace coupée du reste du monde. Après la cinématique, allez parler au soldat près de la chambre de Coreellia et donnez-lui ce qu'il demande pour obtenir la constellation Flèche. Montez ensuite à bord du Mindeer au port et vous serez automatiquement envoyés à Wazn.

zzzzzzzz

Gomeisa

zzzzzzzz

Magnus : Constellation Lion, Robe de Forseti, Eclat d'Eau 4, Pavois, Pâtisserie Deluxe, Bourse à Pasteur

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ALERTE CONSTELLATION

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Il est possible d'obtenir le Magnus de Constellation Dauphin en combattant les Flobo à Gomeisa. Affrontez toutes les Flobo que vous rencontrerez et vous finirez par l'obtenir.

Allez à gauche et ouvrez le coffre pour recevoir la Constellation Lion. Montez ensuite à l'écran suivant. Montez encore un peu et ouvrez le coffre contenant une Robe de Forseti, puis examinez l'orbe à gauche : elle correspond à la première clé permettant de briser la barrière magique. Allez maintenant à droite puis en haut, et allez sur la falaise à gauche pour trouver la seconde clé. Revenez vers la droite puis montez à l'écran supérieur.

Dirigez-vous vers le Nord-Est et ouvrez le coffre pour trouver un Eclat d'Eau 4. Continuez vers le Nord-Est et prenez le chemin de droite. Vous verrez alors la troisième orbe, qui brisera la barrière magique. Redescendez et prenez le

à l'écran précédent, et sauvegardez grâce à la Fleur Bleue.

Rendez-vous maintenant au tout dernier étage du château et prenez la porte de droite. Parlez à Barnette, elle vous envoie au Lac du Dragon.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Lac du Dragon

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Vous affrontez la Déesse de Glace lors d'un combat très particulier.

+++++

Déesse de Glace

Butin : Miroir de l'Océan, Vin Sacré, Saint Graal

Ce combat est plutôt original. Au lieu du système traditionnel, la Déesse de Glace abattra une carte d'un certain élément et vous devrez choisir votre réplique parmi une sélection de sept cartes. Si vous faites le mauvais choix, vous encaissez des dommages, mais si vous faites le bon choix, vous passez au round suivant. Faites 4 choix corrects et vous gagnerez le combat.

Notez bien qu'il y a un Magnus Appareil Photo dans les sélections de Magnus proposées, pensez donc à prendre une photo de la Déesse de Glace. Il y a aussi un Magnus Chance, qui élimine toutes les cartes face cachée sauf 2, ce sera donc une chance sur deux.

+++++

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Kaffaljidhma et Cursa

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Constellation Sagittaire

A son retour, Xelha s'effondre, épuisée. Dans la chambre de Xelha, Barnette donne quelques explications et le groupe décide de retourner sur les autres îles. Retournez ensuite dans la salle de l'autel et examinez cet autel pour recevoir la Constellation Sagittaire.

Parlez maintenant à Barnette. Elle vous demande de trouver un sculpteur professionnel pour créer les armes des quatre statues de glace des chevaliers dans la salle de l'autel. Descendez à Cursa et entrez dans la maison la plus à gauche. Parlez au sculpteur, puis à son fils, qui accepte la commande mais a besoin de Neige Etincelante pour la mener à bien.

Vous vous souvenez de ce point brillant à Gomeisa ? C'est la que vous pouvez capturer l'Essence de Neige Etincelante. Allez-y, et capturez cette essence. Retournez à la salle de l'autel et donnez la Neige Etincelante au fils du sculpteur. Examinez ensuite les statues et insérez les armes manquantes.

En bas à gauche : Bouclier

En haut à gauche : Arc

En bas à droite : Hache

En haut à droite : Hallebarde

Allez donc vous reposer au magasin de Magnus de Cursa. Ensuite, revenez et parlez au sculpteur. Wow... Sans commentaire... Allez au port près du magasin de Magnus, à Cursa. Montez sur le Dragon Blanc. Barnette avoue alors quelque chose de... vraiment dommage... Ensuite, vous êtes envoyés à Anuene.

Refaîtes tout le chemin vers la gauche, jusqu'à dépasser les quatre cellules. Examinez l'objet brillant sur le bureau : il s'agit de la Clé de l'Ascenseur. Retournez aux ascenseurs et redescendez.

En bas, allez deux écrans plus loin sur la droite puis montez et parler au soldat. Il décide d'aller aider ses camarades et vous demande de vous occuper de son Lapinchat. Acceptez. Ouvrez le coffre pour recevoir des Gants de Glace puis sortez. Allez deux écrans plus loin sur la droite. Ouvrez la deuxième porte en partant de la gauche et prenez le Heaume du Phoenix dans le coffre. Fouillez la troisième cabine et prenez la Clé de la Cellule sur le corps du soldat. Fouillez les urinoirs : le troisième contient un Cri de l'Eau 1. Prenez quatre essences d'Eau Croupie avec vous et sortez. Prenez l'ascenseur en utilisant la Clé pour monter.

En haut, allez tout de suite à droite. Dans cette pièce, examinez le premier casier à gauche pour trouver des Poings de l'Enfer. Examinez les munitions en haut pour obtenir une Cape des Efrits. Ouvrez les coffres pour recevoir une Libellule et une Epée de Sang, puis fouillez la bibliothèque pour trouver un Tuba d'Asura. Quittez cette pièce par la gauche. Trois écrans plus loin, Lyude se souviendra des ordres qu'il a reçus avant l'Opération Ouragan. Ouvrez maintenant les deux coffres. Ils contiennent un Heaume Intégral et un Eclat d'Eau 4. Vous trouverez aussi un Bugle Doré derrière le trône. Allez à droite et descendez grâce à l'ascenseur.

En bas, allez dans la chambre de l'empereur, à gauche. Examinez le lit pour trouver une Jolie Poupée, puis le cheval de bois pour trouver un Bouleau. Ouvrez le coffre pour recevoir une Couronne de Bulles puis sortez. Allez vers la droite et examinez le champ de force. Montez d'un étage et allez à droite d'un écran puis en haut. Examinez la boule bleue et versez vos quatre Eaux Croupies à l'intérieur. Retournez à la salle du trône pour sauvegarder, puis retournez là où était le champ de force. Il a disparu et vous pouvez continuer.

+++++

Fadroh

7000 PV

Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%-, Vent - 80%+, Temps - 80%-

Butin : Appareil Phtoto 3, Hache Glaciale

Du Vent, du Vent, du Vent, DU VENT ! Emportez autant de Magnus de Vent que possible, C'EST CAPITAL. Fadroh cause des TONNES DE DOMMAGES DE TEMPS avec ses combos, chacun pouvant facilement causer 500 points de dégâts ! J'oubliais, il peut aussi booster son attaque grâce à l'une de ses capacités spéciales. Lors des combats précédents, vous avez pu gagner en mélangeant des éléments opposés ou en utilisant des éléments face auxquels le boss résistait, ici, c'est pratiquement infaisable. Ici, même avec les bons Magnus en jeu, Fadroh peut vous causer 1000 points de dégâts sans se fatiguer.

Quel groupe choisir ? Gibari et Xelha sont indispensables _ Gibari peut encore une fois utiliser son arsenal d'Epémères et quelques Sceptres Blancs, et la magie de Xelha va s'avérer pratique, notamment son Attaque Finale Murmure du Vent. Pour la troisième place, ça se joue entre Lyude et Mizuti, mais je conseille Lyude puisqu'il doit s'être constitué une puissante collection d'armes depuis Mintaka, et ses PV supérieurs lui permettent de tenir bien plus longtemps face à Fadroh. Ses puissantes Attaques Finales de Lumière devraient finir de vous convaincre de l'utiliser pour ce combat.

Je n'ai pas besoin de rappeler qu'il est vital d'emporter suffisamment de bons objets de soin, si ?

+++++

Continuez vers le haut, et prenez à gauche au bout du passage. Ouvrez alors le coffre pour recevoir un Frêne Blanc (F), puis parlez à l'homme (G). C'est un Homme au Bracelet de la famille de Quzman, il va singer l'Arbre sans faire de difficultés. Allez maintenant en bas, à droite et à nouveau à droite. Ouvrez le coffre pour trouver une Pièce Soleil (H), puis allez en haut et ouvrez un autre coffre pour obtenir une Cape de Hamelin (I). Allez à droite et examinez la carcasse pour découvrir la Constellation Pégase (J).

Maintenant, allez à gauche et continuez à monter. Au bout, allez deux fois à gauche puis une fois à droite. A l'écran suivant, allez à droite et donnez de l'Eau Pure ou Croupie à la créature (M). En remerciement, vous obtiendrez une Attaque Finale pour Xelha, les Cloches du Destin (Niveau 7). Redescendez puis allez à droite. Allez une fois de plus à droite, puis allez à gauche. Ouvrez le coffre pour récupérer la Barette Tournesol, puis continuez vers la droite puis vers le haut pour obtenir l'Assiette du Divorce. Descendez, puis montez, puis allez à droite et enfin à gauche pour sortir du Labyrinthe.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Allez au Village de Gemma, au Nord-Ouest du Labyrinthe de Duhr.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Village de Gemma

zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Petite Dette, Globe Brisé, Constellation Bouvier, Cacahuète, Grande Tasse, Bois de Chêne, Boucle de la Terre, Siegfried.

Raretés : Clé du Jardin Funeste

Animaux : Glousseur

Arbre Généalogique : Wayshiyah

Malheureusement, le doyen du village est en réunion, revenez donc vers l'entrée du village et prenez les escaliers de gauche. Mizuti discute alors avec Kee, un de ses amis. Parlez ensuite à la femme sur l'escalier de droite. C'est une Femme au Bracelet, et elle signe l'Arbre dès que vous lui demandez. Sauvegardez grâce à la Fleur Bleue, puis montez l'escalier de droite et entrez dans la maison.

A l'intérieur, fouillez le couloir de droite pour trouver le Magnus Petite Dette, puis parlez à l'homme près du feu pour en apprendre un peu plus sur le Penedentif de Xelha. C'est le Globe de la Terre, et vous pourrez dorénavant utiliser le Magnus Globe Brisé. Parlez à nouveau à l'homme et il vous remettra la Constellation Bouvier.

Parlez maintenant à la femme qui s'occupe des animaux et elle vous confiera un Glousseur. Ensuite, fouillez l'étagère pour trouver des Cacahuètes, puis parlez à la femme près des lumières vertes. Elle vous parlera de la Boue Visqueuse dont elle a besoin pour réparer le magasin de Magnus.

Entrez maintenant dans la maison de Mizuti, de l'autre côté de la ville. A l'intérieur, Mizuti retrouve ses parents. Examinez ensuite le tiroir vert, sur la gauche, et récupérez la Grande Tasse qui s'y trouve. Vous trouverez également du Bois de Chêne dans la cheminée. Allez maintenant sur le toit de cette vaste structure que forme le village, et parlez à l'homme qui se demande

droite tout en haut. A l'intérieur, examinez le livre dans le coin Nord-Est pour obtenir le Magnus de Constellation Cassiopée. Sortez et prenez la porte de gauche. A l'intérieur, examinez le livre dans le coin Nord Ouest pour découvrir le Contrat de Divorce, puis fouillez le tonneau près du four pour trouver du Curry. Sortez et prenez la porte sur votre gauche.

Vous apprenez alors que le maire est en route pour la Tour de Zosma et qu'il veut briser l'enchantement qui dissimule le pays des Enfants de la Terre. C'est également lui qui a pris l'Epée du Ciel. Dirigez-vous maintenant vers le coin Sud-Ouest de la pièce et fouillez les tonneaux pour obtenir la Constellation Bélier. Examinez également le livre à gauche du lit pour trouver des Cerises. Quittez maintenant Algorab et retournez au Village de Gemma

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Village de Gemma

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Lame de Force, Heaume Sacré

Retournez voir la personne qui voulait rebâtir le magasin (bâtiment en haut à droite). Parlez-lui et donnez-lui la Boue Visqueuse que vous avez ramassée dans le Jardin Funeste. En remerciement, elle vous remet une Lame de Force et un Heaume Sacré. De plus, vous pouvez maintenant utiliser le magasin. Retournez ensuite sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Direction : la Tour de Zosma

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Tour de Zosma

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Barette du Dragon, Bouclier Ardent, Epée du Ciel

Acceptez la quête et parlez à l'homme pour recevoir des explications. Prenez l'Essence de Petite Flamme et allumez la première lampe. Après le tutoriel, prenez autant de Petites Flammes que possible (vous en aurez besoin de 4 en tout) puis montez grâce aux blocs et poussez le bloc bleu dans le mur. Continuez à monter et poussez le bloc rouge vers le mur pour activer le bloc jaune, ensuite poussez le bloc bleu du coin pour faire apparaître un coffre. Dépassez le bloc jaune et ouvrez le coffre pour obtenir une Barette du Dragon, puis montez d'un étage grâce au bloc jaune.

Avant tout, allumez la lampe près de vous, puis grimpez sur la série de blocs au centre de la pièce. Poussez le bloc bleu du bout dans le mur puis descendez du côté droit. Poussez le bloc rouge dans le trou. Grimpez maintenant sur la grande tour de blocs et poussez le dernier bloc rouge tout en haut dans le trou du mur droit. Ensuite, descendez et poussez le bloc suivant (qui se trouve maintenant au sommet de la pyramide) dans un autre trou. Descendez encore d'un cran et poussez le bloc vers la droite. Grimpez ensuite sur les blocs pour atteindre le bloc jaune qui vous mènera directement au deuxième étage.

Direction Nord sur les blocs pour aller allumer la lampe en haut. Faites tomber le bloc rouge sur le sol puis redescendez. Poussez le bloc rouge dans le trou lumineux que vous aurez remarqué et deux autres blocs rouges vont tomber. Repérez l'endroit où se trouvait le bloc avant que vous ne le poussiez dans le trou et cherchez vers la gauche : il y a un passage caché dans ce coin. Poussez le bloc bleu dans le mur pour transformer l'un des blocs en plate-forme mobile.

Montez dessus et grimpez sur le premier bloc rouge. Poussez le second bloc rouge puis descendez et poussez le premier bloc rouge. Allez sur le bloc flottant près du mur droit et faites tomber le bloc rouge, en haut. Retournez sur le plancher des vaches et poussez le bloc rouge dans le trou brillant. Retournez sur le bloc situé dans le coin Sud-Est et prenez le bloc qui se déplace horizontalement. Poussez le bloc bleu pour faire apparaître un coffre à l'étage précédent. Redescendez l'ouvrir : il contient un Bouclier Ardent. Ensuite, remontez et prenez le bloc jaune pour atteindre l'étage supérieur (vous aurez certainement besoin de plusieurs passages pour arriver à monter sur le bloc jaune).

Comme toujours, commencez par allumer la lampe, qui n'est pas loin de vous. Poussez le bloc rouge de droite, dans le coin. Ensuite poussez le bloc rouge solitaire (celui situé en haut). Poussez le second bloc pour qu'il se retrouve près de la lampe, puis descendez et poussez le dans le trou extérieur. Allez maintenant pousser le dernier bloc rouge dans le dernier trou. Prenez ensuite l'Attaque Finale Rhapsodie dans le coffre, sauvegardez grâce à la Fleur Rouge, puis grimpez jusqu'à l'étage supérieur.

Allumez la lampe (non, pas possible !?) puis poussez le bloc bleu dans le mur de droite. Ensuite, descendez et poussez le second bloc. Envoyez un troisième bloc dans le mur, et répétez l'opération deux autres fois. Enfin, poussez le bloc rouge dans le trou brillant, et préparez-vous à affronter les boss.

++++
Aygo, Ungyo
7000 PV (chacun)
Eau - 80%+, Feu - 80%- (Aygo), Eau - 80%-, Feu - 80%+ (Ungyo)
Butin : Félin Solaire, BOurriche Poséidon, Constellation Gémeaux

Ces deux pseudo-canidés maîtrisent le travail d'équipe, ce qui ne va pas vous faciliter la vie. L'un d'eux résiste au Feu et l'autre à l'Eau.

On peut envisager deux stratégies pour en venir à bout- la première : équiper vos trois persos (je conseille Gibari, Xelha/Mizuti et Kalas) de 45% de Magnus de Feu, 45% de Magnus d'Eau et le reste en Objets de Soin et de vous concentrer sur un boss à la fois. La seconde possibilité est d'envoyer un perso avec uniquement des Magnus de Feu, un autre avec uniquement des Magnus d'Eau, et le troisième avec un grand nombre d'Objets de Soin et quelques Armes.

Le problème avec le deuxième choix, c'est que vous devrez attaquer les deux boss en même temps, ce qui risque fort de vous entraîner dans un combat qui va durer très longtemps. Sans parler du fait que vous n'avez certainement pas assez de bon Magnus élémentaires de chaque type pour en remplir un jeu complet. C'est pourquoi je vous conseille la première technique, moitié Feu, moitié Eau et quelques Extras.

Pas de panique malgré tout, ce duo de choc n'est pas trop difficile à vaincre. Ils n'utilisent généralement pas trop souvent leurs Attaques Finales, et le seul danger dans ce cas est que vous vous retrouviez gelé à cause de la Colonne de Glace. De plus, bien que le Sceau d'Ungyo et le Sceau d'Aygo leur permettent d'augmenter leur puissance offensive, ils ne les utilisent pas beaucoup. A part ça, Agyo peut vous brûler et Ungyo vous geler, mais vos Magnus défensifs devraient vous permettre d'éviter ces désagréments.

++++

Après le combat, redescendez sauvegarder à la Fleur Rouge, puis remontez au tout dernier étage. Regardez la cinématique, puis allez à Algorab (vous voudrez peut-être vous arrêter à la Fleur Bleue du Port de Duhr avant d'y aller).

zzzzzzzz

Algorab

zzzzzzzz

Magnus : Epée du Ciel brisée, Canon Infernal

Regardez les cinématiques, rien ne va plus dans le monde de Baten Kaitos !

+++++

Malpercio

10000 PV

Eau - 20%+, Feu - 20%-, Ténèbres - 70%-, Lumière - 70%+, Temps - 30%+, Vent - 30%-

Butin : Rien

Malgré son nombre de PV titanesque, qui dépasse de loin tout ce que vous avez vu jusqu'ici, Malpercio est très facile à vaincre, surtout derrière le duo Agyo / Ungyo que vous venez d'affronter. Bien qu'il puisse faire beaucoup de dégâts en une seule fois, il ne cause aucun changement de statut, et il ne peut attaquer qu'une fois par tour, ce qui vous permet d'avoir une équipe composée de deux attaquants et d'un soigneur.

Cependant, il reste un petit détail ennuyeux à prendre en compte, DEUX photos doivent ABSOLUMENT être prises AU COURS DE CE COMBAT, j'ai bien dit DEUX photos. La première est facile à avoir, prenez simplement une photo de Mizuti au début du combat. Cependant la seconde, Sourire de Mizuti, est plus difficile à avoir. VOUS N'AUREZ PAS D'AUTRE OCCASION DE PRENDRE CES PHOTOS ! Si vous en manquez une, chargez votre partie et recommencez.

+++++

Après de nouvelles cinématiques, allez chez Mizuti et examinez l'étagère au fond à gauche pour capturer l'Essence de Magnus Roman d'Aventure. Retournez ensuite à Algorab et prenez le Canon Infernal dans le coffre qui était bloqué par les deux femmes. Retournez maintenant sur la Carte du Monde.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Carte du Monde

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Allez au Port de Duhr.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Port de Duhr

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Montez sur le Dragon Blanc et vous serez envoyés automatiquement au Palais de Corellia.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Corellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Parlez aux dirigeants des Nations, qui débattent de la situation. Les Sorcières font leur apparition et confirment qu'il est impossible d'attaquer Cor Hydrae pour l'instant. Puis Catranne, l'une des sorcières, remet à Kalas une lettre... du Dr Larikush !

Il faudra faire un tour à Cebalrai mais commencez par repasser à Pherkad.

zzzzzzzz

Pherkad

zzzzzzzz

Magnus : Sceau du Magicien, Frère Blanc, Voix 4

Animaux : Sternuage

Pour commencer, allez voir Quzman. Si vous avez suivi ce guide, il devrait vous remettre le Sceau du Magicien, un Frère Blanc, et un Voix 4. Examinez les tableaux près du lit, et Quzman vous expliquera qu'ils ont été peints par sa femme Misjah. Prenez l'Essence d'un tableau et sortez. Parlez à l'homme qui possède un Sternuage et il vous le confiera. Allez ensuite à Cebalrai.

zzzzzzzzzz

Cebalrai

zzzzzzzzzz

Animaux : Canasson, Vachon, Canaréventail (Petit), Canaréventail (Grand), Canaréventail (Blanc)

Cela faisait longtemps... Bien, commencez par aller dans l'étable et parlez à l'homme s'occupant des Canassons pour qu'il vous en confie un. Sortez, re-entrez et parlez à l'homme s'occupant des Vachons pour en obtenir un. Sortez et allez à droite? Parlez à la jeune fille s'occupant des Canaréventails, et prenez un Petit, un Grand et un Blanc avec vous. Ensuite, entrez chez Larikush.

Vous assistez à une longue conversation. A la fin de celle-ci, notre nouvelle destination est claire; les Alpes Célestes ! Retournez au Dragon Blanc pour qu'il vous conduise aux Alpes Célestes (à droite de Cor Hydrae).

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Alpes Célestes

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Constellation Petit Chien, Epée de l'Apocalypse, Fendeuse d'Air, Mailles du Chaos, Sable Bleu Azur, Illusion Chaotique, Constellation Grand Chien

Animaux : Caplin (Blanc), Caplin (Noir)

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

ALERTE CONSTELLATION

!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Il est possible d'obtenir le Magnus de Constellation Grand Chien en combattant les Badwins dans les Alpes Célestes. Affrontez toutes les Badwins que vous rencontrerez et vous finirez par l'obtenir.

Montez et ouvrez le coffre pour obtenir la Constellation Petit Chien. Essayez d'aller à gauche, puis allez en bas et tuez l'insecte. Remontez et allez à gauche pour passer à l'écran suivant. Vous serez bloqués par un autre tentacule. Descendez et tuez les Rulugs. Remontez, avancez, sautez et passez à l'écran suivant, à gauche.

Grimpez à l'échelle et allez à droite. Vous serez bloqué par un autre Rulug, mais vous pourrez ensuite obtenir une Epée de l'Apocalypse. Repartez vers la gauche, allez au delà de la corniche et un autre Rulug vous bloquera ! Essayez de le contourner... et vous serez gêné par un Rulug de plus ! Ils sont gentils, chez Monolith Soft ! Deux Rulugs (morts) plus tard, ouvrez le coffre contenant une Fendeuse d'Air, prenez l'échelle et sortez par la gauche.

Prenez les Mailles du Chaos dans le Coffre près de la Fleur Rouge et sauvegardez. Prenez un Caplin (Blanc) et le Caplin (Noir) à gauche, isolé du groupe. Allez vers le Nord-Ouest et ouvrez le coffre pour obtenir le Sable Bleu Azur, puis entrez dans le chalet.

Vous devrez alors affronter une fois de plus le trio Giacomo / Ayme / Folon.

Here, we'll confront the trio of Giacomo, Ayme, and Folon once more, and after a brief conversation, we'll fight.

+++++

Ayme, Folon, Giacomo

5000 PV (Ayme), 5500 (Folon), 7000 (Giacomo)

Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%- , Vent - 30%-, Temps - 30%+, Feu - 30%-, Eau - 30%+ (Ayme)

Lumière - 50%+, Ténèbres - 50%-, Feu - 40%-, Eau - 40%+, Vent - 30%-, Temps - 30%+ (Folon)

Lumière - 30%+, Ténèbres - 30%-, Feu - 50%-, Eau - 50%+ (Giacomo)

Spoils: None

Avant, vous pouviez commencer par éliminer celui qui avait le moins de PV en premier, puis son comparse, puis vous concentrer sur Giacomo. Cette fois, il faudra employer une autre technique, parce que nos trois amis ont la capacité de se soigner mutuellement, et qu'ils peuvent tous les trois attaquer deux fois par tour. Il vous faudra donc vous débarrasser du plus dangereux d'abord, à savoir Giacomo.

Heureusement, cette fois vous avez deux avantages : vos Objets de Soin sont beaucoup plus efficaces, et vos armes sont plus puissantes alors que les PV du trio n'ont pas augmenté. Cela implique que vous pouvez dès le départ tout donner contre Giacomo, en ne vous arrêtant que lorsque vous avez absolument besoin de vous soigner. Votre cible principale ne tiendra pas longtemps...

Une fois débarrassé de Giacomo, je vous conseille de vous concentrer sur Ayme - bien que Folon soit plus fort qu'elle, elle a tendance à devenir pénible. Ensuite, vous n'aurez aucun problème pour mettre Folon au tapis.

N'oubliez pas d'emporter quelques Armures de Feu pour éviter de vous faire geler par les attaques de Folon. Retirez aussi TOUS les Magnus inutiles de vos pioches, c'est TRES important pour ce genre de combats.

+++++

Après quelques moments difficiles... vous devez affronter le trio à nouveau ! Après un nouvel affrontement et d'autres moments difficiles, vous obtiendrez l'Illusion Chaotique et vous serez envoyé au Palais de Corellia sans qu'on vous ait laissé la possibilité de prendre les objets dans le chalet !

\/\

m. Forteresse Illusoire, Tour de Zosma, Grande Rivière
Céleste, Goldoba Fantôme, Désert de Nihal

\/\

(1MIZGPN)

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Corellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Plusieurs problèmes sont évoqués devant vous, et on vous demande de les résoudre

et
Kalas (Fendeuses d'Air), ou alors Mizuti si vous avez suffisamment de Rafales de Vent à engager.

+++++

Après d'autres cinématiques, Xelha obtiendra également la Colonne d'Eau. Une fois sorti, allez au Port de Duhr.

zzzzzzzzzzzzzz

Port de Duhr

zzzzzzzzzzzzzz

Un gamin vous apprend que le Grand Kamroh, Kee et quelques autres se sont rendus à la Tour de Zosma. Vous savez ce que vous avez à faire.

zzzzzzzzzzzzzz

Tour de Zosma

zzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Pétales d'Ephémérine, Constellation Aigle, Zoziou Funeste, Chute du Masque

Vous retrouverez le vieil homme de la dernière fois. Cette fois, il vous faudra descendre. Vous aurez besoin de cinq flammes. Allez sur le bloc jaune et descendez au premier sous-sol.

Au premiersous-sol, allez allumer la lanterne. Ensuite, poussez le deuxième bloc

après la lampe pour déclencher une réaction en chaîne (assurez-vous que le bloc rentre bien dans le mur). Maintenant descendez et allez grimper sur la plate-forme où se trouve le chien géant (Briseur). Après l'avoir battu, prenez l'Essence de Magnus de la Pierre du Délit. Montez sur le bloc rouge tout en bas et envoyez le bloc rouge le plus haut dans le mur. Ensuite, envoyez le bloc de droite vers la droite. Voilà maintenant le moment délicat. Vous devez retourner près de la lampe et pousser le bloc de droite, mais vous DEVEZ le pousser de sorte que ce bloc et l'autre bloc rouge se collent au bloc jaune et s'arrêtent au bon endroit ! Vous pouvez alors faire tomber les deux blocs rouges, récupérer les Pétales d'Ephémérine, et descendre à l'étage inférieur.

Allumez la lampe près de votre nouveau point de départ. Prenez le bloc jaune pour DESCENDRE et marchez vers la droite. Poussez les deux blocs dans le mur puis remontez par la droite. Faites tomber le bloc rouge, puis utiliser les plate-formes pour redescendre. Placez-vous derrière le bloc rouge (à l'endroit où se trouvaient les blocs bleus) et faites le tomber (mais ne le poussez pas vers la droite). Descendez et faites-le tomber dans le trou dans le coin en bas,

puis montez vous occuper du dernier bloc rouge. Poussez-le dans un autre trou et descendez au troisième sous-sol.

Repérez le bloc rouge solitaire au milieu de la pièce et poussez-le près de la colonne avec les deux pierres. Montez tuer le Gul-Bar-Mool, sinon il vous gênera

par la suite. Redescendez pousser le bloc rouge près de la colonne aux deux pierres pour l'emmener à gauche de la lampe. Grimpez vers la droite et poussez le bloc vers la droite. Revenez au niveau du sol et poussez le bloc rouge jusqu'au niveau de l'autre bloc rouge, puis encore d'un cran vers le haut. Grimpez et allez dans le coin pousser le bloc rouge au niveau inférieur.

Redescendez et poussez le dernier bloc dans le trou en haut. Ouvrez les coffres pour obtenir la Constellation Aigle et le Zoziou Funeste, puis descendez au

Vous rencontrez alors Rebllys. Après la conversation, allez à gauche et prenez l'Armure de Combat dans le coffre. Ensuite allez en haut puis à gauche pour obtenir la Bourriche Funeste, puis approchez-vous de la petite crevasse et examinez-la pour trouver la constellation Corbeau. Allez sauvegarder votre partie à la Fleur Rouge puis montez.

C'est alors qu'un poisson mord à la ligne de Rebllys, et c'est le Maître de la Rivière, Brolokis, qui fait son apparition !

```
+++++  
Brolokis  
13000 PV  
Feu - 80%+, Eau - 80%-  
Butin : Chute de Nemesis, Vent du Dragon, Constellation Eridan
```

Aucune raison d'avoir peur de cet amphibien; le pire qu'il ait en réserve c'est la capacité de vous geler ou de vous empoisonner. Son gros avantage en terme de PV peut être facilement contré en utilisant des armes de Feu.

Bien sûr, Gibari risque de manquer de Pagaies de Feu. Si c'est le cas, utilisez simplement vos pagaies les plus puissantes et assurez-vous de ne pas mettre d'éléments contradictoires dans vos combos. Aux côtés de Gibari, envoyez Savyna (enfin !) et son impressionnant arsenal de Gants de Feu, ainsi que Kalas ou Mizuti/Xelha.

```
+++++
```

De retour à Nashira, vous obtenez une Pagaie de Balgora.
Rendez-vous à Mira. En chemin, vous êtes interceptés par le Goldoba fantôme.

```
zzzzzzzzzzzzzzzzzz  
Goldoba Fantôme  
zzzzzzzzzzzzzzzzzz  
Magnus : Epée de Cetaka, Papier de Riz, Cor de Hadès, Gemme de Jaspe, Pendants  
Funestes, Tuba d'Agni, Casque en Mithril, Presto
```

Ouvrez les deux coffres près de vous pour trouver une Epée de Cetaka et du Papier de Riz. Allez vers l'arrière pour prendre le Cor de Hadès dans le coffre.
Sortez et prenez la porte en haut à droite. Après la cinématique, ouvrez le coffre contenant la Gemme de Jaspe. Sortez et prenez la porte en haut à gauche. Après une nouvelle scène, prenez les Pendants Funestes dans le coffre. Sortez et prenez la porte en bas à gauche.

Prenez les deux coffres (Tuba d'Agni et Casque en Mithril) puis sortez. Prenez les deux portes (en haut au milieu et en bas à droite) puis sortez. Après la cinématique, le combat commence.

```
+++++  
Rampulus  
13000 PV  
Lumière - 80%+, Ténèbres - 80%-, Vent - 50%+, Temps - 50%-  
Butin : Vishnou, Tarte aux Pommes
```

Rampulus sera plus difficile que ses prédécesseurs parce qu'il y a de fortes chances pour que vous n'ayez pas beaucoup utilisé Lyude jusqu'ici et parce qu'il utilise le COUP DOUBLE ! (c'est-à-dire qu'il attaque deux fois par tour). Cependant, il est vulnérable aux attaques de Lumière, donc Lyude et

Xelha/Mizuti

dervraient avoir une puissance de feu suffisante pour se débarrasser de lui (d'autant que Lyude possède en plus de nombreuses armes puissantes non-élémentaires).

