

Star Ocean: The Second Story FAQ/Walkthrough (French)

by SniperZwolf

Updated to v1.00 on Aug 15, 2006

```
=====
0-----0
|           ~ Star Ocean 2 : The Second Story ~           |
|                                                         |
|           Auteur : Ivan Kwiatkowski alias SniperZwolf    |
|           Email  : SniperZwolf (at) hotmail (dot) com     |
|           Date   : Juin-Juillet 2002                     |
|           Version : 1.00                                  |
0-----0
=====
```

Star Ocean 2 est mon jeu préféré. Ce jeu représente pour moi une perfection au niveau de son système de combat, que je trouve tout simplement sublime. Cette alliance entre un excellent RPG et un Action-RPG est pour moi le fin du fin au niveau gameplay.

Je n'ai jamais aimé le système de combat des Final Fantasy. Je sais que je vais recevoir plein d'e-mails piégés pour avoir dit ça, mais je n'ai jamais pu supporter de ne pas pouvoir me déplacer pendant les combats, ni d'esquiver les coups, etc... Star Ocean 2 m'a redonné le goût du RPG après l'avoir perdu après le plus que décevant FF9.

Star Ocean 2, c'est aussi la liberté, un grand bol d'air frais, en somme, grâce à ses Action Solo, véritable pause, mais sans casser le rythme du jeu, menant à 86 (!!!) fins différentes, permettant ainsi de recommencer le jeu (avec l'un des deux personnages principaux), pour utiliser 12 personnages différents impossibles à rassembler dans une seule partie.

En hommage à ce grand jeu, qui n'a pourtant pas été exempté de critiques (voir Gameplay RPG avec un dossier spécial Star Ocean, mais qui ne parle même pas des 86 fins et souligne -uniquement ?- les défauts du second volet de la série), je veux faire partager ma passion en montrant quelle taille a un dossier rassemblant (je pense) la plupart des informations disponibles sur ce jeu.

```
0-----0
|                                     ~ COPYRIGHT ~         |
0-----0
```

Cette FAQ est Copyright 2005 Ivan Kwiatkowski alias SniperZwolf, tous droits réservés. Ce document est destiné à un usage privé et ne peut être en aucun cas reproduit sans l'autorisation explicitement écrite de son auteur. Il ne peut en aucun cas être utilisé à des fins commerciales, que ce soit la vente, le distribuer en promotion, ni d'aucune manière où il serait source de profit.

Ce dossier ne peut en aucun cas être publié par un site Internet, une organisation ou un particulier, ni être cité comme référence ou altéré sans l'autorisation explicitement écrite de son auteur.

Star Ocean est copyright Tri-Ace.

Je ne suis absolument pas affilié à Tri-Ace, et ce document n'est en aucun cas un guide officiel approuvé par Tri-Ace.

Sincèrement, je ne rigole pas avec ça. Je me suis déjà fait piquer de nombreuses fois mes FAQs, notamment celle-ci et j'espère qu'elle échappera dorénavant à ce drame humain qu'est le plagiat. Je serai intraitable, gare.

0-----0
| ~ NOTES IMPORTANTES ~ |
0-----0

~ A propos des e-mails ~

* Si il y a quelque chose que vous ne comprenez pas dans la soluce, une erreur ou un oubli que j'ai fait ou une correction quelconque, n'hésitez pas à m'écrire. Par contre, par pitié, évitez de me demander des choses qui sont clairement explicitées dans la FAQ. Cherchez bien dans toutes les sections avant, surtout la section FAQ, et n'oubliez pas : le moteur de recherche automatique (CTRL + F) est votre meilleur ami.

* Autre chose : ça ne me dérange pas que vous m'ajoutiez à vos contacts MSN, néanmoins, soyez sur d'avoir des choses à me dire avant ça. Depuis que j'ai écrit ma FAQ sur Shin Megami Tensei : Lucifer's Call, j'ai en moyenne trois nouveaux contacts MSN parsemaine --c'est pas drôle. Je vous le demande donc : ne gaspillez pas mon temps s'il vous plaît : c'est du temps pris sur l'écriture de mes FAQs ! Vous y perdez autant que moi, d'autant plus que je suis désagréable quand on me pose des questions bêtes.

~ Héberger cette FAQ ~

Si vous souhaitez héberger cette FAQ sur votre site, je n'y vois aucun inconvénient, mais il faut avant ça remplir quelques conditions :

* Envoyez moi un mail d'abord, histoire de me prévenir. Je ne refuse jamais, tant que je suis au courant. Le fait de retrouver mes FAQs à des endroits que je ne connais pas me met dans une colère noire, alors franchement, un petit mail...

* Vous vous engagez à ne pas modifier le contenu de la FAQ.

* Vous devez aller vérifier de temps en temps (au moins une fois tous les deux mois) que vous avez la dernière version de la FAQ, et ce jusqu'à ce que je décide que cette FAQ ait atteint sa version "finale". Si vous choisissez juste de linker cette page, vous n'aurez pas ce problème.

0-----0
| ~ HISTORIQUE ~ |
0-----0

Samedi 11 Février 2006.....First & Last Release [Finale]
- Je ressors une de mes anciennes soluces pour la publier sur Gamefaqs. Je ne compte pas y retoucher.

0-----0
| ~ SOMMAIRE ~ |
0-----0

Test du jeu.....[Tes00]
Personnages.....[Cha00]
- Claude C. Kenny.....[Cha01]

- Rena Lanford.....	[Cha02]
- Celine Jules.....	[Cha03]
- Ashton Anchors.....	[Cha04]
- Opera Vectra.....	[Cha05]
- Bowman Jean.....	[Cha06]
- Dias Flac.....	[Cha07]
- Noel Chandler.....	[Cha08]
- Leon D.S. Geeste.....	[Cha09]
- Precis F. Newman.....	[Cha10]
- Chisato Madison.....	[Cha11]
- Ernest Raviede.....	[Cha12]
Tips & Tricks.....	[Tip00]
- Swap de Sauvegarde.....	[Tip01]
- Tuer Instantanément.....	[Tip02]
Solution complète.....	[Wal00]
- Chap. 01 : Voyage, voyage.....	[Wal001]
- Chap. 02 : Diplomatie à la magicienne.....	[Wal002]
- Chap. 03 : Une grotte qui gargouille.....	[Wal003]
- Chap. 04 : Le tremblement de terre qui m'a fait (raz de-)marrer.....	[Wal004]
- Chap. 05 : Dias VS Claude sur Mars.....	[Wal005]
- Chap. 06 : Double Dragon (facultatif).....	[Wal006]
- Chap. 07 : L'exorciste (facultatif).....	[Wal007]
- Chap. 08 : Une baston dans Lacour... de récré.....	[Wal008]
- Chap. 09 : La cueillette.....	[Wal009]
- Chap. 10 : It's time to take Hoffman.....	[Wal010]
- Chap. 11 : Le boss qui va vous en faire une belle.....	[Wal011]
- Chap. 12 : La colonie d'Eluria.....	[Wal012]
- Chap. 13 : Le globe de Sort-céleri.....	[Wal013]
- Chap. 14 : Synards-cissiques.....	[Wal014]
- Chap. 15 : Quatre champs, pas pignons du tout.....	[Wal015]
Le Champ de l'Intelligence.....	[C-Int]
Le Champ de Pouvoir.....	[C-Pow]
Le Champ de Courage.....	[C-Bra]
Le Champ de l'Amour.....	[C-Lov]
- Chap. 16 : L'Empire contre-attaque.....	[Wal016]
- Chap. 17 : La cité de la Joie - publicité mensongère.....	[Wal017]
- Chap. 18 : L'assault Fienal.....	[Wal018]
Donjon Secret.....	[Don00]
- Etage 01 : Ruines Héraldiques.....	[Don01]
- Etage 02 : Allée de l'Amour.....	[Don02]
- Etage 03 : Cave un-chemin.....	[Don03]
- Etage 04 : Autel du Dieu Dansant.....	[Don04]
- Etage 05 : Revancharde.....	[Don05]
- Etage 06 : Nid des Voleurs.....	[Don06]
- Etage 07 : Autel Déesse.....	[Don07]
- Etage 08 : Dieu de la Nourriture.....	[Don08]
- Etage 09 : Cercueil Fermé.....	[Don09]
- Etage 10 : Point Décision.....	[Don10]
- Etage 11 : Nid de Dragon.....	[Don11]
- Etage 12 : Hall des Guerriers.....	[Don12]
- Etage 13 : Nid Sacré des Anges.....	[Don13]
Création d'Objets.....	[Cre00]
- Talents.....	[Cre01]
- Aptitudes.....	[Cre02]
- Spécialités.....	[Cre03]
- Aptitudes Ultra-Spéciales.....	[Cre04]
Relations Inter-Personnages.....	[Rel00]
- Explication du Système.....	[Rel01]
- Liste des Action Solo	[Rel02]
Action Solo de Claude.....	[Cl-AS]

Action Solo de Rena.....	[Re-AS]
Action Solo communes aux deux.....	[Bi-AS]
Dernières Armes.....	[Wea00]
- Claude.....	[Wea01]
- Rena.....	[Wea02]
- Celine.....	[Wea03]
- Ashton.....	[Wea04]
- Precis.....	[Wea05]
- Opera.....	[Wea06]
- Ernest.....	[Wea07]
- Bowman.....	[Wea08]
- Leon.....	[Wea09]
- Dias.....	[Wea10]
- Noel.....	[Wea11]
- Chisato.....	[Wea12]
Crédits.....	[Creditz]
0-----	0
	[Tes00]
0-----	0

Au début, vous avez le choix entre deux personnages. Un gars, une fille, pour satisfaire tout le monde.

Claude Kenny (le gars), est avec son père, Ronixis (héros de Star Océan 1) en train d'explorer une planète loin de la Terre, Milocina. Après avoir résolu brillamment la lère énigme (trouver un interrupteur caché dans une pierre...), vous entrez dans un bâtiment plutôt louche. N'écoutez que son courage, Claude va farfouiller dans un coin bizarre et touche une machine suspecte... Et là, il est téléporté sur Expel. Dès qu'il se réveille, il voit une fille en danger... Alors, forcément, il court la sauver. Avec son pistolet laser à neutrons photonique (vous savez, le même principe que la neurotasténologie des rayons de vélo, si !). Mais loin de le remercier, la fille s'échappe, puis l'invite chez elle (finalement). C'est alors que le maire de cette ville paumée débarque, et explique l'intrigue...en ¾ d'heure de blabla. En simple, depuis la chute d'un météorite sur leur belle planète, il y a des monstres partout. Tant mieux, me direz-vous. Car un jeu sans combats est vite lassant. Et sans eux, on aurait été privés d'un système de combat très intéressant. Mais bon, ça, c'est pour plus tard. Ce météorite, appelé « Globe de Sorcellerie », est soupçonné d'être à l'origine des dégâts...

Et vous voilà parti pour 25 H de jeu (si vous ne faites pas le donjon secret qui fait environ 20 heures à lui tout seul), des crises de nerf, des lancers de manette, juste parce qu'un imbécile a dit que l'origine des monstres était peut-être à cause d'une météorite.

Mais, ne vous fiez pas aux apparences simplettes de l'histoire : ce jeu cache quelque chose de vraiment profond. En outre, à l'entrée de chaque ville, car il y a une carte du monde avec plusieurs villes (ne riez pas, j'ai déjà vu un jeu avec une seule ville, et pas de carte...et de Squaresoft, qui plus est !), il vous sera proposé d'appuyer sur le bouton carré, et d'effectuer une action solo. Le groupe se séparera dans la ville, et vous pourrez parler à chaque personnage seul à seul... Ce qui fera évoluer leurs relations et terminera...sur l'une des 86 fins différentes !!!!!!!! Oui, 86, selon l'amitié, l'amour, les personnages qui sont avec vous et ceux qui ne le sont pas... Eh ! Qui réclame encore de la liberté ?

Les décors sont plutôt inégaux... D'un côté, les tueries, de l'autre des donjons plutôt vides avec pas grand chose dedans sinon des murs et des monstres... Un truc : la carte du monde est pas belle, et votre "véhicule"

(bestiole apellée Synard) est franchement trop laide... Mais, cependant, les décors fourmillent de détails. Les écrans de combat sont un peu simples, mais c'est mieux si on ne veut pas s'y perdre. Les personnages s'animent plutôt bien, et le jeu est tout ce qu'il y a de plus fluide. Il y a quelques scènes cinématiques, de bonne qualité.

Aucun problème ici, Le stick analogique est parfait pour ce jeu. Par contre, pour les novices, ce jeu risque d'être ardu... Pourquoi ? Parce que système des Aptitudes. Voilà. Car en même temps que vous montez de niveau, vous gagnez des PA. Points d'Aptitude. Que vous pourrez dépenser dans le menu des aptitudes. Les Aptitudes sont à acheter dans les Guildes. Donc, avec les Aptitudes, plus les points d'aptitude, égal Spécialités. Ex : Aptitudes « Couteau de cuisine + Bon œil » = Cuisine. Il y a aussi les Super spécialités, mais là, j'en ai pour des heures à tout expliquer. Et avec les Talents des personnages, mon clavier tiendra pas...

Et maintenant... La star... La vedette... Le sublime...Système de combat ! Lui seul justifie l'achat du jeu. Ici, pas de jauge ATB, ni de « je-me-déplace-une-fois-par-tour » Vous êtes libre ! Vous allez où vous voulez sur le champ de bataille, vous attaquez quand vous voulez et autant que vous voulez !!! Et vous pouvez aussi utiliser des Items, changer de perso à n'importe quel moment... Et là... Les Killer moves... Eh, oui, il faut bien que les attaquants usent leurs MP, tout de même ! Ce sont des enchaînements qui consomment des MP et des points de vie à l'adversaire. Ils sont utilisables avec L1 et R1. Vous les gagnez parfois quand vous montez de niveau.

Vous connaissez Motoi Sakuraba ? Hé ben c'est lui ! Du grandiose ! Attendez d'avoir l'OST pour voir... Sans doute sa meilleure oeuvre, ici, ce qui n'est pas peu dire... Mention spéciale au thème de combat. On regrettera que la musique qui accompagne les donjons devienne lassante au bout d'un moment, vu la taille conséquente de ces derniers...