Pour la troisième place, les trois autres (Gibari, Kalas, Savyna) feront l'affaire. Je recommande toutefois Savyna, car vous aurez besoin d'elle par la suite, mais Gibari est également un bon choix grâce à son arsenal d'armes de type Vent. Bien sûr, si vous avez des tonnes de Flashes Lumineux, vous pouvez très bien utiliser Xelha ET Mizuti.

The other three (Gibari, Kalas, Savyna (Savyna is recommended since you'll need to get her back into use for later)) all make good third fighters, though Gibari outweighs the latter two due to his better selection of Wind weapons. Of course, if you have a ton of Light Bursts, you could always use both Mizuti and Xelha.

Rampulus dispose de beaucoup de PV, et il ne sera pas facile de s'en débarrasser malgré sa faiblesse face à la Lumière, car il peut aussi vous endormir et il dispose d'une attaque Neutre/Ténèbres extrêmement puissante.

+++++

Vous recevrez également Presto, l'Attaque Finale Niveau 8 de Lyude. Prochaine destination : le Désert de Nihal (au nord d'Azha, sur île d'Alfard).

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Désert de Nihal

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

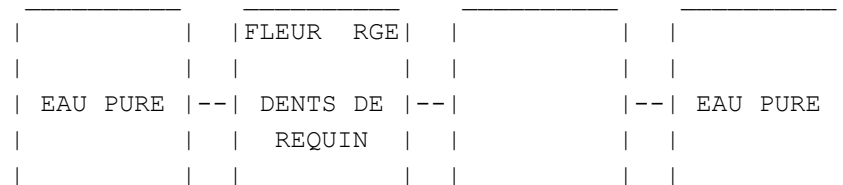
Magnus : Bourgeon de Prune, Coq, Constellation Centaure, Barette Funeste, Gants de Feu, Mailles du Chaos, Dents de Requin, Armure Saine, Crête du Phoenix

Raretés : Boussole Double-Pierre

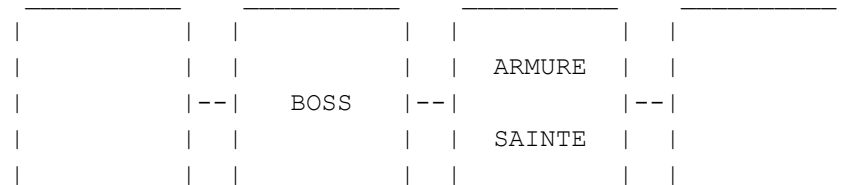
Animaux : Pluméléphant

Arbre Généalogique : Zuhr

Plan du Désert de Nihal



|| || || ||



|| || || ||



	DU CHAOS					
	_____		_____		_____	
	_____		_____		_____	
	ZUHR	--	ANIMAL	--	POINGS	--
	_____		EAU PURE		DE FEU	
	_____		_____		_____	

Vous rencontrez Azdar, qui vous demande de nettoyer le nid de monstres situé un peu plus loin. Après avoir écouté tout ce que les gens ont à dire, ouvrez le coffre dans la grotte pour obtenir le Bourgeon de Prune. Ensuite, fouillez les tonneaux dans le même coin pour trouver un Coq. Fouillez maintenant les tonneaux à droite pour découvrir la Constellation Centaure. Sortez par EN BAS et aller acheter ce qui vous fait plaisir au magasin. Une fois prêt, prenez une bonne respiration et on y va !

Commencez par capturer au moins cinq Essences d'Eau Pure dans les tonneaux au Sud-Ouest de la pièce. Parlez à la fille dans le coin Nord-Ouest et elle vous remettra une Boussole Double-Pierre. Vous n'en aurez pas vraiment besoin, vu que je vous indiquerai la route à suivre. Prenez maintenant l'échelle pour sortir dans le désert.

A partir de maintenant, vous dépensez une Eau Pure à chaque changement d'écran, donc il va falloir gérer le stock. Commencez par aller à gauche d'un écran, et donnez de l'Eau Pure à l'homme qui vous remettra des Poings de Feu en remerciement. Continuez vers la gauche et refaites le plein d'Eau Pure dans la nouvelle zone. N'oubliez pas non plus de prendre un Pluméléphant pour la Quête des Animaux. Continuez par la gauche.

Repérez la femme à demi enterrée dans le sable et donnez-lui de l'eau. Une fois sortie d'affaire, elle signera volontiers votre Arbre Généalogique. Revenez à droite, refaites le plein d'Eau Pure, puis revenez à gauche et montez d'un écran. Donnez une Eau Pure à l'homme pour recevoir des Mailles du Chaos. Montez de deux écrans et refaites le plein d'Eau.

Allez une fois à droite (sauvegardez grâce à la Fleur si nécessaire). Donnez de l'Eau à la personne étendue au sol pour qu'elle vous offre des Dents de Requin. Continuez deux fois à droite et refaites le plein d'eau. Allez une fois en bas puis une fois à gauche et donnez de l'eau à la personne qui en a besoin pour recevoir une Armure Sainte. Retournez à l'oasis, refaites le plein, puis allez deux écrans à gauche. Sauvegardez grâce à la Fleur Rouge puis allez en bas. A l'écran suivant, parlez à Azdar puis préparez-vous à affronter le boss.

```

++++
Sowzana
12000 PV
Eau - 80%+, Feu - 80%-
Butin : Marteau des Mers, Feu Vert

```

Deux problèmes se posent pour affronter Sowzana. D'une part, Savyna manque certainement d'expérience (avouez qu'il n'y a pas longtemps que vous l'utilisez) et d'autre part, Sowzana dispose d'une attaque très dangereuse qui cause à la fois une tonne de dommages de Feu, ainsi que quelques dommages de Ténèbres (ce qui implique que vous devez avoir quelques Armures de Lumière dans vos pioches en plus de vos armures d'Eau).

Entrez maintenant dans la pièce de gauche. Al'intérieur, grimpez à l'échelle et prenez la Paille en haut. Redescendez et prenez la Boucle Funeste et l'Armure Sainte dans les coffres. Examinez le lait pour obtenir... euh... du Lait ! Allez deux fois à droite et ouvrez le coffre en haut dans la nouvelle pièce pour trouver un Oeil du Cyclone.

Retournez maintenant à Pherkad.

zzzzzzzz

Pherkad

zzzzzzzz

Magnus: Femme Déterminée

Arbre Généalogique : Kemal

Allez chez Quzman. Parlez-lui et il vous remettra le Magnus Femme Déterminée pour avoir complété la lignée de Maja. Parlez maintenant plusieurs fois à Tumart (dans le coin Sud-Ouest) et il vous parlera de sa femme Kemal. Quand vous aurez obtenu son nom, parlez à Quzman. Il reste encore une personne à trouver. Son nom est Rabbih. Allez à la Tour de Zosma.

zzzzzzzzzzzzzzzz

Tour de Zosma

zzzzzzzzzzzzzzzz

Arbre Généalogique : Rabbih

Vous devez avoir de l'Essence de Magnus Pierre du Délit (vous en trouverez au premier sous-sol après avoir vaincu le monstre ressemblant à un chien qui la protège). Montez jusqu'au troisième étage de la Tour de Zosma pour trouver Rabbih. Remettez-lui la Pierre du Délit, faites le signer l'Arbre Généalogique puis retournez à Pherkad.

zzzzzzzz

Pherkad

zzzzzzzz

Magnus : Bouclier de Fée, Pendants de Platine

Parlez à Quzman et il vous remettra les Pendants en Platine.

Parlez ensuite à Taymiya et elle vous offrira un Bouclier de Fée.

Maintenant, il reste une autre quête à terminer : les Magnus de Constellation. Si vous avez suivi ce guide, il ne vous en manque que deux. Commencez par vous rendre à Cebalrai.

zzzzzzzzzz

Cebalrai

zzzzzzzzzz

Allez dans l'étable et prenez l'Essence de Lait de Vachon dans le pot situé dans le coin Nord-Est. En route pour le Palais de Corellia maintenant.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Palais de Corellia

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus : Constellation Sagittaire

Ouvrez alors le coffre de gauche pour obtenir un Eclat de Feu 6 puis celui de droite pour obtenir une Rafale Chronos 6. Montez et vous devrez traverser un pont. Une fois de l'autre côté du pont, sauvegardez.

Prenez alors le chemin du milieu. De nombreux Diabolos se mettront en travers de votre route. Quand vous vous en serez débarrassé, ouvrez les coffres pour trouver un Bouclier de l'Espoir et des Ongles de Sirène. Trois objets plus tard, montez. Dans cette nouvelle pièce, ouvrez le coffre pour recevoir une Rafale de Vent 6. Examinez l'orbe à droite pour faire apparaître un coffre que vous n'ouvrirez que plus tard. Ensuite, montez et préparez-vous à affronter le premier Dieu.

++++
Dieu Affilié : Tê
14000 PV
Ténèbres - 100%+, Lumière - 100%-
Butin : Roue de Lumière

Enfin ! Un boss vulnérable aux attaques Ténèbres ! C'est bon, ça ! Le dernier boss qui était sensible aux Ténèbres, c'était Phantasme à Mira (ça fait un moment !). Avec la collection d'armes de type Ténèbres que vous avez certainement accumulée, une équipe composée de Kalas, Lyude et Xelha/Mizuti devrait pouvoir faire comprendre qui commande à ce Dieu Affilié : Tê.

Bien sûr, rien n'est gagné d'avance. Il est capable d'infliger dans les 2000 points de dégâts en une seule attaque et possède deux Attaques Spéciales particulièrement pénibles : l'une pouvant vous rendre confus et l'autre le soignant à hauteur de 2100 PV. Mes conseils pour ce combat : ne gardez que quelques armures particulièrement puissantes et retirez les autres de vos pioches, prenez beaucoup d'Objets de Soins et un maximum de Magnus possédant 3 ou 4 Nombres Spirituels. Un Combo à 9 coups avec une suite de nombres peut être extrêmement efficace, surtout s'il est exécuté avec des Magnus de type Ténèbres.

Souvenez-vous simplement de vous soigner dès que c'est nécessaire (VOS PV NE DOIVENT JAMAIS PASSER SOUS LA BARRE DES 2000 !) et ça devrait bien se passer, à condition que votre niveau soit suffisamment élevé.

++++

Retournez ensuite dans la zone principale, sauvegardez grâce à la Fleur Bleue, et prenez cette fois le chemin en haut à gauche. Traversez le hall, et dans la seconde pièce, examinez l'orbe pour créer un téléporteur quelque part dans le château. Ouvrez ensuite les coffres dans le coin Sud-Ouest pour obtenir une Rafale de Vent 6 et un Euphonium de Brahma. Allez dans la pièce suivante pour affronter le second Dieu Affilié : To.

++++
Dieu Affilié : To
14000 PV
Vent - 100%+, Temps - 100%-
Butin : Geyser Ultime

Ow. Le Dieu Affilié : To est du genre rapide. Il commence souvent par tenter de vous rendre confus et terminera un long combo par Etincelle du Temps, qui peut causer des tonnes de dommages de Temps. To peut aussi utiliser le Sceau de Santé, tout comme son prédécesseur.

Envoyez Mizuti, Gibari et Kalas. Les Rafales de Vent et la Chute de Masque de Mizuti devraient bien entamer les PV de To; les Libellules et les Lames Mirages de Gibari devraient bien compléter tout ça; et les Fendeuses d'Air et l'Oeil du Cyclone de Kalas devraient permettre de venir à bout du Dieu Affilié : To. Attention malgré tout de ne pas vous laisser surprendre : il est vraiment très rapide.

+++++

Retournez dans la zone principale et sauvegardez. Prenez cette fois la porte en haut à droite. Allez toucher l'orbe. Passez ensuite à l'écran suivant pour trouver un Magnus Voix 6 dans le coffre. Continuez à monter pour affronter le prochain Dieu Affilié : Bra.

+++++

Dieu Affilié : Bra

14000 PV

Eau - 100%+, Feu - 100%-

Butin : Faucheuse Brûlante

Ca devient la routine maintenant. Le Dieu Affilié : Bra peut lui aussi vous rendre confus et utiliser le Sceau de Santé, et son Attaque Finale de Feu peut infliger beaucoup de dommages. Pas d'inquiétude toutefois, il ne l'utilise que rarement.

Mais une organisation efficace s'impose. Une équipe composée de Savyna, Kalas/Gibari et Mizuti/Xelha sera capable d'exploser Bra en deux temps trois mouvements. Les Ames Glacées de Savyna, les Ailes de Cristal et les Pagaies de Balgora pour Gibari, les Lames de Fond de Kalas et les Eclats d'Eau de Mizuti/Xelha feront descendre en flèche les PV de Bra. Ajoutez à cela une faible vitesse comparée à Tê et To, et quelques bonus bien placés (Soleils Levants ou Soleils Couchants : suites de Nombres Spirituels de 1 à 9 et de 9 à 1) et vous pourrez infliger à Bra plus de 5000 points de dégâts en une attaque.

En plus, vous avez certainement plus d'Armes d'Eau qu'il ne vous en faut, vous n'aurez donc aucun problème pour envoyer la puissance d'attaque nécessaire pour vous débarrasser de Bra.

+++++

Retournez dans la salle principale. Prenez cette fois le chemin en bas à gauche et continuez vers la gauche.

Vous vous retrouvez dans une pièce avec de nombreux téléporteurs, alors écoutez bien. Pour commencer, allez tout en bas, et prenez ce téléporteur. A l'arrivée, reprenez le téléporteur pas lequel vous êtes venu, en bas. Au croisement, allez en bas pour prendre le téléporteur rouge, qui n'apparaîtra que si vous avez touché l'orbe avant de combattre To. Prenez le et ouvrez le coffre pour recevoir le Seigneur du Vent. Reprenez le téléporteur pour être envoyé dans un nouvel endroit, et examinez l'orbe qui se trouve dans la salle. Cela fera apparaître un coffre contenant une Luciole dans le passage qui vous avait mené à Bra.

Reprenez le téléporteur rouge une fois de plus et ouvrez le coffre contenant un Flash Ténébreux 6. Prenez le téléporteur pour revenir à votre point de départ. Reprenez-le et reprenez les téléporteurs desquelles vous étiez sortis pour la deuxième et la troisième partie. Prenez la Desperada, puis reprenez le téléporteur deux fois. Montez et prenez le téléporteur du milieu quand vous arriverez à un chemin en forme de triangle. Vous serez envoyé au croisement. Prenez le téléporteur de gauche puis sortez par la gauche.

Ouvrez le coffre contenant un Flash Lumineux 6 et montez affronter le Dieu

Affilié : ve.

++++
Dieu Affilié : Ve
14000 PV
Eau - 100%-, Feu - 100%+
Butin : Finale

En comparaison du combat précédent, relativement facile, le Dieu Affilié : Ve peut poser quelques difficultés. Vos deux spécialistes en Magnus d'Eau, Savyna et Gibari, risquent de manquer de Magnus de Feu en contrepartie. Si Kalas et Mizuti/Xelha font parfaitement l'affaire, il est difficile de choisir un bon troisième.

Selon moi, c'est Savyna qu'il faut envoyer. Elle possède de bons Magnus de Feu et peut attaquer vite et fort. Employez autant de Magnus de Feu que possible, en particulier si vos équipements n'augmentent pas votre résistance à la Glace car le souffle glacé de Ve peut vous geler et vous causer des dommages en même temps.

Comme toujours, Ve dispose d'une Attaque Spéciale causant la confusion ainsi que du Sceau de Santé, donc attention à ces deux mouvements.

++++
Retournez à la Salle Principale. sauvegardez puis retourner chercher la Luciole dans le coffre dans le passage de Bra. revenez et entrez dans la pièce en bas à droite. Traversez cette pièce et appréciez la difficulté du puzzle inventé par Monolith Soft (OK, c'est pas si compliqué).

Prenez la pierre verte près de vous et prenez les Atours de Vénus, puis redescendez. Allez à droite, montez grâce à la pierre rouge et ouvrez le coffre pour recevoir une Rafale Chronos 6. Descendez, prenez la pierre verte, montez vers la pierre rouge, dépasser les deux pierres et prenez la pierre verte solitaire pour monter. Prenez la pierre rouge, puis la verte, puis la rouge. Examinez l'orbe pour faire apparaître un coffre dans le passage de Tê : il contient une Couronne de Sybil.

Remettez les pierres dans leur configuration initiale, allez à gauche et prenez la pierre rouge pour descendre. Remontez avec la pierre verte et ouvrez le coffre à gauche pour trouver une Esperanza. Suivez maintenant le chemin vers la droite pour arriver à la pièce suivante. Prenez l'Eclat d'Eau 6 dans le coffre puis poursuivez votre route pour affronter le Dieu Affilié : Ja.

++++
Dieu Affilié : Ja
14000 PV
Temps - 100%+, Temps - 100%-
Butin : Ames Planétaires

Non seulement Ja n'utilise son Attaque Finale personnelle que très rarement, mais c'est en plus un attaquant pathétique, et moins rapide de To ou Tê. Kalas et Gibari ont certainement une pléthore de Magnus de Temps, et vos combats contre les autres Dieux Affiliés vous ont rendus plus fort.

Ja est plus facile à battre que ses prédécesseurs, il ne devrait donc vous poser aucun problème. Comme toujours, il peut se soigner et vous rendre confus.
++++

Retournez dans la salle principale et sauvegardez. Retournez chercher la Couronne de Sybil dans le coffre, dans le passage de Tê (au Nord). Prenez maintenant le téléporteur dans la salle principale. Dans votre pièce d'arrivée, allez vers le Nord. deux écrans plus loin, les cinématiques commencent.

++++
Malpercio
16000 PV
Temps - 20%-, Vent - 20%+, Ténèbres - 50%-, Lumière - 50%+
Butin : Rien

Malpercio n'est pas vraiment difficile à battre, à votre niveau. D'une part, ses attaques font moins de dégâts que celles des Dieux Affiliés et d'autre part les changements de statut qu'il peut causer (Sommeil et Poison) ne devraient même pas vous affecter.

Méfiez-vous quand même de son Attaque Finale Destin Divin (Ténèbres/Neutre) et de son attaque drainante (encore une...). En dehors de ça, vous devriez le battre facilement.

++++

Après les cinématiques, allez à droite et sauvegardez grâce à la Fleur Rouge. Montez d'un écran et prenez le Heaume Doré dans le coffre. Montez les escaliers. Une fois sur le toit de Cor Hydrae, le combat recommence.

++++
Malpercio
20000 PV

Ses forces et faiblesses élémentaires changent régulièrement pendant le combat. 80%- pour l'élément de Malpercio, 80%- pour l'élément contraire.
Butin : Rien

Oui, celui-là, c'est du costaud.

L'Entropie de Malpercio lui permet de changer d'élément, ce qui rend difficile le choix d'une pioche efficace. Notez qu'on peut deviner l'élément de Malpercio par des indices à l'écran (par exemple des flammes, des bulles, de la lumière).

A cause de cette capacité, vous devrez adapter vos pioches. Incluez des Magnus élémentaires non opposés aussi divers que possible et débrouillez-vous avec, et intégrez également à vos jeux vos Magnus Neutres les plus puissants.

De plus, il vous faudra beaucoup, beaucoup, BEAUCOUP d'Objets de Soin, parce que Malpercio a deux Attaques Finales extrêmement pénibles. La première, Flèche Noire, est dévastatrice. La deuxième, Lame Enchantée, fait également beaucoup de dégâts et draine vos PV en plus. Grrr....

Bref, si vous avez des déchets dans vos jeux (Fruit Pourri...), c'est le moment de les enlever et de les remplacer par de vrais Magnus. Il faudra être le plus efficace possible dans ce combat : il ne faut que des Magnus utiles pour se débarasser de Malpercio.

++++

Vous pouvez maintenant profiter du final... mais... wow, c'était pas prévu, ça !

++++

Le VRAI Boss Final
15000 PV
Butin : Rien

Ce combat est très simple. Contentez-vous de jouer jusqu'à ce que vous obteniez une attaque d'Ange Gardien (pour mémoire, elle apparaît à la place de votre dernier Magnus du tour) et que vous la lanciez contre le boss. Il sera alors battu quel que soit le nombre de PV qu'il lui reste.

+++++

_____ \ _____ / _____

_____ / _____ \ _____

2. Battle Basics

_____ \ _____ / _____

_____ / _____ \ _____

(2BTBSC)

Le système de combat au tour par tour de Baten Kaitos est particulièrement original, et donc il peut être assez difficile à appréhender pour certains. Je vais donc faire de mon mieux pour expliquer comment tout cela fonctionne.

zzzzzzzzzzzzzzzzzz
Début du Combat
zzzzzzzzzzzzzzzzzz

Au début du combat, vous remarquerez des cartes en bas de votre écran. On les appelle des Magnus, et c'est grâce à ces cartes que vous pourrez vous battre dans ce jeu. Les Magnus servent à différentes choses : attaquer, se défendre, se soigner - et dans ce cas, ils vous serviront à attaquer. Pendant la phase d'attaque, vous ne pouvez pas utiliser les Magnus grisés, si vous le faites, cela mettra fin à votre tour.

Quand vous avez choisi votre première carte, le personnage commence l'action correspondante, et vous devez choisir la commande suivante avant qu'il ait terminé la première action; sinon, le tour se termine. Au départ, vous ne pouvez avoir dans votre main que trois Magnus, et vous ne pouvez en utiliser que deux par tour. En changeant de classe, votre main comptera de plus en plus de Magnus, et vous pourrez en utiliser de plus en plus à chaque tour. Voici un tableau représentant les différentes classes et le nombre de Magnus correspondants.

Classe	Magnus en Main	Magnus utilisables

01	03	02

02	04	03

6 cartes	57%	36%	
-----	-----	-----	
6 cartes avec 9	85%	45%	
-----	-----	-----	
7 cartes	69%	40%	
-----	-----	-----	
7 cartes avec 9	103%	50%	
-----	-----	-----	
8 cartes	81%	44%	
-----	-----	-----	
8 cartes avec 9	121%	54%	
-----	-----	-----	
9 cartes	93%	48%	
-----	-----	-----	
9 cartes avec 9	139%	58%	
-----	-----	-----	
Suite de 2 cartes	13%	11%	
-----	-----	-----	
Suite de 2 cartes avec 9	19%	15%	
-----	-----	-----	
Suite de 3 cartes	28%	21%	
-----	-----	-----	
Suite de 3 cartes avec 9	42%	29%	
-----	-----	-----	
Suite de 4 cartes	45%	31%	
-----	-----	-----	
Suite de 4 cartes avec 9	67%	40%	
-----	-----	-----	
Suite de 5 cartes	64%	39%	
-----	-----	-----	
Suite de 5 cartes avec 9	96%	48%	
-----	-----	-----	
Suite de 6 cartes	86%	46%	
-----	-----	-----	
Suite de 6 cartes avec 9	129%	56%	
-----	-----	-----	
Suite de 7 cartes	111%	52%	
-----	-----	-----	
Suite de 7 cartes avec 9	166%	62%	
-----	-----	-----	
Suite de 8 cartes	139%	58%	
-----	-----	-----	
Suite de 8 cartes avec 9	208%	67%	
-----	-----	-----	
Suite Soleil Couchant (9-1)	255%	71%	
-----	-----	-----	
Suite Soleil Levant (1-9)	306%	75%	
-----	-----	-----	

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Montée de Niveau

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Dans la plupart des autres jeux, vous prenez des niveaux automatiquement à mesure que vous gagnez de l'expérience. Dans Baten Kaitos, c'est légèrement différent. Vous recevez bien de l'expérience en combattant, mais vous devez vous rendre dans un Temple pour monter de niveau. Vous accédez au Temple grâce aux Fleurs Bleues que vous trouvez au fil de l'aventure. Une fois dans le Temple, il vous suffit de parler au prêtre et de prier.

Quand vous trouvez des Magnus de Classe (voir la section consacrée au Personnages, un peu plus bas), c'est également au Temple que vous devrez vous rendre pour permettre à vos persos de passer à la classe supérieure. Cela signifie que leur main contiendra plus de Magnus, et qu'ils pourront utiliser plus de Magnus à chaque tour.

zzzzzz

Photos

zzzzzz

Dans le Monde de Baten Kaitos, vous ne pouvez pas vous contenter de vendre vos Magnus pour faire de l'argent et acheter d'autres Magnus. En effet, les Magnus ordinaires n'ont aucune valeur à la vente. Pour gagner de l'argent, il vous faudra utiliser les Magnus Appareil Photo (Appareil Photo 1, 2 et 3) et prendre des clichés des monstres et des boss que vous affrontez. Mais ne courez pas les vendre dès qu'elles ont été prises : vous devez attendre environ quinze minutes (temps du jeu) pour qu'elles soient complètement développées et qu'elles vous rapportent plus d'argent.

Les Magnus de Lumière et de Ténèbres sont la base de l'art de la photographie. En fonction du cadre, vous aurez peut être besoin d'éclairer la scène (utilisez des attaques de Lumière), de l'assombrir un peu (utilisez des attaques de type Ténèbres), ou bien vous pourrez prendre directement de bons clichés.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Magnus Evolutifs

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Et oui. Qu'il s'agisse de Magnus de Quête ou de Magnus de combat, certains Magnus évoluent avec le temps et se transforment en nouveaux Magnus. Si certaines transformations sont positives (Peach Boy évolue en Wonder Momo au bout de 72 heures, Petite Monnaie évolue en Pièces de Collection puis en Pièces du Styx) d'autres sont vraiment pénibles (de nombreux Magnus correspondant à des aliments pourrissent).

zzzzzzzzzz

Combos SP

zzzzzzzzzz

Vous devrez parfois jouer deux cartes ou plus dans le même tour et dans un ordre spécifique, sans rien ajouter derrière pour réaliser des Combos SP. Ils vous permettent de créer un Magnus qui sera disponible dans la sélection en fin de combat. Par exemple, si vous jouez un Alcool de Riz, puis un Eclat de Feu 2 et que vous vous arrêtez là, vous créez un Alcool de Riz Tiède. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Combos SP.

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Personnages

zzzzzzzzzzzzzzzzzzzz

Kalas

Kalas est un combattant équilibré qui a un léger penchant pour les attaques qui font mal. Sa capacité à utiliser ses épées aussi bien pour l'attaque que pour la défense est très intéressante, mais en contrepartie, un bon nombre de ses Magnus les plus puissants ne peuvent pas être joués en début de Combo.

Attaques Finales

-
- Orage Bleu - Laissé par le Dragon Sabre.
 - Ailes des Ténèbres - Dans un coffre, au manoir du Gouverneur à Pherkad.
 - Onde d'Energie - Laissée par le Poisson-Foudre.
 - Explosion Infernale - Lorsque la Roue à Eau d'Opu est débloquée, dans le coffre caché dans la salle de prière.
 - Lame Aquatique - Dans un coffre à Nekton, le Temple des Esprits.
 - Lames Oniriques - Dans un coffre des Grottes Volcaniques à Alfard.
 - Crocs de Lumière - Dans un coffre du Labyrinthe de Duhr.
 - Illusion Chaotique - Laissé par le trio dans les Alpes Célestes.
 - Seigneur du Vent - Dans un coffre à Cor Hydrae.

Magnus de Classe

- Fraise Sauvage - Laissé par le Seigneur des Sources.
- Pierre de Mana - Dans un coffre de la Petite Rivière Céleste.
- Plante Corallienne - Laissé par le Seigneur des Vents.
- Vieille Branche - Laissé par Gnose.
- Sable Bleu Azur - Dans un coffre des Alpes Célestes.

Xelha

Xelha dispose d'un large arsenal d'attaques élémentaire, mais elle montre ses limites face aux ennemis qui attaquent souvent ou qui n'ont aucune faiblesse élémentaire. Il est parfois préférable de la remplacer par Mizuti. Enfin, elle ne peut pas utiliser sa Magie pour se défendre.

Attaques Finales

- Danse de Lumière - Xelha la possède dès le départ.
- Etincelle de Vie - Xelha la possède dès le départ.
- Eclair Spirituel - Laissé par le Scarabée de Fer I.
- Danse des Flammes - Laissé par le Gardien de l'Arbre et se trouve dans un coffre à Kaffaljidhma.
- Baiser des Ténèbres - Laissé par Sikri à Nekton, le Temple des Esprits.
- Murmure du Vent - Dans un coffre, lors de votre première visite à la Forteresse Impériale.
- Cloches du Destin - Donné par la créature assoiffée dans le Labyrinthe de Duhr.
- Colonne d'Eau - Laissé par Kulcabaran.
- Roue de Lumière - Laissé par le Dieu Affilié : Tê.

Magnus de Classe

- Statue de Passereau - Dans un coffre du Manoir du Gouverneur à Pherkad.
- Statue de Héron - Dans un coffre à la Petite Rivière Céleste.
- Statue de Faucon - Dans un coffre à la Bibliothèque de Magie.
- Statue d'Oiseau Rare - Laissée par le trio lors de votre première rencontre.
- Statue de Linotte - Dans un coffre à la Forteresse Illusoire.

Gibari

Voilà un perso qui trouvera sa place dans tous les combats (sauf les combats contre des Ennemis de type Eau ou, dans une moindre mesure, de type Vent). Gibari peut utiliser ses Pagaies pour l'attaque comme pour la défense. Contrairement à Kalas, il peut utiliser la plupart de ses Magnus en début de Combo. Enfin, il est seul à pouvoir utiliser certaines armures.

Attaques Finales

Uppercut du Dragon - Gibari le possède dès le départ.
Frappe de Cristal - Gibari le possède dès le départ.
Pagaie Explosive - Dans un coffre au port d'Anuene.
Charge Sauvage - Dans un coffre de la Jungle de Holoholo.
Tourbillon Obscur - Dans un coffre à Detourne, le Jardin Mystique.
Cyclone Tournoyant - Laissé par Naiad.
Charge du Pendule - Offert par le Vieil Homme du Temple lorsque vous ramenez 40 Constellations.
Chute de Nemesis - Laissé par Brolokis, Maître de la Grande Rivière Céleste.
Geyser Ultime - Laissé par le Dieu Affilié : Tê.

Magnus de Classe

Gibari commence à la classe 2.
Dent de Requin - Laissé par le Scarabée de Fer I.
Coquillage Ecarlate - Dans un coffre de la Bibliothèque de Magie.
Barbillon de Silure - Dans un coffre des Grottes Volcaniques.
Balise de Lumière - Dans un coffre à la Grande Rivière Céleste.

----- Lyude

Lyude manque d'une défense efficace car ses trompettes ne peuvent être utilisées que pour l'attaque. Il lui manque aussi des armes de Feu/Eau et de Temps/Vent. Ce n'est pas un personnage extrêmement puissant mais son arsenal Lumière/Ténèbres peut se révéler très efficace.

Attaques Finales

Ouverture - Lyude le possède dès le départ.
Concerto - Lyude le possède dès le départ.
Sforzando - Dans un coffre à la Bibliothèque de Magie, récompense pour le Magnus de Constellation n°32.
Diminuendo - A récupérer dans le Passage des Ames.
Intermezzo - Dans un coffre chez Lyude à Mintaka.
Crescendo - Laissé par Galatea.
Rhapsodie - Dans un coffre à la Tour de Zosma.
Presto - Laissé par Rampulus.
Finale - Laissé par le Dieu Affilié : Ve.

Magnus de Classe

Lyude commence à la classe 3.
Chandelle du Coeur - Laissé par Folon à la Bibliothèque de Magie.
Assiette du Divorce - Dans un coffre à la fin du Labyrinthe de Duhr.
Gemme de Jaspe - Dans un coffre sur le Goldoba Fantôme.