En bref : si vous êtes un joueur expérimenté, vous tomberez dedans comme dans la drogue, en raison de la liberté, du vaste système de jeu, et, bien sur, du système de combat ! Par contre, il rebutera les novices qui lui préféreront « Le bus magique des Pokémons Télétubbies ». Ex : mon frère : 3 H de jeu et il a repris sa bonne vieille boîte de "Street Fighter EX+a".

Histoire : 17

Graphismes : 14 / 20

Originalité : 16 / 20

Musique et sons : 16 / 20

Jouabilité : 18 / 20

Durée de vie : 17 / 20

Note globale : 16

Pour qui ?

Pour ceux qui n'aiment pas le système de combat de Final Fantasy, et ceux qui aiment les jeux complexes, et linéaires. Un excellent RPG. De plus, il y a parfois quelques longueurs scénaristiques...Il faut donc savoir lire.

NOTE : c'est un jeu plutôt rare en version française, car il est sorti en même temps que Final Fantasy VIII, et sachant que ça allait être le rush, Sony a préféré sortir plus de FF8 et moins de Star Océan 2 : total 5000 exemplaires en France. Il est plus facile de la trouver en import.

Un regret ?

Que ça aurait été bien de pouvoir se servir de la seconde manette pour

qu'un compère tape aussi pendant les combats !

0-----0
| ~ PERSONNAGES ~ [Cha00]|
0-----0

=====
Claude C. Kenny [Cha01]
=====

Né le 23 Janvier.

Claude est l'un des deux personnages principaux de Star Océan 2. C'est le fils unique de Ronixis J. Kenny (le héros de Star Océan 1 !) qui a été déclaré héros de la Fédération Terrienne (Earth Federation)

Il se pose des questions existentielles, mais est cependant très influencé par les autres...

Race : Humain
Taille : 175 cm
Poids : 68 kg
Ses spécialités : arts martiaux, être en retard
Apprécie : La nourriture en général, jouer au PC
N'aime pas : Être un officier de la fédération, étudier
Son idéal féminin : quelqu'un d'actif et affectueux.
Aliment préféré : Steak
Instrument Préféré : Trompette

Obtention :
Il est obligatoire, même si vous êtes le pire des joueurs, une calamité Playstation ambulante, vous ne parviendrez pas à le faire fuir..

=====
Rena Lanford [Cha02]
=====

Née le 13 Mai (converti au calendrier terrestre).

Rena est l'autre personnage principal du jeu. Elle vient d'une ville appelée Arlia et située sur la planète Expel. Douée d'une grande imagination, c'est une grande rêveuse. Mais en situation difficile, elle parvient à rassembler toute sa force pour faire face à l'ennemi.

Race : (Ce serait un SPOILER ^^ ...)
Taille : 161 cm
Poids : 45 kg
Ses spécialités : la cuisine, le jujitsu, ses mystérieux pouvoirs curatifs
Apprécie : La forêt de Shingo, tout ce qui est mignon
N'aime pas : tout ce qui n'est pas mignon
Son idéal masculin : les hommes amusants et avec qui elle se sent en sécurité.
Aliment préféré : Shortcake
Instrument préféré : Lyre

Obtention :
Même chose que pour Claude, de toute façon elle est indispensable...

=====
Celine Jules [Cha03]
=====

Née le 18 Septembre (converti au calendrier terrestre).

Celine est une femme séduisante qui excelle en magie. Elle gagne sa vie en cherchant des trésors, et a un tempérament prévoyant. Dernièrement, elle s'est totalement investie dans son travail et elle craint -secrètement- de ne pas pouvoir rencontrer l'homme de sa vie...

Race : Expellienne
Taille : 167 cm
Poids : 50 kg
Mensurations : 87 / 58 / 88 cm
Ses spécialités : la chasse au trésor, l'héraldique
Apprécie : les beaux bijoux, les vêtements à la mode et les produits de beauté très chers.
N'aime pas : les femmes égoïstes, les hommes efféminés
Son idéal masculin : les grands hommes musclés sur qui elle peut compter.
Aliment préféré : Risotto de Lapin
Instrument préféré : Violon

Obtention :
Après la grotte de Croix, vous aurez le choix entre la faire venir avec vous, ou bien la laisser comme une vieille chaussette.

=====
Ashton Anchors [Cha04]
=====

Né le 28 Septembre (converti au calendrier terrestre).

Mignon et sérieux, Ashton est un battant. Malheureusement, il est certainement l'home le plus malchanceux du monde... Actuellement, il est possédé par un duo de dragons farceurs et démoniaques.

Race : Expellien
Taille : 180 cm
Poids : 80 kg
Ses spécialités : la couture, "l'escrime-héraldique"
Apprécie : les charmes de la chance (depuis qu'il est possédé !)
N'aime pas : les loteries, les diseurs de bonne-aventure, être possédé encore plus
Son idéal féminin : une bonne sœur ou toute autre femme ordonnée, soignée et pure qui travaille dans une église
Aliment préféré : Hamburger
Instrument préféré : Piano

Obtention :
Quand vous arrivez pour prendre le bateau à Hilton, parlez aux vieux croûtons qui glandent sur la berge, et retournez à Salva. Allez dans la partie de la mine qui n'était pas accessible avant, et parcourez cette partie jusqu'à trouver Ashton. Ensuite, vous pourrez le faire venir avec vous, ou bien le laisser avec ses nouveaux potes...(Niark ! Niark !)

=====
Opera Vectra [Cha05]
=====

Née le 24 Août (converti au calendrier terrestre).

Opera est la fille aînée d'une famille aristocrate vivant sur une planète avancée. Actuellement, elle parcourt l'espace à la recherche de l'homme qu'elle aime. Elle

est spécialiste en matière de machinerie. Son arme est un fusil spécial qui fonctionne sur le même principe que l'héraldique.

Race : Tetragène (notez le troisième oeil sur le front)

Taille : 160 cm

Poids : 50 kg

Mensurations : 83 / 58 / 86

Ses spécialités : manipuler des armes à projectiles (surtout des revolvers et armes à feu), réparer et diriger des véhicules.

Apprécie : le vin, l'aventure, le shopping

N'aime pas : les compromis, les machos

Son idéal masculin : intelligent, cool et sexy (à condition qu'il soient passionnés).

Aliment préféré : Cidre de Pomme

Instrument préféré : Piano

Obtention :

Alors, pour l'avoir, il faut d'abord faire une action solo à Croix pour voir Ernest. Ensuite, après le tournoi des armes de Lacour, allez dans le bar de Hilton, vous tomberez sur Opera. Puis rendez-vous à Croix et demandez une audience au roi... Il acceptera de vous laisser entrer dans le Palais de la Montagne si vous lui parlez d'Opera. Allez-y, et arpentez le labyrinthe... En explorant bien comme il faut, vous tomberez dessus et elle proposera de se joindre à vous.

=====
Bowman Jean [Cha06]
=====

Né le 30 Décembre (converti au calendrier terrestre).

Bowman est un pharmacien doué pour les études, passionné pour ses intérêts mais absolument désintéressé par le reste... A première vue, il semble faible et fragile, mais il est en réalité musclé et lors des combats, il est capable de tromper l'ennemi grâce à ses mouvements gracieux...

Race : Expellien

Taille : 175 cm

Poids : 78 kg

Ses spécialités : la composition, le sport

Apprécie : tout ce qui frappe son imagination, la polythérapie avancée

N'aime pas : les maladies incurables et mortelles

Son idéal féminin : << Euh... Je suppose que j'ai tout intérêt à répondre "ma femme", non ? >>

Aliment préféré : Soupe Daikon

Instrument préféré : Harmonica

Obtention :

Si vous n'avez pas Précis dans votre équipe, il se proposera quand vous quitterez Linga.

=====
Dias Flac [Cha07]
=====

Né le 5 Août (converti au calendrier terrestre).

Dias est un épéiste fort et froid, qui combine de grands talents d'escrime avec un style d'arts martiaux unique.

Il est calme et parle peu.

Race : Expellien
Taille : 192 cm
Poids : 82 kg
Ses spécialités : son style d'arts martiaux
Apprécie : la nourriture, dormir
N'aime pas : les bandits
Son idéal féminin : << ... >> (Il ne parle pas beaucoup, donc nous n'avons pas réussi à obtenir de réponse...)
Aliment préféré : Chicken skewers
Instrument préféré : cymbale

Obtention :

Seulement si vous avez Rena comme perso principal, il se proposera à la ligne de front. N'hésitez pas une seconde ! C'est oui !!!

=====
Noel Chandler [Cha08]
=====

Né le 16 Février (converti au calendrier terrestre).

Noel est un zoologiste qui est tendre et sourit toujours. Comme il est toujours content, les gens autour de lui le deviennent...

Race : Nédien
Taille : 173 cm
Poids : 74 kg
Ses spécialités : devenir ami avec les animaux
Apprécie : les animaux
N'aime pas : << ...hmm... Non, je ne vois rien de particulier... >>
Son idéal féminin : quelqu'un qui aime les animaux.
Aliment préféré : Thon
Instrument préféré : Shamisen

Obtention :

Quand vous aurez attrapé un Synard, il demandera à venir avec vous.

=====
Leon D.S. Geeste [Cha09]
=====

Né le 25 Novembre (converti au calendrier terrestre).

Leon est né dans une fameuse maison héraldique du continent de Lacour, et a reçu l'éducation nécessaire à un enfant surdoué. Il n'a que 12 ans mais il travaille principalement avec des adultes...

Race : Expellien
Taille : 135 cm
Poids : 36 kg
Ses spécialités : donner le ratio du cercle (actuellement 2,38 millions de décimaux), calcul mental et héraldique.
Apprécie : le lait chaud une fois le travail terminé
N'aime pas : le travail, ses parents
Son idéal féminin : << Euh...ben... >> (C'est un enfant, donc il ne doit pas encore savoir...)
Aliment préféré : Jus de Carotte
Instrument préféré : Violon

Obtention :

Vous ne l'aurez que si vous avez Claude comme personnage principal. Il vous rejoindra pour aller aux ruines de Hoffmann. Si vous avez Rena, il vous suivra mais pas pour toujours.

=====
Precis F. Neuman [Chal0]
=====

Née le 29 Février (converti au calendrier terrestre).

Precis est une fille de 16 ans, joueuse, et très mignonne. Elle se bat avec son "Turbo Zakku" posé sur son dos, fabriqué main.

Race : Expellienne

Taille : 155 cm

Poids : 43 kg

Mensurations : 79 / 60 / 83 cm

Ses spécialités : construire des machines, inventer, améliorer et parfois rater

Apprécie : l'acier trempé, son "Turbo Zakku", les barres de chocolat.

N'aime pas : les reptiles et les choses gluantes

Son idéal masculin : << Je pense qu'il devra être assez cool, mais attention !

Pas idiot ! >>

Aliment préféré : Crêpe au Chocolat

Instrument préféré : Harmonica

Obtention :

n arrivant à Linga, faites une action solo à la pharmacie.

=====
Chisato Madison [Chal1]
=====

Née le 21 Octobre (converti au calendrier terrestre).

Chisato se livre toute entière aux choses qui l'intéressent. Elle a 22 ans et est une journaliste fervente et fraîche. Elle suit Claude pour découvrir la vérité.

Race : Nédienne

Taille : 164 cm

Poids : 52 kg

Mensurations : 85 / 60 / 84 cm

Ses spécialités : chercher et rassembler informations et données

Apprécie : la vérité

N'aime pas : les gens qui écrivent sans vérifier leurs informations

Son idéal masculin : quelqu'un qui ne ment pas, et qui n'essaie pas de tromper les autres.

Aliment préféré : Sandwich

Instrument préféré : Orgue

Obtention :

Il faut d'abord faire une action solo dans la ville du Nord, puis retrouver sa carte de visite dans la grotte des Synards. Ensuite, retournez à la ville du Nord, et rendez-lui sa carte.

=====
Ernest Raviede [Chal2]
=====

Né le 31 Août (converti au calendrier terrestre).

Ernest est un archéologue qui traverse l'univers à la recherche de ruines qui n'avaient pas encore été découvertes... En tant qu'aventurier, il est vif, capable de prendre rapidement des décisions et est curieux de tout.

Race : Tetragène

Taille : 190 cm

Poids : 90 kg

Ses spécialités : explorer des ruines

Apprécie : les aventures, les quêtes et le Saké

N'aime pas : les pilleurs de tombe, les choses qui vont à l'encontre des théories

Son idéal féminin : une femme classe...

Aliment préféré : Thé hassaku

Instrument préféré : Cymbale

Obtention :

Sans Opéra, point d'Ernest (c'est beau, ça !). Si vous avez Opéra, faites une action solo à Arlia le plus tôt possible, rendez-vous dans la forêt de Shingo. Il vous rejoindra après les ruines d'Hoffman, lorsque vous en sortirez.

```
0-----0
|                ~ TIPS & TRICKS ~                [Tip00]|
0-----0
```

```
=====
                        Swap de Sauvegarde                [Tip01]
=====
```

/*!\ ATTENTION ! /*!\

Ce Tip est susceptible d'avoir été corrigé dans les versions US et FR du jeu ! Personnellement, je n'ai jamais réussi à le faire fonctionner en PAL.

/*!\ ATTENTION ! /*!\

Ce swap est un bug qui permet de transférer les données d'une sauvegarde sur une autre, en utilisant des instruments.

- 1) Allez dans un endroit qui permet d'être attaqué. Jouez la musique "Violin Song Hero Tojo" ou "Trompet Song Akuma no Seiritsu". Un combat débutera.
- 2) Avant que la chanson ne soit finie, allez dans le menu et chargez une autre partie...
- 3) Quand la partie sera chargée, les effets de la musique continueront, dont les personnages de la sauvegarde 2 commenceront un combat... Fuyez ou tuez ces ennemis, et les personnages de la sauvegarde 2 seront transportés là où étaient les personnages de la sauvegarde 1... Vous pouvez maintenant sauvegarder.

```
=====
                        Tuer Instantanément                [Tip02]
=====
```

Dans ce jeu, vous pouvez trouver des items qui peuvent... tuer instantanément !!! Comme la "lotion à bulles" et deux autres lotions... Ces objets marchent même sur les Boss ! Même sur ceux qui sont intuibables (comme Shin par exemple)... Grâce à ces items, vous pouvez les tuer, et le cours de l'histoire continuera comme si vous aviez perdu... Malheureusement, ces lotions n'ont qu'un effet aléatoire, donc il y a des chances pour que ça rate...

```
0-----0
|                ~ SOLUTION COMPLETE ~                [Wal00]|
```

=====
Chapitre 1 : Voyage voyage... [Wal001]
=====

~ Avec Claude : ~

Tout commence sur Milocina, quand votre père vous demande d'inspecter les lieux. Il suffira de regarder le petit rocher à gauche de la porte. Ainsi, cette dernière s'ouvrira. Il me semble bon d'ajouter que tout se serait bien passé si ce petit idiot que vous incarnez n'avait rien touché, et vous seriez rentré chez votre mère sans bobo. Mais le destin en a voulu autrement, et on ne triche pas avec lui, c'est tant mieux, car si vous aviez vidé votre tirelire pour voir l'introduction et la fin du jeu avec deux minutes d'écart, c'eût été bien frustrant. Sauvegardez et approchez-vous du machin bizarre là-haut.

Vous allez vous réveiller loin de votre Playstation chérie, dans la forêt de Shingo plus précisément. Allez sauver la fille, Rena, car vous ne pouvez pas passer à cause de ce gorille. Il n'est pas beau. C'est votre premier combat. Je vous déconseille de perdre car vous seriez à la risée du monde entier, vu la facilité hallucinante de la chose. Martelez L1 pour balancer un rayon laser. De toute façon, c'est bien le seul moyen de le battre sans bobo. Suivez l'ingrate qui se barre sans vous remercier... Cette fille s'appelle Rena. Elle vous conduit à son village où elle vous largue lâchement. Rejoignez-là donc dans sa maison, dans la partie droite de la ville...après avoir vidé tous les coffres. Personne ne connaît la Terre ici, c'est encore plus paumé que chez moi... ça fait plaisir à voir.

Subissez le long blabla du Maire.

Quand vous vous réveillez, il vous donne une épée (elle est loin d'être aussi efficace que votre pistolet laser). Sortez de la ville.

Vous arriverez sur la carte du monde... Oubliez ce que vous a dit le Maire sur votre arme laser, et profitez-en pour faire des niveaux avec, tant que vous le pouvez...

Vous arrivez à Salva, baladez-vous, faites ce que vous voulez, mettez la ville à feu et à sang si ça vous chante, puis retournez à Arlia. Et là...horreur ! On a kidnappé votre nouvelle copine ! N'écoutez que votre courage, vous retournez à Salva. Il faut faire des niveaux, c'est votre dernière chance. Il faut au moins le niveau 5. Foncez à la maison du Maire, et démolissez la porte. Voilà, vous pouvez enterrer votre pistolet laser...Quand je vous disais qu'il fallait faire des niveaux avant ! Allez dans la pièce à droite au rez-de-chaussée, et bidouillez la statue. Et voilà, votre génie a découvert un passage secret. Vous voilà dans la mine. Sauvegardez, puis baladez-vous dans le secteur, histoire de trouver des coffres et des niveaux. Une partie de la mine est bloquée. Donc c'est pas la peine de racheter une manette en pensant que la votre déconne, attendez plus tard pour y retourner et y trouver Ashton. Quand vous trouverez un second point de sauvegarde, utilisez-le et prenez le petit couloir pour aller affronter le Boss. C'est Allen (400 HP). Abattez le, vous n'aurez aucun problème.

Sortez de la mine, puis rentrez chez Rena.

~ Avec Rena : ~

Pour commencer, allez dans la forêt au sud de la ville. Avancez, jusqu'à ce que

quelqu'un crie. En effet, vous êtes poursuivie par un gorille aussi fin qu'un Street fighter. Le beau gars qui a crié débarrasse le monde de cet informe tas de pixels. Vous détalez.

Il arrive en courant, et vous le accompagnez au village. Retour à la maison, puis faites visiter le village à Claude. Revenez chez Maman, qui a cuisiné plein de bonnes choses. Allez chercher le Maire (Régis) qui habite la maison juste en face de la votre. Branchez votre manette turbo pour passer les gros discours (une mauvaise habitude qu'ils ont, dans l'administration...) et prenez une bonne BD pour passer le temps..Au matin, (ce sera le matin pour vous aussi, si vous lisez lentement..) retournez dans la forêt. Vous trouvez Claude. Rentrez au village et vous vous ferez kidnapper. Vous vous retrouverez dans la maison de votre ravisseur, mais pas ravie du tout (haha... -_-;). Vous essayez de vous enfuir. C'est le même chemin que pour Claude, car vous êtes dans la maison d'Allen. Traversez la mine et vous tomberez sur ce dernier. Il vous pose sur son autel sacrificiel, et Claude débarque. Rossez Allen. Ne vous frottez pas à lui, laissez Claude faire le sale boulot et soignez-le si besoin est. Rentrez chez vous, maman s'inquiète...

=====
Chapitre 2 : Diplomatie à la magicienne [Wal002]
=====

Partez (enfin !) de Arlia et dirigez-vous vers Salva. Entrez chez Allen (pour le narguer...) et parlez-lui 2 fois. Il vous remettra un anneau de joie. Puis sortez de Salva et dirigez-vous vers le Nord (à gauche 4 fois, puis trois tours sur vous-même un pas en avant, et c'est juste derrière le premier feu rouge. Et si le feu est vert, me demanderez-vous ? Eh bien, recommencez la manip. Vous pouvez pas le rater.). Vous verrez (normalement) un château. C'est le château de Croix. Rentrez dans le château, et, comme c'est la nuit, allez à l'auberge. Au petit matin, allez faire un tour au château (et, accessoirement parlant, videz les coffres...). Parlez au réceptionniste pour avoir une audience auprès du Roi. Après avoir longuement attendu (si les coffres sont toujours pleins ou plutôt : pas encore vides, c'est le moment.) Rencontrez le Roi, et notez la présence de Celine dans le coin droit de l'écran. Après cette enivrante parlotte, il vous donnera un Passeport et 600 fol (pour votre patience...). Sortez et allez regarder ces deux guignols de magiciens se fritter. Il aurait été intéressant de pouvoir faire de paris, mais bon, on ne peut pas penser à tout... Vous reconnaîtrez bien sur la petite rigolote qui faisait le poireau quand vous parliez au Roi... Mais il vous faudra bien avouer que pour un poireau, elle est plutôt costaude. Elle rosse le magicien n°2 et vous demande de l'accompagner pour chercher un trésor. Acceptez et allez à la grotte de Croix. Elle se trouve à l'Est de la ville.

=====
Chapitre 3 : Une grotte qui gargouille [Wal003]
=====

Cette grotte est un véritable coffre à trésor ambulante. Je vous conseille de vider tous les coffres :

- 1 : pour gagner des objets intéressants
- 2 : pour gagner des niveaux.

Pour aller voir le Boss, il faut aller à l'extrémité Nord de la grotte. Vous arriverez à un point de sauvegarde. Celine vous ouvrira un passage, et vous arriverez dans la salle des coffres, qui contient... des coffres. 5 plus exactement. Videz-les tous. L'un d'entre eux est vide, mais appelle un Boss. Ce sont deux gargouilles (1500 HP chacune). Pour les battre, utilisez l'épée de Claude et les magies de Celine. Attention tout de même à la morsure de la gargouille : une fois touché, la gargouille continuera de vous attaquer et vos HP tomberont

comme des mouches. Une fois le Boss ramassé et les Anciennes écritures en poche, sortez de la grotte. Celine demandera si elle peut se joindre définitivement à l'équipe.

=====
Chapitre 4 : Le tremblement de terre qui... [Wal004]
=====

Allez maintenant à Click. Faites des emplettes et allez au port où vous parlerez au capitaine du navire, puis revenez sur la place principale. Vous vous ferez agresser par un gnome aux cheveux bleus. Au moins, vous n'aurez pas de mal à l'identifier. Parlez aux gamins qui jouent sur le port, puis prenez le chemin pour sortir de la ville. Vous croiserez votre voleur. Car ce sale gosse vous a bien tiré toute votre thune ! Moi, je m'en fous, j'avais que 21 fols quand je me suis fait voler (car je m'étais fait voler auparavant : au magasin...). Mais il fallait le retrouver quand même. Maintenant que vous tenez ce criminel, Rena vous empêche de lui passer le savon qu'il mérite. Il vous fera faire une ballade de la ville, emmenez-le voir les gosses qui jouent sur le port, puis allez sur la place de la fontaine. Oh, non ! C'est un tremblement de terre !!! Moi, j'aime bien les tremblements de terre : à chaque fois, ils sont accompagnés d'une cinématique. Parlez au capitaine du bateau, pour qu'il vous rende votre passeport. Essayez de vous barrer : une nouvelle surprise vous attend : un joli raz-de-marée... Je sais pas pourquoi, mais depuis que je suis en ville, il m'arrive que des pépins... Bah, c'est qu'un mauvais moment à passer. Tes copains ils sont morts ? Ah, ben ça arrive, c'est la vie. Partez vite d'ici, car une minute de plus et je sens que ça va être une attaque d'OVNIS pour raser ce qui reste de cette pauvre ville.

=====
Chapitre 5 : Dias VS Claude sur Mars [Wal005]
=====

Vous voici dans la ville natale de Celine... Cette ville s'appelle Mars... Donc, par déduction, Celine est une Martienne, non ? Bon, c'est trop nul, on oublie tout ce que j'ai dit... Bon... Entrez dans la première maison que vous voyez. C'est celle de l'Ancien. Le vieux du coin, quoi. Il y a eu un kidnapping des gosses du quartier. Moi, je vois pas le problème, c'est une bonne excuse pour en faire d'autres. Les voleurs demandent une rançon de 500 000 fols. Autant dire que vous ne pouvez pas avancer l'argent. Peut-être qu'un banquier aurait pu résoudre plus diplomatiquement cette délicate affaire, mais il en a été décidé autrement... Rena... se tire avec Dias. Ne vous en faites pas, elle reviendra... Allez faire des achats, puis allez dormir chez l'Ancien. Au matin, il vous donnera des Antiboue. Berk ! Entrez dans la forêt, puis sauvegardez. Vous allez en avoir besoin, de ce point de sauvegarde... Il n'y a qu'un chemin, c'est pas compliqué. Quand vous bloquerez devant une mare de boue, équipez les Antiboue. C'est pas compliqué. Avancez jusqu'au Boss. Si vous avez le niveau 15, Vermillon (3000 HP) ne vous posera pas de problème. Utilisez les Coups Mortels de Claude et les Rayons de Celine. Vous êtes rejoint par le second groupe, rentrez à Mars. Après une parlotte assez conséquente, partez pour Herlie.

=====
Chapitre 6 : Double Dragon (facultatif) [Wal006]
=====

Une fois à Herlie, si vous voulez Ashton (je vous rappelle que c'est Ashton OU Opéra). Dès votre arrivée, conversez avec les vieux croûtons qui glandent sur la côte. Ils vous parleront d'un dragon. Si ça ne vous intéresse pas, ne leur parlez pas. Pour avoir Ashton, il faudra retourner à Salva, puis aller dans la partie de la grotte qui vous était jusqu'à présent inaccessible. Baladez-vous et vous tomberez sur Ashton. Quand vous le dérangerez, les dragons en profiteront pour lui

sauter dessus... et se fixer sur son dos. C'est votre faute (bien sur...). Vous pouvez l'intégrer à votre équipe, ou le laisser se débrouiller. C'est votre seule chance de l'avoir, alors, acceptez.

=====
Chapitre 7 : L'exorciste (facultatif) [Wal007]
=====

Pour exorciser ces dragons, il faut d'abord retourner chez l'Ancien, dans la ville de Mars. Examinez sa bibliothèque. Il va vous falloir 2 objets : un calice et des larmes de Roi. Ils se trouvent dans le palais de la montagne et une montagne près de Croix.

Pour le Calice, il faut aller au palais de la montagne, qui se trouve pas loin de Click, mais de l'autre coté de la rivière. Parlez au garde qui le garde, et il vous dira qu'il faut une autorisation du Roi. Qu'à cela ne tienne, direction château de Croix, audience au Roi, retour au palais. Il y a plein de trucs à visiter dans ce palais, mais le problème est que les monstres sont très costauds. Pour trouver l'objet convoité : à gauche, puis toujours vers le haut ! Forcément, il y a un Boss : Cauchemar (9000 HP). Cauchemar est rapide. Elle peut lancer l'attaque vent tétanisant. Utilisez le piège feuille d'Ashton, et prenez-la en sandwich avec Claude. Le Calice est à vous.

Il est hors de question de faire pleurer le bon roi de Croix pour le dernier Item !

Les larmes sont sur une montagne à l'ouest de Croix. C'est un niveau très court. Il y a des méchants en forme de boule qui arrivent souvent en « Raid de Commandos ». Ils n'absorbent que les MP, donc vous pouvez les tuer sans crainte de bobos, et ils vous rapporteront plein d'expérience ! Une fois arrivé en haut (5mn suffisent), sauvegardez en priorité. Et là, le Boss arrive : c'est une vieille connaissance de nos dragons. La mauvaise nouvelle, c'est qu'il veut se battre, et qu'il a 20 000 HP. Il vous faut absolument la magie « cure all » de Rena, si vous voulez espérer le vaincre. Utilisez le « fende-crâne » de Claude et « Flèche énergie » de Celine. Si vous n'avez pas Celine, c'est même pas la peine d'essayer.

Voilà, vous avez tout, il faut maintenant retourner là où les dragons ont possédé Ashton. Retour à Salva, c'en est fini de cette quête stupide. Sauf que...Ashton décide finalement d'épargner les dragons... (NOOOOOOOOOON !!! Tout ça pour rien !) Faut voir le côté positif : Ashton reste avec vous.

Maintenant, retournez à Herlie pour partir vers de nouveaux horizons..

=====
Chapitre 8 : Une baston dans Lacour... de récré [Wal008]
=====

Une fois à Herlie, faites des achats, et barrez-vous. Vous voici enfin à Lacour, la plus grosse ville du continent (et même du jeu.). Allez directement au château, tout les magasins sont fermés (les Dimanches dans les jeux vidéos, c'est une catastrophe...). Vous ne pouvez pas avoir d'audience, car il y a le tournoi d'armes. Alors vous vous inscrivez. Il vous faut maintenant trouver un sponsor. Si vous avez un bon niveau, je vous conseille Knock-Out, sinon, prenez Counterpunch. Voilà, vous êtes près pour prendre une bonne raclée. Après une parlotte incroyable, vous aurez peut-être la chance d'affronter votre premier adversaire... Je dis bien peut-être, si vous n'êtes pas déjà endormi.