Savyna

Une guerrière aux gants redoutables, mais avec deux défauts. D'abord, elle n'a aucune arme de Temps, Vent, Lumière ou Ténèbres, et ensuite elle ne peut pas utiliser ses poings pour se défendre (à l'exception des Poings de Fer).

Attaques Finales

Flèches Ardentes - Savyna les possède dès le départ. Récompense pour le Magnus de Constellation n°21

Eruption de Fléaux - Savyna la possède dès le départ.

Lance Liquide - Savyna la possède dès le départ.

Hache Glaciale - Laissée par le Gardien de l'Arbre.

Grenade - Laissée par Phantasme.

Ouragan Tranchant - Laissé par Thalassa.

Canon Infernal - Dans un coffre à Algorab.

Marteau des Mers - Laissé par Sowzana.

Faucheuse Brûlante - Laissée par le Dieu Affilié : Bra.

Magnus de Classe

Savyna commence à la classe 3.

Bourgeon de Cerise - Dans un coffre dans l'Arbre Céleste.

Rose Pourpre - Dans le coffre à demi caché par la Maison, à Capella, le Jardin Funeste.

Bourgeon de Prune - Dans un coffre au Désert de Nihal.

Mizuti

Bien que Mizuti ait moins de PV que Xelha, ses Attaques Finales et sa force supérieure en font dans certaines circonstances un meilleur choix que Xelha.

Attaques Finales

Chakram Magique - Mizuti le possède dès le départ.

Souffle Magique - Mizuti le possède dès le départ.

Sceau du Magicien - Mizuti le possède dès le départ, Récompense de Quzman pour avoir complété la lignée de Taymiya.

Colonne des Cieux - Dans un coffre à Coccolith, le Labyrinthe des Miroirs.

Portail des Ténèbres - Laissé par Geldoblame.

Raz de Marée - Laissé par Despina.

Félin Solaire - Laissé par Aygo et Ungyo.

Chute de Masque - Laissé par l'Ombre du Magicien.

Ames Planétaires - Laissé par le Dieu Affilié : Ja.

Magnus de Classe

Mizuti commence à la classe 3

Pomme de Pin - Laissé par Phantasme.

Bourse à Pasteur - Dans un coffre à Gomeisa.

Pétales d'Ephémérine - Dans un coffre, dans les sous-sols de la Tour de Zosma.

3. Quêtes Secondaires

a. Arbre Généalogique
(3AFMMB)

A Pherkad, au début du jeu, vous rencontrerez un vieil homme du nom de Quzman. Celui-ci vous demande de retrouver tous les membres de sa famille et de leur faire signer un Arbre Généalogique avant sa mort. En contrepartie, Quzman vous donnera des Magnus.

Note : les membres de la famille de Quzman sont classés par ordre alphabétique.

Al-athir

~~~~~

(jeune fille de 24 ans)

Elle a beaucoup de talent en cuisine mais aucun succès avec les hommes.

Donnez à Al-athir du Fromage de Vachon (évolution du Lait/Yaourt de Vachon) pour quelle signe. Elle se trouve dans les cuisines du Manoir du Gouverneur à Sadal Suud.

Al-khatib

~~~~~

(jeune fille de 16 ans)

La ressemblance est frappante. Des "formes parfaites", pour rester neutre.

Après avoir parlé à Nubata chez Quzman, allez dans les Alpes Célestes. Transmettez les messages de la mère à la fille, puis poussez Al-khatib jusqu'en haut pour obtenir sa signature.

Al-rumi

~~~~~

(femme de 40 ans)

Cette matrone empâtée est dingue de friandises. Elle a un appétit vorace.

Après avoir parlé à Nubata chez Quzman, allez dans les Alpes Célestes. Transmettez les messages de la mère à la fille, puis poussez Al-khatib jusqu'en haut et demandez à Al-rumi de signer l'Arbre Généalogique.

Asakir

~~~~~

(homme de 50 ans)

Homme sportif qui adore s'entraîner. Il ne manquerait l'entraînement pour rien au monde.

Asakir s'entraîne sous une cascade de la Vallée de Nunki. Cependant, il faudra avoir obtenu la signature de Zuhr, dans le Désert de Nihal, pour qu'il accepte de signer.

Bajja

~~~~~

(décédée à l'âge de 8 ans)

Fille de Yamin, elle a été tuée dans un accident, d'où le comportement protecteur de son père.

Quand vous aurez obtenu la signature de Yamin, allez chez Quzman. Parlez à Yamin pour qu'elle inscrive le nom de sa fille.

Battuta

~~~~~

(jeune homme de 27 ans)

Né Battu-Batturum, il est épris de liberté et de solitude. Il joue de l'harmonica comme un dieu.

Vous le trouverez dans le Labyrinthe de Duhr, près d'un coffre contenant un Frère Blanc.

Gabirol

~~~~~

(homme de 55 ans)

Il choie et gâte ses filles mais ne s'occupe presque plus de sa femme...

Quand vous aurez sauvé Yunus à Gomeisa, retournez voir Gabirol et parlez-lui pour obtenir sa signature.

Hawqal

~~~~~

(homme de 48 ans)

Il parle aux animaux et les met en confiance. Ensuite, il les attrape et les empaille.

Dans la Forêt de Fourbelune, près du chemin encadré par des haies. Lorsque vous aurez capturé des Oiseaux Bleus du Bonheur, il se fera un plaisir de signer l'Arbre Généalogique.

Hisham

~~~~~

(garçon de 11 ans)

Il n'est pas moins rusé que son frère aîné mais il cherche toujours à faire mieux que lui.

Sur l'île de Diadem, après la Petite Rivière Céleste, dans la zone des Nuages. Aidez-le à sortir de la rivière, dans le coin Sud-Ouest.

Kemal

~~~~~

(décédée à l'âge de 55 ans)

Epouse de Tumart, décédée il y a dix ans. Un être adorable, selon Tumart.

Lorsque vous aurez la signature de Tumart, allez chez Quzman à Pherkad. Parlez plusieurs fois à Tumart et il finira par inscrire le nom de Kemal.

Maja

~~~~~

(décédée à l'âge de 68 ans)

Quatrième épouse de Quzman. On dit qu'elle avait de sérieux problèmes de poids.

Lorsque vous aurez la signature d'Asakir, allez chez Quzman et parlez à Asakir pour qu'il inscrive le nom de sa mère.

Maymun

~~~~~

(femme de 33 ans)

Fille de Quzman et Taymiya, mère de deux enfants. Elle est obsédée par l'éducation de ses enfants.

C'est la femme en vert que vous rencontrez au deuxième étage, dans le petit bâtiment du port de Nashira.

Misjah

~~~~~

(femme de 83 ans)

Deuxième épouse de Quzman qui s'est autoproclamée "abstractionniste". Son talent n'est pas flagrant.

Examinez le tiroir marron à droite du lit de Quzman et capturez l'Essence de Magnus Tableau Horrible. A Révérence, montrz le Tableau Horrible à Misjah, qui est assise près du pont, et elle signera l'Arbre Généalogique.

Nubata

~~~~~

(homme de 45 ans)

C'est en mangeant beaucoup qu'il a autant grandi. Mais il serait temps qu'il s'arrête...

Vous le trouverez à l'entrée de Parnasse, sur l'île de Mira. Pour obtenir sa signature, vous devrez d'abord capturer un Oiseau Bleu Mort dans la Forêt de Fourbelune, puis le faire cuire dans le four de la première pâtisserie. Donnez ensuite l'Oiseau Rôti à Nubata pour qu'il signe l'Arbre Généalogique.

Qusim

~~~~~

(homme de 53 ans)

Il a laissé sa femme au village pour aller travailler en ville. Pourvu qu'il aille bien.

La première fois que vous vous rendez à Mintaka d'Alfard, parlez à l'homme dans

le coin Nord-Est du premier écran, celui qui est appuyé contre un gros objet.  
Il signera sans difficultés.

Qutayba

~~~~~

(homme de 34 ans)

Il est le gendre de Quzman. Il a peur de contredire sa femme.

Allez à la Croisée des Nuages et prenez le chemin de gauche, sur le deuxième écran. Il ne signera que lorsque vous aurez sauvé ses deux fils.

Quzman

~~~~~

(vieillard de 100 ans)

Vieil homme dont les jours sont comptés. Il veut retrouver toute sa famille.

Il signe lorsqu'il vous remet l'Arbre Généalogique.

Rabbih

~~~~~

(décédé à l'âge de 99 ans)

Un vieillard excentrique et misanthrope. Il adorait les pierres. Espérons qu'il n'a pas trop souffert.

Rabbih est le plus difficile à trouver. D'abord, vous devrez avoir les signatures de tous les autres membres de la famille, et il faut bien que TOUTES les cases soient remplies (si vous pensez que l'une des places qu'il vous reste dans l'une des lignées correspond à Rabbih, vous vous trompez). S'il vous manque une signature, elle correspond certainement à une personne décédée.

Lorsque vous avez toutes les signatures et que Quzman a ajouté une case à votre Arbre Généalogique pour Rabbih, allez à la Tour de Zosma. Au deuxième sous-sol, débarrassez-vous du monstre qui ressemble à un chien pour pouvoir capturer l'Essence de Magnus de la Pierre du Délit. Remontez ensuite jusqu'au troisième étage et donnez la Pierre du Délit à Rabbih pour obtenir sa signature.

Rushd

~~~~~

(fillette de 6 ans)

Une étrange petite fille qui croit en l'Oiseau bleu du bonheur.

Allez dans le secteur de la Fleur Bleue à Pherkad et donnez un Oiseau Bleu Mort à Rushd pour obtenir sa signature.

Rustah

~~~~~

(garçon de 12 ans)

Cet enfant malin et effronté est le portrait tout craché de sa mère.

Sur l'île de Diadem, après la Petite Rivière Céleste, dans la zone des Nuages. Aidez-le à sortir de la rivière pour obtenir sa signature.

Sabin

~~~~~

(homme de 43 ans)

Fils adoptif de Quzman, il est d'un naturel inquiet, comme son père nourricier.

Parlez-lui une fois que Rushd aura signé.

Sallam

~~~~~

(garçonnet de 5 ans)

Petit-fils de Quzman, il est aussi malicieux que son gran-père, mais il est timide et renfermé.

C'est le petit garçon qui court dans le secteur de la Fleur Bleue à Pherkad.

Vous ne le rencontrerez qu'après avoir pénétré dans le manoir du Gouverneur.

Surayj

~~~~~

(femme de 47 ans)

Son mari travaille en ville et son enfant voyage dans le monde entier. Elle attend leur retour.

Elle se trouve dans l'étable, à Cebalraï, appuyée contre l'un des enclos.

Vous n'avez qu'à lui parler pour obtenir sa signature.

Taymiya

~~~~~

(femme de 55 ans)

La cinquième et actuelle épouse de Quzman. Elle ne fait vraiment pas son âge.

Son nom est inscrit dès le départ.

Tufayr

~~~~~

(homme de 28 ans)

Il travaille à l'Ecole de magie. Il est féru de livres anciens et ne croit pas aux fantômes.

Après avoir battu Folon à la Bibliothèque de Magie, retournez dans la Salle de Philosophie pour trouver Tufayr (dans le coin Nord-Est). Parlez-lui pour obtenir sa signature.

Tulun

~~~~~

(jeune femme de 26 ans)

Elle travaille à l'Ecole de magie. Elle est jolie mais mariée et mère de deux enfants. Tant pis !

Quand vous aurez obtenu la signature de Tufayr, allez dans l'aile Est de l'Ecole de Magie de Komo Mai. Dans la première pièce, parlez à Tulun, la femme près de l'étagère.

Tumart

~~~~~

(homme de 60 ans)

Cet homme distrait gardait la Bibliothèque de magie. Il est perdu... dans tous les sens du terme.

Dans la seconde grande pièce de la Forteresse Illusoire, prenez la deuxième porte en partant de la droite. Après avoir vaincu quelques monstres, parlez à Tumart pour obtenir sa signature.

In the Illusory Fortress, in the second big room, take the second door from the right. After you defeat some monsters, talk to Tumart whom will sign without hesitation.

Usaybia

~~~~~

(Décédée à l'âge de 29 ans)

Première épouse de Quzman. Elle est morte il y a très longtemps.

Examinez le tableau à gauche du lit chez Quzman, à Pherkad. Il inscrira son nom sur l'Arbre Généalogique.

Wayshiyah

~~~~~

(femme de 76 ans)

Troisième épouse de Quzman, elle adore voyager. Elle feint l'amnésie pour avoir la paix.

Elle monte et elle descend les escaliers de droite à l'entrée de Gemma. Elle signera sans problèmes.

Yamin

~~~~~

(femme de 50 ans)

Une femme du Nord qui ne couve pas ses enfants... contrairement à son mari.

Lorsque Quzman aura signé le nom d'Usaybia, allez à Wazn et parlez à la femme à droite du magasin de Magnus. Il s'agit de Yamin, et elle va signer l'Arbre Généalogique pour vous.

Yunus

~~~~~

(fillette de 8 ans)

Cette petite fille a les yeux de son père. Elle est courageuse et débrouillarde.

Frayez-vous un chemin dans la neige, à Gomeisa, et parlez à l'homme. Montrez-lui l'Arbre Généalogique et il vous demandera de l'aider à retrouver sa fille avant tout. Descendez d'un écran. Au croisement, prenez le chemin en haut à droite. Au croisement suivant, prenez le chemin de gauche. A l'écran suivant, parlez à la petite fille pour qu'elle signe l'Arbre Généalogique.

Zuhr

~~~~~

(femme de 48 ans)

Simple et fraîche, elle est l'opposé de son mari. Mais elle était autrefois

Verseau

~~~~~

Allez dans la maison la plus au nord du premier écran de Pherkad. Lorsque vous aurez pénétré une fois dans le Manoir du Gouverneur, vous verrez une moustache sur la tableau. Donnez de l'Eau Pure à la femme et elle vous remettra la Constellation Verseau.

Poissons

~~~~~

Laissés par le Poisson-Foudre.

Cygne

~~~~~

Dans le coffre près de la Fleur Rouge, à la Croisée des Nuages.

Triangle

~~~~~

Laissé par un Alberio (aléatoire) à la Croisée des Nuages.

Hydre

~~~~~

Participez au nettoyage du Château d'Elnath une fois l'Empire repoussé.

Cocher

~~~~~

Dans un coffre au Port d'Anueneu.

Taureau

~~~~~

Dans un coffre de la Bibliothèque de Magie, dans la salle d'Histoire.

Persée

~~~~~

Parlez à la personne agenouillée près de la Fleur Bleue à Opu.

Petit Cheval

~~~~~

Jungle de

, prenez l'échelle au début du troisième écran et allez à droite pour trouver des coffres.

Loup

~~~~~

A Opu, dans un pot à côté de chez Mayfee (coin Nord-Est de la maison de droite).

Coupe

~~~~~

Dans un coffre, dans une tente au pied de l'Arbre Céleste.

Grande Ourse

~~~~~

Laissée par une Feuille Ecarlate (aléatoire) dans l'Arbre Céleste.

Andromède

~~~~~

Laissée par Gnose.

Hercule

~~~~~

Laissé par un Ray-Moo (aléatoire) au Temple des Esprits (Nekton).

Céphée

~~~~~

Laissée par un Filler (aléatoire) au Temple des Esprits (Nekton).

Couronne Boréale

~~~~~

Dans un coffre au Temple des Esprits (Nekton).

Vierge

~~~~~

Laissée par Sikri.

Poisson Austral

~~~~~

Caché dans le tambour, au Manoir du Duc Calbren.

Couronne Australe

~~~~~

Dans un coffre à Coccolith, le Labyrinthe des Miroirs.

Capricorne

~~~~~

Laissé par Phantasme à Coccolith, le Labyinthe des Miroirs.

Autel

~~~~~

Dans des pots, dans la cafétaria de Mintaka.

Lièvre

~~~~~

Dans un coffre caché dans l'unique maison d'Azha.

Serpent

~~~~~

Dans un tonneau, chez le mécanicien des Grottes Volcaniques.

Serpentaire

~~~~~

Laissé par Naiad dans les Failles Interdimensionnelles.

Cancer

~~~~~

Laissé par Thalassa dans les Failles Interdimensionnelles.

Lyre

~~~~~

Laissé par Despina dans les Failles Interdimensionnelles.

Balance

~~~~~

Laissé par Galatea dans les Failles Interdimensionnelles.

Lion

~~~~~

Dans un coffre à Gomeisa.

Dauphin

~~~~~

Laissé par un Flobo (aléatoire) à Gomeisa.

Petite Ourse

~~~~~

A l'entrée de Cursa, allez à gauche jusqu'à l'écran suivant et entrez dans la maison la plus à droite. A l'arrière de cette maison, examinez la statue de poisson pour trouver le Magnus de Constellation.

Sagittaire

~~~~~

Près de l'autel, dans la salle du rituel, à Kaffaljidhma.

Scorpion

~~~~~

Dans un coffre à la Forteresse Impériale.

Pégase

~~~~~

Dans la caracasse de la créature, dans le Labyrinthe de Duhr.

Bouvier

~~~~~

Donné par l'homme qui vous a parlé du Globe de la Terre à Gemma.

Cassiopée

~~~~~

Dans un livre, dans une maison d'Algorab.

Bélier

~~~~~

Dans les tonneaux de la maison du maire d'Algorab.

Gémeaux

~~~~~

Laissé par Aygo et Ungyo à la Tour de Zosma.

Petit Chien

~~~~~

Dans un coffre à l'entrée des Alpes Célestes.

Grand Chien

~~~~~

Laissé par un Badwin (aléatoire) dans les Alpes Célestes.

Aigle

~~~~~

Dans un coffre, au troisième sous-sol de la Tour de Zosma, une fois le puzzle terminé.

Corbeau

~~~~~

Dans un coffre, à la Grande Rivière Céleste.

Eridan

~~~~~

Laissé par Brolokis, à la Grande Rivière Céleste.

Centaure

~~~~~

Dans les tonneaux, dans la grotte du Désert de Nihal.

Flèche

~~~~~

Donnez un Yaourt de Vachon au soldat en faction devant la porte de gauche au Palais de Corellia. Il vous remet la Flèche en remerciement.

Baleine

~~~~~

Une fois que tous les autres Fragments ont été retrouvés et replacés, demandez des informations au vieil homme. Dites que vous avez besoin d'informations et que vous voulez terminer la Carte. Dites-lui ensuite qu'il mérite de la terminer et il vous remettra le dernier Magnus de Constellation.

~~~~~

~~~~~

Récompenses

~~~~~

~~~~~

Vous recevrez un Magnus pour chaque Magnus de Constellation rapporté.

1. Brochette (petite)
2. Epée de feu
3. Atours de Nixe
4. Bananes Vertes
5. Eclat d'Eau 2
6. Eclat de Feu 2
7. Brochette (Moyenne)
8. Châle de la déesse
9. Recette Secrète 2
10. Après-Shampooing
11. Glaçons
12. Voix 3
13. Appareil Photo 2
14. Feuille d'Erable
15. Gelée de Fruits
16. Bananes Deluxe
17. Robe du Feu Sacré
18. Cor Etincelant
19. Biscuits Salés
20. Glaive
21. Flèche Ardente
22. Cri de Lumière 1
23. Mandarine Givrée
24. Fèves - Coma
25. Voix 5
26. Pâtisserie Copieuse
27. Flash Lumineux 4
28. Corne de Licorne
29. Flash Ténébreux 4
30. Heureuse Fortune
31. Pagaie Explosive
32. Sforzando
33. Bouleau
34. Canne à Sucre
35. Pavois

36. Appareil Photo 3
37. Recette Secrète 8
38. Zoiaiu Fillette
39. Soin Capillaire
40. Gateau (grand)
41. Heaume d'Ometeotl
42. Figurine Rare
43. Bouclier Maléfique
44. Zoiaiu Adulte
45. Griffes de Dragon
46. Kusanagi
47. Bombe
48. Gants de glace
49. Poisson Brûlé

Chaque fois que vous ramenez dix Magnus, vous recevez un Magnus supplémentaire en récompense.

10. Cape de Pégase
20. Bracelet Doré
30. Heaume de Cristal
40. Charge du Pendule
50. Le Mat

\\/\

c. Animaux

/\

A Wazn, dans la Cité des Glaces, vous rencontrerez une femme qui rêve d'avoir une collection d'animaux. Elle vous demande votre aide pour réaliser son rêve. Vous allez devoir lui ramener des Animaux de toutes les îles. Voici la liste de tous les animaux que vous devrez ramener (ils apparaîtront dans votre inventaire sous forme de Raretés).

Les Animaux sont classés par ordre alphabétique.

Aqualouette

~~~~~

A Opu.

Balaipattes

~~~~~

A Balancoire, dans la rivière, sur le premier écran.

Canaréventail (Blanc)

~~~~~

A Cebalraï, dans la partie droite, devant la maison du Dr Larikush.

Canaréventail (Grand)

~~~~~

A Cebalraï, dans la partie droite, devant la maison du Dr Larikush.

Canaréventail (Petit)

~~~~~

A Cebalraï, dans la partie droite, devant la maison du Dr Larikush.

Canasson

~~~~~

A Cebalrai, dans l'étable, parlez à l'homme qui s'occupe des Canassons.

Canipluche

~~~~~

Parlez aux gens dans la première maison de Mintaka, à Alfard.

Caplin (Blanc)

~~~~~

Dans les Alpes Célestes, près du Chalet.

Caplin (Noir)

~~~~~

Dans les Alpes Célestes, près du Chalet.

Glousseur

~~~~~

A Gemma.

Lapinchat

~~~~~

Dans la Forteresse Impériale, au deuxième étage. Parlez à l'homme.

Pigeon

~~~~~

Au pied de l'Arbre Céleste.

Pluméléphant

~~~~~

Dans le Désert de Nihal, allez deux écrans vers la droite et vous trouverez les Pluméléphants au bord de l'Oasis.

Singe Koa

~~~~~

A Pherkad, dans le manoir du Gouverneur, dans la chambre où était enfermé Aljeemo.

Sternuage

~~~~~

A Pherkad, parlez à l'homme debout près de la maison de Quzman.

Vachon

~~~~~

A Cebalrai, dans l'étable, parlez à la femme qui s'occupe des Vachons.

Verrat Musqué

~~~~~

A Balancoire, allez dans la rivière et dirigez-vous vers le Nord. Vous vous retrouverez dans les sous-sols du Manoir du Duc et vous trouverez les Verrats.

~~~~~

~~~~~

Récompenses

~~~~~

~~~~~

Lorsque vous aurez ramené tous les animaux à la femme, elle vous remettra un Bracelet de Pégase.

4. Bibliothèque de Magnus

(4MGLBR)

#0001	Epée Courte (N)	Kalas
-----		Attaque - 4 (1)
1-8		Défense - 3 (2)
-----		Prix d'Achat - N/A
		Prix de Vente - 1

Cette épée est simple, légère et facile à manier. Sa lame courte permet une grande précision et se prête particulièrement bien au combat rapproché et aux attaques rapides.

#0002	Sabre (N)	Kalas
-----		Attaque - 8 (1)
Pairs		Défense - 5 (2)
-----		Prix d'Achat - N/A
		Prix de Vente - 1

Cette lame droite est dotée d'un capuce protégeant le poing. Léger, long et maniable, ce type d'armes est souvent utilisé par les combattants à cheval.

#0003	Epée Longue (N)	Kalas
-----		Attaque - 12 (1)
1-8		Défense - 7 (2)
-----		Prix d'Achat - N/A
		Prix de Vente - 2

Cette lame longue au tranchant affûté est très efficace pour les attaques de poing et d'estoc. Cette épée bien équilibrée convient au combat rapproché ou à cheval.

#0004	Dague de Glace (E)	Kalas
-----		Attaque - 23/14 (1) 3% de Chances de Glace.
Imp		Défense - 16/14 (2)
-----		Prix d'Achat - N/A
		Prix de Vente - 2

Cette dague projette de l'air glacial quand elle est en contact avec sa cible. Elle permet parfois de geler l'adversaire sur place.

#0005 Epée de Feu (F) Kalas

 Attaque - 28/17 (1) 10% de Chances de Flammes.
 | | 1-8 | Défense - 19/17 (2)

 Prix d'Achat - 250
 | | | Prix de Vente - 2

C'est une simple épée courte gorgée des flammes de sa forge d'origine. Il suffit d'effleurer une cible avec cette arme pour l'enflammer. Le sort associé à cette épée semble cependant de courte durée.

#0006 Epée de Duel (N) Kalas

 Attaque - 28 (2)
 | | Pairs | Défense - 16 (2)

 Prix d'Achat - 900
 | | | Prix de Vente - 9

Egalement connue sous le nom de "Briseuse d'épées", cette arme est conçue pour briser les lames ennemies. On dit qu'elle confère une force surhumaine à son détenteur.

#0007 Cimeterre du Chaos (TN) Kalas

 Attaque - 40/24 (1) 12% de Chances de Poison
 | | 1-8 | Défense - 27/24 (2)

 Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 10

Cette épée à lame recourbée incite son détenteur à débusquer des ennemis pour répandre leur sang. Ses victimes semblent la proie d'un venin violent.

#0008 lame de Vérité (L) Kalas

 Attaque - 48/29 (2)
 | | Imp | Défense - 32/29 (2)

 Prix d'Achat - 1200
 | Pairs | | Prix de Vente - 12

Cette lame au tranchant exceptionnel est capable de briser les roches les plus dures. Forcée dans un métal rare aux reflets dorés, cette arme jouit d'une popularité étonnante.

#0009 Epée Obscure (TN) Kalas

 Attaque - 55/33 (1) 15% de Chances de Sommeil
 | | 1-8 | Défense - 36/33 (2)

 Prix d'Achat - 2600
 | Pairs | | Prix de Vente - 26

Toute âme absorbée par cette épée est condamnée à errer dans les ténèbres pour l'éternité. Son fantôme prend la forme d'une lumière bleu pâle émanant de l'épée.

#0010 Epée Fabuleuse (N) Kalas

```

-----
|      | Pairs |      |
-----
| Imp |      |      |
-----

```

Cette lame au tranchant exceptionnel est capable de briser les roches les plus dures. Forgée dans un métal rare aux reflets dorés, cette arme jouit d'une popularité étonnante.

```

#0011      Silver Sword (N)      Kalas
-----
|      | 1-8 |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Dotée d'une lame en acier recouverte de fer malléable, cette épée est conçue pour absorber les chocs des attaques. Légère et équilibrée, elle est idéale pour frapper la cible là où ça fait mal.

```

#0012      Langue de Feu (F)      Kalas
-----
|      | Imp |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Les flammes féroces enfermées dans cette épée font briller de mille feux les yeux de son détenteur. Bien des victimes frappées par cette arme sont aveuglées par son éclat et écrasées par son étreinte.

```

#0013      Cimenterre de Cristal (E)      Kalas
-----
|      | 1-8 |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

On devine dans la lame ondulée de cette épée cristalline le flux et le reflux des "Eaux Divines". Il y a très longtemps, ces eaux mythiques perdirent leurs forces vitales pour redevenir de l'eau normale.

```

#0014      Glaive (N)      Kalas
-----
|      | Pairs |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Cette épée courte est dotée d'une lame tranchante comme un rasoir et d'un pommeau facile à empoigner. Moins maniable qu'elle en a l'air, cette arme ne peut pas être utilisée en défense.

```

#0015      Lame des Vents (V)      Kalas

```

```

-----
| Imp | 1-8 | Attaque - 100/60 (1)
-----
| 1-8 |      | Défense - 65/60 (2)
-----
| 1-8 |      | Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      | Prix de Vente - 95
-----

```

Bénie par les pouvoirs d'un dieu des vents, cette épée peut être brandie à une vitesse phénoménale. Elle engouffre sa victime dans le souffle du dieu et détruit son esprit.

```

#0016      Pendule de Damoclès (T)      Kalas
-----
| Pairs| Imp | Attaque - 108/65 (2) 1% de Chances de Coma
-----
| 1-8 |      | Défense - 71/65 (2)
-----
| 1-8 |      | Prix d'Achat - 10000
-----
| 1-8 |      | Prix de Vente - 100
-----

```

Cette lame noie ses victimes dans le silence et leur suggère une mort imminente. Ceux qui ne parviennent pas à ignorer cette illusion sont promis à une fin rapide.

```

#0017      Epée de Cetaka (N)      Kalas
-----
| Pairs| 1-8 | Attaque - 92 (1) 5% de Chances de Sommeil
-----
| 1-8 |      | Défense - 52 (2)
-----
| 1-8 |      | Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      | Prix de Vente - 125
-----

```

On raconte que cette arme sacrée appartenait au dieu oriental Cetaka. Cette épée délivre l'âme des démons et des désirs terrestres, plongeant sa victime dans un sommeil éternel.

```

#0018      Estoc Obscur (TN)      Kalas
-----
| Imp | Pairs| Attaque - 123/74 (1) 10% de Chances de Poison
-----
| 1-8 |      | Défense - 80/74 (2)
-----
| 1-8 |      | Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      | Prix de Vente - 130
-----

```

La lame de cette arme ne peut être vue que par celui qui la tient. Les autres ne discernent que son contour, ce qui la rend difficile à éviter. Ses victimes sont parfois la proie d'un poison.

```

#0019      Sabre Solaire (L)      Kalas
-----
| 1-8 | 1-8 | Attaque - 133/80 (1)
-----
| 1-8 |      | Défense - 87/80 (2)
-----
| 1-8 |      | Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      | Prix de Vente - 150
-----

```

Gorgée de la lumière du soleil, les reflets bleutés émanant de cette épée sapent le moral de l'ennemi. L'épée libère son pouvoir une heure durant, avant de redevenir une lame ordinaire.

```

#0020      Epée de Sang (TN)      Kalas

```

```

-----
| 1-8 | Imp | Attaque - 140/84 (1) 30% de Chances de Poison
-----
| Pairs | Défense - N/A
-----
| Pairs | Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs | Prix de Vente - 165
-----

```

Les ennemis touchés par cette épée ne saignent pas, car la lame absorbe l'énergie vitale, empoisonnant parfois ses victimes. Sa conception ne lui permet pas d'être utilisée en défense.

```

#0021      Lame Dimensionnelle (T)      Kalas
-----
| 1-8 | 1-8 | Attaque - 148/89 (2)
-----
| 1-8 | 1-8 | Défense - 96/89 (2)
-----
| 1-8 |      | Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      | Prix de Vente - 180
-----

```

Les ondes de choc libérées par cette arme traversent des frontières spatiotemporelles, ce qui permet d'atteindre la cible plus facilement.

```

#0022      Fendeuse d'Air (V)      Kalas
-----
| 1-8 | Imp | Attaque - 155/93 (1)
-----
| 1-8 | Imp | Défense - 101/93 (2)
-----
|      |      | Prix d'Achat - N/A
-----
|      | 1-8 | Prix de Vente - 195
-----

```

C'est une épée incroyablement légère en forme de plume. Sa lame bleu ciel crée un tourbillon à chaque mouvement, lacérant profondément le corps de la victime.

```

#0023      Epée de l'Apocalypse (N)      Kalas
-----
| 1-8 | Imp | Attaque - 132 (1)
-----
| 1-8 | Imp | Défense - 74 (2)
-----
| Pairs | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 223
-----

```

Il s'agit de la légendaire épée de l'apocalypse, symbole d'une guerre destructrice. Elle apparaîtrait en période de chaos et apporterait la victoire à son détenteur.

```

#0024      Sabre des Efrits (F)      Kalas
-----
| 1-8 | Pairs | Attaque - 173/104 (1) 15% de Chances de Flammes
-----
| 1-8 | Pairs | Défense - 112/104 (2)
-----
| Imp | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
-----
| Imp | 1-8 | Prix de Vente - 257
-----

```

Cette épée est gorgée des flammes des éfrits, des esprits élémentaires du feu. Une fois enflammée, elle ne s'éteint jamais, promettant une fin violente à tous ceux qui osent défier les éfrits.

```

#0025      Lame de Fond (E)      Kalas
-----
| 1-8 | Imp | Attaque - 183/110 (1) 15% de Chances de Glace
-----
| 1-8 | Imp | Défense - 119/110 (2)
-----

```

----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 301

Calme comme un ruisseau quand on la dégaine et violente comme un ouragan quand on la brandit, cette épée longue est pourtant facile à manier. Elle est capable de geler sa cible.

#0026 Kusanagi (F) Kalas
----- Attaque - 190/114 (1) 15% de Chances de Paralysie
| 1-8 | Pairs | Défense - 123/114 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-8 | Prix de Vente - 365

Le légendaire Yamato Takeru a obtenu cette épée après avoir vaincu un dragon à huit têtes. La malédiction du dragon permet de paralyser l'ennemi.

#0027 Durandal (L) Kalas
----- Attaque - 198/119 (3)
| 1-9 | Imp | Défense - 128/119 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 423

En plus de ses qualités offensives, cette épée offre une bonne défense grâce à sa garde en forme d'ailes d'ange. Il est cependant difficile de parer rapidement avec cette arme.

#0028 Muramasa Blade (TN) Kalas
----- Attaque - 208/125 (1) 5% de Chances de Coma
| 1-9 | Pairs | Défense - 135/125 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 510

Le rayonnement de cette arme et sa lame tranchante comme un rasoir ont charmé les plus grands rois. Cette arme redoutable pleut anéantir un adversaire en un seul coup.

#0029 Esperanza (T) Kalas
----- Attaque - 215/129 (2)
| 1-9 | Imp | Défense - 139/129 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 7-9 | Prix de Vente - 628

On raconte de Chronos en personne vient à l'aide de celui qui brandit cette arme ancestrale. Ses pouvoirs enveloppent la lame pour en augmenter la puissance.

#0030 Oeil du Cyclone (V) Kalas
----- Attaque - 225/135 (1) 10% de Chances de Confusion
| 1-9 | Pairs | Défense - 145/135 (2)
----- Prix d'Achat - N/A

| Imp | 9 | Prix de Vente - 898

Ceux qui s'opposent au détenteur de cette arme mettent leur vie en danger. Les restes de la victime sont emportés par le vent...

#0031 Pagaie double (N) Gibari

----- Attaque - 14 (1)

| | 1-9 | Défense - 8 (2)

----- Prix d'Achat - N/A

| | | Prix de Vente - 1

C'est une rame double utilisée pour naviguer. Un revêtement spécial assure une meilleure résistance aux attaques.

#0032 Moustique (V) Gibari

----- Attaque - 23/14 (1) 3% de Chances de Paralysie

| | Pairs | Défense - 15/14 (2)

----- Prix d'Achat - 250

| | | Prix de Vente - 2

Cette arme légère et maniable tient son nom de sa forme et du bourdonnement qu'elle émet quand on la fait virevolter. Elle peut paralyser sa victime.

#0033 Lame des Flots (E) Gibari

----- Attaque - 30/18 (1) 5% de Chances de Glace

| | 1-8 | Défense - 19/18 (2)

----- Prix d'Achat - 520

| Imp | | Prix de Vente - 5

Dotée d'une poignée courbe rappelant le méandre d'un ruisseau, cette rame est conçue pour apporter un maximum de précision pendant la navigation. Cela en fait une arme extrêmement maniable.

#0034 Papillon (V) Gibari

----- Attaque - 38/23 (1)

| | Imp | Défense - 25/23 (2)

----- Prix d'Achat - N/A

| Pairs | | Prix de Vente - 13

Armé de cette rame, il faut utiliser son jeu de jambes et se rapprocher de l'ennemi avant de le frapper. Cette rame a été modifiée pour être utilisable en tant qu'arme.

#0035 Sceptre Noir (TN) Gibari

----- Attaque - 45/27 (1) 10% de Chances de Poison

| | 1-8 | Défense - 29/27 (2)

----- Prix d'Achat - 2300

| Pairs | | Prix de Vente - 23

Dérobée à un marin hargneux, cette rame entraîne ses victimes dans une tourmente éternelle. Chaque coup est accompagné des gémissements et des plaintes des morts. Elle peut empoisonner sa cible.

```
#0036      Lame des Vagues (E)      Gibari
-----
|          | Pairs |      Attaque - 53/32 (1) 7% de Chances de Glace
-----
| Imp |          |      Défense - 34/32 (2)
-----
|          |          |      Prix d'Achat - 3000
| Imp |          |      Prix de Vente - 30
-----
```

On raconte que cette rame empêche les marins de dériver dans les eaux turbulentes. La lame de cette arme ricoche au contact de l'ennemi, augmentant ainsi les dégâts.

```
#0037      Pagaie Ardente (F)      Gibari
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 60/36 (1) 10% de Chances de Flamme
-----
| 1-8 |          |      Défense - 39/36 (2)
-----
|          |          |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 48
-----
```

Cette rame est gorgée de feu, ce qui est très rare pour un outil de marine. Elle ne perd jamais sa chaleur, même dans les eaux les plus froides.

```
#0038      Chêne Vert (N)      Gibari
-----
|          | Imp |      Attaque - 54 (1) 5% de Chances de Paralysie
-----
|          |          |      Défense - 30 (2)
-----
|          |          |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 69
-----
```

Arborant la belle couleur du feuillage au printemps, cette rame emplit son détenteur de vitalité et apaise son âme. Elle peut paralyser sa cible.

```
#0039      Ephémère (V)      Gibari
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 78/47 (1)
-----
|          |          |      Défense - 50/47 (2)
-----
|          |          |      Prix d'Achat - 8500
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 85
-----
```

Cette arme ressemble aux ailes d'un éphémère, d'où son nom. Lorsqu'elle frappe, elle entoure sa cible de vide et la fait sombrer dans le néant.

```
#0040      Grande Aiguille (T)      Gibari
-----
|          | Pairs |      Attaque - 85/51 (1) 10% de Chances de Confusion
-----
|          |          |      Défense - 55/51 (2)
-----
|          |          |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 88
-----
```

Tirant son nom de sa ressemblance avec la grande aiguille d'une horloge, cette arme émet de puissantes ondes magnétiques qui peuvent plonger l'ennemi dans la confusion.

#0041 Sceptre Blanc (L) Gibari
 ----- Attaque - 93/56 (1) 50% de Chances de Soin Poison
 | Imp | 1-8 | Défense - 60/56 (2)
 ----- Prix d'Achat - 9200
 | 1-8 | | Prix de Vente - 92

Dotée de la grâce des anges, cette arme est légère et très maniable. Elle débarrasse la cible de ses démons et peut aussi la soigner d'un empoisonnement.

#0042 Frêne Noir (TN) Gibari
 ----- Attaque - 103/62 (1) 1% de Chances de Coma
 | Pairs| Imp | Défense - 66/62 (2)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 123

Lourde de la malédiction de Hadès, le dieu des enfers, cette arme peut dévorer les forces vitales de la victime, allant jusqu'à causer un coma profond.

#0043 Chêne Rouge (N) Gibari
 ----- Attaque - 88 (1)
 | Pairs| 1-8 | Défense - 49 (2)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 156

Sculptée avec soin dans le bois d'un chêne centenaire, cette rame porterait en son sein un esprit de la terre.

#0044 Brise Lame (E) Gibari
 ----- Attaque - 120/72 (1)
 | Imp | Pairs| Défense - 77/72 (2)
 ----- Prix d'Achat - 17500
 | 1-8 | | Prix de Vente - 175

Les violentes ondes de choc créées par cette rame peuvent fendre un raz-de-marée avec une facilité déconcertante. Il en va de même pour les ennemis.

#0045 Libellule (V) Gibari
 ----- Attaque - 128/77 (1) 10% de Chances de Sommeil
 | 1-8 | 1-8 | Défense - 82/77 (2)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 195

Lisse, tranchante comme un rasoir et assez légère, cette arme frappe à la vitesse de l'éclair. Elle peut également assommer et endormir les ennemis.

#0046 Aile de Cristal (E) Gibari
 ----- Attaque - 138/83 (1) 20% de Chances de Glace


```
| 1-8 | Imp | Défense - 89/83 (2)
-----
| Pairs | | Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 220
-----
```

On raconte que l'incroyable beauté de cette arme a laissé Poséidon sans voix. Ses victimes sont recouvertes de particules, ce qui parfois les gèle sur place.

```
#0047 Frêne Blanc (L) Gibari
-----
Attaque - 145/87 (1) 70% de Chances de Soins Poison
| 1-8 | 1-8 | Défense - 93/87 (2)
-----
| 1-8 | | Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 238
-----
```

Cette arme sacro-sainte permet de facilement purifier la plus sale des rivières et de transformer la plus infâme tourbière en point d'eau potable.

```
#0048 Lame de Force (N) Gibari
-----
Attaque - 124 (1) 4% de Chances de Coma
| 1-8 | Imp | Défense - 68 (2)
-----
| Pairs | | Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 265
-----
```

Cette arme a été taillée dans le légendaire Arbre du fer, qui ne peut être coupé ni par une hache, ni par une scie. Recouverte d'une peinture spéciale, elle peut fendre sa victime d'un seul coup.

```
#0049 Vortex Sanglant (TN) Gibari
-----
Attaque - 165/99 (1) 30% de Chances de Paralysie
| 1-8 | Pairs | Défense - 106/99 (2)
-----
| Imp | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-8 | Prix de Vente - 289
-----
```

Bien que la pointe de cette rame soit émoussée, son essence vampirique aspire le sang de sa victime, créant ainsi un tourbillon écarlate.

```
#0050 Frêne Irisé (L) Gibari
-----
Attaque - 173/104 (1) 100% de Chances de Soins Sommeil
| 1-8 | Imp | Défense - 111/104 (2)
-----
| Pairs | 1-9 | Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 338
-----
```

Cette arme reflète magiquement les couleurs de l'arc en ciel. Bien que sa puissance d'attaque soit réellement dévastatrice, cette rame peut ranimer quelqu'un du coma le plus profond d'un seul coup.

```
#0051 Frêne Argenté (N) Gibari
-----
Attaque - 146 (1)
| 1-8 | Pairs | Défense - 80 (2)
-----
| Imp | 1-9 | Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 400
```

Cette rame a été sculptée dans le bois très dur d'un arbre qui ne pousse qu'une fois tous les mille ans et qui est réservé à la fabrication d'artefacts sacrés. Elle permet d'assurer la sécurité des marins.

#0052 Spatule (T) Gibari
----- Attaque - 193/116 (1) 30% de Chances de Paralysie
| 1-9 | Imp | Défense - 123/116 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 489

Un seul coup de cette arme bénie par Chronos perturberait l'horloge biologique de la cible et réduirait ses capacités défensives.

#0053 Lame-Mirage (V) Gibari
----- Attaque - 203/122 (1) 30% de Chances de Confusion
| 1-9 | Pairs | Défense - 130/122 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 560

Cette arme inflige des coups rapides comme l'éclair, presque impossibles à contrer. Son aura transparente et ardente déclenche la panique chez ses victimes.

#0054 Luciole (F) Gibari
----- Attaque - 213/128 (1) 45% de Chances de Flammes
| 1-9 | Imp | Défense - 136/128 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 7-9 | Prix de Vente - 615

Cette arme est gorgée de la lumière émise par les lucioles. Cette lumière concentrée et raffinée lui permet d'embrasser l'air. Les flammes entourant cette arme brûlent même sous l'eau.

#0055 Pagaie de Balgora (E) Gibari
----- Attaque - 220/132 (1) 50% de Chances de Glace
| 1-9 | Pairs | Défense - 141/132 (2)
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 9 | Prix de Vente - 876

On prétend que le légendaire Balgora utilisait cette rame. Il suffit de poser son extrémité sous l'eau pour propulser le plus gros des navires. Seul un vrai marin peut exploiter tout le potentiel de cette arme.

#0056 Cor de Krone (N) Lyude
----- Attaque - 20 (1)
| | Imp | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 3

Assez léger pour bénéficier d'une bonne maniabilité et assez lourd pour contrôler le recul, ce cor fut d'abord conçu pour être utilisé par les civils. Sa puissance d'arrêt est limitée.

```
#0057      Trompette d'Assaut (N)      Lyude
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 24 (1)
-----
| Pairs |          |      Défense - N/A
-----
| Pairs |          |      Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs |          |      Prix de Vente - 5
-----
```

Conçue pour être utilisée en toute discrétion par les assassins, cette arme est précise. Toutefois, son taux de pénétration est faible, ce qui la rend peu efficace contre les cibles blindées.

```
#0058      Cor Lumineux (L)      Lyude
-----
|          | Pairs |      Attaque - 38/23 (1)
-----
| Imp |          |      Défense - N/A
-----
| Imp |          |      Prix d'Achat - N/A
-----
| Imp |          |      Prix de Vente - 9
-----
```

Très précise de par sa conception, cette arme bénéficie d'une grande maniabilité qui compense largement son manque de puissance de feu.

```
#0059      Cornet Obscur (TN)      Lyude
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 45/27 (1)
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - 1600
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 16
-----
```

Equipée d'une sourdine qui agit comme silencieux, cette arme permet de tuer un ennemi encombrant sans attirer l'attention.

```
#0060      Tuba Reptilien (N)      Lyude
-----
|          | Imp |      Attaque - 42 (1)
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 22
-----
```

Cette arme a été conçue pour combattre les dragons. Traquant la cible avec la précision du serpent, ses projectiles soniques percent la peau écailleuse d'un dragon sans grande difficulté.

```
#0061      Cornet de Précision (N)      Lyude
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 50 (1)
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 45
-----
```

Offrant précision et puissance de feu même dans les conditions les plus

extrêmes, ainsi qu'une meilleure identification allié/ennemi, cette arme peut être utilisée en mêlée, sans risque de tirer sur un allié.

```
#0062      Euphonium maléfique (TN)      Lyude
-----
|          | Pairs |      Attaque - 70/42 (1)
|          |      |      Défense - N/A
|          |      |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 73
-----
```

Fusionnant de l'énergie négative avec des projectiles soniques, cette arme fait régner la peur dans le coeur de ses victimes. Son efficacité est réduite contre ceux qui se nourrissent d'énergie ténébreuse.

```
#0063      Cor Etincelant (L)      Lyude
-----
| Imp | 1-8 |      Attaque - 80/48 (1)
|      |      |      Défense - N/A
|      |      |      Prix d'Achat - 8800
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 88
-----
```

De cette arme au son envoûtant rayonne une lueur dorée. Au combat, ses éclairs de lumière éliminent rapidement les entités maléfiques.

```
#0064      Cor d'Indra (N)      Lyude
-----
| Pairs | Imp |      Attaque - 70 (1)
|      |      |      Défense - N/A
|      |      |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 93
-----
```

Cette arme fait vibrer la puissance d'Indra, impitoyable déesse de la guerre. La moindre pression sur un des pistons peut provoquer une explosion d'énergie.

```
#0065      Cornet de Veda (N)      Lyude
-----
| Pairs | 1-8 |      Attaque - 78 (1)
|      |      |      Défense - N/A
|      |      |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 135
-----
```

Les projectiles de cette arme partent comme de la chevrotine, criblant de trous la victime en lui garantissant une fin lente et douloureuse.

```
#0066      Saxolux (L)      Lyude
-----
| Imp | Pairs |      Attaque - 105/63 (1)
|      |      |      Défense - N/A
|      |      |      Prix d'Achat - 15800
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 158
-----
```

Cette arme envoie à grande vitesse des projectiles gorgés de lumière divine, éliminant toutes les forces maléfiques en chemin. Seuls les coeurs purs peuvent résister à une telle attaque.

#0067 Tuba d'Asura (TN) Lyude
 ----- Attaque - 115/69 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 186

Bien que les projectiles de cette arme soient lents, l'énergie négative qui s'en dégage explose à l'impact, déchiquetant les os et la chair.

#0068 Bugle Doré (N) Lyude
 ----- Attaque - 100 (1)
 | 1-8 | Imp | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | | Prix de Vente - 220

Ce chef d'oeuvre arbore une teinte dorée. C'est une arme d'une très grande précision et d'une puissance de feu dévastatrice. Chaque tir traque sa cible jusqu'à l'impact.

#0069 Bazoosax (N) Lyude
 ----- Attaque - 106 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 246

Le poids de cette arme est censé compenser son énorme recul. Rares sont ceux qui peuvent l'utiliser de façon prolongée.

#0070 Cornet Eblouissant (L) Lyude
 ----- Attaque - 143/86 (1)
 | 1-8 | Imp | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | | Prix de Vente - 275

Les projectiles soniques envoyés par cette arme traquent leur cible comme un éclair de lumière. Seuls les adversaires les plus vifs peuvent éviter cette attaque.

#0071 Cor d'Hadès (TN) Lyude
 ----- Attaque - 153/92 (1)
 | 1-8 | Pairs | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | 1-8 | Prix de Vente - 305

Cette arme libère les esprits de Hadès sous la forme de projectiles soniques. Les esprits tourmentent la victime, écrasant parfois les plus faibles.

#0072 Cor de Varna (N) Lyude
 ----- Attaque - 130 (1)

| 1-8 | Imp | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 332

Les tireurs d'élite sauraient dévier à volonté les tirs de cette arme. Si elle peut se révéler d'une extrême précision, elle n'est utilisée efficacement que par les meilleurs.

#0073 Tuba d'Agni (N) Lyude

Attaque - 138 (1)
| 1-8 | Pairs | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 386

C'est une arme de conception militaire améliorée pour anéantir les monstres les plus puissants. Son canon élargi permet l'utilisation de projectiles soniques de gros calibre.

#0074 Trombone de Ravana (TN) Lyude

Attaque - 183/110 (1)
| 1-9 | Imp | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 415

This weapon fires the essence of Ravana, king of a powerful race of beings feared by the gods themselves. Merely taking aim consumes the target's strength.

#0075 Trompette Lumineuse (L) Lyude

Attaque - 193/116 (1)
| 1-9 | Pairs | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 497

In a deep valley somewhere in the mountain, the clear, lyrical note of this trumpet was heard amidst the morning mists. Its mysterious owner is rumored to be a wise hermit living in seclusion.

#0076 Euphonium de Brahma (N) Lyude

Attaque - 162 (1)
| 1-9 | Imp | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 7-9 | Prix de Vente - 586

En absorbant l'aura de son détenteur, cette arme crée et envoie un projectile détonnant qui explose à l'impact, déchiquetant ses victimes.

#0077 Vishnou (N) Lyude

Attaque - 170 (1)
| 1-9 | Pairs | Défense - N/A

----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 9 | Prix de Vente - 796

Selon la légende, lorsque le monde sombrera dans le chaos, la réincarnation du dieu Vishnu apparaîtra pour détruire les démons et sauver son peuple. Le nom de cette arme... sa puissance... serait-ce possible ?

#0078 Gants de Cuir(N) Savyna
----- Attaque - 24 (1)
| | Imp | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 6

Ces gants légers et faciles à utiliser ont été confectionnés avec de la peau d'animal, puis molletonnés pour protéger les poings.

#0079 Poings de Force (N) Savyna
----- Attaque - 28 (1) 5% de Chances de Paralysie
| | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 8

Ces poings de cuir offrent le même niveau de protection qu'une armure ou un bouclier.

#0080 Griffes de Combat (N) Savyna
----- Attaque - 34 (1)
| | Pairs | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - 12

Ajustables, ces gants offrent un confort maximum. Les griffes tranchantes comme des rasoirs permettent de percer et de déchirer n'importe quelle cible.

#0081 Poings de Feu (F) Savyna
----- Attaque - 50/30 (1) 15% de Chances de Flamme
| | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - 2400
| 1-8 | | Prix de Vente - 24

Ces poings de feu jettent des flammes écarlates dans le coeur de son détenteur, le galvanisant littéralement. Les victimes sont grillées par les coups et même, parfois, englouties dans les flammes.

#0082 Poings de Glace (E) Savyna
----- Attaque - 60/36 (1) 6% de Chances de Glace
| | Imp | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 38

Ces poings de glace fusionnent la volonté de leur détenteur avec une magie glaciale. Cette énergie peut geler les victimes au moindre contact.

```
#0083      Poings de Fer (N)      Savyna
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 54 (1)
-----
| 1-8 |          |      Défense - 37 (1)
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - 4800
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 48
-----
```

Renforcés par des rivets sur le poing et sur le dos de la main, ces gantelets permettent des attaques puissantes, et s'avèrent également très efficaces en défense.

```
#0084      Gantelets Explosifs (F)      Savyna
-----
|          | Pairs |      Attaque - 75/45 (1) 20% de Chances de Flamme
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - 6200
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 62
-----
```

Des charges explosives spécialement conçues pour être placées dans les articulations de ces gants réduisent les adversaires en bouillie. Des dégâts collatéraux ? Mieux vaut ne pas demander...

```
#0085      Ongles de Cristal (E)      Savyna
-----
| Imp | 1-8 |      Attaque - 85/51 (1) 25% de Chances de Migraine
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 68
-----
```

Les griffes tranchantes de ces gantelets permettent de déchiqueter les protections de l'adversaire. Le bruit entêtant des lames métalliques peut déclencher des migraines chez la victime.

```
#0086      Griffes de Panthère (N)      Savyna
-----
| Pairs | Imp |      Attaque - 74 (1) 35% de Chances de Poison
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - 7500
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 75
-----
```

Avec leurs griffes tranchantes et recourbées, ces gants en cuir permettent à leur détenteur de frapper en combat rapproché avec l'élégance, la précision et la férocité du félin.

```
#0087      Crocs de Loup (N)      Savyna
-----
| Pairs | 1-8 |      Attaque - 82 (1) 15% de Chances de Paralysie
-----
| 1-8 |          |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 101
-----
```


Les pointes sur ces articulations ont la forme des crocs du légendaire Loup Sacré, connu pour sa puissance et sa férocité. Utilisez-les pour des attaques rapides et violentes.

```
#0088      Gants de Glace (E)      Savyna
-----
| Imp | Pairs |      Attaque - 113/68 (1) 50% de Chances de Soins Migraine
-----
| 1-8 |      |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |      |      Prix d'Achat - 13500
-----
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 135
-----
```

Ces gantelets sont équipés de lames de glace. Leur forme singulière les rend peu confortables. Curieusement, cette arme a tendance à soigner la migraine de sa cible.

```
#0089      Poings de l'Enfer (F)      Savyna
-----
| 1-8 | 1-8 |      Attaque - 120/72 (1) 24% de Chances de Flammes
-----
| 1-8 |      |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |      |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 156
-----
```

Ces gants explosent à l'impact, déchiquetant l'adversaire grâce à l'onde de choc ainsi créée. Les survivants peuvent souffrir de brûlures dues aux flammes résiduelles.

```
#0090      Poings Métalliques (N)      Savyna
-----
| 1-8 | Imp |      Attaque - 104 (1)
-----
| 1-8 |      |      Défense - N/A
-----
| Pairs |      |      Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs |      |      Prix de Vente - 178
-----
```

Forgés dans un alliage spécial, ces poings métalliques envoient des ondes de choc traversant la cible, détruisant tout sur leur passage. Leur apparence ordinaire surprend généralement les adversaires.

```
#0091      Ongles Givrants (E)      Savyna
-----
| 1-8 | 1-8 |      Attaque - 140/84 (1) 25% de Chances de Glace
-----
| 1-8 |      |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |      |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 196
-----
```

Généralement portés par les sorcières des neiges, ces gantelets glacent les alentours, craquèlent leur cible et perturbent le flux sanguin des ennemis.

```
#0092      Gants de Feu (F)      Savyna
-----
| 1-8 | Imp |      Attaque - 150/90 (1)
-----
| 1-8 |      |      Défense - N/A
-----
| Pairs |      |      Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs |      |      Prix de Vente - 223
-----
```

La pointe écarlate de ce gantelet est chauffée à haute température, déclenchant

des ondes de choc explosives à chaque coup. Un simple effleurement peut causer de sérieuses brûlures, voire un coma profond.

```
#0093      Griffes de Dragon (N)      Savyna
-----
          Attaque - 128 (1) 5% de Chances de Coma
| 1-8 | Pairs |      Défense - N/A
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-8 |      Sell -265
-----
```

Deux yeux de dragon ont été incrustés dans ces gantelets pour permettre à son détenteur de localiser les points faibles de l'adversaire. Les deux crocs de l'arme peuvent briser le diamant.

```
#0094      Dents de Requin (E)      Savyna
-----
          Attaque - 170/102 (1) 30% de Chances de Confusion
| 1-8 | Imp |      Défense - N/A
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 |      Prix de Vente - 321
-----
```

En attaque, cette arme rappelle le requin dévorant sa proie. Elle est capable de percer les défenses les plus impénétrables. Les rares survivants sont souvent pris de panique.

```
#0095      Poings de Dragon (F)      Savyna
-----
          Attaque - 180/108 (1) 75% de Chances de Flammes
| 1-8 | Pairs |      Défense - N/A
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 |      Prix de Vente - 386
-----
```

The leather used for these gloves was soaked in a Firedrake elixir for 20 years. These are very rare, and likely to set their targets ablaze.

```
#0096      Ame glacée (E)      Savyna
-----
          Attaque - 190/114 (1) 50% de Chances de Glace
| 1-9 | Imp |      Défense - N/A
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 |      Prix de Vente - 462
-----
```

Restless, frozen souls of a thousand soldiers dwell within this weapon. The souls swarm around the target on a successful hit, ravaging its body from the inside out.

```
#0097      Etincelle des Efrits (F)      Savyna
-----
          Attaque - 200/120 (1) 100% de Chances de Flammes
| 1-9 | Pairs |      Défense - N/A
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 |      Prix de Vente - 578
-----
```

Imbued with flames taken from the Efreeti, elemental spirits of fire, these gauntlets emit a tangible aura of power. The Efreeti's wrath unleashes

devastating torrents of fire upon the opposition.

```
#0098      Ongles de Sirène (E)      Savyna
-----
| 1-9 | Imp |      Attaque - 210/126 (1) 70% de Chances de Confusion
-----
| Pairs | 7-9 |      Défense - N/A
-----
| Pairs | 7-9 |      Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs | 7-9 |      Prix de Vente - 710
-----
```

Les griffes de ces gantelets ont été récupérées sur des sirènes mortes. Leurs pouvoirs magiques permettent d'envoyer des coups puissants et précis. Leurs victimes sont frappées de confusion.

```
#0099      Crête du Phénix (F)      Savyna
-----
| 1-9 | Pairs |      Attaque - 220/132 (1) 20% de Chances de Coma
-----
| Imp | 9 |      Défense - N/A
-----
| Imp | 9 |      Prix d'Achat - N/A
-----
| Imp | 9 |      Prix de Vente - 578
-----
```

Ces gantelets s'enflamment quand leur détenteur est menacé. Le feu du phénix consume tout sur son passage et fait sombrer ses victimes dans la folie.

```
#0100      Eclat de Feu 1 (F)      Xelha, Mizuti
-----
| 1-8 |      Attaque - 15/10 (1)
-----
| 1-8 |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      Prix de Vente - 2
-----
```

Ce sort d'attaque de niveau 1 est basé sur le feu. Il entoure sa victime de flammes, occasionnant des dégâts normaux et des brûlures. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de l'eau.

```
#0101      Eclat d'Eau 1 (E)      Xelha, Mizuti
-----
| 1-8 |      Attaque - 15/10 (1)
-----
| 1-8 |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |      Prix d'Achat - N/A
-----
| 1-8 |      Prix de Vente - 2
-----
```

Ce sort d'attaque de niveau 1 est basé sur l'eau. Une rafale d'air glacial et d'eau frappe la victime, occasionnant des dégâts normaux et liés à l'eau. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du feu.

```
#0102      Flash Lumineux 1 (L)      Xelha, Mizuti
-----
| 1-8 |      Attaque - 16/11 (1)
-----
| 1-8 |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |      Prix d'Achat - 230
-----
| 1-8 |      Prix de Vente - 2
-----
```

Ce sort d'attaque de niveau 1 est basé sur la lumière. Il entoure la victime de lumière divine, occasionnant des dégâts normaux et liés à la lumière. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs des ténèbres.

#0103 Flash Ténébreux 1 (TN) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 16/11 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 2

Ce sort d'attaque de niveau 1 est basé sur les ténèbres. Il plonge la victime dans l'obscurité, occasionnant des dégâts normaux et liés aux ténèbres. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de la lumière.

#0104 Rafale Chronos 1 (T) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 24/15 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 2

Ce sort d'attaque de niveau 1 est basé sur le temps. Il enserre la victime dans l'étreinte du dieu du temps, occasionnant des dégâts normaux et liés au temps. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du vent.

#0105 Rafale de Vent 1 (V) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 24/15 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 2

Ce sort d'attaque de niveau 1 est basé sur le vent. Il manipule l'air ambiant pour créer un vide d'air, occasionnant des dégâts normaux et liés au vent. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du temps.

#0106 Eclat de Feu 2 (F) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 30/20 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - 950
 | | | Prix de Vente - 9

Ce sort d'attaque de niveau 2 est basé sur le feu. Il entoure sa victime de flammes, occasionnant des dégâts normaux et des brûlures. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de l'eau.

#0107 Eclat d'Eau 2 (E) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 30/20 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - 950
 | | | Prix de Vente - 9

Ce sort d'attaque de niveau 2 est basé sur l'eau. Une rafale d'air glacial et d'eau frappe la victime, occasionnant des dégâts normaux et liés à l'eau. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du feu.

#0108 Flash Lumineux 2 (L) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 36/25 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - 1050
 | | | Prix de Vente - 10

Ce sort d'attaque de niveau 2 est basé sur la lumière. Il entoure la victime de lumière divine, occasionnant des dégâts normaux et liés à la lumière. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs des ténèbres.

#0109 Flash Ténébreux 2 (TN) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 36/25 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - 1050
 | | | Prix de Vente - 10

Ce sort d'attaque de niveau 2 est basé sur les ténèbres. Il plonge la victime dans l'obscurité, occasionnant des dégâts normaux et liés aux ténèbres. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de la lumière.

#0110 Rafale Chronos 2 (T) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 42/30 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 11

Ce sort d'attaque de niveau 2 est basé sur le temps. Il enserre la victime dans l'étreinte du dieu du temps, occasionnant des dégâts normaux et liés au temps. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du vent.

#0111 Rafale de Vent 2 (V) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 42/30 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 11

Ce sort d'attaque de niveau 2 est basé sur le vent. Il manipule l'air ambiant pour créer un vide d'air, occasionnant des dégâts normaux et liés au vent. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du temps.

#0112 Eclat de Feu 3 (F) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 56/40 (1)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 70

Ce sort d'attaque de niveau 3 est basé sur le feu. Il entoure sa victime de flammes, occasionnant des dégâts normaux et des brûlures. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de l'eau.

#0113 Eclat d'Eau 3 (E) Xelha, Mizuti

Attaque - 56/40 (1)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - 7000
| 1-8 | | Prix de Vente - 70

Ce sort d'attaque de niveau 3 est basé sur l'eau. Une rafale d'air glacial et d'eau frappe la victime, occasionnant des dégâts normaux et liés à l'eau. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du feu.

#0114 Flash Lumineux 3 (L) Xelha, Mizuti

Attaque - 64/47 (1)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - 8000
| 1-8 | | Prix de Vente - 80

Ce sort d'attaque de niveau 3 est basé sur la lumière. Il entoure la victime de lumière divine, occasionnant des dégâts normaux et liés à la lumière. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs des ténèbres.