Premier Adversaire : 2000 HP

Allez y au contact : l'épée, c'est pas un sport de tapette !

Si vous avez un niveau correct, il n'y aura aucun problème.

N'utilisez pas encore vos objets.

Second Adversaire : 2750 HP

Gardez vos points de magie, même méthode qu'au dessus : Bourrez dans le tas.

Troisième Adversaire : 4000 HP

Lui, c'est pas un Mickey. Alors il va falloir faire gaffe ! Il peut vous tuer en environ 2-3 coups...

Vous pouvez utiliser tous vos objets.

Dias : HP inconnu.

N'essayez même pas d'attaquer, laissez-vous faire, et ce ne sera pas douloureux.

Si vous êtes arrivé en finale, vous pourrez garder l'équipement de l'armurerie. Allez ensuite voir Pépé Gamegee, qui habite tout à l'ouest de la ville dans une maison paumée. Il vous donnera une épée nulle pour l'instant, mais elle pourra devenir surpuissante, plus tard. Partez maintenant pour Linga.

Avec Rena :

A Lacour, si vous avez choisi le personnage féminin, vous devrez faire face à d'autres discussions interminables qu'avec Claude. Et, entres autres, trouver une épée à Dias, ce que vous pourrez faire chez un armurier, Gamegee, vivant à l'extrême Ouest de la ville. N'oubliez pas, si ce n'est déjà fait, de subtiliser tout l'équipement de Dias. C'est fourbe, mais Claude en a plus besoin que lui. Ironie du sort, vous devrez l'aider à retrouver son épée volée. Notez que malgré tous vos efforts, vous serez dans l'incapacité de subtiliser celle-ci. Lorsque le tournoi commencera, vous n'aurez pas le loisir de contrôler Claude. Cependant, vous serez ravi, si vous avez la version française du jeu, de constater le plus incroyable cafouillage de l'histoire de la traduction des jeux vidéo. Si Claude perd son premier combat (ce qui ne serait pas surprenant au vu de l'utilisation que le CPU en fait), il sera envoyé en "match des perdants", si vous voulez un match de rattrapage pour revenir dans la course. Et si il le gagne (vu que c'est un match facile), il se retrouvera catapulté... En finale ! Il faut le voir pour le croire.

De deux choses l'une. Ou bien c'est un bug qui vient de chez Tri-Ace, ou bien les traducteurs sont des ânes. En tout cas, ça sera facile d'obtenir l'épée de Gamegee.

=====
Chapitre 9 : La cueillette [Wal009]
=====

En arrivant à Linga, vous pourrez voir une allumée qui court après une voiture téléguidée. C'est Précis. Si vous la voulez dans votre équipe, voyez la rubrique "Pour avoir les personnages...". Vous entrez chez le linguiste, et vous vous faites jeter à coups de pompe. Vous décidez d'aller voir le Pharmacien, Jean Bowman. Il dit qu'il ne vous croit pas, quand vous lui dites que vous avez trouvé les anciennes écritures. Mais en fait, c'est juste un excuse pour vous faire faire un donjon de plus... Le fourbe ! Partez pour le sanctuaire, c'est juste à côté de Linga.

Vous avez de fortes chances de vous paumer, ici. Vous feriez mieux de suivre mon cheminement sans trop poser de questions. Dès l'entrée, à gauche, et continuez vers la gauche sans vous arrêter. Quand vous ne pouvez plus, montez, descendez les escaliers à droite, montez encore et tournez à gauche. Ouf ! Vous avez la Clarissage. Si vous continuez (il ne faut pas prendre la Clarissage si vous souhaitez aller plus loin !), vous pourrez trouver la Dilwhip, et encore plus

loin, un Boss. Un ? Que dis-je, 3 Boss ! 3 Vissayers, 10 000 HP chacun. Ils peuvent vous tuer d'un coup. Préférez donc la magie. Il faut quand même noter que quelle que soit la plante que vous ramenez, que vous tuiez le Boss ou non, ça n'influe aucunement sur le scénario. A réserver aux masochistes endurcis, donc. Rentrez vite à Linga.

Vous pouvez maintenant aller voir Keith (le linguiste). Il prend les anciennes écritures, et vous allez dormir chez Bowman. Si Précis n'est pas avec vous, il se proposera pour vous accompagner définitivement. Au matin, partez pour Lacour. Je vous conseille quand même de passer au poste frontière d'abord (prenez vers le nord et passez entre les montagnes) pour acheter des armes très puissantes et faire des niveaux (les méchants sont coriaces sur le chemin...).

=====
Chapitre 10 : It's time to take Hoffman [Wal010]
=====

En arrivant au château, on vous apprend que la guerre a éclaté sur le continent de El. Descendez au laboratoire du château, puis vous vous ferez enrôler pour aller chercher du minerai dans des ruines... Manquait plus que ça ! On oublierait presque le but de l'aventure : enquêter sur le Globe de Sorcellerie. Ah ? Vous vous rappelez plus ce que c'est ? Bon, ok...Prenez le bateau à Hilton.

Vous arrivez dans les ruines de Hoffman. Montez en haut de la pyramide pour trouver l'entrée du temple. Videz les coffres du premier étage, et prenez l'ascenseur... C'est là que les choses se corsent. Presque tous les chemins tournent en rond. Je ne peux pas indiquer de chemin, car à chaque fois, je me suis perdu. Errez dans les souterrains, et vous finirez bien par trouver le point de sauvegarde (ça vaudrait mieux pour vous en tout cas...). Quand vous l'aurez trouvé, montez, vous trouvez le minerai. Là, c'est quitte ou double. Pas de bol, double. Je veux dire : double ration de Boss...2 Harphynx (36700 HP chacun) près à vous dévorer sans remords. Ca va être très très chaud...Autant vous dire qu'il va falloir faire des niveaux. Il va falloir en coincer un en sandwich ou contre un mur, puis l'autre. Ils ont une attaque très puissante, tempête d'éclairs, qui perd beaucoup. Mais ce n'est qu'un mauvais moment à passer, il ont peu de MP. Attention au chariot qui passe pendant les combats... Il peut vous faire très très mal si il vous écrase...Mais c'est même topo si c'est le Boss qui est écrasé. A utiliser.

Une dernière chose : dans les souterrains, il y a pleins de boutons. Si vous y touchez, ils vous pèteront à la gueule, alors, rangez vos mains.

Rentrez maintenant à Lacour.

=====
Chapitre 11 : Le Boss qui va voue en faire une belle [Wal011]
=====

Dès votre arrivée au château, allez au Labo, et Léon vous quittera pour faire l'arme fatale. Partez au poste frontière. Vous voyez Linga ? Eh ben c'est pas du tout par là. Prenez la direction opposée, et traversez les montagnes. Vous reverrez ce cher (hem) Dias. Blabla du commandant, et puis scène de ménage. Et voilà... vous sauvez le monde, et voilà comment on vous remercie... lamentable.

~ Avec Claude : ~

Allez parler a ce faux frère de Dias qui vous a piqué Rena. Ensuite, Parlez a Rena (elle est sur les remparts) et allez dormir à l'infirmerie. Vous l'avez bien mérité, vu la journée que vous avez passé. Vous vous consolerez peut-être vous

consoler en vous disant que ça ira mieux demain, mais en fait, ce sera pire. Eh oui, vous n'aurez la paix qu'une fois le jeu fini, c'est à dire pas aujourd'hui, ni demain mais dans des siècles...Non, juste un mois ou deux, si vous ne lisez pas la soluice. Ca vous a donné envie de continuer, hein ?

~ Avec Rena : ~

Parlez a Dias. Il vous proposera de venir avec lui. Retrouvez les autres et allez faire dodo.

~ Avec les deux : ~

Causez avec les gardes qui stressent sur le terrain, pour faire passer le temps. Au bout d'un moment, vous serez attaqué par Shin (sans doute un oiseau asiatique...), un démon ailé. Il est INVULNERABLE. Le but est de survivre 1 minute. La meilleure solution est de prendre le contrôle de Rena et d'éviter Japon (ah, mince, c'est Shin...) et de guérir vos alliés quand ils sont faibles. Une fois la longue minute passée, Corée repart (J'arrive jamais à me rappeler de son nom...). C'est la fête ! T'Shin t'Shin (c'est de plus en plus nul...) ! Sept jours s'écoulent. Mais là... miracle ! L'arme fatale est prête ! Les monstres se prennent une pâtée. Léon va vous demander d'aller voir ses parents. Ils sont avec le Roi de Lacour, dans le couloir. Il vous demande de dégager une minute dans votre emploi du temps pour aller conquérir El. Tant qu'à faire, allons y. Vous repartez à Hilton avec l'arme fatale (son vrai nom, c'est l'Espoir de Lacour). Vous prenez un bateau, mais le trajet ne se passe pas comme prévu... pire qu'une grève des marins, ou pire : d'EDF (pas de courant, pas de Play...)...Une invasion de la Shin ! Toute entière ? Non, seulement de son pire représentant : Shin. (Cette fois, c'était vraiment pourri... Et puis, je vais arrêter de me foutre de sa gueule : c'est pas lui qui a choisi son nom. En plus, il est plus costaud que moi.). Une bonne rasade d'arme fatale, et ce ne sera plus qu'un mauvais souvenir. Sauf qu'il contre le tir. Et en plus, il vous attaque... Cette fois, il est toujours invincible. Vous n'avez qu'à attendre, résigné, votre mort. Vous vous réveillez sur une plage mystérieuse...

=====
Chapitre 12 : La colonie d'Eluria [Wal012]
=====

Une fois debout, vous vous retrouvez avec Léon sur la plage. Grimpez les escaliers (c'est rien comparé à tout ce qui vous est arrivé !), et allez vers la petite pyramide. La magie du jeu vidéo a frappé ! Vous retrouvez vos compagnons en un seul morceau (car vous n'avez pas de colle...). Allez donc discutailler dans la maison du chef. Après cela, vous aurez la possibilité d'intégrer définitivement Léon à la partie. Dirigez-vous vers la maison de gauche. C'est un magasin, mais les équipements sont gratuits !!! Profitez-en ! Pensez tout de même à acheter une bonne ration de mûres. Quand vous sortirez, le vendeur viendra vous donnera une carte ID (de technologie apparemment Terrienne.). Mais ne sortez pas tout de suite...allez plutôt fouiller là où il se trouvait. Vous trouverez une très bonne arme pour Ashton. Quittez la ville, et allez à la tour d'Eluria (il n'y a que 2 villes sur le continent. Ca doit pas être dur à trouver.).

=====
Chapitre 13 : Le globe de Sort-céleri [Wal013]
=====

Ici, les statues vous donnent un code. Ex : A-5 signifie que la lettre A est la cinquième du mot. Donc 5 statues = 5 lettres + 5 positions = code complet !!! C'est facile, les maths, quand on y pense ! Mais comme je suis un brave gars,

je vous le donne dans la mille : APOCA (N'oubliez pas le pourboire). Vous trouverez 5 coffres. N'ayez pas peur, c'est pas un piège ! Montez tout en haut de la tour (c'est pas dur !) en prenant les télétransporteurs. La statue vous demandera le code complet. Je vais pas le répéter. Recevez la carte clé, prenez le télétransporteur de gauche. Utilisez votre carte sur les piliers rouges : allez vers la gauche et subissez la scène.

~ Avec Claude : ~

Vous vous retrouvez sur le Calnus (le vaisseau à papa). Vous allez subir la dure torture du « joueur-qui-veut-jouer-mais-qui-est-coincé-dans-d'interminables-blablas ». Suivez votre père et vous apprendrez qu'une planète va s'écraser sur Expel (cette planète). Votre père vous envoie dire au revoir à vos amis. Mais vous ne lui renvoyez que votre télécommunicateur (et pas vous) car vous êtes brave et prêt à affronter la mort avec vos amis...

~ Avec Rena : ~

Attendez juste que Claude revienne.

~ Avec les deux : ~

Repartez et prenez l'autre chemin (à droite, donc). Shin se trouve au dessus. Il cherche la baston, mais cette fois, il n'est plus invincible... (hin hin hin) Il a 21 000 HP, et fort contre tout. Prenez deux guerriers (Claude et Ashton, par exemple), utilisez des magies destructrices (Celine, bien sur) et Rena, qui est obligatoire, vu que ce sale Shin va tenter de vous empoisonner et de vous paralyser. Videz les coffres, puis avancez. Vous vous trouverez en face du Globe de sorcellerie. Les Dix Sages vous expliqueront leur plan machiavélique... Vous combattrez Berle, et il est aussi invincible pour le moment. Il faut tenir une minute, même technique que pour Shin (paix à son âme...). Après ce laps de temps, la collision avec la planète Nédé a lieu... Vous avez gagné le droit de changer de CD.

=====
Chapitre 14 : Synard-cissique [Wal014]
=====

Vous devrez subir la longue et terrible scène du jardin. Puis, vous prendrez le télétransporteur. Vous tombez sur le Maire : c'est reparti pour une bonne dose de blabla. Sortez de la tour, et, si vous voulez Chisato dans votre équipe, partez vers la gauche. Vous la verrez s'enfuir. Vous pouvez maintenant quitter la ville, après avoir fait du shopping, bien sur ! Allez à la Ville du Nord.

Dirigez-vous vers la maison la plus éloignée. On tentera de vous programmer un Synard, mais ça va tourner au vinaigre... Il va falloir abattre la pauvre bête. Elle a 43 000 HP (gloups !) Il va falloir utiliser la technique « tempête d'éclair » de Celine. Essayez de le coincer entre deux guerriers. Retournez dans le bureau du manager. Il vous enverra chez Noël.

Après avoir rencontré ce dernier, vous pourrez vous diriger vers la grotte des Synards. Rien à dire, sinon qu'il vaut mieux le visiter de fond en comble, pour récupérer des Items. En vidant un coffre, vous verrez (si vous l'avez rencontrée à Nord) Chisato qui perdra sa carte. Ramassez-la et ramenez lui (à la ville centrale, sous le bureau de Narl) si vous la voulez dans votre équipe. Vous tomberez sur un Synard mal en point. Débarrassez-le de ses assaillants. Ce sont deux Archemènes avec 40 000 HP chacune. Si vous avez la « fente double » de Claude, attaquez avec un autre guerrier. Ces Archemènes sont très fortes et

peuvent se téléporter...n'isolez donc pas vos magiciens. Utilisez des sorts de foudre. Une fois le combat terminé, vous récupérez le Synard, qui, je confirme, est vraiment laid, surtout sur la carte du monde.

=====
Chapitre 15 : Quatre champs, pas pignons du tout [Wal015]
=====

Allez voir Narl. Il vous demandera de ramener les quatre joyaux des champs. Le premier est sur une île, au Nord.

~~~~~  
Le Champ de l'Intelligence : [C-Int]  
~~~~~

Rien de difficile pour celui-là, il n'y a pas besoin d'être aussi intelligent que ça. Suivez les chemins pour avancer, utilisez les plaques de téléportation. Jaune pour entrer, rouge pour sortir. Touchez toutes les Sphères pour ouvrir une dernière plaque qui vous conduira au centre de la pièce. Les Boss :

Une main magique : 60 000 HP
4 boîtes : 30 000 HP chacune

Autant vous dire qu'il va falloir faire des niveaux !..Détruisez d'abord les boîtes, puis la main. ATTENTION à LA MAIN ! Elle vous balance un gros tir de ouf ! Si vous y touchez, c'est la mort assurée. Astuce : avec « Fende-crâne » de Claude, et un peu de chance, vous pourrez atterrir sur la main (qui est en hauteur), et l'attaquer beaucoup plus vite puisque vous ne serez plus obligé de sauter tout en restant à l'abri des boîtes et de la grosse Bertha... Partez pour le prochain champ.

~~~~~  
Le Champ de Pouvoir : [C-Pow]  
~~~~~

Il se trouve sommet de la montagne enneigée, près de la ville où il fait super froid. Il y a des Abominables hommes des neiges qui essaieront de vous faire ébouler la grotte au nez : un combat se déclenche et vous devez empêcher les gorilles d'atteindre la manette rouge derrière vous. Technique : prenez un magicien et postez-vous devant la manette...Ne bougez plus. Les gorilles n'attaquent pas...déconcertés par cette technique redoutable découverte par moi (le grand, le beau...merci, merci.), il vont se balader n'importe où dans l'aire de combat. Vous pourrez alors les achever tranquillement Puisqu'ils n'attaquent pas. Gardez bien le perso qui stationne devant la manette, car l'ordinateur est incapable de garder une position... Une fois en haut, négociez l'emprunt du joyau avec le Boss... Gardien, qui a 130 000 HP. La bataille va être rude. Prévoyez de grosses réserves de MP. évitez le corps à corps, votre guerrier (car un seul suffit) servira à distraire le Boss en lui tournant autour, pendant que les jeteurs de sort s'occuperont de lui. Pensez à prendre Léon avec vous, le Boss craint la magie noire. Ouf !

~~~~~  
Le Champ de Courage : [C-Bra]  
~~~~~

Il est sur une île au Sud de la carte. C'est une sorte de labyrinthe magique : certains passages vous ramènent sur vos pas, alors que d'autres vous envoient dans des endroits inattendus. Il vous faut d'abord trouver un buste. Il est à peu près au Nord-Ouest. Puis, il faut l'emmener sur un autel situé au Sud-Est. Une fois ceci fait, le Boss apparaît. C'est le même que sur le champ précédent, sauf

que celui-là lance des missiles en prime. Letroisième joyau en poche, sortez d'ici.

~~~~~  
Le Champ de Courage :

[C-Lov]  
~~~~~

Ce champ est en réalité l'île qui flotte dans le vide au milieu de la carte. Pour progresser dans ce niveau, il vous suffira de faire pivoter les passerelles pour créer un chemin. Rien de bien sorcier. Vous arriverez facilement au Boss : Lover, 60 000 HP + 2 Breakwings. Lover est très faible. On peut même dire que les monstres qui l'accompagnent sont plus durs qu'elle...Faites comme si c'était un combat contre des méchants normaux, et tout ira vite facilement.

=====
Chapitre 16 : L'Empire contre-attaque [Wal016]
=====

Maintenant, vous avez les 4 joyaux, tout va pour le mieux, la vie est belle ici... Je vous conseille, si ce n'est pas déjà fait, avant de les ramener à Narl, de faire un tour dans les autres villes de Nédé. On revient au cas où ce soit déjà fait et vous amenez les joyaux à Narl. Il décidera de vous envoyer attaquer Fienal. Vous débarquez donc près de la ville précédemment citée. A l'intérieur, les sages vous attendent. Pour l'ouverture, ils décident de détruire le Calnus sous vos yeux ébahis. Succombant à la rage, Claude décide de les attaquer. D'abord viennent deux vagues de robots. Utilisez vos sorts d'éclair, bien sur ! Puis vous affronterez Marcilio (150 000 HP). N'utilisez pas vos items, et n'espérez même pas le chatouiller, il est invincible, pour le moment. Vous vous retrouverez dans le bureau de Narl. Il vous donnera rendez-vous dans Armlock. Prenez votre Synard, foncez-y. Allez tout au fond de la ville, et suivez Narl jusqu'au télétransporteur. Vous arriverez dans un centre de recherche abandonné. Il n'y a pas d'ennemis, dedans. Baladez-vous, ramassez tous les coffres, car c'est votre seule chance de pouvoir vadrouiller ici. Vous retrouverez Narl devant un écran géant. Une scène en temps réel vous montrera pourquoi Rena est en fait un peu plus vieille que vous. Vous en apprendrez plus sur ses origines. Elle s'enfuira (ou vous vous enfuirez, si c'est votre personnage principal. Retrouvez-la devant un grand arbre. Pour cela, revenez là où vous avez pris le télétransporteur, et descendez. Une fois le blabla passé, revenez vers les autres. Une fois sorti de ces ruines ennuyeuses (on regrette presque les bon vieux donjons avec des monstres partout...), allez dans la maison qui a deux cheminées : c'est la maison du Dr. Mirage. Pour construire une arme de haute puissance, elle vous demandera d'aller chercher un métal spécial. Il vous faudra aller dans la grotte de Mihne. Elle se trouve sur une île près de Armlock. Les monstres sont très forts, à l'intérieur. Il va falloir un bon niveau, ou foncer directement sur le Boss. Le meilleur chemin (à mon avis) : prenez le coffre de droite, puis passez à gauche, encore à gauche puis à droite. Ramassez les deux coffres, et ensuite, revenez au dernier croisement. Montez pour obtenir un Xième coffre. Passez par le chemin de gauche (et encore des coffres !) puis montez et tournez à droite. Sauvegardez, et montez pour affronter le boss. Il s'appelle Bark (tout le monde s'en fout, mais tant pis) Il attaque rarement, mais quand il le fait...vous avez intérêt à être à fond. Son attaque "Patience Perdue" (ou "Lose patience" en anglais...) peut tuer tous vos personnages d'un coup...Il faut l'attaquer de front pour le tuer la plus vite possible. Prenez trois guerriers, plus Rena. Maintenant qu'il est mort, rentrez, et videz les coffres, puisqu'il n'y a plus de monstres dans la grotte. Ramenez le métal LEA à Mirage, et Narl vous enverra vous entraîner dans l'arène de la ville de la Joie.

=====
Chapitre 17 : La Cité de la Joie - Publicité mensongère [Wal017]
=====

Branchez votre manette turbo, et allez manger une tartine de Nutella, vous l'avez bien mérité. En revenant, miracle ! Vous avez monté en niveaux. Quelle joie ! Quand vous demanderez à voir Narl, un sage vous attaquera : c'est un vieux copain : Marcilio (toujours 150 000 HP). Il se bat au corps à corps. Avec un bon niveau, vous pourrez l'attaquer frontalement avec Claude. Faites le tour et attaquez-le par derrière quand il utilise ses techniques. Sinon, utilisez les magies de Celine et de Chisato. Plus que neuf ! Sortez de l'arène et vous affronterez Shigéo (160 000 HP). Il est très rapide. Il va vous falloir les souliers Lapin. Vous pouvez en obtenir en volant (avec pickpocket) le lapin qui garde l'entrée de la course de lapins (mais fallait le faire avant). Normalement, si vous n'avez pas eu de problème avec Marcilio, vous n'en aurez pas avec lui. Essayez de le bloquer contre un mur. Vous arrêtez ses attaques lorsque vous l'attaquez. Suivez-le et attaquez-le pendant qu'il crée une boule de feu. Une fois qu'il est mort, partez pour Armlock. Berle vous a devancé, et il a déjà blessé Mirage. Il a 170 000 HP, et est fort contre tout. Donc, évitez les magies, et encercllez-le avec trois attaquants : formation conseillée : Claude, Précis, Ashton et Rena. Parfois, il utilise un bouclier qui le rend momentanément intouchable. Evitez-le, puis ruez-vous dessus dès que le bouclier disparaît. Utilisez la "Fente-Double" de Claude, et surtout le "souffle de Dragon" d'Ashton. Et hop ! Plus que Sept !

Rejoignez Narl à l'Aqua, pour lancer l'assault final !

=====
Chapitre 18 : L'assault Fienal [Wal018]
=====

Une fois de plus, vous débarquez devant Fienal. Vous connaissez le chemin, je ne vous accompagne pas. Trois sages vous attendent à l'entrée. Il s'agit de Ruprecht (105 800 HP), Jibril (45 500 HP) et Niculus (85 200 HP). La technique est simple. Attaquez-en d'abord un premier, puis concentrez-vous sur le second, et pour finir, jetez-vous sur le dernier. Faites-en de la chair à pâtée ! Ils sont très simples à battre.

Vous pénétrez maintenant dans Fienal. Difficile d'imaginer que c'était une ville, avant... Peut-être l'architecture moderne... Prenez les ascenseurs pour changer d'étage. Le chiffre de l'étage où vous vous trouvez est noté à côté de l'ascenseur, pour éviter les confusions. Il n'y a aucun problème, montez au niveau 5 après avoir vidé les coffres. Il y a un niveau 4 mais il ne contient pas d'ascenseur. Après avoir vidé ses coffres, redescendez au niveau 3 et un second ascenseur vous conduira directement au niveau 5. Dans ledit niveau 5, une très mauvaise surprise vous attend : Decus (160 000 HP) et Vesper (180 000 HP). Ils sont très costauds, et il va falloir faire des niveaux... Vesper est faible face aux sorts d'eau de Léon. Enchaînez bien vos Coups Mortels. La bataille va être rude. Occupez-vous de Vesper d'abord (c'est celui qui lance des sorts de feu.). Il n'y a pas réellement de technique pour les battre, l'usage de Rena est obligatoire. A mon avis, ces deux-là sont plus difficiles à battre qu'Indalecio... Après les avoir éliminés, vous vous engouffrez dans une sorte de labyrinthe. Il faudra utiliser des boules pour ouvrir les portes. Il y a les petites boules (regroupées par trois) et les grosses. Il faut activer les 4 grosses pour ouvrir la sortie. Il vous faudra bidouiller les grosses boules violette, verte et orange, pour ouvrir la porte de la grosse boule rouge. Ensuite, la sortie sera ouverte. Heureusement, il n'y a pas de monstres dans le labyrinthe. Une fois au septième étage, le neuvième Sage vous attend. Il s'agit de Cyril. Il a 300 000 HP et est fort contre à peu près tout. Il faudra utiliser les guerriers plus Rena. Protégez-vous contre les sorts de vent. Ruez-vous dessus dès le début du combat, et essayez de le tuer avant qu'il n'aie pu en placer une, car il est capable de vous tuer en une attaque. Enchaînez les Coups mortels, et il finira bien par mourir. Ce sera un combat de difficulté moyenne si vous avez battu Vesper et Decus après avoir fait plein de niveaux....

Montez au dernier étage, videz les coffres, et un autre ascenseur vous reconduira au 8ème étage. Sauvegardez, montez les escaliers, puis affrontez Indalecio. C'est lui, le dixième Sage. Au début, il est encore abordable, il n'utilise que des sorts assez puissants. Il a 500 000 HP. Utilisez le "Coup miroir" de Claude, il est très puissant. Une fois que vous lui avez perdu 200 000 à 300 000 HP, il invoquera Filia, sa fille. C'est comme quand Rena ou Celine vous lancent "Plumes d'Ange", cela booste vos capacités. D'ailleurs, je vous conseille vivement de l'utiliser, de même que les Anti (une autre magie). Eh bien, lui, il sera beaucoup plus rapide, il lancera des sorts bien plus rapidement. Ca va se corser, car vous ne pourrez plus le coincer dans un coin. Et pour cause, il sera plus rapide que vous ! Continuez à placer vos Coups Mortels, et vous finirez par l'avoir. Ouf ! Vous pourrez ensuite voir la cinématique, puis une des 86 fins différentes. Bravo, c'est un jeu plutôt difficile que vous venez d'achever.

Sachez qu'au-delà de la fin du jeu, il existe un donjon bien plus difficile que Fienal. Une fois arrivé au dernier point de Sauvegarde, redescendez en bas de la tour et reprenez le bateau. Allez à la Ville de la Joie, puis dirigez-vous vers l'arène. Entrez dans les gradins et allez vers la gauche. Un petit vieux habillé en vert a apparu. Vous y croyez, aux miracles, maintenant ? Parlez-lui, et répondez "Oui" aux deux questions qu'il vous posera. Vous serez envoyé sur une Expel virtuelle, plus exactement sur Arlia. Vous voyez le pingouin, dans l'enclos ? Si vous l'insultez, il vous renverra sur Nédé. C'est d'ailleurs le seul moyen d'y retourner. Sortez de la ville, et vous trouverez un Synard. Vous pourrez aller faire des actions solo inédites, pour avoir une fin différente. Allez sur le petit îlot au Sud-Ouest de la carte. Entrez dans la pyramide, et vous aurez l'immense joie de vous farcir les 28 sous-sols du donjon. Non, je plaisante. C'était juste pour que les 13 étages (c'est vrai, cette fois.) vous paraissent moindres. Mais vous allez quand même bien vous marrer... Pour le cheminement de ce donjon, allez-voir la section qui lui est consacrée.

```
0-----0
|                ~ DONJONS SECRETS ~                [Don00]|
0-----0
```

/*! Attention, ce walkthrough a été fait en mode Galaxy, soit en hyper-plus-dur... Donc les ennemis ont sans doute été surestimés si vous jouez en normal... /*!

```
=====
Etage 1 : Ruines Héraldiques                [Don01]
=====
```

Avant toute chose, évitez comme la peste la salle avec des cases rouges. Pourquoi ? Parce qu'elle vous envoie directement à l'étage 9 si vous marchez 4 fois sur les carrés, et même si vous arriviez à traverser cet étage, battre les Boss, vous seriez coincé puisque pour pouvoir continuer sans encombres (NDZwolf : cercueil qui s'ouvrent par exemple (je dis ça parce que je suis resté coincé des heures parce que j'avais pas fait tous les étages ^^) :D), vous devez ouvrir la porte de l'étage 8. Donc vous pouvez soit recharger votre partie, soit arriver à un point de téléportation... Je vous conseille vivement la première option.