#0115 Flash Ténébreux 3 (TN) Xelha, Mizuti

Attaque - 64/47 (1)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - 8000
| 1-8 | | Prix de Vente - 80

Ce sort d'attaque de niveau 3 est basé sur les ténèbres. Il plonge la victime dans l'obscurité, occasionnant des dégâts normaux et liés aux ténèbres. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de la lumière.

#0116 Rafale Chronos 3 (T) Xelha, Mizuti

Attaque - 73/55 (1)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - 9000
| 1-8 | | Prix de Vente - 90

Ce sort d'attaque de niveau 3 est basé sur le temps. Il enserre la victime dans l'étreinte du dieu du temps, occasionnant des dégâts normaux et liés au temps. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du vent.

#0117 Rafale de Vent 3 (V) Xelha, Mizuti

Attaque - 73/55 (1)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - 9000
| 1-8 | | Prix de Vente - 90

Ce sort d'attaque de niveau 3 est basé sur le vent. Il manipule l'air ambiant pour créer un vide d'air, occasionnant des dégâts normaux et liés au vent. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du temps.

#0118 Eclat de Feu 4 (F) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 93/70 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 130

Ce sort d'attaque de niveau 4 est basé sur le feu. Il entoure sa victime de flammes, occasionnant des dégâts normaux et des brûlures. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de l'eau.

#0119 Eclat d'Eau 4 (E) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 93/70 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - 13000
 | 1-8 | | Prix de Vente - 130

Ce sort d'attaque de niveau 4 est basé sur l'eau. Une rafale d'air glacial et d'eau frappe la victime, occasionnant des dégâts normaux et liés à l'eau. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du feu.

#0120 Flash Lumineux 4 (L) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 104/80 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 150

Ce sort d'attaque de niveau 4 est basé sur la lumière. Il entoure la victime de lumière divine, occasionnant des dégâts normaux et liés à la lumière. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs des ténèbres.

#0121 Flash Ténébreux 4 (TN) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 104/80 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 150

Ce sort d'attaque de niveau 4 est basé sur les ténèbres. Il plonge la victime dans l'obscurité, occasionnant des dégâts normaux et liés aux ténèbres. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de la lumière.

#0122 Rafale Chronos 4 (T) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 115/90 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 170

Ce sort d'attaque de niveau 4 est basé sur le temps. Il enserre la victime dans l'étreinte du dieu du temps, occasionnant des dégâts normaux et liés au temps. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du vent.

#0123 Rafale de Vent 4 (V) Xelha, Mizuti
----- Attaque - 115/90 (1)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 170

Ce sort d'attaque de niveau 4 est basé sur le vent. Il manipule l'air ambiant pour créer un vide d'air, occasionnant des dégâts normaux et liés au vent. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du temps.

#0124 Eclat de Feu Level 5 (F) Xelha, Mizuti
----- Attaque - 141/110 (1)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - 450

Ce sort d'attaque de niveau 5 est basé sur le feu. Il entoure sa victime de flammes, occasionnant des dégâts normaux et des brûlures. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de l'eau.

#0125 Eclat d'Eau 5 (E) Xelha, Mizuti
----- Attaque - 141/110 (1)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - 450

Ce sort d'attaque de niveau 5 est basé sur l'eau. Une rafale d'air glacial et d'eau frappe la victime, occasionnant des dégâts normaux et liés à l'eau. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du feu.

#0126 Flash Lumineux 5 (L) Xelha, Mizuti
----- Attaque - 152/120 (1)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - 500

Ce sort d'attaque de niveau 5 est basé sur la lumière. Il entoure la victime de lumière divine, occasionnant des dégâts normaux et liés à la lumière. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs des ténèbres.

#0127 Flash Ténébreux 5 (TN) Xelha, Mizuti
----- Attaque - 152/120 (1)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - 500

Ce sort d'attaque de niveau 5 est basé sur les ténèbres. Il plonge la victime dans l'obscurité, occasionnant des dégâts normaux et liés aux ténèbres. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de la lumière.

#0128 Rafale Chronos 5 (T) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 163/130 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - 170

Ce sort d'attaque de niveau 5 est basé sur le temps. Il enserre la victime dans l'étreinte du dieu du temps, occasionnant des dégâts normaux et liés au temps. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du vent.

#0129 Rafale de Vent 5 (V) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 163/130 (1)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - 170

Ce sort d'attaque de niveau 5 est basé sur le vent. Il manipule l'air ambiant pour créer un vide d'air, occasionnant des dégâts normaux et liés au vent. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du temps.

#0130 Eclat de Feu 6 (F) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 200/160 (1)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 650

Ce sort d'attaque de niveau 6 est basé sur le feu. Il entoure sa victime de flammes, occasionnant des dégâts normaux et des brûlures. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de l'eau.

#0131 Eclat d'Eau 6 (E) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 200/160 (1)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 650

Ce sort d'attaque de niveau 6 est basé sur l'eau. Une rafale d'air glacial et d'eau frappe la victime, occasionnant des dégâts normaux et liés à l'eau. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du feu.

#0132 Flash Lumineux 6 (L) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 211/170 (1)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 720

Ce sort d'attaque de niveau 6 est basé sur la lumière. Il entoure la victime de lumière divine, occasionnant des dégâts normaux et liés à la lumière. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs des ténèbres.

#0133 Flash Ténébreux 6 (TN) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 211/170 (1)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 720

Ce sort d'attaque de niveau 6 est basé sur les ténèbres. Il plonge la victime dans l'obscurité, occasionnant des dégâts normaux et liés aux ténèbres. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs de la lumière.

#0134 Rafale Chronos 6 (T) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 222/180 (1)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 790

Ce sort d'attaque de niveau 6 est basé sur le temps. Il enserre la victime dans l'étreinte du dieu du temps, occasionnant des dégâts normaux et liés au temps. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du vent.

#0135 Rafale de Vent 6 (V) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - 222/180 (1)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 790

Ce sort d'attaque de niveau 6 est basé sur le vent. Il manipule l'air ambiant pour créer un vide d'air, occasionnant des dégâts normaux et liés au vent. Ce sort est efficace contre les créatures maîtrisant les pouvoirs du temps.

#0136 Orage Bleu (V) Kalas
 ----- Attaque - 45/40 (2)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de vent est maîtrisé par Kalas. Kalas envoie un tourbillon avec la pointe de son épée, entourant l'ennemi et le frappant de tous les côtés.

#0137 Ailes des Ténèbres (TN) Kalas
 ----- Attaque - 70/60 (3)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de ténèbres est maîtrisé par Kalas. Kalas libère une volée de corbeaux qui assaillent l'ennemi pour le réduire en pièces.

#0138 Onde d'Énergie (V) Kalas
----- Attaque - 95/80 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de vent est maîtrisé par Kalas. Kalas envoie une onde d'énergie dans le sol avec la pointe de son épée et la fait exploser près de l'ennemi.

#0138 Explosion Infernale (F) Kalas
----- Attaque - 120/100 (4)
| Pairs | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de feu est maîtrisé par Kalas. Kalas accumule de l'énergie dans son épée enflammant la concentration énergétique ainsi obtenue pour brûler l'ennemi.

#0139 Lame Aquatique (E) Kalas
----- Attaque - 145/120 (4)
| Imp | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final basé sur l'eau est maîtrisé par Kalas. Kalas crée, à partir d'eau pure, une lame capable de trancher facilement les protections de l'ennemi.

#0140 Lames Oniriques (T) Kalas
----- Attaque - 172/140 (4)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de temps est maîtrisé par Kalas. Kalas invoque l'énergie de la terre pour créer des centaines de lames fantômes, puis les envoie droit sur l'ennemi.

#0141 Crocs de Lumière (L) Kalas
----- Attaque - 205/160 (5)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Kalas. Kalas accumule la lumière pour la concentrer sur son corps et son épée, puis l'envoie violemment en direction de son ennemi, sous la forme d'une colonne tourbillonnante.

#0142 Illusion Chaotique (T) Kalas
----- Attaque - 235/180 (5)

| 1-9 | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 7-9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de temps est maîtrisé par Kalas. Kalas multiplie les trajectoires de l'épée pour désorienter l'ennemi. Les défenses adverses sont donc plus faciles à percer.

#0143 Seigneur du Vent (V) Kalas

Attaque - 275/200 (7)
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de vent est maîtrisé par Kalas. Par ce coup de bélier extrêmement rapide, Kalas est propulsé dans les airs, la pointe de son épée en avant, tel un boulet humain.

#0144 Danse de Lumière (L) Xelha

Attaque - 45/40 (2)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de lumière est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque une averse de lumière purificatrice, qui s'abat sur l'ennemi du haut du ciel.

#0145 Etincelle de Vie (L) Xelha

Attaque - 70/60 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de lumière est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque les forces de la nature et les concentre sur Mimai, qui s'envole dans les airs et frappe l'ennemi.

#0146 Eclair Spirituel (L) Xelha

Attaque - 95/80 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de lumière est maîtrisé par Xelha. Xelha place Mimai au dessus de sa tête pour concentrer son énergie et bombarder l'ennemi avec des sphères de lumière explosive.

#0147 Danse des Flammes (F) Xelha

Attaque - 120/100 (4)
| Pairs | 1-8 | Défense - N/A

----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de feu est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque le pouvoir des esprits des flammes présents dans l'atmosphère, créant ainsi des boules de feu qui convergent vers l'ennemi avant d'exploser.

#0148 Baiser des Ténèbres (TN) Xelha
----- Attaque - 145/120 (4)
| Imp | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de ténèbres est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque des sphères obscures venant d'une autre dimension et les projette sur l'ennemi. L'âme de l'ennemi est absorbée.

#0149 Murmure du Vent (V) Xelha
----- Attaque - 172/140 (4)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - N/A

Ce sort de vent est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque les esprits du vent sous la forme d'innombrables papillons, qui submergent l'ennemi avant de se transformer en lames tournoyantes.

#0150 Cloches du Destin (T) Xelha
----- Attaque - 205/160 (5)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - N/A

Ce sort de temps est maîtrisé par Xelha. Xelha accélère le cours du temps autour de l'ennemi, le vieillissant prématurément et le vidant de son énergie vitale.

#0151 Colonne d'Eau (E) Xelha
----- Attaque - 235/180 (5) 100% de Chances de Coma
| 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 7-9 | Prix de Vente - N/A

Ce sort d'eau est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque des gouttes d'eau qui se regroupent pour former des piliers aquatiques tout autour de l'ennemi, qui meurt noyé.

#0152 Roue de Lumière (L) Xelha
----- Attaque - 275/200 (7)
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A

----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 9 | Prix de Vente - N/A

Ce sort de lumière est maîtrisé par Xelha. Xelha invoque d'innombrables sphères lumineuses qui explosent quand elles arrivent près de l'ennemi.

#0153 Uppercut du Dragon (E) Gibari
----- Attaque - 45/40 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Gibari. Gibari envoie une charge assez puissante pour réveiller le dragon qui sommeille dans les eaux souterraines.

#0154 Frappe de Cristal (E) Gibari
----- Attaque - 70/60 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Gibari. Gibari crée un énorme bloc de glace, qu'il projette sur l'ennemi d'un coup de rame.

#0155 Pagaie Explosive (F) Gibari
----- Attaque - 95/80 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de feu est maîtrisé par Gibari. Gibari saute dans les airs et envoie sa rame au pied de l'ennemi. Une violente explosion a lieu au moment de l'impact.

#0156 Charge Sauvage (T) Gibari
----- Attaque - 120/100 (4)
| Pairs | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de temps est maîtrisé par Gibari. Gibari charge l'ennemi comme un taureau enragé. L'impact est assez puissant pour faire chanceler l'adversaire.

#0157 Tourbillon Obscur (TN) Gibari
----- Attaque - 145/120 (4)
| Imp | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de ténèbres est maîtrisé par Gibari. Gibari frappe de toutes ses forces avec sa rame, assommant ainsi l'adversaire.

```
#0158      Cyclone Tournoyant (V)      Gibari
-----      Attaque - 172/140 (4)
| 1-8 | 1-8 |      Défense - N/A
-----      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de vent est maîtrisé par Gibari. Gibari tournoie comme une toupie avant de frapper l'ennemi, le découpant en rondelles quelle que soit la robustesse de son armure.

```
#0159      Charge du Pendule (L)      Gibari
-----      Attaque - 205/160 (5)
| 1-8 | 1-8 |      Défense - N/A
-----      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Gibari. Gibari, concentrant de l'énergie sur sa tête, donne un majestueux coup de boule à son adversaire pour l'anéantir.

```
#0160      Chute de Nemesis (TN)      Gibari
-----      Attaque - 235/180 (5)
| 1-9 | 1-8 |      Défense - N/A
-----      Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 7-9 |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de Ténèbres est maîtrisé par Gibari. Gibari saute dans les airs et frappe le sol avec sa rame, déclenchant ainsi une tempête de pierres.

```
#0161      Geyser Ultime (E)      Gibari
-----      Attaque - 275/200 (7)
| 7-9 | 1-8 |      Défense - N/A
-----      Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 9 |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Gibari. Gibari piège l'ennemi dans un tourbillon mortel, à la manière d'un geyser jaillissant des entrailles de la terre.

```
#0162      Ouverture (L)      Lyude
-----      Attaque - 45/40 (3)
|      | 1-8 |      Défense - N/A
-----      Prix d'Achat - N/A
|      |      |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Lyude. Lyude envoie un rayon d'énergie continu en orientant son arme vers le haut, tranchant ainsi l'ennemi

verticalement.

```
#0163      Concerto (L)      Lyude
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 70/60 (3)
|          |    |      Défense - N/A
-----
| Pairs |    |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Lyude. Lyude envoie une série de sphères de lumière qui tournent autour de l'ennemi et le frappent quelle que soit sa position.

```
#0164      Sforzando (TN)     Lyude
-----
|          | 1-8 |      Attaque - 95/80 (3)
|          |    |      Défense - N/A
-----
| Imp |    |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de ténèbres est maîtrisé par Lyude. Lyude extériorise sa rage, alors qu'il a toujours tendance à la réprimer, et frappe furieusement l'ennemi.

```
#0165      Diminuendo (TN)   Lyude
-----
| Pairs | 1-8 |      Attaque - 120/100 (4)
|          |    |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |    |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de ténèbres est maîtrisé par Lyude. Lyude utilise le recul de son arme pour se projeter dans les airs, donnant ensuite un formidable coup de pied à l'ennemi qui est pris au dépourvu.

```
#0166      Intermezzo (L)    Lyude
-----
| Imp | 1-8 |      Attaque - 145/120 (3)
|          |    |      Défense - N/A
-----
| 1-8 |    |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Lyude. Lyude envoie des mines flottantes dans les airs, puis tire dessus très rapidement, créant ainsi un mur d'explosions.

```
#0167      Crescendo (TN)    Lyude
-----
| 1-8 | 1-8 |      Attaque - 172/140 (4)
|          |    |      Défense - N/A
-----
| 1-8 | 1-8 |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de ténèbres est maîtrisé par Lyude. Lyude exécute un tir de barrage sur l'ennemi suivi d'une série de coups de pieds, supprimant toute opposition.

#0168 Rhapsodie (L) Lyude
 ----- Attaque - 205/160 (5)
 | 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Lyude. Lyude envoie un projectile spécial, qui explose en prenant la forme d'un symbole sacré. La lumière accumulée blesse l'ennemi.

#0169 Presto (TN) Lyude
 ----- Attaque - 235/180 (5)
 | 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-9 | 7-9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de ténèbres est maîtrisé par Lyude. Lyude utilise le recul de son arme pour envoyer un puissant coup de pied à l'ennemi.

#0170 Finale (L) Lyude
 ----- Attaque - 275/200 (7)
 | 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-9 | 9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de lumière est maîtrisé par Lyude. Lyude une arme illusoire uniquement destinée aux tireurs d'élite pour envoyer des munitions sacrées, capables d'anéantir les créatures maléfiques.

#0171 Flèche Ardente (F) Savyna
 ----- Attaque - 45/40 (3)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de feu est maîtrisé par Savyna. Savyna envoie une grande quantité de plumes dans les airs. Ces plumes se transforment en flèches enflammées et s'abattent sur l'ennemi.

#0172 Eruption de Fléaux (F) Savyna
 ----- Attaque - 70/60 (3)
 | | 1-8 | Défense - N/A
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de feu est maîtrisé par Savyna. Savyna s'embrase, s'entourant d'une aura de feu qui envoie une série de coups capables de briser la roche la plus dure.

#0173 Lance Liquide (E) Savyna

Attaque - 95/80 (3)
| | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Savyna. Savyna déclenche un tourbillon aquatique capable, telle une lance, de transpercer l'ennemi.

#0174 Hache Glaciale (E) Savyna

Attaque - 120/100 (4)
| Pairs | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Savyna. Savyna effectue un coup de pied circulaire, envoyant un bloc de glace en forme de croissant vers l'ennemi.

#0175 Grenade (F) Savyna

Attaque - 145/120 (4)
| Imp | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de feu est maîtrisé par Savyna. Savyna charge l'ennemi et lui assène un coup de pied explosif.

#0176 Ouragan Tranchant (E) Savyna

Attaque - 172/140 (4)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Savyna. Savyna pivote sur une jambe, comme une toupie, et donne une série de coups de pieds capables de hacher menu l'ennemi.

#0177 Canon Infernal (F) Savyna

Attaque - 205/160 (5)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - N/A

Ce coup final de feu est maîtrisé par Savyna. Savyna envoie une boule de feu avec ses mains. L'explosion qui a lieu au moment de l'impact réduit l'ennemi en cendres.

#0178 Marteau des Mers (E) Savyna

Attaque - 235/180 (5)

```
| 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
-----
| 1-9 | 7-9 | Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final d'eau est maîtrisé par Savyna. Savyna invoque un colosse d'eau qui frappe violemment l'ennemi et finit par lui envoyer une onde de choc dévastatrice.

```
#0179 Faucheuse Brûlante (F) Savyna
-----
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
-----
| 1-8 | 9 | Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce coup final de feu est maîtrisé par Savyna. Savyna s'embrase, s'entourant d'une aura écarlate, et envoie un coup surpuissant à l'ennemi.

```
#0180 Chakram Magique (N) Mizuti
-----
| | 1-8 | Défense - N/A
-----
| | | Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce sort neutre est maîtrisé par Mizuti. Mizuti fait pivoter un gigantesque chakram dans les airs, infligeant ainsi une série d'attaques tranchantes. Vicieux ! Douloureux !

```
#0181 Souffle Magique (N) Mizuti
-----
| | 1-8 | Défense - N/A
-----
| Pairs | | Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce sort neutre est maîtrisé par Mizuti. Mizuti souffle une haleine putride. L'odeur est insupportable pour quiconque ayant un odorat, même peu développé. Affreux ! Horrible ! Puant !

```
#0182 Sceau du Magicien (N) Mizuti
-----
| | 1-8 | Défense - N/A
-----
| Imp | | Prix de Vente - N/A
-----
```

Ce sort neutre est maîtrisé par Mizuti. Mizuti le pouvoir du masque ancestral et aspire l'essence de l'ennemi, causant une douleur intense. Mmm ! Miam ! Bon goût de poulet !

```
#0183 Colonne des Cieux (T) Mizuti
-----
| Pairs | 1-8 | Défense - N/A
```

----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de temps est maîtrisé par Mizuti. Mizuti ouvre un portail vers une autre dimension et invoque un groupe de colonnes qui viennent écraser l'ennemi. Lourd ! Très lourd ! Vraiment très lourd !

#0184 Portail des Ténèbres (TN) Mizuti
----- Attaque - 145/120 (4)
| Imp | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort de ténèbres est maîtrisé par Mizuti. L'ombre de Mizuti prend une forme magique et avale entièrement l'ennemi. Bonjour, jumeau maléfique !

#0185 Raz-de-Marée (E) Mizuti
----- Attaque - 172/140 (4)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - N/A

Ce sort d'eau est maîtrisé par Mizuti. Mizuti concentre de l'énergie sur l'ennemi, créant ainsi des colonnes d'eau qui prennent la forme d'un serpent géant. Gros serpent ! Pssssss !

#0186 Félin Solaire (F) Mizuti
----- Attaque - 205/160 (5)
| 1-8 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-9 | Prix de Vente - N/A

Ce sort de feu est maîtrisé par Mizuti. Mizuti entoure l'ennemi d'une sphère d'énergie brûlante, qui prend la forme d'un lion de feu pour dévorer l'ennemi. Minou, minou ! Grrrrrrr !!!

#0187 Chute de Masque (V) Mizuti
----- Attaque - 235/180 (5)
| 1-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | 7-9 | Prix de Vente - N/A

Ce sort de vent est maîtrisé par Mizuti. Mizuti concentre l'énergie de l'atmosphère pour invoquer une réplique du masque ancestral, qui fonce sur l'ennemi pour le frapper. Compte à régler ! Boum boum boum !

#0188 Ames Planétaires (T) Mizuti
----- Attaque - 275/200 (7) 100% de Chances de Coma
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A

| 1-9 | 9 | Prix de Vente - N/A

Ce sort de temps est maîtrisé par Mizuti. Mizuti entoure l'ennemi d'une étrange fumée, avant de passer la main aux incantations de ses ancêtres. Bombardements et mauvais quart d'heure en vue !

#0189 Séraphin de Lumière (L) Kalas, Xelha
----- Attaque - Evolue
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort spirituel de lumière est nourri par le pouvoir d'un Ange gardien. Ce dernier invoque la lumière du Ciel pour qu'elle s'abatte sur l'ennemi.

#0190 Démons des Ténèbres (TN) Kalas, Xelha
----- Attaque - Evolue
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort spirituel de ténèbres est nourri par le pouvoir d'un Ange gardien. Ce dernier crée un bassin de boue polluée, qui plonge l'ennemi dans l'angoisse et la souffrance.

#0191 Flammes de l'Enfer (F) Kalas, Xelha
----- Attaque - Evolue
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort spirituel de feu est nourri par le pouvoir d'un Ange gardien. Ce dernier crée une mer de flammes autour de l'ennemi, brûlant ce dernier corps et âme.

#0192 Source Sacrée (E) Kalas, Xelha
----- Attaque - Evolue
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort spirituel d'eau est nourri par le pouvoir d'un Ange gardien. Ce dernier envoie sur l'ennemi d'innombrables gouttes d'eau purificatrices, explosant à l'impact et desséchant la peau.

#0193 Torsion Temporelle (T) Kalas, Xelha
----- Attaque - Gets stronger in game (Number of Magnus you can use - 1)
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A
----- Prix d'Achat - N/A

| 1-9 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort spirituel de temps est nourri par le pouvoir d'un Ange gardien. Ce dernier crée autour de l'ennemi un pentagramme suspendant le temps. L'âme de l'adversaire se déchire au moment où le temps s'écoule de nouveau.

#0194 Tornade Déchirante (V) Kalas, Xelha

Attaque - Gets stronger in game (Number of Magnus you can use - 1)
| 7-9 | 1-8 | Défense - N/A

Prix d'Achat - N/A
| 1-9 | | Prix de Vente - N/A

Ce sort spirituel de vent est nourri par le pouvoir d'un Ange gardien. Ce dernier envoie de puissantes bourrasques sur l'ennemi, déchirant son armure, broyant sa chair et brisant ses os.

#0195 Blouson en Cuir (N) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna

Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 10 (1)

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 1

La teinture bleu marine utilisée sur ce blouson met en avant le bon goût de son concepteur. Son efficacité en tant qu'armure est limitée car il n'offre de protection que contre les couteaux et les petites lames.

#0196 Armure de Glace (E) Kalas, Gibari, Lyude

Attaque - N/A
| | Pairs | Défense - 15/9 (1) 20% de Chances de Soin Flames

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 1

La surface gelée de cette armure fonctionne comme un mur de glace bloquant les attaques. Elle peut retenir et absorber les flammes dirigées contre son détenteur.

#0197 Cotte de Flammes (F) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna

Attaque - N/A
| | Pairs | Défense - 20/12 (1) Résistance à la Glace +15

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 1

La surface extérieure de cette armure se réchauffe pendant le combat, mais l'intérieur reste frais et confortable. Elle augmente la résistance de son détenteur contre les attaques de glace.

#0198 Cotte de Mailles (N) Kalas, Gibari, Lyude

Attaque - N/A
| | Imp | Défense - 22 (1)

----- Prix d'Achat - 120
| | | Prix de Vente - 1

Confectionnée à partir de maillons de chaîne, cette cotte de mailles est plutôt légère et confortable. Elle est particulièrement efficace contre les armes tranchantes.

#0199 Robe Obscure (TN) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 35/21 (1) Résistance au Coma +10
----- Prix d'Achat - 300
| Pairs | | Prix de Vente - 3

Les vieilles robes ténébreuses attirent les esprits des ombres. Elles protègent ceux qui les portent contre les attaques basées sur la lumière. Malgré ses airs de haillons, cette tenue est faite d'une seule pièce de tissu.

#0200 Armure de Lumière (L) Kalas, Gibari, Lyude
----- Attaque - N/A
| | Pairs | Défense - 43/26 (1) Résistance au Poison +15
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - 15

Cette armure en alliage spécial émettant de la lumière s'illumine à chaque coup qu'elle reçoit. Elle aveugle ainsi l'attaquant et permet au défenseur d'éviter l'impact direct du coup.

#0201 Tenue Ardente (F) Kalas, Gibari, Lyude
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 53/32 (1) Résistance à la Glace +15
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - 35

Cette tenue a été réalisée à partir de peaux de fouines de feu, des créatures magiques vivant près des cratères volcaniques. Elle augmente la résistance au gel de son détenteur.

#0202 Cotte de Cristal (E) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| | Imp | Défense - 65/39 (1) Résistance aux Flammes +25
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 59

Réalisée à partir de cristaux naturels de quartz, cette armure très précieuse offre une excellente protection. Cependant, elle est réservée aux habitués des armures lourdes.

#0203 Plastron Léger (N) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 60 (1)

----- Prix d'Achat - 8500
| 1-8 | | Prix de Vente - 85

Ce plastron en acier, de faible protection, offre une grande liberté de mouvement. Son détenteur peut ainsi se défendre avec une arme pour compenser son manque de protection.

#0204 Armure Chronos (T) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| | Pairs | Défense - 90/54 (1) Résistance à la Migraine +25
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 90

Un faible champ magnétique entoure cette armure et détourne les attaques en brouillant la visée de l'attaquant.

#0205 Cotte Bleu Ciel (V) Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 103/62 (1) Résistance au Sommeil +25
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 90

Réalisée à partir d'un métal bleu ciel (d'où son nom), cette armure résiste très bien aux attaques faibles. Malgré son apparence, elle est relativement légère.

#0206 Cotte d'Ecailles (N) Kalas, Gibari, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Imp | Défense - 94 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 117

Cette armure est constituée de petites plaques de métal liées les unes aux autres, ce qui offre une grande protection et une réelle liberté de mouvement. Les plaques des épaules ressemblent à des écailles.

#0207 Manteau Nautique (E) Kalas, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 133/70 (1) Résistance aux Flammes +28
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 148

Ce manteau a été conçu à partir de corail dur et léger ainsi que de fibres d'algues. Ses manches stylées lui valent un grand succès, particulièrement en été.

#0208 Tunique des Efrits (F) Kalas, Lyude, Savyna
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs | Défense - 148/89 (1) Résistance à la Glace +28
----- Prix d'Achat - N/A

| Imp | | Prix de Vente - 184

Ce costume est gorgé des flammes sacrées d'un éfrit. L'intense chaleur générée augmente la résistance du détenteur à la glace.

#0209 Plastron lourd (N) Kalas, Gibari, Lyude
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 132 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 228

Cette armure couvre le torse de larges plaques métalliques, offrant une excellente protection contre les attaques physiques.

#0210 Mailles du Chaos (TN) Kalas, Lyude, Gibari
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Imp | Défense - 183/110 (1) Résistance au Coma +20
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 279

Gorgée d'une puissante énergie négative, cette armure offre une très grande protection, mais elle met son détenteur mal à l'aise. Les esprits faibles risquent de succomber à ses chants ténébreux.

#0211 Armure Sainte (L) Kalas, Lyude, Gibari
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs | Défense - 200/120 (1) Résistance au Poison +35
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 340

Le pouvoir sacré de cette armure peut difficilement être contenu. Des volutes d'énergie sainte s'en échappent constamment. Elle constitue donc une véritable menace pour les adversaires maléfiques.

#0212 Armure de Combat (N) Gibari
----- Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 174 (1) Résistance à la Glace +40
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 411

Cette armure offre une protection complète, du cou jusqu'aux cuisses. Mais elle est si lourde que son utilisation est limitée aux hommes les plus forts.

#0213 Vent du Dragon (V) Kalas, Lyude, Gibari
----- Attaque - N/A
| 1-9 | Pairs | Défense - 238/143 (1) Résistance à la Paralysie +45
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 495

Il s'agit d'une armure en écailles de dragon ailé, une matière très rare et extrêmement précieuse. Elle entoure son détenteur de courants d'air capables de dévier les attaques.

```
#0214      Desperda (T)      Kalas
-----
| 1-9 | Imp |      Attaque - N/A
|     |     |      Défense - 258/155 (1) Résistance au Coma +45
|     |     |      Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 9 |      Prix de Vente - 593
-----
```

Cette armure appartenait autrefois à un sorcier capable de contrôler le temps par saccades. Grisé par son pouvoir, il dépassa les limites et s'attira la colère de Chronos.

```
#0215      Gilet en Cuir (N)      Xelha, Mizuti
-----
|     | 1-8 |      Attaque - N/A
|     |     |      Défense - 8 (1) Résistance au Sommeil +10
|     |     |      Prix d'Achat - N/A
|     |     |      Prix de Vente - 1
-----
```

Ce gilet en similicuir bon marché protège un peu du froid. Malgré sa surface molletonnée, il n'offre qu'une protection minimale.

```
#0216      Robe ardente (F)      Xelha, Mizuti
-----
|     | Pairs |      Attaque - N/A
|     |     |      Défense - 13/8 (1)
|     |     |      Prix d'Achat - N/A
|     |     |      Prix de Vente - 1
-----
```

Cette robe est gorgée d'un feu sacré, offrant une chaleur croissante. Ce genre de robe est aussi utilisé en hiver dans les régions plus froides.

```
#0217      Atours de Nixe (E)      Xelha, Mizuti
-----
|     | 1-8 |      Attaque - N/A
|     |     |      Défense - 18/11 (1)
|     |     |      Prix d'Achat - N/A
|     |     |      Prix de Vente - 2
-----
```

Cette robe contient une nixe, génie des eaux, dans ses replis. Plus la nixe utilise son pouvoir pour arrêter les coups, plus sa magie diminue. La robe finit souvent par devenir un simple vêtement d'été.

```
#0218      Manteau de Vison (N)      Xelha, Mizuti
-----
|     | Imp |      Attaque - N/A
|     |     |      Défense - 18 (1) Résistance à la Glace +30
|     |     |      Prix d'Achat - 350
|     |     |      Prix de Vente - 3
-----
```

Luxeux et très prisé, ce manteau est confectionné à partir de peaux de fouines géantes, dont la fourrure offre une bonne résistance aux attaques de glace.

#0219 Cape Nocturne (TN) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 33/20 (1) Résistance au Coma +10
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | | Prix de Vente - 10

Cette cape assombrit la vision de l'ennemi et permet à son détenteur de se cacher dans les ombres, réduisant ainsi les chances d'être touché.

#0220 Châle de la Déesse (L) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | Pairs | Défense - 40/24 (1) Résistance au Poison +40
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 25

Ce châle reste sur les épaules de son détenteur, même pendant les mouvements les plus amples. On pense qu'il peut augmenter la résistance au poison, peut-être grâce à une bénédiction.

#0221 Robe du Temps (T) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 50/30 (1) Résistance à la Paralysie +40
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 43

Cette robe envoie dans une autre dimension une partie de l'impact des attaques, ce qui permet à son détenteur de résister aux attaques les plus puissantes.

#0222 Cape de Pégase (V) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | Imp | Défense - 60/36 (1)
 ----- Prix d'Achat - 6700
 | Pairs | | Prix de Vente - 67

Augmentant l'agilité de son détenteur, cette robe lui permet d'esquiver les attaques des ennemis faibles.

#0223 Robe de Soie (N) Xelha, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 58 (1)
 ----- Prix d'Achat - 9800
 | 1-8 | | Prix de Vente - 98

Le tissu de cette robe est d'une douceur inexprimable, mais ses qualités ne s'arrêtent pas là. Elle est aussi légère qu'une plume et sa résistance est étonnante.

#0224 Robe du Feu Sacré (F) Xelha, Mizuti

```

-----
|      | Pairs |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Attaque - N/A
Défense - 83/50 (1) Résistance à la Glace +70
Prix d'Achat - N/A
Prix de Vente - 115

C'est en chauffant du tissu avec des flammes bénies que l'on crée les robes du feu sacré. La plupart du tissu est perdu au cours du processus de fabrication, mais la robe qui en résulte protège des effets de la glace.

```

#0225      Châle Neigeux (E)      Xelha, Mizuti
-----
| 1-8 | 1-8 |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Attaque - N/A
Défense - 98/59 (1) Résistance aux Flammes +95
Prix d'Achat - N/A
Prix de Vente - 138

De petits cristaux de neige flottent autour de ce châle. L'impact des coups portés peut en faire fondre certains, mais ils se recristallisent aussitôt. Son détenteur est protégé contre le feu.

```

#0226      Cape de Méphisto (TN)      Xelha, Mizuti
-----
| 1-8 | Imp |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Attaque - N/A
Défense - 110/66 (1) Résistance à la Confusion +50
Prix d'Achat - N/A
Prix de Vente - 164

Des âmes tourmentées ont été tissées dans la toile de cette cape pour renforcer ses propriétés défensives. Les âmes sensibles portant cette cape risquent de succomber à son caractère ténébreux.

```

#0227      Robe de Forseti (L)      Lyude, Mizuti
-----
| 1-8 | 1-8 |      |
-----
| 1-8 |      |      |
-----

```

Attaque - N/A
Défense - 125/75 (1) Résistance au Coma +35
Prix d'Achat - N/A
Prix de Vente - 195

Cette robe crée une fine barrière de lumière autour de son détenteur pour repousser les créatures des ténèbres essayant d'approcher.

```

#0228      Cape de Hamelin (N)      Xelha, Mizuti
-----
| 1-8 | Pairs |      |
-----
| Imp |      |      |
-----

```

Attaque - N/A
Défense - 112 (1) Résistance à la Paralysie +55
Prix d'Achat - N/A
Prix de Vente - 243

Le premier propriétaire de cette cape était un barde voyageur. Sa cape a absorbé le pouvoir des nombreux esprits qu'il a croisés au cours de ses périples.

```

#0229      Robe du Matin Frais (V)      Xelha, Mizuti
-----

```

Attaque - N/A

| 1-8 | 1-8 | Défense - 155/93 (1) Résistance au Sommeil +80

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 297

Une technique avancée a permis de gorger le tissu de cette robe de l'air frais du matin. Elle confère à son détenteur une grande résistance au sommeil.

#0230 Siegfried (T) Xelha, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-8 | Imp | Défense - 173/104 (1)

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 356

Cette robe sacrée invoque l'aura d'un guerrier légendaire pour protéger son détenteur, absorbant puis dispersant l'impact des coups. Cette robe ne peut être portée que par quelques élus.

#0231 Robe de Magicien (N) Xelha, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs | Défense - 150 (1) Résistance au Coma +50

Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 432

Cette robe fut portée par un magicien dont l'objectif était de vaincre une méduse, un basilic et une cockatrice. Le sorcier eut une fin prématurée, mais la robe existe toujours.

#0232 Robe du Dragon (F) Xelha, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 205/123 (1) Résistance à la Glace +100

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 562

Imbued with the soul of a Firedrake, this near-weightless robe hardens to protect its wearer when in danger, providing total immunity to Glace attacks and effects.

#0233 Robe de l'Océan (E) Xelha, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-9 | Pairs | Défense - 225/135 (1) Résistance aux Flammes +100

Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 605

Cette robe change de teinte et de forme, se tordant comme une mer déchaînée ou s'étalant comme les eaux calmes d'un lac.

#0234 Atours de Vénus (N) Xelha, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 194 (1) Résistance à la Confusion +100

Prix d'Achat - N/A

|Pairs| 9 | Prix de Vente - 796

On raconte que Vénus n'encourage que ceux qui font preuve d'expérience, de sagesse et de générosité. Cette robe confère ces qualités à son détenteur, le baignant d'une lumière étonnante.

#0235 Casque de Force (N) Xelha, Mizuti, Lyude, Gibari, Kalas, Savyna

Attaque - Can be used when attacking, but nothing happens
| | 1-8 | Défense - 11 (1)

Prix d'Achat - 30
| | | Prix de Vente - 1

Initialement conçu pour faire cuire le riz, ce pot transformé en casque peut retourner à son utilisation première en cas de besoin. Son poids offre un bon exercice à son détenteur, qui peut ainsi se muscler (d'où son nom).

#0236 Casque Apaisant (V) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| |Pairs| Défense - 18/11 (1)

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 4

Réalisé à partir d'un alliage spécial, ce casque est extrêmement léger. Une faible brise souffle constamment autour de la tête de son détenteur. En revanche, ses capacités défensives sont limitées.

#0237 Masque de l'Infini (T) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 23/14 (1)

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 12

Ce masque aurait des possibilités infinies, même s'il offre une protection limitée. Le mystère subsiste quant à l'origine de son nom...

#0238 Casque en Chagrin (E) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| | Imp | Défense - 28/17 (1)

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 25

??
??
??
??
??

#0239 Casque de Flammes (F) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 35/21 (1) Résistance à la Glace 10+

Prix d'Achat - N/A

|Pairs| | Prix de Vente - 40

Forgé à l'aide de flammes provenant des puits de lave, ce casque offre une protection contre les attaques de glace. Une utilisation prolongée peut causer des pertes d'attention et/ou une chute de cheveux.

#0240 Heaume du Brave (N) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| |Pairs| Défense - 34 (1)

Prix d'Achat - 7300
| Imp | | Prix de Vente - 73

Conçu pour fournir une protection totale au niveau de la tête, ce casque est très lourd. Ses plumes vert sombre galvanisent les alliés qui se trouvent sur le champ de bataille.

#0241 Casque de Ruffian (TN) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 53/32 (1)

Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - 89

Malgré sa forme étrange, ce masque offre une protection raisonnable. Equipé de ce casque, même un ange a l'air d'un voyou.

#0242 Heaume Etincelant (L) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| | Imp | Défense - 63/38 (1)

Prix d'Achat - N/A
|Pairs| | Prix de Vente - 105

Ce heaume émet constamment de la lumière. Il brille de plus belle quand son détenteur est attaqué, absorbant les dégâts et repoussant les créatures des ténèbres.

#0243 Casque de Viking (N) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 39 (1)

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 132

Souvent utilisé par les pirates, notamment pour effrayer leurs ennemis, ce casque affublé d'une paire de cornes permet à son détenteur d'infliger de sérieuses blessures à sa victime.

#0244 Heaume de Cristal (E) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| |Pairs| Défense - 83/50 (1)

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 156

Sculpté dans un bloc de cristal très dur, ce casque offre une très bonne protection à son détenteur. De nombreuses personnes achètent ce genre d'objets pour des raisons purement décoratives.

#0245 Heaume du Phénix (F) Lyude, Gibari, Kalas
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 95/57 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 179

Ce heaume arbore de magnifiques sculptures de phénix sur chaque côté. Il fournit une excellente protection et sa forme élégante en fait un objet très convoité.

#0246 Heaume Intégral (N) Lyude, Gibari, Kalas
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Imp | Défense - 86 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 195

Ce heaume résistant recouvre entièrement la tête, le cou et les épaules de son détenteur, offrant une bonne protection contre les attaques tous azimuts.

#0247 Heaume Sacré (L) Lyude, Gibari, Kalas
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 123/74 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 246

C'est un très grand honneur pour un Chevalier de porter ce heaume sacré capable de repousser les démons. Réputé pour ses capacités en défense, il porterait bonheur à son détenteur.

#0247 Masque Funeste (TN) Lyude, Gibari, Kalas
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs | Défense - 135/81 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - 298

On raconte que ce casque fut porté par un roi barbare. Si le crâne gravé décourage les esprits faibles, les autres voient en cet objet un bon moyen de lutter contre les forces lumineuses.

#0248 Casque en Mithril (N) Lyude, Gibari, Kalas
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 120 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 362

Ce casque est fait en mithril, un métal magique très rare. Les légendes locales n'expliquent pas l'origine du mithril. Certains pensent qu'il s'agit d'un métal divin.

#0249 Aurore (V) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| 1-8 | Imp | Défense - 165/99 (1)

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 435

On raconte que cet artefact sacré a été créé par un dieu. Ce casque purifie l'esprit et assure un bon jugement, même dans une situation de grande confusion.

#0250 Heaume d'Ometeotl (T) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs | Défense - 180/108 (1)

Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 484

La légende raconte que ce heaume aurait été offert par les dieux, en réponse à de ferventes prières. En plus de la protection qu'il fournit, il permet à son détenteur d'entrevoir l'avenir.

#0251 Casque de Glace (E) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 198/119 (1) Résistance aux Flammes +30

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 568

Said to have existed before humans came into this world, this legendary helmet dates back to the Ice Age, though details remain a mystery.

#0252 Heaume Saillant (F) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| 1-9 | Pairs | Défense - 215/129 (1) Résistance à la Glace +50

Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 624

Said to have been created by the gods when half of the world was still covered in molten rock, this helm provides greatly improved resistance to Glace attacks and effects.

#0253 Heaume Doré (N) Lyude, Gibari, Kalas

Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 186 (1) Résistance à la Paralysie +100

Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 9 | Prix de Vente - 728

Sought after by those in power attracted by its golden glint, this helm casts a suspicious shadow on its wearer, whose fate - ill or fortunate - is said to be predetermined.

```
#0254      Capuche du Nomade (N)      Xelha, Mizuti, Savyna
-----
|          | 1-8 |      Attaque - N/A
|          |    |      Défense - 10 (1)
-----
|          |    |      Prix d'Achat - 40
|          |    |      Prix de Vente - 1
-----
```

Utilisée comme coussin hors des combats, cette capuche sert également à protéger la tête. Elle est presque toujours poussiéreuse.

```
#0255      Casque en Cuir (N)          Xelha, Mizuti, Savyna
-----
|          | Pairs|      Attaque - N/A
|          |    |      Défense - 12 (1)
-----
|          |    |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - 1
-----
```

Confectionné à partir de peaux d'animaux, ce casque est molletonné à l'intérieur. Les cache-oreilles recouvrent la majeure partie de la tête et de la nuque, offrant une protection correcte.

```
#0256      Casque à Plumes (V)        Xelha, Mizuti, Savyna
-----
|          | 1-8 |      Attaque - N/A
|          |    |      Défense - 20/12 (1) Résistance au Sommeil +10
-----
|          |    |      Prix d'Achat - N/A
|          |    |      Prix de Vente - 3
-----
```

Très à la mode, ce casque orné de plumes offre une protection minimale contre les attaques physiques et contre les effets du sommeil.

```
#0257      Voile du Siècle (T)        Xelha, Mizuti, Savyna
-----
|          | Imp |      Attaque - N/A
|          |    |      Défense - 25/15 (1)
-----
|          |    |      Prix d'Achat - 550
|          |    |      Prix de Vente - 5
-----
```

Confectionné en soie magique, ce voile est très doux et très beau. Il offre une protection moyenne contre les attaques de vent.

```
#0258      Shako (N)                  Xelha, Mizuti, Savyna
-----
|          | 1-8 |      Attaque - N/A
|          |    |      Défense - 24 (1)
-----
| Pairs|    |      Prix d'Achat - 1250
| Pairs|    |      Prix de Vente - 12
-----
```

Ce chapeau ressemble vaguement à une toque de cuisinier, avec une petite pointe à l'avant. Malgré les apparences, il a été conçu pour être utilisé en combat. Il offre une protection moyenne.

#0259 Casque de Feu Follet (F) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | | Pairs | Défense - 38/23 (1)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 17

This hat constantly spurts plasma from a slit near back. The plasma patterns are somewhat fashionable from a distance, yet can burn if touched, and help keep enemies at bay.

#0260 Casque de Givre (E) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 48/29 (1) Résistance aux Flammes +40
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 35

Made entirely of icicles, this strange gear may be visually disturbing, yet is valued among merchants and travelers for keeping their heads cool in the desert.

#0261 Midinette (N) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | | Imp | Défense - 44 (1)
 ----- Prix d'Achat - 5100
 | Pairs | | Prix de Vente - 51

Utilisé à l'origine comme chapeau de cérémonie par les grandes dames, ce couvre-chef est doté de larges bords. Il confère à son détenteur un air de noblesse.

#0262 Capuche d'Assassin (TN) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 65/39 (1) Résistance au Coma +10
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 86

Cette capuche permet à son détenteur de se dissimuler dans l'ombre, ce qui a sans doute sauvé bien des gens d'une mort certaine. Les assassins ne peuvent plus se passer de cet accessoire.

#0263 Chapeau de Paille (L) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | | Pairs | Défense - 78/47 (1) Résistance au Sommeil +60
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 115

Arborant les couleurs de l'arc-en-ciel, ce chapeau serait l'oeuvre d'un illustre créateur de mode. Son détenteur est voué à se préoccuper de l'avis des autres, au point d'en perdre le sommeil.

#0264 Capuche de Combat (N) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | 1-8 | Défense - 70 (1)
 ----- Prix d'Achat - 13800
 | 1-8 | | Prix de Vente - 138

Malgré son apparence un peu agressive, la pointe de cette capuche est souple et molle, offrant peu de protection contre les attaques dans le dos.

#0265 Chapeau Electrique (F) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | Imp | Défense - 100/60 (1) Résistance à la Glace +30
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 168

De petits arcs électriques grésillent constamment autour de ce chapeau. Le champ d'électricité statique résultant dévie les coups et augmente la résistance aux attaques de glace.

#0266 Couronne de Bulles (E) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | 1-8 | Défense - 113/68 (1) Résistance aux Flammes +100
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 198

Réalisée avec des bulles provenant d'une eau bénite, cette couronne offre une protection totale contre les attaques basées sur le feu.

#0267 Chapeau de Shaman (N) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | Pairs | Défense - 102 (1) Defense +50
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 238

Ce chapeau permet à son détenteur de se concentrer pour mettre au point une meilleure stratégie de combat. Les shamans l'apprécient beaucoup.

#0268 Chapeau de Fantôme (TN) Xelha, Mizuti, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | 1-8 | Défense - 140/84 (1) Résistance au Coma +25
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 270

Ce chapeau à forme étrange émet des gémissements continus pendant les combats, donnant à l'adversaire l'impression d'être observé par la Mort en personne. Il améliore la résistance au coma.

#0269 Capuche de Montagne (L) Xelha, Mizuti, Savyna

----- Attaque - N/A
| 1-8 | Imp | Défense - 155/93 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 321

Emplie d'une lumière purificatrice, cette capuche ne peut être utilisée que par des êtres moralement forts. Elle protège son détenteur en déviant les coups.

#0270 Voile en Soie (N) Xelha, Mizuti, Savyna
----- Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs | Défense - 136 (1) Résistance au Poison +100
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 368

Ce voile particulièrement apprécié des femmes est constitué de diverses couches de soie fine et blanche. Il apaise le coeur de ceux qui le contemplent.

#0271 Heldentum (T) Xelha, Mizuti, Savyna
----- Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 185/111 (1) Résistance à la Migraine +100
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 425

Believed to have been worn by a mythological hero, this gear removes the wearer's fears and worries. It also bestows courage and wisdom, and prevents headache.

#0272 Guimpe d'Oiseau (V) Xelha, Mizuti, Savyna
----- Attaque - N/A
| 1-9 | Pairs | Défense - 203/122 (1) Résistance au Coma +60
----- Prix d'Achat - N/A
| Imp | 7-9 | Prix de Vente - 505

Utilisé à l'époque par les nonnes d'un monastère du Ciel, ce voile légendaire ressemble à un oiseau avec les ailes au repos. C'est une pièce magnifique.

#0273 Couronne de Sybille (N) Xelha
----- Attaque - N/A
| 1-9 | Imp | Défense - 174 (1) Résistance à la Confusion +100
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 9 | Prix de Vente - 589

Aveuglés par ses pouvoirs de divination, la plupart des propriétaires de cette couronne ont fini rongés par la corruption. Cette fin tragique est due aux sortilèges d'une sorcière massacrée par des émeutiers.

#0274 Targe (N) Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 8 (1)
----- Prix d'Achat - N/A

| | | Prix de Vente - 1

Petit, léger et maniable, ce petit bouclier permet à son détenteur de parer les coups. Il offre cependant une protection médiocre.

#0275 Bouclier Rond (N) Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| | Pairs | Défense - 10 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 1

Ce bouclier circulaire, un peu plus grand et solide qu'une targe, est équipé de lanières permettant de le porter au dos ou de l'ajuster au bras. Il offre une protection minimale.

#0276 Bouclier de Flamme (F) Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 18/11 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 4

Créé à l'origine pour la chasse aux dragons de glace, ce bouclier est une tentative ratée de protéger son détenteur contre le souffle de ces animaux fabuleux. Le feu qui brillait au coeur du bouclier est presque mort.

#0277 Bouclier de Glace (E) Savyna, Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| | Imp | Défense - 23/14 (1)
----- Prix d'Achat - 700
| | | Prix de Vente - 7

Ce bouclier est entièrement gelé, ce qui explique son poids. L'impact des coups peut faire fondre de la glace, mais il regèle aussitôt. Il procure une protection moyenne contre les attaques basées sur le feu.

#0278 Bouclier d'Écailles (N) Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 24 (1)
----- Prix d'Achat - N/A
| Pairs | | Prix de Vente - 9

Fabriqués en écailles de poissons géants, ces boucliers sont très solides et permettent de bloquer facilement les attaques. Ils sont solides, légers et maniables.

#0279 Bouclier Chronos (T) Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
----- Attaque - N/A
| | Pairs | Défense - 38/23 (1) Résistance au Sommeil +20
----- Prix d'Achat - 1000
| Imp | | Prix de Vente - 10

Les deux aiguilles de ce bouclier tournent à toute vitesse pendant les combats, repoussant les attaques ennemies. Malheureusement, le bouclier ne donne pas l'heure.

```
#0280      Bouclier du Vent (V)      Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
-----      Attaque - N/A
|          | 1-8 |      Défense - 45/27 (1)
-----      Prix d'Achat - N/A
| Imp |          |      Prix de Vente - 15
-----
```

Ce bouclier libère une violente bourrasque quand on frappe dessus, déviant ainsi les coups. Il est bien équilibré et offre une bonne protection.

```
#0281      Cerf-Volant (N)      Savyna, Kalas, Gibari
-----      Attaque - N/A
|          | Imp |      Défense - 44 (1)
-----      Prix d'Achat - N/A
| Pairs |          |      Prix de Vente - 21
-----
```

Un bouclier en forme de cerf-volant, arborant de belles gravures. Malgré la grande taille de ce bouclier, sa forme triangulaire permet son utilisation à cheval, d'où sa popularité auprès des Chevaliers.

```
#0282      Cercueil (TN)      Savyna, Lyude, Kalas, Gibari
-----      Attaque - N/A
|          | 1-8 |      Défense - 65/39 (1) Résistance au Coma +10
-----      Prix d'Achat - 2500
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 25
-----
```

Ce bouclier en forme de cercueil a tendance à rebuter les plus superstitieux. Ces derniers n'osent même pas l'utiliser pour se défendre. Dommage, car il augmente considérablement la résistance au coma.

```
#0283      Bouclier de Grâce (L)      Savyna, Kalas, Gibari
-----      Attaque - N/A
|          | Pairs |      Défense - 75/45 (1)
-----      Prix d'Achat - 7700
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 77
-----
```

Bien conçu et élégant, ce bouclier offre une bonne protection et une bénédiction divine à son détenteur, ce qui lui permet de mieux se concentrer et d'éviter les attaques.

```
#0284      Pavois (N)      Savyna, Kalas, Gibari
-----      Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 |      Défense - 70 (1)
-----      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |          |      Prix de Vente - 89
-----
```

Légèrement courbé, ce bouclier est assez grand pour protéger complètement un homme accroupi. En contrepartie, il est très lourd.

```
#0285      Bouclier de Combat (N)      Kalas, Gibari
-----
| 1-8 | Imp |      Attaque - N/A
| 1-8 |      |      Défense - 80 (1)
-----
| 1-8 |      |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 99
-----
```

Des trous ont été percés dans ce bouclier pour réduire son poids et permettre à son détenteur de voir l'ennemi tout en bloquant ses coups. Il est particulièrement efficace dans les mains d'un guerrier expérimenté.

```
#0286      Bouclier d'Ecumes (E)      Gibari
-----
| 1-8 | 1-8 |      Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 |      Défense - 113/68 (1) Résistance aux Flammes +40
-----
| 1-8 |      |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 |      |      Prix de Vente - 127
-----
```

La surface de ce bouclier ondule quand on le frappe, absorbant et dispersant l'impact du coup reçu. Le bouclier protège ainsi son détenteur et décourage les futures attaques.

```
#0287      Bouclier Ardent (F)      Gibari, Kalas, Lyude, Savyna
-----
| 1-8 | Pairs|      Attaque - N/A
| 1-8 | Pairs|      Défense - 125/75 (1) Résistance à la Glace +40
-----
| Imp |      |      Prix d'Achat - N/A
| Imp |      |      Prix de Vente - 168
-----
```

Au coeur de ce bouclier brûle un feu intense dont la chaleur repousse l'ennemi.

```
#0288      Bouclier de Platine (N)      Kalas, Gibari, Savyna
-----
| 1-8 | 1-8 |      Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 |      Défense - 112 (1)
-----
| 1-8 | 1-8 |      Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 |      Prix de Vente - 205
-----
```

Ce bouclier est recouvert de platine, ce qui améliore considérablement ses capacités défensives. Cet objet est souvent exposé dans les maisons pour témoigner du rang social de la famille.

```
#0289      Bouclier Ailé (V)      Gibari, Kalas, Lyude, Savyna
-----
| 1-8 | Imp |      Attaque - N/A
| 1-8 | Imp |      Défense - 130/69 (1)
-----
| Pairs| 1-8 |      Prix d'Achat - N/A
| Pairs| 1-8 |      Prix de Vente - 276
-----
```

Empli du pouvoir de Pégase, le cheval ailé, et léger comme l'air, ce bouclier sait se faire oublier ! C'est un objet extrêmement rare et donc très précieux.

#0290 Bouclier Synchro (T) Gibari, Kalas, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | Pairs | Défense - 142/75 (1)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | 1-9 | Prix de Vente - 340

Béni par Chronos, ce bouclier ralentit le temps pour le synchroniser avec les coups reçus, réduisant ainsi impacts et dégâts.

#0291 Bouclier de Fée (N) Kalas, Savyna
 ----- Attaque - N/A
 | 1-9 | Imp | Défense - 146 (1)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 409

La fée gravée sur ce bouclier semble vivante. On raconte justement qu'une fée aurait béni ce bouclier.

#0292 Bouclier Maléfique (TN) Gibari
 ----- Attaque - N/A
 | 1-9 | Pairs | Défense - 200/120 (1)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | 7-9 | Prix de Vente - 512

Ce bouclier aurait été très longtemps utilisé par un Chevalier malveillant. Le crâne gravé semble receler un pouvoir inexplicable.

#0293 Bouclier de l'Espoir (L) Kalas
 ----- Attaque - N/A
 | 1-9 | Imp | Défense - 215/129 (1) Résistance à la Paralyse +80
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | 9 | Prix de Vente - 607

L'esprit résidant dans ce bouclier ne tient pas compte des espoirs ou des frustrations de son détenteur. Sa brillance innée illumine silencieusement le chemin de l'avenir.

#0294 Aura de Feu 1 (F) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 25/5 (3)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 100

Ce sort déclenche une parade de feu de niveau 1 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de feu. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0295 Aura de Feu 2 (F) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A

| 1-8 | Défense - 45/10 (3)

Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 200

Ce sort déclenche une parade de feu de niveau 2 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de feu. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0296 Aura de Feu 3 (F) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-8 | Défense - 65/15 (4)

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 300

Ce sort déclenche une parade de feu de niveau 3 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de feu. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0297 Aura de Feu 4 (F) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 90/20 (4)

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 400

Ce sort déclenche une parade de feu de niveau 4 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de feu. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0298 Aura de Feu 5 (F) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 125/25 (5)

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 500

Ce sort déclenche une parade de feu de niveau 5 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de feu. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0299 Aura de Feu 6 (F) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 180/30 (5)

Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 600

Ce sort déclenche une parade de feu de niveau 6 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de feu.

#0300 Aura d'Eau 1 (E) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 25/5 (3)

----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 100

Ce sort déclenche une parade d'eau de niveau 1 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0301 Aura d'Eau 2 (E) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 45/10 (3)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 200

Ce sort déclenche une parade d'eau de niveau 2 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0302 Aura d'Eau 3 (E) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 65/15 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 300

Ce sort déclenche une parade d'eau de niveau 3 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0303 Aura d'Eau 4 (E) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 90/20 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 400

Ce sort déclenche une parade d'eau de niveau 4 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0304 Aura d'Eau 5 (E) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 125/25 (5)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 500

Ce sort déclenche une parade d'eau de niveau 5 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0305 Aura d'Eau 6 (E) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 180/30 (5)

----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 600

Ce sort déclenche une parade d'eau de niveau 6 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau.

#0306 Aura de Lumière 1 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 25/5 (3)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 100

Ce sort déclenche une parade de lumière de niveau 1 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0307 Aura de Lumière 2 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 45/10 (3)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 200

Ce sort déclenche une parade de lumière de niveau 2 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0308 Aura de Lumière 3 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 65/15 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 300

Ce sort déclenche une parade de lumière de niveau 3 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0309 Aura de Lumière 4 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 90/20 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 400

Ce sort déclenche une parade de lumière de niveau 4 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0310 Aura de Lumière 5 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 125/25 (5)
----- Prix d'Achat - N/A

| 1-8 | | Prix de Vente - 500

Ce sort déclenche une parade de lumière de niveau 5 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0311 Aura de Lumière 6 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 180/30 (5)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 600

Ce sort déclenche une parade de lumière de niveau 6 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière.

#0312 Aura de Ténèbres 1 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 25/5 (3)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 100

Ce sort déclenche une parade de ténèbres de niveau 1 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0313 Aura de Ténèbres 2 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude,
Savyna, Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 45/10 (3)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 200

Ce sort déclenche une parade de ténèbres de niveau 2 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0314 Aura de Ténèbres 3 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti
----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 65/15 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 300

Ce sort déclenche une parade de ténèbres de niveau 3 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0315 Aura de Ténèbres 4 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,

Mizuti

```
-----
| 1-8 | 1-8 | Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 90/20 (4)
-----
| 1-8 | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 400
-----
```

Ce sort déclenche une parade de ténèbres de niveau 4 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0316 Aura de Ténèbres 5 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```
-----
| 1-9 | 1-8 | Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 125/25 (5)
-----
| 1-8 | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 500
-----
```

Ce sort déclenche une parade de ténèbres de niveau 5 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0317 Aura de Ténèbres 6 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```
-----
| 1-9 | 1-8 | Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 180/30 (5)
-----
| 1-8 | 7-9 | Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 600
-----
```

Ce sort déclenche une parade de ténèbres de niveau 6 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres.

#0318 Aura Chronos 1 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```
-----
| 1-8 | 1-8 | Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 25/5 (3)
-----
| 1-8 | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 100
-----
```

Ce sort déclenche une parade de temps de niveau 1 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de temps. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0319 Aura Chronos 2 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```
-----
| 1-8 | 1-8 | Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 45/10 (3)
-----
| 1-8 | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 1-8 | Prix de Vente - 200
-----
```

Ce sort déclenche une parade de temps de niveau 2 pour bloquer les attaques. Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de temps. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0320 Aura Chronos 3 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 65/15 (4)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 300

Ce sort déclenche une parade de temps de niveau 3 pour bloquer les attaques.
 Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de temps. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0321 Aura Chronos 4 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | 1-8 | 1-8 | Défense - 90/20 (4)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 400

Ce sort déclenche une parade de temps de niveau 4 pour bloquer les attaques.
 Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de temps. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0322 Aura Chronos 5 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | 1-9 | 1-8 | Défense - 125/25 (5)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | | Prix de Vente - 500

Ce sort déclenche une parade de temps de niveau 5 pour bloquer les attaques.
 Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de temps. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0323 Aura Chronos 6 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | 1-9 | 1-8 | Défense - 180/30 (5)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 600

Ce sort déclenche une parade de temps de niveau 6 pour bloquer les attaques.
 Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de temps.

#0324 Aura de Vent 1 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - N/A
 | | 1-8 | Défense - 25/5 (3)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | | | Prix de Vente - 100

Ce sort déclenche une parade de vent de niveau 1 pour bloquer les attaques.
 Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de vent. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0325 Aura de Vent 2 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti

----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 45/10 (3)
----- Prix d'Achat - N/A
| | | Prix de Vente - 200

Ce sort déclenche une parade de vent de niveau 2 pour bloquer les attaques.
Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de vent. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0326 Aura de Vent 3 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

----- Attaque - N/A
| | 1-8 | Défense - 65/15 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 300

Ce sort déclenche une parade de vent de niveau 3 pour bloquer les attaques.
Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de vent. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0327 Aura de Vent 4 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

----- Attaque - N/A
| 1-8 | 1-8 | Défense - 90/20 (4)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 400

Ce sort déclenche une parade de vent de niveau 4 pour bloquer les attaques.
Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de vent. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0328 Aura de Vent 5 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

----- Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 125/25 (5)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | | Prix de Vente - 500

Ce sort déclenche une parade de vent de niveau 5 pour bloquer les attaques.
Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de vent. Son pouvoir évolue avec le temps.

#0329 Aura de Vent 6 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

----- Attaque - N/A
| 1-9 | 1-8 | Défense - 180/30 (5)
----- Prix d'Achat - N/A
| 1-8 | 7-9 | Prix de Vente - 600

Ce sort déclenche une parade de vent de niveau 6 pour bloquer les attaques.
Pour que ce Magnus soit disponible, le Magnus précédent doit être un Magnus de

vent.

```
#0330      Cri du Feu 1 (F)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
|          | Pairs |      Attaque - 17/15 (2)
|          |      |      Défense - 17/15 (2)
|          |      |      Prix d'Achat - 1500
| Imp |      |      Prix de Vente - 15
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le feu. Le Magnus précédent doit être un Magnus de feu pour que le Combo fonctionne.

```
#0331      Cri du Feu 2 (F)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
| 1-8 | Imp |      Attaque - 35/30 (2) 10% de Chances de Flammes
|      |      |      Défense - 35/30 (2) Résistance à la Glace +30
|      |      |      Prix d'Achat - N/A
| Pairs |      |      Prix de Vente - 50
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le feu. Le Magnus précédent doit être un Magnus de feu pour que le Combo fonctionne.