Maintenant, stratégie : pour les batailles, faites en sorte que les mages soient toujours occupés (NDZwolf : Ceci est valable pour tout le donjon : attaquez TOUJOURS les magiciens en premier, ne les laissez pas lancer des sorts ou ils vous mettront en difficulté...) Les magiciens d'attaque (Leon et Celine) feront ça très bien en lançant des sorts qui attaquent tout le monde. Maintenant, un autre méchant : le "Living Armor". Ils peuvent poser des problèmes à vos attaquants, puisqu'ils peuvent se rendre invincibles (ils prennent des couleurs arc-en-ciel) et les dégâts seront réduits à 0... Solution : les attaquer dans le dos, vu qu'ils

sont insensibles à la magie... Prenez toujours un bon attaquant avec vous (NDZwolf : Qui a dit "Claude" :D ?).

Item(s) Intéressant(s) : Lien Série

Cet objet s'avère utile si vous avez l'intention d'équiper un Lien Combo, puisqu'il permet de voler des CM au Lien Série au lieu d'un de vos alliés... Un MUST pour vos attaquants. Vous l'obtenez en battant Dark Feather

Boss : Dark Feather

Ce boss ressemble à un succube, et peut soit être battu facilement, soit vous poser quelques problèmes. Elle est accompagnée par deux "Weirdknights" qui seront faciles à détruire. Ses attaques ne sont pas très variées : elle peut lancer "Daemon's Gate", qui fera des dommages modérés pour peu que vous soyez équipé décentement, et elle a trois attaques basiques. Elle se déplace vite, donc il vaut essayer de la rendre inconsciente (des étoiles jaunes tourneront autour de sa tête). Utilisez des CM à plein de Hits comme l'illusion multiple de Dias, ou la Danse d'épées d'Ashton...

Votre prix pour la victoire est l'accès au niveau 2, et une paire de Bottes Lapin !!! Ces bottes vous permettent de courir VRAIMENT plus vite, et booste votre STM de 80 (Vous devriez avoir une autre paire, dérobée au Lapin à la Ville de la Joie) !

```
=====
                        Etage 2 : Allée de l'Amour                        [Don02]
=====
```

L'allée de l'Amour présente un puzzle assez bizarre à résoudre... A l'entrée se trouve une plaque qui parle d'amour entre différentes personnes, et vous trouverez des statues correspondant aux personnes décrites sur la plaque dans le niveau. Le but est de faire en sorte que les amants se regardent en face... Comme ceci :

- Milene regarde Luke (sud)
- Luke regarde Milene (nord)
- Feria regarde Luke (est)
- Yufie regarde Lloyd (sud)
- Lloyd regarde Cistina (est)
- Sharon regarde Yufie (ouest)
- Cistina regarde au loin (sud)

Niveau monstres, ce niveau comporte quelques monstres dont il faut se méfier : d'abord les "Giants", gorilles très forts et étonnamment rapides si vous n'avez pas de Bottes Lapin... Les "Weirdaxes" ont une attaque très rapide qui doublera vos meilleurs attaquants... Gare, donc, quand vous passerez de statue en statue...

Item(s) intéressant(s) : Purity Leaf

Bien que n'étant pas très important, cet objet s'avèrera être utile si vous avez l'intention de cuisiner des bonnes choses... Je ne pense pas que l'on puisse l'acheter où que ce soit, mais on peut le dupliquer !

Boss : Bloodgerel

Ce boss est très simple, accompagné par quatre Huntingels. Il peut vous transformer en pierre, alors soyez préparé... Les monstres qui l'accompagnent peuvent se multiplier, et le feront si il leur reste peu de HP... Ces derniers attaquent à distance, mais je pense qu'ils peuvent être vaincus facilement.

Pour cette victoire facile, vous obtenez l'accès au niveau 3, et un "Seraphic Garb", qui fait que lorsque vos HP baissent, la défense augmente. Apparemment ça marche, alors je vous conseille de l'utiliser...

[NDZwolf] : Ce qu'a écrit Jessica ne m'a pas l'air très clair : j'ai donc pensé qu'un beau dessin était mieux qu'un grand discours... Le but de cet étage est de traverser toutes les salles sans passer deux fois par le même... Ainsi, la porte s'ouvre. Notez que la porte de sortie et l'entrée de cet escalier sont dans la même pièce.

```

.----- .----- .----- .----- .
|  o-----o  |
|  |  |  |  |  |  |
.--|--.----- .-----.--|--.
|  |  |  o-----o  |
|  |  |  |  |  |  |
.--|--.-|---.-----.-----.
|  |  |  X-----o  |
|  |  |  |  |  |  |
.--|--.----- .-----.--|--.
|  |  |  |  |  |  |
|  o-----o  |
.----- .----- .----- .-----

Legende :
X = Entrée/Sortie

Ce n'est bien sur qu'une possibilité parmi tant
d'autres, bien entendu vous pouvez suivre ce
chemin dans le sens que vous voulez.

[/NDZwolf]

```

Se battre va devenir de plus en plus difficile dans ce donjon, avec quelques exceptions... La vitesse est l'élément important dans ce niveau (et les suivants) : ne traînez pas. Une bataille contre plusieurs "Lesserdemons" pourra être fatale, puisqu'ils se déplacent très vite, et peuvent se mettre au-dessus d'un personnage pour le bouffer... Attaquez vite, puis courez avant la contre-attaque.

Item(s) intéressant(s) : Slayer's Ring

C'est un accessoire merveilleux, pour ceux qui n'utilisent pas beaucoup leurs CM... Une fois équipé, il permet d'exécuter plusieurs attaques en appuyant une seule fois sur X. Pratique pour tous les combats.

Boss : Dreamshades

Dans ce combat, vous affronterez trois Dreamshades, ces (NDZwolf : -saletés de-) sabliers qui peuvent arrêter les mouvements de vos combattants... Ce qui est très dangereux, puisque les Dreamshades en profitent pour vous attaquer vos personnages "gelés". Encore plus de problèmes si les Dreamshades lancent leur "Paix rêvée" plusieurs fois de suite, vous laissant ainsi sans défense plusieurs secondes. Forcez vos magiciens à lancer des magies rapides, l'aptitude "Jaseur" est très utile. Occupez-les et vos attaquants n'auront plus qu'à finir le travail...

Vous passerez ensuite au niveau 4 et recevrez un item assez nul, "Magical Drops", qui s'utilise en combat, et est supposé avoir le même effet que "Paix Rêvée"... Bien que je ne sois jamais parvenue à obtenir un résultat en les utilisant.

Dans ce niveau, Tri-ace réutilise le vieux truc des portes invisibles, qui vient de Zelda 1... Près de l'entrée, vous trouverez deux coffres qui semblent être dans deux salles fermées... N'ayez pas peur, approchez juste du centre du mur du bas et avancez, vous passerez à travers. Prenez les trésors et allez vers la droite. Vous verrez qu'un mur sépare deux grandes salles, là encore, traversez le mur du bas. Déplacez le levier, et retournez à la salle des coffres et de l'homme qui se bat. Maintenant la porte est ouverte, après avoir vérifié que vous avez un personnage

qui a Talent Musical niveau 10. Sinon, faites des niveau jusqu'à ce que ce soit le cas. Vous rencontrerez la Déesse de la Danse, qui vous demandera de jouer de la musique pour elle... Prenez un personnage avec Talent Musical niveau 10, et jouez. Si elle est satisfaite, vous recevrez "Illusive Shamisen", le premier instrument caché du jeu.

"Pukponks", une version difficile de ces infâmes lapins avec des gants de boxe, sont les ennemis de base dans ce niveau... Il arrivent souvent en raid de commandos, et peuvent être difficiles à vaincre puisqu'ils peuvent rejeter vos guerriers facilement. Ils sont parfois accompagnés par des "Huntingels", et ce niveau sera assez ennuyeux pour les combats.

Item(s) Intéressant(s) : Illusive Shamisen, Extinction

L'instrument de musique est intéressant, car il permet de réaliser deux petites chansons... La première, "The Green Gale", permet d'augmenter l'AGL de vos personnages. La seconde, "The Secret Power" augmente vos HP et MP, si bien qu'avec quelques mures et guérison, vous arriverez à 9999 HP et 999 MP.

Extinction est un sort très puissant pour Leon, et vous le découvrirez par terre... Bien qu'il coûte 90 MP, sa force lui fait mériter son nom, il fait environ 9000 de dégâts... Si vous avez Rena comme perso principal, elle dira : "Ca ne nous est pas utile."

Boss : Miel 32

Cette bataille est une formalité : avancez dans le tas, et vu qu'il est seul, malgré un nombre important de HP, il ne tiendra pas longtemps...

Passez ensuite au niveau 5, c'est tout ce que vous obtenez pour l'avoir tué.

```
=====
                        Etage 5 : Revancharde                        [Don05]
=====
```

Ce niveau tente d'ajouter un peu d'humour au donjon secret en vous montrant Puffy, une fille égoïste qui erre dans ce niveau. Vous la rencontrerez vers le début, et elle vous demandera de deviner son nom, puis quel objet lui convient le mieux... Les perfectionnistes répondront "Puffy" puis "une bête". Quelque soient les réponses que vous lui donnez, elle vous attaquera avec son "Weirdbeast"... Fuyez, car la bestiole a plus de 3 millions d'HP, et vous ne lui perdez que 1 par attaque (à moins que vous ne souhaitiez passer des heures à le chatouiller...)... Vous rencontrerez Puffy plus tard, aidez la demoiselle en détresse pour qu'elle laisse tomber le "Weirdslayer", qui pourra être utile. Après un peu plus d'exploration, vous découvrirez que son Weirdbeast s'est échappé avec la clé de l'étage... Maintenant revenez vers l'entrée de l'étage, et vous retrouverez la bête dans une salle vide. Tuez la, et vous obtiendrez le "Red Lotus Gem", qui ouvre la porte de l'étage suivant !

Les monstres qui se promènent dans cet étage sont incroyablement puissants, et peuvent vous annihiler en un clin d'œil si vous êtes pris au dépourvu... Lady Quimirias, un croisement entre une femme et une araignée peut se téléporter pour prendre vos attaquants en sandwich, et bloquent bien. Les Dragonaxes attaquent très vite et fort et peut faire plier votre combattant le plus rapide en quelques hits. Faites attention (NDZwolf : et des niveaux) et utilisez la méthode : attaque & fuite.

Item(s) intéressant(s) : Weirdslayer, Seraphic Garb

Le Weirdslayer est une arme très puissante pour Chisato (et qui peut également être porté par Precis, Rena et Bowman), qui tue presque tous les monstres qui ont "Weird" dans leur nom, sauf le Weirddevil de l'étage 8.

Vous trouverez un autre Seraphic Garb ici, donc ne gaspillez pas cette magnifique armure.

Mini-boss : Dreamshades

Ce combat est exactement le même que le boss de l'étage 3, suivez la même stratégie.

Boss : Weirdbeast

Ce combat est incroyablement facile, si vous utilisez le Weirdslayer, l'ennemi disparaîtra en un coup...

=====
Etage 6 : Nid des Voleurs [Don06]
=====

Les guerriers puissants sont les bienvenus dans cet étage. La seule énigme de l'étage consiste à trouver un bouton... Dans la salle où il y a plein de statues de "FunnyThieves", examinez celle qui est en bas à droite pour ouvrir la porte.

Vous aurez un plus certain si vous utilisez le "Funnyslayer". Cette arme peut être obtenue en aidant un étudiant perdu, qui se trouve à Salva... Il n'apparaît qu'à partir d'un certain moment, mais je suis incapable de le situer exactement, désolé. Il vous demandera la direction de Herlie, répondez lui que c'est au Nord... Vous le trouverez ensuite à Mars, toujours paumé, et dites-lui d'aller un peu à l'Est... Cependant, il ne sera pas à Herlie lors de votre prochaine visite... Traversez Lacour puis allez à Hilton, où vous le retrouverez. Indiquez-lui de prendre le bateau, et suivez-le jusqu'à Herlie, entrez dans l'hôtel. Entrez dans la chambre du milieu de l'allée à gauche, et il vous donnera enfin cette arme...qui vous permettra de tuer instantanément les MetalFunnys, comme le Weirdslayer se débarrasse des Weirdbeasts !

Personnages intéressants : Père Noël

Ce père Noël est un marchand, qui a pour mission de vider votre portefeuille pronto. Il vous vend ceci (dans la catégorie intéressants) :

- Tri-Emblem : Version améliorée de l'accessoire du même nom
- Go Home Frogs : Permet de sortir du donjon en l'utilisant, mais ne fonctionne qu'avec le donjon secret...
- Santa's Boots : Hyper cher ! Quand il est équipé, il permet de recevoir des objets après avoir dormi dans un hôtel, pas super, mais on peut obtenir des trucs intéressants.

Si vous cherchez des pierres précieuses, Père Noël les vend aussi.

Boss : FunnyThief Niv. 99

Bataille à plusieurs adversaires, bien que seuls deux soient dangereux. Les trois voleurs habillés en marron ne présentent AUCUN danger, concentrez-vous sur le Dreamshade, finissez le voleur en bleu en un coup de Funnyslayer.