```
#0332      Cri du Feu 3 (F)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
| 1-8 | Pairs |      Attaque - 71/60 (2) 25% de Chances de Flammes
|      |      |      Défense - 71/60 (2) Résistance à la Glace +60
|      |      |      Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-8 |      Prix de Vente - 150
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le feu. Le Magnus précédent doit être un Magnus de feu pour que le Combo fonctionne.

```
#0333      Cri du Feu 4 (F)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
| 1-8 | Imp |      Attaque - 120/100 (2) 66% de Chances de Flammes
|      |      |      Défense - 120/100 (2) Résistance à la Glace +75
|      |      |      Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 |      Prix de Vente - 350
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le feu. Le Magnus précédent doit être un Magnus de feu pour que le Combo fonctionne.

```
#0334      Cri de l'Eau 1 (E)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
|          | Imp |      Attaque - 17/15 (2)
|          |      |      Défense - 17/15 (2)
|          |      |      Prix d'Achat - 1500
| Pairs |      |      Prix de Vente - 15
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur l'eau. Le Magnus précédent doit être un Magnus

d'eau pour que le Combo fonctionne.

```
#0335      Cri de l'Eau 2 (E)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
          Attaque - 35/30 (2) 10% de Chances de Glace
| 1-8 | Pairs |      Défense - 35/30 (2) Résistance aux Flammes +30
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Imp |      |      Prix de Vente - 50
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur l'eau. Le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau pour que le Combo fonctionne.

```
#0336      Cri de l'Eau 3 (E)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
-----
          Attaque - 71/60 (2) 25% de Chances de Glace
| 1-8 | Imp |      Défense - 71/60 (2) Résistance aux Flammes +60
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-8 |      Prix de Vente - 150
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur l'eau. Le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau pour que le Combo fonctionne.

```
#0337      Cri de l'Eau 4 (E)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti
-----
          Attaque - 120/100 (2) 66% de Chances de Glace
| 1-8 | Pairs |      Défense - 120/100 (2) Résistance aux Flammes +75
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-9 |      Prix de Vente - 350
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur l'eau. Le Magnus précédent doit être un Magnus d'eau pour que le Combo fonctionne.

```
#0338      Cri de Lumière 1 (L)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti
-----
          Attaque - 21/18 (2)
|      | Imp |      Défense - 21/18 (2)
-----
          Prix d'Achat - 1600
| Pairs |      |      Prix de Vente - 16
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur la lumière. Le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière pour que le Combo fonctionne.

```
#0339      Cri de Lumière 2 (L)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti
-----
          Attaque - 44/37 (2)
| 1-8 | Pairs |      Défense - 44/37 (2) Résistance au Poison +30
-----
          Prix d'Achat - N/A
| Imp |      |      Prix de Vente - 55
-----
```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur la lumière. Le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière pour que le Combo fonctionne.

#0340 Cri de Lumière 3 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

 Attaque - 84/70 (2)
| 1-8 | Pairs | Défense - 84/70 (2) Résistance au Poison +60

 Prix d'Achat - N/A
| Imp | 1-8 | Prix de Vente - 170

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur la lumière. Le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière pour que le Combo fonctionne.

#0341 Cri de Lumière 4 (L) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

 Attaque - 139/115 (2)
| 1-8 | Imp | Défense - 139/115 (2) Résistance au Poison +75

 Prix d'Achat - N/A
| Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 400

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur la lumière. Le Magnus précédent doit être un Magnus de lumière pour que le Combo fonctionne.

#0342 Cri des Ténèbres 1 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

 Attaque - 21/18 (2)
| | Imp | Défense - 21/18 (2)

 Prix d'Achat - 1600
| Pairs | | Prix de Vente - 16

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur les ténèbres. Le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres pour que le Combo fonctionne.

#0343 Cri des Ténèbres 2 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

 Attaque - 44/37 (2) 10% de Chances de Poison
| 1-8 | Pairs | Défense - 44/37 (2)

 Prix d'Achat - N/A
| Imp | | Prix de Vente - 55

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur les ténèbres. Le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres pour que le Combo fonctionne.

#0344 Cri des Ténèbres 3 (TN) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```

-----
| 1-8 | Imp | Attaque - 84/70 (2) 25% de Chances de Poison
-----
| Pairs | 1-8 | Défense - 84/70 (2)
-----
| Pairs | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 170
-----

```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur les ténèbres. Le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres pour que le Combo fonctionne.

```

#0345      Cri des Ténèbres 4 (TN)      Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna,
Mizuti

```

```

-----
| 1-8 | Pairs | Attaque - 139/115 (2)
-----
| 1-8 | Pairs | Défense - 139/115 (2) Résistance au Poison +75
-----
| Imp | 1-9 | Prix d'Achat - N/A
-----
| Imp | 1-9 | Prix de Vente - 400
-----

```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur les ténèbres. Le Magnus précédent doit être un Magnus de ténèbres pour que le Combo fonctionne.

```

#0346      Cri Chronos 1 (T)           Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```

```

-----
|      | Pairs | Attaque - 25/21 (2)
-----
|      | Pairs | Défense - 25/21 (2)
-----
| Imp |      | Prix d'Achat - 1700
-----
| Imp |      | Prix de Vente - 17
-----

```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le temps. Le Magnus précédent doit être un Magnus de temps pour que le Combo fonctionne.

```

#0347      Cri Chronos 2 (T)           Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```

```

-----
| 1-8 | Imp | Attaque - 54/45 (2) 10% de Chances de Paralysie
-----
| 1-8 | Imp | Défense - 54/45 (2)
-----
| Pairs |      | Prix d'Achat - N/A
-----
| Pairs |      | Prix de Vente - 60
-----

```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le temps. Le Magnus précédent doit être un Magnus de temps pour que le Combo fonctionne.

```

#0348      Cri Chronos 3 (T)           Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti

```