Vous obtiendrez un FunnySlayer, et un passage vers le niveau 7. Notez que le téléporteur vous ramène au niveau 1 si vous l'utilisez...

=====
Etage 7 : Autel Déesse [Don07]
=====

Rien de bien difficile pour se déplacer dans ce niveau, tant que vous faites attention lors des combats... Allez à l'extrême droite du niveau, pour trouver une "Cracked Gem" (Passez à travers une porte invisible). C'est la clé de la porte, même si dans son état actuel, elle ne marche pas bien. Il faut utiliser l'aptitude Métallurgie pour la réparer (transformation en Red Lotus Gem). Allez placer la gemme sur le piédestal pour pouvoir affronter le Boss.

Ce niveau est très lucratif niveau XP, surtout si vous avez des Extension Cards (doublent l'XP reçu)... En effet, les FunnyThieves qui arrivent en raid de

commando (attention, la bataille est rude, même avec le Funnyslayer...) : avec l'Extension Card, vous recevez 600 000 XP !!! Ces cartes se font avec "Art", et Celine semble les faire souvent. Les autres monstres seront difficiles à vaincre, la clé est de procéder méthodiquement.

Item(s) intéressant(s) : Bottes Lapin

Une autre paire de ces magnifiques charentaises ! Croyez-moi, vous allez en avoir besoin dans les niveaux qui suivent...

Boss : Mithril Eater

C'est le même que le boss de la cave de Minhe... Version améliorée bien sur. Il n'a qu'une attaque (Patience Perdue) et je vous conseille de le tuer avant qu'il ne l'utilise... Débrouillez-vous pour le mettre KO, et profitez-en pour le frapper violemment. Il vous donnera 60 500 XP et 60 000 Fol.

Le Million Staff vous sera offert après avoir vaincu ce boss (se reporter à la section "Armes" et Celine pour plus de précisions...), ainsi que l'accès à l'étage 8.

```
=====
                        Etage 8 : Dieu de la Nourriture                [Don08]
=====
```

Hmmm... Ce level ne comporte qu'une énigme, mais une un peu bizarre... Vous trouverez un mur avec une tête de démon peinte dessus... Examinez-la et le Dieu de la bouffe vous demandera à manger. Il faut lui donner ce que vous avez de meilleur, bien que je ne sache pas quoi exactement... Au bout d'un moment, vous pourrez lui offrir des trucs pas bon (sashimi pourri, salade fanée, Mandragore, etc...)... Bien qu'encore vivante, Puffy (c'était elle !!!) est bien mal en point... La porte du boss sera ouverte.

Cet étage permet de respirer après les horreurs qu'on a vu étage 7... Les batailles les plus difficiles seront contre ces chiens roses appelés Poigers... Ils sont souvent accompagnés de Dreamshades, donc concentrez-vous sur les sabliers, puis ensuite les toutous.

Item(s) intéressant(s) : Million Staff, Special Tuna

Le Million Staff est une arme pour Celine ou Noel, voir la section "Armes".

Le Special Tuna est de la nourriture qui rend 70% des HP et MP. (NDZwolf : Je vois pas l'intérêt si l'on se sert des sorts de Rena, mais bon)

Boss : Erysin Beast

C'est une version améliorée de ces saletés de vers qui vous avalent les membres de votre équipe... Bien qu'il n'y en aie qu'un, il a plein de HP et sera dur à envoyer au tapis car il bloque bien vos coups.

Un "Gelatin Steak" sera votre récompense pour votre victoire, ce truc redonne 60% des MP hors d'une bataille (NDZwolf : Pourri, quoi. Deux mures ont le même effet et peuvent s'utiliser en combat, et s'acheter par Oiseau (Spécialité "Course") pour une poignée de nèfles...)

```
=====
                        Etage 9 : Cercueil Fermé                        [Don09]
=====
```

Cet étage va sembler bizarre, mais il n'y a pas de Boss pour l'instant... Traversez juste le niveau pour aller à l'étage 10, en ramassant les coffres. (NDZwolf : Quand vous aurez de quoi ouvrir le cercueil, pressez X devant... Ca paraît évident mais moi j'ai mis du temps à comprendre --; Notez que si vous n'avez pas fini les étages précédents, le cercueil ne s'ouvrira pas... Tant pis pour les petits

malins qui ont pris le passage de l'étage 1 !)

Les Robinmaster résident ici. Ces saletés attaquent à distance avec un arc, et ont tendance à bloquer et contre-attaquer rapidement... Les Cocatricking sont des oiseaux qui peuvent vous transformer en pierre... Soyez donc équipé contre.

Item(s) intéressant(s) : Valiant Boots

Une jolie paire de bottes, si vous n'avez pas peur de sacrifier vos Bottes Lapin... Si vous comptez garder un combattant à l'arrière (Ex : Dias qui lance des Air Slashes), ces bottes lui conviennent parfaitement.

Boss : Wise Sorcerer

Ce Boss est (ENCORE !) accompagné de Dreamshades, occupez-vous en d'abord... Battre le sorcier après sera une formalité. (Note : Pour ouvrir le cercueil dans lequel se trouve ce Boss, il faut d'abord explorer l'étage 12)

Vous obtiendrez une épée Levantine pour avoir battu ce boss.

```
=====
                          Etage 10 : Point Décision                      [Don10]
=====
```

Note : à partir de ce point, les batailles vont être très difficiles et nécessitent un EXCELLENT niveau et les meilleures armures.

Dans l'entrée se trouve un carré de 16 carreaux, et vous ouvrirez des salles en marchant sur les carrés. Cependant, révéler un carré jaune ou rouge vous ouvre une salle empoisonnée, et vous perdrez des HP en la traversant... Le chemin tranquille : commencez en haut à droite, et faites :

- 2 pas à gauche
- 2 pas vers le bas
- 1 pas à gauche
- 1 pas vers le bas

Ce chemin ne traverse aucune salle empoisonnée, mais ne mène à aucun coffre. La dernière salle est celle menant à l'escalier vers le niveau 11. Dans cette salle se trouve un coffre contenant le CM secret de Ashton : le Triple As (Tri-Ace en anglais). Quand vous tenterez de descendre, un robot vous attaquera. Note : Si vous préférez éviter les combats inutiles pour le moment, prenez ce chemin.

Les robots et les vers sont très nombreux ici... Le argenté/lavande miel128 est le plus facile à tuer, et de loin, vu qu'il draine les MP... C'est embêtant, me direz-vous, oui, mais ça ne tue pas ! Les Liveflyers seront mortels, puisqu'ils sont hyper rapides et leurs missiles sont impossibles à éviter (NDZwolf : C'est vrai que ces monstres sont des calamités ambulantes, surtout quand vous devrez traverser ce niveau avec seulement deux joueurs... Une technique simple pour les tuer : bloquez vous contre un mur, et faites face aux ennemis (cela évite d'être pris en sandwich). Normalement, vous avez les aptitudes de combat au niveau 10, et quand ils vous attaqueront, vous bloquerez, leur renverrez des étoiles et ils prendront des dégâts. Certes, c'est long, mais c'est un moyen sûr de survivre en cas de coup dur...). Les ClubGunnars ne sont pas aussi dangereux, même si leur "Terreur Multiple" peut faire 9 999 points à l'un de vos persos, ce qui signifie mort instantanée. Il y a aussi des vers avaleurs, qui se feront un plaisir de vous bouffer après que vous ayez été paralysés par les Dreamshades qui les suivent... C'est trop de bonheur !

Item(s) intéressant(s) : Tri-Ace, Meteor Swarm, Bottes Lapin, Funny Slayer, Million Staff, Valiant Boots, Valkyrie Boots.

Tri-Ace : Comme le nom de l'équipe de développeurs, si si ! Je vous laisse juger

par vous même de ce magnifique coup qui draine 45 MP !
Meteor Swarm, le sort suprême de Celine, mange 80 MP
Funnyslayer/Bottes Lapin/Million Staff/Valiant Boots : Vous connaissez tout ça pas la peine de ré-écrire :D
Valkyrie Boots : Excellente défense, pour les magiciens de préférence, donc.

Boss : Geo-Gardien

Ce Boss est le même que le gardien des champs de Force et du Courage. Chopez-le avec Coup Miroir, et il ne devrait pas placer une seule attaque. Quand vous l'aurez bien massacré, il deviendra tout petit et lancera "Extermination", une vilaine attaque au laser qui fait bien mal... Étant bon joueur, il vous qualifiera de "Plus Fort de l'Univers" pour petit bonus si vous le battez ;P

Vous gagnerez un "Valiant Guard" si vous le tuez, qui booste bien votre AC. Tous les personnages mâles peuvent l'équiper.

=====
Etage 11 : Nid de Dragon [Don11]
=====

Cet étage est très court et n'a aucune énigme, et ça fait un bien fou après ce que vous venez d'endurer...

Ce niveau est encore un challenge, bien que les Miel aient disparu. Au menu : des WeirdMages (=> Weirddlayer bien sur !), des vers, et des HellMaster (ressemblant à Shin). Il y a également des Owlbear, ressemblant assez au Geo-Gardien.

Boss : Dragon Tyrant

Bien qu'il ressemble au Synard, ce Dragon est assez dur à battre parce qu'il vole. C'est le moment d'utiliser Triple As, et de ressortir la "Fente Double" de Claude de derrière les fagots. La bataille peut durer longtemps, puisque le Dragon Tyrant bloque (si vous pouvez le prendre en sandwich, c'est pas plus mal ^^)

En plus d'un "Valiant Guard", vous recevez l'aptitude Flottement, qui permet d'envoyer les ennemis en l'air...

Note : Maintenant, quand vous allez entrer dans le Donjon Secret, il vous sera demandé de partir à deux, se qui rendra les batailles bien plus dures... C'est cependant nécessaire pour ouvrir la porte vers l'étage 12... Prenez le téléporteur et retapez-vous le chemin...à deux ! Faire cette petite ballade romantique avec Rena est conseillé pour pouvoir bénéficier de ses pouvoirs curatifs si vous êtes Claude...

=====
Etage 12 : Hall des Guerriers [Don12]
=====

Comme vous n'êtes que deux, passez vite l'étage 10 sinon vous allez avoir des problèmes.

Les monstres ici sont les mêmes qu'à l'étage 11, faites donc attention...

Item(s) intéressant(s) : 2 Battle suits, Valkyrie Guard, Bottes Lapin.

Le Battle Suit est comme le Valiant mail, sauf qu'il ne donne pas autant de GUTS. Cependant, tout le monde peut l'équiper, et il se revend 26 000 000 Fol (NDZwolf : Qui a dit : "Armure en caviar" ?).

Le Valkyrie Guard est l'équivalent pour les femmes du Valiant guard... Booste bien l'AC.

Boss : Phœnix

Avec Claude et Rena, il ne pose aucun problème... Utilisez la Fente Double (lui aussi il vole), et il tombera KO... Et il devrait le rester jusqu'à la fin du combat, si vous l'enchaînez bien. Il n'a pas trop de HP, la victoire sera facile.

Vous gagnez l'Épée Farewell, qui sert à ouvrir le cercueil du niveau 9 (voir à "Étage 9" pour les détails)

Note : Maintenant, vous pouvez aller chercher le reste de votre équipe, et faire le dernier étage à 4... Le boss de ce niveau étant... euh... un Phœnix, il renaît à chaque passage, et il faut l'affronter à chaque fois que vous traversez ce niveau.

```
=====
                        Etage 13 : Nid Sacré des Anges                [Don13]
=====
```

Rien de difficile pour comprendre ce niveau, il faut aller abaisser les leviers se trouvant à chaque extrémité du niveau, et revenir à la porte centrale...

Il n'y a pas une très grande variété de monstres à cet étage, mais ceux qui y sont... Soulmasters, des magiciens qui lancent "Extinction" quand vous ne vous occupez pas d'eux. Les Hell-Servant sont les cousins de ce brave Phœnix, ils ont plein de HP, ils bougent vite, bloquent tout et lancent Meteor Swarm... Et bien sur la terrible Attaque du Maître. Les Rock Demons lancent l'affreuse Patience Perdue (vous pouvez obtenir des Valkyrie Armor si vous utilisez des Discovery Card lors du combat).

Item(s) intéressant(s) : Brassard d'Ange, Trompette d'Argent

Le brassard d'Ange est indispensable si vous comptez battre Indalecio (version ultra-hard) et Iseria Queen, puisqu'il vous protège contre presque tous les éléments. Les sorts "étoilés" comme Croix du Sud et Meteor Swarm guériront le guerrier qui le porte.

La trompette d'Argent permet de composer deux musiques spéciales : d'abord la "Melody of the Gods" qui augmente les chances de réussite lors des créations d'Item. L'autre est appelée "The Evil Power" et permet d'invoquer Iseria Queen, soit une version difficile de Gabriel Celeste. Elle a 3.3 Millions d'HP, et sur ce, je vous souhaite bonne chance.

Boss : Gabriel Celeste

Le gardien Ultime du Donjon secret... Il a un million de HP, et est terriblement fort... Cependant, pas autant que l'on pourrait l'imaginer. Occupez-le (NDZwolf : Oui, Jessica, Gabriel Celeste est un mec, et si tu n'es pas convaincue, dis toi que les anges n'ont pas de sexe ce qui met fin a toute conversation :D) bien, car il lance Noé, Foehn et Star Flare. Faites des CM multi-hits, il FAUT qu'il soit occupé ! Elle vous suit, ce qui la rend difficile à éviter... Stratégie : passez derrière lui, et faites un gros CM, partez vite et utilisez un objet qui est nécessaire.

Si vous parvenez à le battre, vous obtenez une autre Épée Farewell, ainsi que la Trompette d'argent (Prière de sauvegarder avant utilisation :D) et le Brassard d'Ange. Un joli bonus : vous pouvez remonter le Donjon secret sans les monstres avec toutes les portes ouvertes, avec une musique héroïque qui fait penser à un tour d'honneur. Les points de téléportation sont désactivés, mais ils remarqueront si l'envie vous prend de retourner voir ce sympathique Gabriel. L'option "Voyager à deux" ne sera plus disponible (NDZwolf : Qui s'en plaindra ?).