```

-----
| 1-8 | Pairs | Attaque - 97/80 (2) 25% de Chances de Paralysie
-----
| 1-8 | Pairs | Défense - 97/80 (2)
-----
| Imp | 1-8 | Prix d'Achat - N/A
-----
| Imp | 1-8 | Prix de Vente - 190
-----

```

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le temps. Le Magnus précédent doit être un Magnus de temps pour que le Combo fonctionne.

#0349 Cri Chronos 4 (T) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - 158/130 (2) 66% de Chances de Paralysie
 | 1-8 | Imp | Défense - 158/130 (2)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | 1-9 | Prix de Vente - 450

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le temps. Le Magnus précédent doit être un Magnus de temps pour que le Combo fonctionne.

#0350 Cri du Vent 1 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - 25/21 (2)
 | | Imp | Défense - 25/21 (2)
 ----- Prix d'Achat - 1700
 | Pairs | | Prix de Vente - 17

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le vent. Le Magnus précédent doit être un Magnus de vent pour que le Combo fonctionne.

#0351 Cri du Vent 2 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - 54/45 (2)
 | 1-8 | Pairs | Défense - 54/45 (2) Résistance à la Paralysie +30
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | | Prix de Vente - 60

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le vent. Le Magnus précédent doit être un Magnus de vent pour que le Combo fonctionne.

#0352 Cri du Vent 3 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - 97/80 (2)
 | 1-8 | Imp | Défense - 97/80 (2) Résistance à la Paralysie +60
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Pairs | 1-8 | Prix de Vente - 190

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le vent. Le Magnus précédent doit être un Magnus de vent pour que le Combo fonctionne.

#0353 Cri du Vent 4 (V) Kalas, Xelha, Gibari, Lyude, Savyna, Mizuti
 ----- Attaque - 158/130 (2) 75% de Chances de Paralysie
 | 1-8 | Pairs | Défense - 158/130 (2)
 ----- Prix d'Achat - N/A
 | Imp | 1-9 | Prix de Vente - 450

Cette carte augmente l'attaque ou la défense d'un objet, d'une arme, d'une armure ou d'un sort basés sur le vent. Le Magnus précédent doit être un Magnus de vent pour que le Combo fonctionne.

#0354 Fraise Sauvage Kalas

-Ne s'utilise pas en combat-

Kalas doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 2. Lorsqu'elle arrive à maturité, cette fraise n'est pas plus grosse qu'une bille. Elle n'en est pas moins délicieuse.

#0355 Pierre de Mana Kalas

-Ne s'utilise pas en combat-

Kalas doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 3. Ce minerai chatoyant est en réalité un concentré de mana.

#0356 Plante Corallienne Kalas

-Ne s'utilise pas en combat-

Kalas doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 4. Cette plante tire son nom de son fruit rouge, rappelant les coraux ondulant dans les fonds marins.

#0357 Vieille Branche Kalas

-Ne s'utilise pas en combat-

Kalas doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 5. Ce bois ancien donne l'impression de renfermer l'essence du temps.

#0358 Sable Bleu Azur Kalas

-Ne s'utilise pas en combat-

Kalas doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 6. Cette mystérieuse pincée de sable qui brille d'une teinte bleu azur est très prisée par les collectionneurs.

#0359 Statue de Passereau Xelha

-Ne s'utilise pas en combat-

Xelha doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 2. La longue queue du passereau lui permet de manoeuvrer facilement dans les airs, pour ensuite descendre en piqué sur ses proies au sol.

#0360 Statue de Héron Xelha

-Ne s'utilise pas en combat-

Xelha doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 3. Il s'agit de la statue d'un héron posé sur le sommet d'une montagne. Elle rappelle la position d'un moine en méditation.

#0361 Statue de Faucon Xelha

-Ne s'utilise pas en combat-

Xelha doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 4. Quand une proie a le malheur d'être repérée par l'oeil perçant d'un faucon, il ne lui reste plus beaucoup de temps à vivre.

#0362 Statue d'Oiseau Rare Xelha

-Ne s'utilise pas en combat-

Xelha doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 5. Il s'agit de la statue d'un oiseau rare, une espèce protégée puisque menacée d'extinction.

#0363 Statue de Linotte Xelha

-Ne s'utilise pas en combat-

Xelha doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 6. Cette statue de linotte mesure une quinzaine de centimètres. Le poitrail de l'oiseau est d'un rouge assez caractéristique.

#0364 Dent de Requin Gibari

-Ne s'utilise pas en combat-

Gibari doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 3. Il s'agit d'une dent de requin qui a fait bien des victimes et qui symbolise une certaine maturité pour le combat.

#0365 Coquillage Ecarlate Gibari

-Ne s'utilise pas en combat-

Gibari doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 4. Il s'agit d'un coquillage de couleur écarlate, censé porter bonheur à celui qui le porte.

#0366 Barbillon de Silure Gibari

-Ne s'utilise pas en combat-

Gibari doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 5. On prétend que le silure, également connu sous le nom de "poisson-chat", peut prédire l'arrivée des tremblements de terre. C'est un porte-bonheur.

#0367 Balise de Lumière Gibari

-Ne s'utilise pas en combat-

Gibari doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 6. Il s'agit d'une balise rare et magique, brillant d'une lumière divine.

#0368 Chandelle du Coeur Lyude

-Ne s'utilise pas en combat-

Lyude doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 4. Il s'agit d'une chandelle qui ne s'éteint jamais, symbole d'une rage féroce.

#0369 Assiette du Divorce Lyude

-Ne s'utilise pas en combat-

Lyude doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 5. Il s'agit d'une assiette de cérémonie utilisée pour célébrer discrètement la fin d'une relation.

#0370 Gemme de Jaspe Lyude

-Ne s'utilise pas en combat-

Lyude doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 6. Le vert pâle de cette gemme peut repousser les coeurs maléfiques.

#0371 Bourgeon de Cerise Savyna

-Ne s'utilise pas en combat-

Savyna doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 4. Trouvés en montagne, ces bourgeons supportent patiemment les grands froids, en attendant le moment opportun pour s'ouvrir.

#0372 Rose Pourpre Savyna

-Ne s'utilise pas en combat-

Savyna doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 5. Il s'agit d'une rose pourpre et élégante, à la fragrance envoûtante.

#0373 Bourgeon de Prune Savyna

-Ne s'utilise pas en combat-

Savyna doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 6. La couleur de ce bourgeon fait penser aux joues roses d'une jeune fille.

#0374 Pomme de Pin Mizuti

-Ne s'utilise pas en combat-

Mizuti doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 4. Résistante et conique, cette pomme de pin est incroyablement légère.

#0375 Bourse à Pasteur Mizuti

-Ne s'utilise pas en combat-

Mizuti doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 5. Les baies de cette plante ressemblent au plectre d'un instrument à cordes oriental.

#0376 Pétales d'Ephémérine Mizuti

-Ne s'utilise pas en combat-

Mizuti doit posséder ce Magnus pour passer à la classe 6. Les pétales d'éphémérine développent toute leur fraîcheur et leur splendeur sous la pluie.

#0377 Dragon

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0378 Voiles

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0379 Poupe

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0380 Verseau

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0381 Boussole

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être

restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0382 Carène

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0383 Cygne

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0384 Hydre

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0385 Poissons

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0386 Triangle

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0387 Cocher

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0388 Taureau

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0389 Petit Cheval

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0390 Loup

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0391 Persée

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0392 Grande Ourse

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0393 Coupe

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0394 Andromède

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0395 Couronne Boréale

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0396 Poisson Austral

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0397 Couronne Australe

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0398 Vierge

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0399 Hercule

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0400 Céphée

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0401 Capricorne

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0402 Autel

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0403 Lièvre

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0404 Serpent

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0405 Serpenteaire

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0406 Cancer

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0407 Lyre

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0408 Balance

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0409 Dauphin

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0410 Flèche

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0411 Lion

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0412 Sagittaire

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0413 Petite Ourse

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0414 Scorpion

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

#0415 Pégase

-Ne s'utilise pas en combat-

C'est un fragment de la Carte des constellations. Il a été créé en concentrant la lumière d'une véritable étoile dans un Magnus. La carte d'origine peut être restaurée si tous les fragments sont retrouvés.

\\/\

b. Magnus Evolutifs

/\

(4BTCMG)

Certains Magnus évoluent avec le temps. Le premier Magnus correspond au Magnus de base, les autres sont les formes évoluées de ce Magnus, classées par ordre chronologique.

Les six Auras évoluent 5 fois, une fois toutes les 5 heures.

m = minute

h = heure

Magnus Classiques

Affaire Mystérieuse > 30m
> Affaire Non Résolue

Anguille > 3h
> Poisson Pourri

Aubergines Marinées > 72h
> Nourriture Avariée

Avocat > 12h
> Nourriture Avariée

Bacon > 5h
> Viande Avariée

Bananes > 3h
> Bananes Mûres > 7h
> Nourriture Avariée

Bananes Deluxe > 6h
> Nourriture Avariée

Bananes Mûres > 7h
> Nourriture Avariée

Bananes Vertes > 2h
> Bananes > 3h
> Bananes Mûres > 7h
> Nourriture Avariée

Barquette Deluxe > 5h
> Barquette Rance > 24h
> Nourriture Avariée

Barquette Rance > 24h
> Nourriture Avariée

Belles Fleurs > 5h
> Fleurs Séchées

Blé > 4h
> Bière

Boeuf > 2h
> Boeuf (Bon) > 3h
> Boeuf (Excellent) > 3h
> Boeuf Meilleur > 2h
> Viande Avariée

Boeuf (Bon) > 3h
> Boeuf (Excellent) > 3h
> Boeuf (Meilleur) > 2h
> Viande Avariée

Boeuf (Excellent) > 3h
> Boeuf (Meilleur) > 2h
> Viande Avariée

Boeuf (Meilleur) > 2h
> Viande Avariée

Boeuf Frais > 5h
> Viande Avariée

Bois de Chêne > 12h
> Poupée Menteuse

Bois Pourri > 5h
> Encens

Boite à Bijou de Jill > 5h
> Diable Sauteur

Bombe > 3h
> Mèche Mouillée

Bonite > 8h
> Poisson Pourri

Bonite Grillée > 10h
> Poisson Pourri

Bouleau > 210m
> Sève de Bouleau

Boulette de Riz > 12h
> Nourriture Avariée

Bouton de fleur > 3h
> Fleurs Fanées

Brochette de Poulet > 14h
> Nourriture Avariée

Cacahuètes > 15h
> Nourriture Avariée

Cahier à demi Effacé > 30m
> Cahier Vierge

Cahier de Tournage > 1h
> Cahier à demi Effacé > 30m
> Cahier vierge

Cahier du Prophète > 10h
> Cahier à-demi Effacé > 30m
> Cahier Vierge

Canne à Sucre > 4h
> Sucre

Cèdre > 6h
> Résine de Cèdre > 12h
> Ambre

Cerises > 6h
> Fruit Pourri

Chips de Viande > 36h
> Pâtée pour Animaux

Cocon > 17h
> Soie

Concombres > 3h
> Cornichons > 15h
> Cornichons Deluxe > 72h
> Nourriture Avariée

Confiture de Fraises > 48h
> Nourriture Avariée

Cornichons > 15h
> Cornichons Deluxe > 72h
> Nourriture Avariée

Cornichons Deluxe > 72h
> Nourriture avariée

Côte de Porc > 10h
> Viande Avariée

Crayon Rouge et Bleu > 18h
> Crayon Bleu

Crevette > 8h
> Poisson Pourri

Cri Chronos 2 > 10h
> Cri Chronos 1

Cri Chronos 3 > 15h
> Cri Chronos 2 > 10h

> Cri Chronos 1

Cri Chronos 4 > 20h

> Cri Chronos 3 > 15h

> Cri Chronos 2 > 10h

> Cri Chronos 1

Cri du Feu 2 > 10h

> Cri du Feu 1

Cri du Feu 3 > 15h

> Cri du Feu 2 > 10h

> Cri du Feu 1

Cri du Feu 4 > 20h

> Cri du Feu 3 > 15h

> Cri du Feu 2 > 10h

> Cri du Feu 1

Cri de Lumière 2 > 10h

> Cri de Lumière 1

Cri de Lumière 3 > 15h

> Cri de Lumière 2 > 10h

> Cri de Lumière 1

Cri de Lumière 4 > 20h

> Cri de Lumière 3 > 15h

> Cri de Lumière 2 > 10h

> Cri de Lumière 1

Cri du Vent 2 > 10h

> Cri du Vent 1

Cri du Vent 3 > 15h

> Cri du Vent 2 > 10h

> Cri du Vent 1

Cri du Vent 4 > 20h

> Cri du Vent 3 > 15h

> Cri du Vent 2 > 10h

> Cri du Vent 1

Cri de l'Eau 2 > 10h

> Cri d'eau 1

Cri de l'Eau 3 > 15h

> Cri de l'Eau 2 > 10h

> Cri de l'Eau 1

Cri de l'Eau 4 > 20h

> Cri de l'Eau 3 > 15h

> Cri de l'Eau 2 > 10h

> Cri de l'Eau 1

Cri des Ténèbres 2 > 10h

> Cri des Ténèbres 1

Cri des Ténèbres 3 > 15h

> Cri des Ténèbres 2 > 10h

> Cri des Ténèbres 1

Cri des Ténèbres 4 > 20h

> Cri des Ténèbres 3 > 15h

> Cri des Ténèbres 2 > 10h

> Cri des Ténèbres 1

Curry de la Veille > 5h

> Nourriture Avariée

Curry Deluxe > 24h

> Curry de la veille > 5h

> Nourriture avariée

Curry Deluxe > 36h

> Nourriture Avariée

Dettes avec Intérêts > 4h

> Dettes en Cascade > 8h

> Dettes Infernales

Dettes en Cascade > 8h

> Dettes Infernales

Dorade > 8h

> Poisson Pourri

Epée de Feu > 1h

> Epée Courte

Etrange Breuvage > 10h

> Vinaigre

Feu d'Artifice > 24h

> Mèche Mouillée

Feuille d'érable > 3h

> Marque-Page

Flan au Citron > 16h

> Nourriture Avariée

Fondue Savoyarde > 10h

> Moisissure verte

Fraise > 5h

> Fruit Pourri

Fromage > 17h

> Moisissure Verte

Fruit Défendu > 30m

> Fruit Pourri

Glace à la Vanille > 6h

> Glace Fondue > 10h

> Nourriture Avariée

Glace Fondue > 10h

> Nourriture avariée

Glaçons > 18m
> Eau Minérale

Graine de Soja > 7h
> Sauce Soja

Grand Brasier > 36h
> Médaille anti-feu

Intestins de Poisson > 48h
> Nourriture avariée

Jeune Bamabou > 5h
> Canne à pêche

Jolie Poupée > 3h
> Poupée Haineuse

Journal Amoureux 1 > 24h
> Journal Amoureux 2 > 24h
> Journal Amoureux 3

Journal Amoureux 2 > 24h
> Journal Amoureux 3

Journal Haineux 1 > 24h
> Journal Haineux 2 > 24h
> Journal Haineux 3

Journal Haineux 2 > 24h
> Journal Haineux 3

Kakis > 7h
> Fruit Pourri

Kakis Séchés > 15h
> Nourriture Avariée

Lait > 4h
> Fromage > 17h
> Moisissure Verte

Lait à la Fraise > 24h
> Moisissure Verte

Langue de Boeuf > 4h
> Nourriture Avariée

Légumes marinées > 72h
> Nourriture Avariée

Livre de Comptes > 1h
> Economies + Intérêts

Mandarine Givrée > 150m
> Orange > 8h
> Fruit Pourri

Matelas > 6h

> Matelas Abîmé

Melon > 6h

> Fruit Pourri

Oeuf sur le plat > 8h

> Nourriture Avariée

Oeufs > 3h

> Vilain Petit Canard > 4h

> Cygne

Oeufs à la coque > 12h

> Nourriture Avariée

Orange > 8h

> Fruit Pourri

Oursin > 3h

> Poisson Pourri

Pac-Land > 7h

> Pac-Mania

Pac-Man > 7h

> Pac-Land > 7h

> Pac-Mania

Paille > 100h

> Poupée Voodoo

Pain sorti du four > 10h

> Nourriture Avariée

Panier de Fruits > 10h

> Panier Pourri > 24h

> Nourriture Avariée

Panier Pourri > 24h

> Nourriture Avariée

Patates à la Braise > 15h

> Nourriture Avariée

Peach Boy > 72h

> Wonder Momo

Pêche > 8h

> Peach Boy > 72h

> Wonder Momo

Petit Brasier > 1h

> Grand brasier > 36h

> Médaille Anti-Feu

Petit-Déj Japonais > 18h

> Nourriture Avariée

Petite Dette > 2h

> Dettes avec Intérêts > 4h

> Dettes en Cascade > 8h

> Dettes Infernales

Petite Monnaie > 12h

> Pièces de Collection > 22h

> Pièces du Styx

Photo d'Amoureux > 2h

> Photo de Coeur Brisé > 18h

> Photo Nostalgique

Photo de Coeur Brisé > 18h

> Photo Nostalgique

Pièces de Collection > 22h

> Pièces du Styx

Pin > 10h

> Résine de Pin

Poisson Grillé > 13h

> Nourriture Avariée

Pomme > 6h

> Fruit Défendu > 30m

> Fruit Pourri

Poulpe > 4h

> Poisson Pourri

Poulpe Rôti > 15h

> Nourriture Avariée

Poupée > 1h

> Poupée qui Pleure

Pousse de Bambou > 3h

> Jeune Bambou > 5h

> Canne à Pêche

Prunes Vertes > 5h

> Prunes Marinées

Ragoût de Boeuf > 18h

> Nourriture Avariée

Raisin > 3h

> Raisin Pourri > 3h

> Vin Doux Deluxe > 7h

> Vinaigre

Raisin Pourri > 3h

> Vin Doux Deluxe > 7h

> Vinaigre

Repas de Dorades > 12h

> Pâte de Riz

Résine de Cèdre > 12h

> Ambre

Riz > 4h
> Pâte de Riz

Riz à Sushis > 10h
> Nourriture Avariée

Riz au Curry > 36h
> Nourriture Avariée

Riz au Curry Deluxe > 36h
> Nourriture Avariée

Riz Cru > 3h
> Alcool de Riz

Riz Deluxe > 16h
> Pâte de Riz

Riz Grillé > 20h
> Nourriture Avariée

Riz Ultra Léger > 8h
> Pâte de Riz

Sashimis Frais > 5h
> Sashimis Rances > 24h
> Nourriture Avariée

Sashimi Rances > 24h
> Nourriture Avariée

Sculpture sur Glace > 90m
> Eau Minérale

Shampooing > 336h
> Cheveux Splendides

Soja Fermenté > 48h
> Nourriture Avariée

Sorbet à la Fraise > 4h
> Glace Fondue > 10h
> Nourriture Avariée

Sorbet au Melon > 4h
> Glace Fondue > 10h
> Nourriture Avariée

Sorbet aux Fruits > 6h
> Glace Fondue > 10h
> Nourriture Avariée

Steak Haché Grillé > 12h
> Nourriture Avariée

Surprise à l'Oursin > 10h
> Nourriture Avariée

Tarte aux Fruits > 10h

> Nourriture Avariée

Thon Gras > 5h

> Poisson Pourri

Tirelire Magique > 4h

> Tirelire Pleine > 5h

> Tirelire Cassée

Tirelire Pleine > 5h

> Tirelire Cassée

Ver à soie > 7h

> Cocon > 17h

> Soie

Vilain Petit Canard > 4h

> Cygne

Vin Doux Deluxe > 7h

> Vinaigre

Vin rouge Deluxe > 24h

> Vin de la Veille

Magnus de Quête

Boue Visqueuse > 30m

> Caoutchouc

Bouton Céleste > 10h

> Fleur Céleste

Cidre des Montagnes > 4h

> Vinaigre de Cidre

Eau Pure > 2h

> Eau Croupie

Filet de Dorade > 1h

> Filet Pourri

Flamme Ardente > 30m

> Petite Flamme > 30m

> Magnus Vierge

Fleurs Sans Nom > 30m

> Fleurs Séchées

Graine Céleste > 5h

> Bouton Céleste > 10h

> Fleur Céleste

Herbe à Mirage > 10m

> Magnus Vierge

Héritage de Guerrier > 40h

> Souvenir de guerrier

Information Secrète > 1h

> Histoire Très Connue

Lait de Vachon > 30m

> Yaourt de Vachon > 1h

> Fromage de Vachon

Lave > 30m

> Pierre ardente > 10m

> Caillou

Neige > 30m

> Eau Croupie

Neige Etincelante > 20m

> Eau Pure > 2h

> Eau Croupie

Nuage > 1h

> Eau Salée

Oeuf de Canaréventail > 30m

> Oeuf Dur

Oiseau Rôti > 1h

> Viande aux Asticots

Petite Flamme > 30m

> Magnus Vierge

Pierre Ardente > 10m

> Caillou

Pierre du Délit > 1h

> Caillou

Plan Drague Branché > 1h

> Plan Drague Démodé

Pomme des Montagnes > 2h

> Cidre des Montagnes > 4h

> Vinaigre de Cidre

Scarabée d'Or > 4h

> Pépite d'Or

Tableau Impopulaire > 50h

> Tableau Précieux

Yaourt de Vachon > 1h

> Fromage de Vachon

Pièces et Emblèmes

Ce sont des Magnus à deux formes qui passent d'un état à l'autre en quelques minutes.

avec une Poupée Mentieuse ou avec un Chêne Rouge.

N.B. 2

Les ingrédients des recettes dont le numéro est suivi d'une * peuvent être joués dans n'importe quel ordre du moment qu'aucun Magnus supplémentaire n'est joué avant ou après.

Les mots en MAJUSCULES correspondent aux catégories listées ci-dessus. Jouez n'importe quel Magnus de cette catégorie pour réussir le Combo SP.

1

Vin Fané = BON VIN + LUMIERE

2

Alcool de Riz Tiède = Alcool de Riz + FAIBLE FEU

3

Alcool de Riz Chaud = Alcool de Riz + FEU MOYEN / FORT

4*

Vin Sacré = Saint Graal + ALCOOL DE RIZ

5

Riz = Casque de Force + Riz Cru + EAU + FEU

6

Riz Ultra-léger = Casque de Force + Riz Cru + EAU + Charbon + FEU

7

Riz Deluxe = Casque de Force + Riz Cru + EAU + Charbon Deluxe + FEU

8*

Riz à Sushis = RIZ NATURE + Vinaigre + Eventail en Papier

9

Poulpe Rôti = Poulpe + FAIBLE FEU + Eventail en Papier

10

Maquette = Alcool de Riz Tiède + Poulpe Rôti + Femme Silencieuse + LUMIERE

FAIBLE

11*

Thé Vert Deluxe = Thé Vert + Grande Tasse

12

Racine de Wasabi = Pousse de Wasabi + TENEBRES

13

Wasabi Deluxe = Racine de Wasabi + EAU

14*

Sushis Deluxe = Riz à Sushis + BON POISSON + Wasabi Deluxe

15*

Bandeau = Riz à Sushis + BON POISSON + Wasabi Deluxe + Thé Vert Deluxe

16*

Sushis Empoisonnés = Riz à Sushis + MAUVAIS POISSON + Wasabi Deluxe

17*

Bandeau Karaté = Riz à Sushis + MAUVAIS POISSON + Wasabi deluxe + Thé Vert
Deluxe

18

Pain Sorti du Four = Blé + EAU + FEU MOYEN

19

Chips de Viande = BONNE VIANDE + FEU MOYEN / FAIBLE FEU

20

Steak Haché Grillé = BONNE VIANDE + CHARBON + FEU MOYEN / FAIBLE

21

Glace Fondue = MAUVAISE VIANDE + FEU + Sève de Bouleau

22

Ragoût de Boeuf = BONNE VIANDE + Charbon Deluxe + FEU MOYEN / FAIBLE

23*

Fondue Savoyarde = BON VIN + Fromage

24

Fondue savoyarde = Fromage + FEU + Pain Sorti du Four

25*

Moissisure Verte = Vin Fané + Fromage

26*

Manteau de Bravoure = ALCOOL DE RIZ + BON POISSON / POULPE RÔTI + Intestins de
Poisson

27*

Feu d'Artifice = Bière + Cacahuètes + Brochette de Poulet

28*

Etrange Breuvage = ALCOOL DE RIZ + BON VIN / Vin Fané + Bière

29*

Lait à la Fraise = Fraise + Lait + Sucre

30

Belle Fleur = Bouton de Fleur + LUMIERE

31

Belle Fleur = Fleurs Séchées + EAU

32

Racines Pourries = BONNE FLEUR + EAU

33

Fleur Fanée = MAUVAISE FLEUR + EAU

34

Fleur Fanée = BONNE / MAUVAISE FLEUR + TENEBRES

35

Belles Fleurs = BONNE FLEUR + BONNE FLEUR + BONNE FLEUR + BONNE FLEUR

36*

Belles Fleurs = Heureuse Fortune + Canne à Sucre + Bananes

37

Fleurs Fanées = MAUVAISE FLEUR + MAUVAISE FLEUR + MAUVAISE FLEUR + MAUVAISE
FLEUR

38*

Jolie Poupée = BONNE POUPEE + BONNE FLEUR

39

Poupée = MAUVAISE POUPEE + LUMIERE

40*

Poupée qui Pleure = POUPEE + MAUVAISE FLEUR

41

Oeufs à la Coque = Oeufs + FAIBLE FEU

42

Oeuf sur le Plat = Oeufs + FEU MOYEN

43

Rouge à Lèvres = Blé + Riz Cru + Oeufs

44*

Mandarine Givrée = Orange + GLACE

45

Pac-Man = Cerises + Fraise + Orange + Pomme + Melon

46

Sorbet aux Fruits = BON FRUIT + GLACE

47

Tarte aux Fruits = BON FRUIT + SUCRE

48

Panier de Fruits = BON FRUIT + BON FRUIT + BON FRUIT + BON FRUIT

49

Panier Pourri = MAUVAIS FRUIT + MAUVAIS FRUIT + MAUVAIS FRUIT + MAUVAIS FRUIT

50

Graine de Migraine = SURGELE + SURGELE + SURGELE + SURGELE

51*

Sculpture de Chien = Bouleau + Couteau de Sculpteur

52*

Sculpture de Singe = Pin + Couteau de Sculpteur

53*

Sculpture de Faisan = Cèdre + Couteau de Sculpteur

54

Branches = BON / MAUVAIS BOIS + LAME

55

Bois Pourri = BON / MAUVAIS BOIS + TENEBRES / EAU

56

Trésor = Peach Boy + Sculpture de Chien + Sculpture de Singe + Sculpture de
----- Faisan

57*

Sorbet à la Fraise = GLACE + LAME + Fraise

58*

Sorbet au Melon = GLACE + LAME + Melon

59*

Dorade = Crevette + Canne à Pêche

60

Sashimis Frais = BON POISSON + BON POISSON + BON POISSON + BON POISSON

61

Sashimis Rances = MAUVAIS POISSON + MAUVAIS POISSON + MAUVAIS POISSON + MAUVAIS

POISSON

62

Barquette Deluxe = Maquette + BON POISSON + BON POISSON + BON POISSON + BON

POISSON

63

Barquette Rance = Maquette + MAUVAIS + MAUVAIS + MAUVAIS + MAUVAIS

POISSON POISSON POISSON POISSON

64

Bonite Grillée = Bonite + Charbon + FAIBLE FEU

64

Bonite Grillée = Bonite + Charbon Deluxe + FEU

65*

Prunes et Anguilles = Anguille + Prunes Marinées

66

Boulette de Riz = RIZ NATURE + Prunes Marinées

67

Riz Grillé = Boulette de Riz + Sauce Soja + FEU MOYEN / FAIBLE

68

Anguille Grillée = Anguille + Charbon + FEU FAIBLE / MOYEN

68

Anguille Grillée = Anguille + Charbon Deluxe + FEU

69*

Larme de Sirène = Sirène aux Yeux Secs + Wasabi Deluxe

70

Cri du Feu 2 = Mèche Mouillée + Cri du Feu 1 + Cri du Feu 1

----- Ténébreuse Ténèbres 3 Ténèbres 3 Ténèbres 3 Ténèbres 3

86

Cri Chronos 4 = Fruit Défendu + Cri + Cri + Cri + Cri
----- Chronos 3 Chronos 3 Chronos 3 Chronos 3

87

Cri du Vent 4 = Cygne + Cri du + Cri du + Cri du + Cri du
----- Vent 3 Vent 3 Vent 3 Vent 3

88*

Mot d'Amour 1 = Heureuse Fortune + Kakis Séchés + Jeune Bambou / Bananes Vertes

89*

Mot d'Amour 2 = Heureuse Fortune + Moisissure Verte / Prunes Vertes

90*

Mot d'Amour 3 = Heureuse Fortune + Kakis Séchés + Crayon Bleu / Feu Vert

91*

Journal Haineux 1 = Mauvaise Fortune + Oeufs sur le Plat + Feu Rouge / Fleur

Ecarlate

92*

Journal Amoureux 1 = Fortune Passable + Scarabée + Orange / Mandarine Givrée

93*

Poupée Vaudou = Horrible Fortune + Raisin Pourri + Pièce Ténébreuse / Poisson
----- Brulé / Bananes Mûres /
Viande Brûlée

94

Poupée Vaudou = Paille + TENEBRES

95

Cendres Maléfiques = MAUVAIS PAPIER + FEU

96

Cendres Maléfiques = Pinceau Tri-cres + FEU

97

Kakis Séchés = Kakis + LUMIERE

98

Médaille Anti-Feu = Petit Brasier + EAU

99

Déesse Victoire = Femme à Genoux + Femme Déterminée

#100 (SPECIAL)

Recette Secrète 10 = Il faut jouer les 9 premières Recettes Secrètes dans
----- l'ordre, de 1 à 9.

#101

Cheveux d'Ange = Shampoing + Après-Shampoing + Soins + EAU + Sèche-
----- Capillaire Cheveux

#102

Photo Maudite = Photo de Coeur Brisé + TENEBRES

#103

Cahier du Prophète = Cahier Vierge + Pinceau Magique

#104

Cahier de Tournage = Cahier Vierge + Pinceau Têtu

#105

Bugle de Licorne = Corne de Licorne + LAME

#106

Emblème Arc-en-Ciel = Emblème Pluvieux + LUMIERE

#107

Stylo John Hancock = Corne de Pégase + LAME

#108*

Enveloppe d'Argent = Contrat de Divorce + Stylo John Hancock

#109*

Scarabée = Branches + Résine de Cèdre

#110

Poisson Grillé = BON POISSON + FEU MOYEN / FAIBLE

#111

Poisson Brûlé = BON POISSON + FEU FORT

#112

Patates à la Braise = Grand Brasier + EAU FORTE

#113*

Brochure Monolith = Cahier Vierge + Pinceau Monolith

#114*

Contrat Tri-cres = Cahier Vierge + Pinceau Tri-cres

#115*

Soja Fermenté = Graines de Soja + Paille

#116*

Thon Gras = Avocat + Sauce Soja

#117*

Oursin = Flan au Citron + Sauce Soja

#118*

Marrons = Fromage + Miel

#119*

Melon = Concombre + Miel

#120*

Curry Deluxe = Pomme + Miel + Curry / Curry de la Veille / Curry Deluxe

#121*

Riz au Curry = RIZ NATURE + MARINADE + Curry / Curry de la Veille

#122*

Riz au Curry Deluxe = Riz Deluxe + MARINADE + Curry Deluxe

#123*

Petit-Déj Japonais = RIZ NATURE + Soja Fermenté + Oeufs à la coque / Oeuf sur
le Plat

#124

Lettre de Désaxé = Mot d'Amour 1 + Mot d'Amour 2 + Mot d'Amour 3

#125*

Gribouillis = Cahier Vierge + Crayon Rouge et Bleu / Crayon Bleu

#126

Sculpture de Glace = Glaçons + Petit Couteau

#127

Brochette de Poulet = OISEAU + FEU MOYEN / FAIBLE

#128*

Eventail en Papier = Papier de Riz + Pâte de Riz + Jeune Bambou

#129

Confiture de Fraises = Fraises + Sucre + FEU

#130*

Petit-Déjeuner = Pain Sorti du Four + Confiture de Fraises + Lait

#131*

Surprise à l'Oursin = Pain Sorti du Four + Oursin

#132*

Marque de la Mort = Poupée Vaudou + Beaux Cheveux / Cheveux d'Ange

#133*

Repas de Dorades = Dorade + Riz

#134

Beaux Cheveux = Shampoing + Après-Shampoing + Soin Capillaire + Sèche-Cheveux

#134

Beaux Cheveux = Shampoing + Après-Shampoing + Sèche-Cheveux

#135

Glace à la Vanille = BONNE VIANDE + FEU MOYEN / FAIBLE + Sève de Bouleau

#135

Glace à la Vanille = BONNE VIANDE + FEU MOYEN / FAIBLE + Sève de Bouleau

#136

Pâtée pour Animaux = MAUVAISE VIANDE + FEU

#136

Pâtée pour Animaux = MAUVAISE VIANDE + Charbon + FEU

#137

Viande Brûlée = MAUVAISE VIANDE + FEU FORT

#137

Viande Brûlée = BONNE VIANDE + CHARBON + FEU FORT

#137

Viande Brûlée = BONNE VIANDE + FEU FORT + Sève de Bouleau

#137

Viande Brûlée = BONNE VIANDE + Charbon + FEU FORT + Sève de Bouleau

#137

Viande Brûlée = OISEAU + FEU FORT + Eventail en Papier

#138

Cendres = Blé + EAU + FEU FORT

#138

Cendres = OEUFS + FEU FORT

#138

Cendres = CENDRES + BOIS POURRI + FEU

#138

Cendres = Bonite + Charbon + FEU MOYEN / FORT

#138

Cendres = Boulette de Riz + Sauce Soja + FEU FORT

#138

Cendres = Anguille + Charbon + FEU FORT

#138

Cendres = BON PAPIER + FEU

#138

Cendres = BONNE / MAUVAISE FLEUR + FEU

#139

Charbon Deluxe = Bois de Chêne + FEU FORT

#139

Charbon Deluxe = Poupée Mentouse + FEU FORT

#139

Charbon Deluxe = Chêne Rouge + FEU FORT

#140

Charbon Deluxe = BON BOIS + FEU

#141

Charbon Deluxe = Saint Graal + Pinceau Monolith + Pinceau Tri-cres



5. Bestiaire

(5BSTRY)

HP - How much HP the enemy has.

AGL - How fast the enemy is.

EXP - How much experience the enemy gives you.

+ numbers means that you do that much more damage to a monster, and - numbers means you do that much less. Effects is how much resistance the monster has against said effect.

Acheron

A mollusk-type creature with a shell on its back. It can't bundle its four legs into its shell, but it has great defensive strength. Habitat: Holoholo Jungle

HP: 380 AGL: 51 EXP: 68

Water: -60% Fire: +60%

Alavarum

Humanoid Guardian, protector of the labyrinth. Created by ancient magicians, this guardian doesn't discriminate good or evil. Habitat: Illusory Fortress of the Book

HP: 1420 AGL: 159 EXP: 8200

Water: -30% Fire: +30% Chronos: +30% Wind: -30% Light: -30% Dark: +30%

Sleep: 100 Paralysis: 100 Confusion: 50

Albireo

An odd creature found in Diadem. Everything except the head is covered with a slimy mucus. Stinky, slimy, yet surprisingly tasty! Habitat: Cloud Passage

HP: 155 AGL: 38 EXP: 20

Wind: -50% Chronos: +50%

Almanek

Powerful monster created by evil gods during an ancient war. It lost its master long ago, and has been lashing out in fury ever since. Habitat: Capella, Garden of Death

HP: 1300 AGL: 130 EXP: 5820

Darkness: -80% Light: +80%

Death: 50

Apollion

Servant of the gods in charge of guarding the castle. Its enormous spiked morningstar even strikes fear in the hearts of creatures lurking around the castle. Habitat: Cor Hydrae Castle

HP: 2300 AGL: 200 EXP: 15600

Light: +30% Darkness: -30%

Arachnid

Crystal creature found in the Ice Lands. It covers itself with ice by releasing cold air from all over its body! Habitat: The Ice Cliffs of Gomeisa

HP: 680 AGL: 125 EXP: 960

Water: -80% Fire: +80% Dark: +30% Light: -30%

Paralysis: 50 Freezing: 100

Badwin

Blood-sucking creature that lives in the mountains. Stronger than its relative, the Shawra, as it must survive in harsh environments. Habitat: Celestial Alps

HP: 1100 AGL: 151 EXP: 8000

Wind: -50% Chronos: +50%

Sleep: 50

Bar-Mool

An amphibious creature that lives in humid areas. Often seen in caves. It doesn't need much water to survive. Tasty. Habitat: Labyrinth of Duhr

HP: 1040 AGL: 115 EXP: 3070

Wind: +30% Chronos: -30% Water: -50% Fire: +50%

Bauganum

Fearful animal that hunts intruders in the old ruins. Habitat: Labyrinth of Duhr

HP: 1170 AGL: 120 EXP: 3870

Water: -50% Fire: +50%

Freezing: 50

Beberum

This Imperial soldier was transformed by the powers of darkness. He definitely didn't get chicks, even before his transformation. Wanders in: Mintaka Empire

HP: 860 AGL: 116 EXP: 2145

Water: +20% Fire: -20% Darkness: -80% Light: +80%

Paralysis: 50

Blood Leaf

Vampiric creature found in Anuenue's large colonial trees. Its narrow wings are unfit for flying. Wraps its tail around branches to rest. Habitat: Celestial Tree

HP: 360 AGL: 75 EXP: 98

Wind: -80% Chronos: +80%

Breacher

Two-headed animal that reigns as king of the animals in the ancient region. Former advance guard of the evil gods. Still hates people. Habitat: Zosma Tower

HP: 1600 AGL: 155 EXP: 8600

Water: +75% Fire: -75%

Flames: 100

Cancerite

Human-shaped amphibious creature found lurking by the riverside. Communicates in an unknown language, and acts like a rude drunkard! Habitat: Lesser

Celestial River

HP: 130 AGL: 33 EXP: 16

Water: -50% Fire: +50%

Freezing: 20

Ceratobus

Fierce animal found in volcanoes. shoots flames from its body, never burning itself. Maybe you can grill it up. Habitat: Lava Caves

HP: 760 AGL: 55 EXP: 780

Water: +100% Fire: -100%

Freezing: 100 Flames: 100

Contaminated Walker

This mechanical soldier is a product of Imperial science and engineering. Its functions have been enhanced by a wicked power of some sort. Wanders within: Imperial Fortress.

HP: 920 AGL: 118 EXP: 2445

Water: +20% Fire: -20% Light: +20% Darkness: -20% Wind: +20% Chronos: -20%

Headache: 100 Death: 100 Confusion: 100

Corrupted Walker

Robotic soldier built with Imperial technology. Its offensive and defensive power has been enhanced by an evil force. Wanders within: Imperial Fortress

HP: 820 AGL: 115 EXP: 1920

Water: +20% Fire: -20% Light: +20% Darkness: -20% Wind: +20% Chronos: -20%

Headache: 100 Death: 100

Crystal Spider

Crystalline creature from another dimension. Its hard body is difficult to shatter. Very powerful. Habitat: Coccolith, Labyrinth of Mirrors

HP: 540 AGL: 88 EXP: 278

Water: -30% Fire: +30% Light: -50% Darkness: +50%

Freezing: 100

Cursed Grimoire

An old evil book made more evil with the evil power. Great evil power dwelled evilly in this strong, evil book, but now it's really, really evil. Habitat:

Ancient Library of Magic

HP: 290 AGL: 46 EXP: 53

Water: -30% Fire: +30% Light: -30% Darkness: +30% Wind: -30% Chronos: +30%

Sleep: 50

Cursed Spell Book

An old spell book animated by the powers of darkness. It eats small animals and insects. Digestive system unknown. Habitat: Ancient Library of Magic

HP: 225 AGL: 44 EXP: 47

Water: -30% Fire: +30% Light: -30% Darkness: +30% Wind: -30% Chronos: +30%

Confusion: 50

Demonic Hands

A very peculiar life-form resembling a spider. They say a demon's hands were cut off as punishment. Those hands then developed a will! Creepy. Habitat: Cor Hydrae Castle

HP: 1900 AGL: 187 EXP: 9600

Light: +50% Darkness: -50% Wind: +20% Chronos: -20%

Paralysis: 50

Devil Claws

A huge insect that nests in Anuenue's giant trees. So violent that those who attempt to catch it may be killed. Fry up this big bug for an excellent meal!

Habitat: Celestial Tree

HP: 495 AGL: 54 EXP: 110

Wind: +20% Chronos: -20% Water: +30% Fire: -30%

Flames: 100

Devilish Hands

A very peculiar life-form resembling a spider. They say a demon's hands were cut off as punishment. Those hands then developed a will! Creepy. Habitat:

Detourne, the Magical Garden

HP: 600 AGL: 79 EXP: 172

Light: +20% Darkness: -20% Wind: +20% Chronos: -20% Water: +20% Fire: -20%

Paralysis: 50

Diabolos

Low-ranking magical creature that wanders about the castle. Although it's not so tough, its power shouldn't be taken lightly since it's allowed to live in Cor Hydrae Castle. Habitat: Cor Hydrae Castle

HP: 2000 AGL: 192 EXP: 10700

Light: +50% Darkness: -50% Wind: -20% Chronos: +20% Water: -30% Fire: +30%

Paralysis: 100 Sleep: 100 Freezing: 50

Doomer

Enigmatic flame-filled creature that roams through the valley. A fairly common sight. It's known to swallow wind attacks. Habitat: Nunki Valley

HP: 45 AGL: 19 EXP: 7

Water: +100% Fire: -100%

Flames: 100

Elite Imperial Guard

Senior soldier and guard of the Imperial city. Popular among women because of his dignified look, stable income, and nice uniform. Of course, very strong!

Habitat: Mintaka City

HP: 585 AGL: 97 EXP: 426

Light: +50% Darkness: -50% Water: +30% Fire: -30%

Filler

Energy-sucking creature which seems to exist between two dimensions. Many have spotted this creature in areas rich in folklore. Stabs victim with a needle to suck the life out. Habitat: Nekton, Shrine of the Spirits

HP: 480 AGL: 95 EXP: 213

Light: -50% Darkness: +50%

Flobo

Strange flying creature found in the Ice Cliffs. Everything but the head is covered in mucous. Its fat tastes great! Habitat: The Ice Cliffs of Gomeisa

HP: 720 AGL: 120 EXP: 1090

Water: -60% Fire: +60%
Headache: 50

Floomer

Mysterious flame-filled creature that wanders the blustery ice cliffs. Its flames are actually incredibly frigid and cause frostbite if touched. Habitat: The Ice Cliffs of Gomeisa
HP: 720 AGL: 155 EXP: 1570
Water: -100% Fire: +100% Wind: -30% Chronos: +30%
Freezing: 100

Foytow

Huge insect that lives in volcanoes. Its long beak sucks the bodily juices out of its prey. Moves much faster than it looks. Habitat: Lava Caves
HP: 560 AGL: 108 EXP: 605
Water: +80% Fire: -80% Wind: -60% Chronos: +60%
Flames: 70

Gagarek

This Imperial soldier used to be quite the lady's man, but ever since his soul was touched by the power of wicked gods, he just hasn't been himself. In fact, he's a full-fledged monster. Wanders in: Mintaka Empire
HP: 790 AGL: 110 EXP: 1645
Water: +20% Fire: -20% Darkness: -80% Light: +80%
Paralysis: 50

Ghost Claws

A huge insect that lives between dimensions. Truly a hideous bug that eats its prey alive. Stay alert! Habitat: Trail of Souls
HP: 315 AGL: 68 EXP: 123
Water: -60% Fire: -60% Darkness: -60% Light: -60% Wind: -60% Chronos: -60%
Poison: 100

Ghoulish Skirmisher

An extremely powerful ghost residing in a corpse. The muscles have deteriorated, but it's still very strong. Fight with caution. Habitat: Capella, Garden of Death
HP: 1120 AGL: 135 EXP: 5070
Darkness: -80% Light: +80%
Paralysis: 50

Gormer

Mysterious flame-filled creature that wanders about mysterious places in a mysterious atmosphere. Its flames look intense, but aren't so hot to the touch. Habitat: Detourne, the Mystical Garden
HP: 450 AGL: 10 EXP: 159
Fire: -100% Water: +100%
Flames: 100

Gray Cancerite

Strange creature found lurking in the mystical forest. Looks a bit spooky, but it's probably just a fairy, or is it? Habitat: Nekton, Shrine of the Spirits
HP: 520 AGL: 75 EXP: 240

Fire: +30% Water: -30% Dark: +30% Light: -30%

Gul-Bar-Mool

An amphibious creature that lives in and around old ruins. Unlike others of its kind, it contains no poison. But it tastes awful! Habitat: Zosma Tower

HP: 1150 AGL: 145 EXP: 7620

Fire: +50% Water: -50% Light: +30% Dark: -30%

Death: 50

Imperial Blackhelm

Well-trained, highly skilled soldier of the Imperial Army. Other soldiers refer to them in awe as part of the "Dark Unit."

HP: 280 AGL: 42 EXP: 38

Light: +50% Dark: -50%

Imperial Elite

High ranking soldiers in the Imperial Army. More mature and experienced than those in the lower-ranks.

HP: 230 AGL: 42 EXP: 38

Light: +50% Dark: -50%

Sleep: 50

Imperial Guard

Soldier serving at the Imperial capital, Mintaka. His main duty is to police the area and maintain security. Well-trained and very strong! Appearance:

Mintaka City

HP: 630 AGL: 103 EXP: 475

Light: +50% Dark: -50% Water: +30% Fire: -30%

Paralysis: 50

Imperial Soldier

Soldier of the Imperial Army, and backbone of the Alfard Empire. Take them out before they get you!

HP: 70 AGL: 19 EXP: 11

Water: +20% Fire: -20%

Imperial Walker

An Imperial technological feat. Loaded with the world's first mechanical brain. It can only process basic orders, however. Area of Manufacture: Alfard Empire

HP: 660 AGL: 110 EXP: 535

Water: +20% Fire: -20% Light: +20% Dark: -20% Wind: +20% Chronos: -20%

Iron Beetle II

Based on the original Iron Beetle and specially manufactured for the Emperor's personal guards. Looks similar to its predecessor, but performance is superior.

Area of Manufacture: Alfard Empire

HP: 960 AGL: 98 EXP: 1770

Water: +50% Fire: -50% Light: +30% Dark: -30%

Sleep: 100 Paralysis: 100

Lanocaulis

Heat-resistant "mimic" creature. Its white coloring reduces heat absorption.

Habitat: Lava Caves

HP: 750 AGL: 110 EXP: 890

Water: +30% Fire: -30% Wind: +30% Chronos: -30%

Flames: 100 Poison: 50

Laramooga

One of the desert people killed in Operation Sweep. His hatred and bitterness combined with Malpercio's power brought him back. Wanders in: Nihal Desert

HP: 1510 AGL: 163 EXP: 8400

Water: +20% Fire: -20% Light: +80% Dark: -80%

Paralysis: 50

Mad Cancerite

Human-shaped amphibious creature that prefers to live in dark places. Doesn't need water, but can't get to sleep without its special eggnog. Habitat:

Labyrinth of Duhr

HP: 1100 AGL: 113 EXP: 3420

Water: -50% Fire: +50% Wind: +30% Chronos: -30%

Confusion: 50

Mafreega

Hideous monster created by evil gods during an ancient war. Has vowed to destroy humans and awaits it's master's return. Habitat: Labyrinth of Duhr

HP: 1240 AGL: 125 EXP: 4420

Water: +80% Fire: -80% Wind: +20% Chronos: -20%

Death: 50 Paralysis: 100

Magic Shellfish

Strange shellfish found in Mira. Its body-protecting shell is so hard that normal attacks won't scratch it. Habitat: Detourne, the Mystical Garden

HP: 200 AGL: 77 EXP: 149

Water: +20% Fire: +20% Wind: +20% Chronos: +20% Dark: +20% Light: +20%

Death: 30 Sleep: 30 Paralysis: 30 Freezing: 30 Flames: 30 Headaches: 30

Poison: 30 Confusion: 30

Magma Beast

Fierce beast that thrives in hot climates, such as volcanic regions. High resistance to heat. Can't survive in cooler regions. Habitat: The Lava Caves

HP: 720 AGL: 106 EXP: 685

Water: +90% Fire: -90%

Flames: 100

Master Revenant

Corpse controlled by an evil will. The bones have been warped by wicked magic, contorting them to look unhuman. Habitat: Battleship Goldoba

HP: 760 AGL: 55 EXP: 780

Water: +100% Fire: -100%

Flames: 100 Freezing: 100

Maw-Maw-Goo

A shelled mollusk that prefers dark, humid places. Its body contains a poisonous liquid. Touching it will give you a nasty ulcer! Habitat: Greater Celestial River

HP: 1390 AGL: 80 EXP: 8200

Water: -80% Fire: +80%

Confusion: 50

Mirabilis

Large "mimic" creature found in jungles. Catches prey by imitating giant plants. Sucks juices from its victims with quills at the end of its vines.

Habitat: Holoholo Jungle

HP: 450 AGL: 55 EXP: 87

Water: -30% Fire: +30% Wind: +30% Chronos: -30%

Mysterious Shellfish

Strong shellfish with substantial magical power in Duhr. Smarter than the others of its kind, and knows more powerful magic. Only the truly brave stand a chance! Habitat: Zosma Tower

HP: 550 AGL: 165 EXP: 6670

Water: +20% Fire: +20% Wind: +20% Chronos: +20% Dark: +20% Light: +20%

Death: 30 Sleep: 30 Paralysis: 30 Freezing: 30 Flames: 30 Headaches: 30

Poison: 30 Confusion: 30

Pul-Puk

An amphibious creature found in and around the celestial rivers. Tasty, indeed, but if not prepared right, it's poisonous meat can be deadly. Better not try it. Habitat: Lesser Celestial River

HP: 110 AGL: 27 EXP: 13

Water: -80% Fire: +80%

Paralysis: 50

Ray-moo

Unusual winged creature found in the mystical forest. No one has dared to try eating such an odd creature from such a spooky place. Habitat: Nekton, Shrine of the Spirits

HP: 495 AGL: 90 EXP: 190

Light: -30% Dark: +30% Wind: -30% Chronos: +30%

Paralysis: 50

Rulug

Gigantic insect that lives high up in the mountains, where it has an array of prey to choose from. Sucks bodily juices from its victims in an instant!

Habitat: Celestial Alps

HP: 1290 AGL: 154 EXP: 8000

Light: +30% Dark: -30% Wind: -60% Chronos: +60%

Poison: 50

Sbarb

Feared two-headed hunting dog of the evil gods. Definitely not man's best friend, since it eats him. Habitat: Coccolith, Labyrinth of Mirrors

HP: 570 AGL: 86 EXP: 327

Water: +75% Fire: -75%

Sleep: 50

Shadow Claws

A huge insect found in the Greater Celestial River. It's attracted to rotten

meat. Leaves dead prey for days before eating it. Habitat: Greater Celestial River

HP: 950 AGL: 160 EXP: 8600

Water: -80% Fire: -80% Wind: -80% Chronos: -80% Dark: -80% Light: -80%
Poison: 100

Shawra

Blood-sucking creature that lives in forests. Doesn't have a mouth, but sucks blood from a needle at the tip of its tail. Habitat: Sadal Suud Frontier

HP: 15 AGL: 8 EXP: 2

Chronos: +30% Wind: -30%

Skeleton Warrior

A wicked ghost residing in the bones of a dead human. It's not possessed with hate-filled strength and bitterness, so it shouldn't be hard to beat. Habitat: Ancient Library of Magic

HP: 285 AGL: 42 EXP: 42

Water: -30% Fire: +30% Light: +60% Dark: -60%

Slime

Jelly-like creature that lurks about the Tower of DRUAGA. Looks tasty, but doesn't actually taste like a melon! Habitat: Tower of DRUAGA

HP: 540 AGL: 76 EXP: 142

Water: -80% Fire: +80%

Snow Cancerite

Human-shaped amphibious creature that loves cold places. It must continuously drink spiked eggnog to keep from freezing to death. Habitat: The Ice Cliffs of Gomeisa

HP: 660 AGL: 110 EXP: 1290

Water: -80% Fire: +80% Dark: +25% Light: -25%

Death: 50 Freezing: 100

Spell Shellfish

Shellfish floating softly in midair. It's found in jungles, and has the ability to cast spells. Swallows its prey whole. Habitat: Holoholo Jungle

HP: 180 AGL: 49 EXP: 60

Water: +20% Fire: +20% Wind: +20% Chronos: +20% Dark: +20% Light: +20%

Death: 30 Sleep: 30 Paralysis: 30 Freezing: 30 Flames: 30 Headaches: 30

Poison: 30 Confusion: 30

Striper

Fierce beast found in Diadem's Cloud Passage. Originally nocturnal, but has recently been spotted both during the day and at night. Habitat: The Cloud Passage

HP: 170 AGL: 31 EXP: 25

Chronos: +50% Wind: -50%

Poison: 50

Undead Swordsman

A powerful ghost residing in a corpse. It is very skilled with a sword, and won't go down easy. Habitat: Holoholo Jungle

HP: 340 AGL: 52 EXP: 77

Light: +50% Dark: -50% Wind: -30% Chronos: +30%
Poison: 60

Unuk

This fearsome beast lives in forests. Its enormous fangs are used solely for combat. Swallows its prey in one gulp. Habitat: Sadal Suud Frontier

HP: 23 AGL: 8 EXP: 4

Water: +30% Fire: -30%

Poison: 50

Varalba

Beast guardian of the labyrinth. Created with magic and modeled after evil beasts. It may not look so bright, but it actually is quite skilled with magic.

Habitat: Illusory Fortress of the Book

HP: 1650 AGL: 161 EXP: 8600

Water: +30% Fire: -30% Light: +30% Dark: -30% Chronos: -30% Wind: +30%

Sleep: 100 Paralysis: 100

Vorleg

Crafty, evil animal that wanders through the castle. Its high level of intelligence will turn lower-ranked evil creatures pale with fear. Habitat: Cor Hydrae Castle

HP: 2100 AGL: 195 EXP: 12000

Water: +30% Fire: -30% Light: +30% Dark: -30%

Sleep: 100 Paralysis: 100 Death: 50

Wokob Kakish

A strong beast created by evil gods during an ancient war. Its blood still boils with the fighting spirit of old. Habitat: Coccolith, Labyrinth of Mirrors

HP: 600 AGL: 87 EXP: 386

Light: -50% Dark: +50%

Death: 50

Wolgarb

Loyal watchdog of the gods that wanders freely about the castle. Released to devour unfaithful servants or intruders. Habitat: Cor Hydrae Castle

HP: 2350 AGL: 235 EXP: 13600

Light: +30% Dark: -30%

Headache: 70

Zelmer

A fireball-type creature living in the outer dimension. Exhibits a peculiar aura that gives chills to anyone in its path. Habitat: Trail of Souls

HP: 270 AGL: 93 EXP: 137

Water: -60% Fire: -60% Wind: -60% Chronos: -60% Dark: -60% Light: -60%

Flames: 100

Zeuzlani

This Imperial soldier was transformed by the powers of darkness. Originally he belonged to special forces, suffering from excessive amounts of stress. Very strong. Wanders in: Imperial Fortress

HP: 1000 AGL: 130 EXP: 2820

Water: +20% Fire: -20% Dark: -80% Light: +80%

04/03/05 Version 2.4 485 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #821.

03/03/05 Version 2.3 439 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #681.
-Fin de la partie Quêtes Secondaires. Quêtes Secondaires intégrées dans la
 soluce.

20/02/05 Version 2.2 391 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #0502.

17/02/05 Version 2.1 360 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #0439.

16/02/05 Version 2.0 321 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #0311.

13/02/05 Version 1.9 287 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #0214.
-Rédaction de la partie "Système de Combat".

12/02/05 Version 1.8 253 KB
-Bibliothèque de Magnus jusqu'au #0171.
-Ajustement de la mise en forme, suppression de caractères interdits, etc.

04/02/05 Version 1.7 203 KB
-Soluce terminée (à l'exception des Quêtes Secondaires à faire avant Cor
 Hydrae)

01/02/05 Version 1.6 190 KB
-Soluce jusqu'au désert de Nihal, reste Cor Hydrae.
-Suite du travail sur la Bibliothèque de Magnus.

31/01/05 Version 1.5 182 KB
-Soluce incluant le Goldoba Fantôme, la Grande Rivière Céleste, la Tour de
 Zosma et la Forteresse Illusoire.
-Travail sur la Bibliothèque de Magnus.
-Travail sur les Constellations.

29/01/05 Version 1.4 166 KB
-Soluce jusqu'à la fin des Alpes Célestes.
-Travail sur les quêtes de l'Arbre Généalogique et les Constellations jusqu'aux
 Alpes Célestes.

27/01/05 Version 1.3 139 KB
-Soluce jusqu'à Mintaka (deuxième visite).
-Ai complété la partie Constellations, en ajoutant notamment les Récompenses.

26/01/05 Version 1.2 117 KB
-Soluce jusqu'aux Grottes Volcaniques.
-Constellations mises à jour.

24/01/05 Version 1.1 102 KB
-Soluce jusqu'à Balançoire inclus.
-Ai ajouté Poisson Austral dans la partie Quêtes Secondaires - Magnus de
 Constellation et effectué quelques corrections.

23/01/05 Version 1.0 97 KB
-Première version du guide.