Star Océan 2 offre un système de jeu complexe, axé sur les aptitudes qui vous permettront plus de force au combat (par exemple) ou la création d'objet. Voici des lumières sur ce système pour le moins original...

```
=====
                                Talents                                [Cre01]
=====
```

Ce sont les aptitudes naturelles de chaque personnage, vous pouvez les consulter dans le menu "status" en appuyant sur D. Les talents sont déterminés aléatoirement pour chaque nouveau personnage qui entre dans votre équipe. Si les talents d'un nouveau personnage ne vous plaisent pas, vous pouvez charger votre dernière partie et réacquérir ce personnage. Ses talents auront été redéterminés, toujours au hasard. Vous pouvez obtenir des talents pour un personnage en utilisant une spécialité qui s'y rapporte. Chaque découverte de talent vous rapporte 100 PA.

```
=====
                                Aptitudes                             [Cre02]
=====
```

Ce sont des aptitudes (comme le nom l'indique !) que vous pouvez acheter dans les guildes (note : la dernière Guilde est à Linga, dans la maison juste en dessous de l'entrée. Moi, j'ai eu du mal à la trouver. Peut-être que je suis nul, ou mirot, et que les joueurs normaux l'auront bien sur repéré. Mais je pense aux idiots comme moi...). Il y a différents niveaux, les aptitudes de combat sont écrites en vert. Ces dernières vous permettent d'augmenter, par exemple, votre résistance aux coups, ou encore de faire le tour de l'ennemi. Plus le niveau est élevé, plus vous avez de chances de réussir, et plus ça coûte de PA pour les monter de niveau. Le niveau maximum est 10. Voici la liste des aptitudes :

Modèle :

```
o=====o
| [Nom de vente dans les guildes] |
o=====o
| [Nom de l'aptitude 1] |
| [coût en PA] (le / sépare les différents niveaux d'aptitude) |
| [Gain] |
| [Nécessaire pour les spécialités...] (Sauf aptitudes de combat) |
o=====o
| [Nom de l'Aptitude 2] |
| ... |
o=====o
```

```
o=====o
| Connaissance 1 |
o=====o
| Minéralogie |
| 1 / 2 / 4 / 6 / 9 / 12 / 16 / 20 / 40 / 70 |
| Intelligence + (Niveau de l'aptitude X 3) |
| Identifier, Travail du Métal, Alchimie |
o=====o
| Médecine des Herbes |
| 2 / 3 / 5 / 8 / 12 / 17 / 23 / 30 / 38 / 47 |
| HP / MP que donnent les plantes médicinales + 3% par niveau |
| Identifier, Composte, Survie |
o=====o
| Recette |
| 1 / 1 / 2 / 2 / 3 / 3 / 5 / 5 / 10 / 20 |
| Variable selon l'aliment cuisiné. |
```


Cuisine	
o=====o	
o=====o	
Connaissance 2	
o=====o	
Ecriture Musicale	
2 / 4 / 8 / 16 / 32 / 40 / 50 / 70 / 90 / 90	
Agilité + (1 + Niveau de l'aptitude)	
Talent Musical	
o=====o	
Biologie	
2 / 22 / 32 / 42 / 62 / 80 / 82 / 85 / 90 / 95	
La seule aptitude qui augmente les HP. HP+(10X niveau d'aptitude)	
Composte	
o=====o	
Connaissance des outils	
1 / 5 / 9 / 13 / 17 / 21 / 25 / 29 / 33 / 37	
Prix de vente des Objets + 3% par niveau d'aptitude	
Identifier	
o=====o	
o=====o	
Connaissance 3	
o=====o	
Science Mentale	
8 / 14 / 20 / 26 / 32 / 52 / 62 / 82 / 90 / 95	
La seule aptitude qui augmente les MP. MP + (5 X Niveau)	
Composition	
o=====o	
Piété	
5 / 7 / 9 / 11 / 13 / 33 / 43 / 53 / 63 / 80	
Augmente une caractéristique au hasard.	
Oracle	
o=====o	
Connaissance des fées	
40 / 41 / 42 / 43 / 44 / 45 / 46 / 47 / 48 / 50	
Intelligence + (1 + Niveau de l'aptitude)	
Alchimie	
o=====o	
o=====o	
Sensibilité 1	
o=====o	
Courage	
1 / 2 / 4 / 5 / 7 / 28 / 30 / 31 / 43 / 55	
Aucun	
Pickpocket	
o=====o	
Patience	
2 / 4 / 7 / 11 / 16 / 22 / 29 / 37 / 46 / 56	
Constitution + (2 X niveau de l'aptitude)	
Pratique, Survie	
o=====o	
Sens de l'esthétique	
10 / 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 99	
Aucun	
Art, Métallurgie	
o=====o	
Bon Oeil	

```

| 2 / 4 / 6 / 8 / 10 / 20 / 22 / 24 / 26 / 28 |
| Augmente la récupération des HP |
| Cuisine |
|====|
|====|
| Sensibilité 2 |
|====|
| Enjouement |
| 12 / 14 / 16 / 18 / 20 / 22 / 24 / 26 / 28 / 30 |
| Vos Fols augmentent de 100+[(Niveau de l'aptitude -1) X 600] Fols. |
| Oracle |
|====|
| Sens du danger |
| 2 / 3 / 5 / 7 / 10 / 13 / 17 / 21 / 26 / 40 |
| Augmente la STM !!! De 3X le niveau d'aptitude |
| ~ Note : ~ la STM est ce qui définit le nombre de HP et de MP |
| récupérés à la fin de chaque combat. |
| Survie |
|====|
| Persévérance |
| 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 / 8 |
| Réduit le nombre de PA nécessaires pour monter les aptitudes de |
| niveau |
| Pratique |
|====|
| Face de Poker |
| 5 / 7 / 9 / 11 / 13 / 33 / 43 / 53 / 63 / 80 |
| Augmente les chance de faire les GUTS de 3 X le niveau d'aptitude |
| Pickpocket |
|====|
|====|
| Sensibilité 3 |
|====|
| Fonctionnalité |
| 15 / 25 / 35 / 45 / 55 / 65 / 75 / 75 / 85 / 85 |
| Augmente la FOR, DEX, AGL et INT de 6 X niveau d'aptitude |
| Personnalisation |
|====|
| Radar |
| 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 99 |
| Un objet peut apparaître dans l'inventaire aléatoirement |
| Oracle |
|====|
| Effort |
| 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 90 |
| Réduit les points d'expérience nécessaires à la montée de level |
| Pratique |
|====|
|====|
| Technique 1 |
|====|
| Sifflement |
| 1 / 2 / 4 / 6 / 12 / 20 / 25 / 30 / 35 / 40 |
| Aucun |
| Courses |
|====|
| Copie |

```

40 / 50 / 50 / 60 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 99	
Aucun	
Reproduction	
o=====	o
Esquisse	
5 / 10 / 20 / 30 / 50 / 70 / 90 / 90 / 90 / 90	
Aucun	
Art	
o=====	o
Couteau de Cuisine	
2 / 4 / 8 / 16 / 32 / 40 / 50 / 55 / 65 / 90	
Augmente la FOR de 20 X niveau de l'aptitude	
Cuisine	
o=====	o
o=====	o
Technique 2	
o=====	o
Mécanosavoir	
6 / 10 / 14 / 18 / 22 / 32 / 42 / 52 / 62 / 80	
Aucun	
Machinerie	
o=====	o
Travail Manuel	
2 / 4 / 7 / 11 / 16 / 22 / 29 / 37 / 46 / 56	
Agilité (AGL) + (2 + Niveau de l'aptitude)	
Personnaliser, Métallurgie	
o=====	o
Dressage	
20 / 21 / 22 / 23 / 24 / 25 / 26 / 27 / 28 / 30	
Aucun	
Courses	
o=====	o
Ecriture	
3 / 4 / 6 / 8 / 11 / 14 / 20 / 25 / 40 / 60	
Dextérité (DEX) + (2 + Niveau de l'aptitude)	
Carnet	
o=====	o
o=====	o
Technique 3	
o=====	o
Instrument de Musique	
2 / 4 / 8 / 16 / 32 / 40 / 50 / 70 / 90 / 90	
AGL + (1 + niveau de l'aptitude)	
Talent Musical	
o=====	o
Coulage Métal	
3 / 6 / 12 / 24 / 48 / 58 / 68 / 78 / 88 / 98	
DEX + (2 X niveau de l'aptitude)	
Travail du Métal	
o=====	o
Compétences Scientifiques	
6 / 10 / 14 / 18 / 22 / 32 / 42 / 52 / 62 / 80	
FOR + (10 X niveau de l'aptitude)	
Travail du Métal	
o=====	o
Mecanofonction	
12 / 22 / 32 / 42 / 62 / 80 / 82 / 85 / 90 / 95	
Aucun	

```

| Machinerie |
o=====o

o=====o
| Combat 1 |
o=====o
| Force Mentale |
| 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 99 |
| Augmente la DEF |
o=====o
| Coup Bas |
| 40 / 40 / 50 / 50 / 60 / 60 / 70 / 70 / 80 / 80 |
| Permet de surmonter les défenses ennemies |
o=====o
| Annuler |
| 10 / 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 99 |
| Permet de rapprocher les Coups Mortels et les coups normaux. |
o=====o

o=====o
| Combat 2 |
o=====o
| Tour |
| 12 / 14 / 16 / 18 / 20 / 22 / 24 / 26 / 28 / 30 |
| L'ordinateur fera automatiquement le tour de l'ennemi lorsque vous |
| lancerez une attaque. |
o=====o
| Volée de Coups |
| 5 / 7 / 9 / 11 / 13 / 33 / 43 / 53 / 63 / 80 |
| Augmente la VIT |
o=====o
| Feinte |
| 12 / 22 / 32 / 42 / 62 / 80 / 82 / 85 / 90 / 95 |
| Augmente la PRE. |
o=====o
| Force Esprit |
| 4 / 7 / 14 / 21 / 28 / 35 / 42 / 49 / 56 / 63 |
| Augmente la FOR. |
o=====o

o=====o
| Combat 3 |
o=====o
| Contre Attaque |
| 5 / 10 / 15 / 20 / 40 / 50 / 60 / 70 / 85 / 99 |
| Permet de contre-attaquer |
o=====o
| Parer |
| 10 / 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 99 |
| Permet de parer les coups ennemis avec une certaine probabilité |
o=====o
| Antisyncope |
| 12 / 22 / 32 / 42 / 62 / 80 / 82 / 85 / 90 / 95 |
| Evite parfois de tomber K.O ou d'être transformé en pierre |
o=====o
| Jaseur |
| 40 / 50 / 50 / 60 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 99 |
| Permet de lancer les sorts plus vite |
o=====o
| Provocation |

```

| 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 99 |
| Permet d'utiliser le bouton Select en combat pour attirer |
| l'ennemi vers vous. |

o=====o

o=====o
| ??? |

o=====o

| Flottement |
| 20 / 30 / 40 / 50 / 60 / 70 / 80 / 90 / 90 / 99 |
| Envoie l'ennemi en l'air. Ne s'obtient qu'en battant le boss de |
| l'étage 11 du donjon secret. |

o=====o

=====

Spécialités [Cre03]

=====

Ce sont des associations d'aptitudes et de talents. Niveau maximum : 10, obtenu en faisant la moyenne des niveaux des aptitudes nécessaires. Les talents ne sont pas obligatoires pour maîtriser une aptitude, mais l'opération aura moins de chances de réussir si vous ne l'avez pas.

o=====o

| Pickpocket |
| Permet de voler des objets au quidam innocent qui se balade |
| tranquillement dans sa rue...Nécessite le « Gant de Voleur » |
| (40 000 Fols) |
| |
| Aptitudes nécessaires : Courage, Face de Poker. |
| Talent : Dextérité |

o=====o

o=====o
| Survie |
| Permet d'augmenter ou réduire le nombre de combats dans les |
| donjons. |
| Aptitudes nécessaires : Sens du danger. |
| Talent : Sixième Sens |

o=====o

o=====o
| Art |
| Permet de créer des tableaux ou des sculptures. |
| |
| Aptitudes nécessaires : Sens de l'esthétique, Esquisse. |
| Talent : Sens du Design. |

o=====o

o=====o
| Oracle |
| Permet de recevoir des messages. |
| |
| Aptitudes nécessaires : piété, enjouement et Radar |

o=====o

o=====o
| Identifier |
| Permet d'identifier les items « non-identifiés » (logique...) |

|
| Aptitudes nécessaires : Minéralogie, Médecine des Herbes et
| Connaissance des Outils.
|

o=====

o=====

| Carnet
| Permet d'écrire des livres d'aptitudes. Peu Utile.
|

| Aptitudes nécessaires : Ecriture
| Talent : Compétences Littéraires
|

o=====

o=====

| Talent Musical
| Permet de créer de zoulies musiques.
|

| Aptitudes nécessaires : Instrument de musique, Ecriture musicale
| Talent : Sens du rythme
|

o=====

o=====

| Personnaliser
| Permet de modifier vos armes à l'aide d'un métal ou d'un minerai.
|

| Aptitudes nécessaires : Travail Manuel, Sens de l'Esthétique et
| Coulage Métal
| Talents : Originalité et Dextérité.
|

o=====

o=====

| Metalurgie
| Permet de transformer un RPG en simulation de bijoutier..
|

| Aptitudes nécessaires : Travail Manuel, Sens de l'Esthétique et
| Minéralogie.
| Talent : Originalité.
|

o=====

o=====

| Alchimie
| Transforme les matériaux en bijoux.
|

| Aptitudes nécessaires : Minéralogie, Science des Fées.
| Talent : Grâce Mana.
|

o=====

o=====

| Pratiquer
| vous fait gagner plus d'expérience, mais vos persos sont moins
| puissants. Peu utile.
|

| Aptitudes nécessaires : Patience, Persévérance et Effort.
|

o=====

o=====

| Courses
| Appelle un oiseau qui va faire les emplettes à votre place, quand
| vous êtes dans un donjon.
|

o=====

|

| Aptitudes nécessaires : Siffler et Dressage |

| Talent : Amour des Animaux. |

o=====o

o=====o

| Composition |

| permet de créer des remontants en mélangeant des médicaments et |

| autres herbes. |

| |

| Aptitudes nécessaires : Biologie, Médecine des Herbes |

| Talent : Dextérité |

o=====o

o=====o

| Survie |

| Permet de trouver des objets. |

| |

| Aptitudes nécessaires : Médecine des Herbes et Patience |

o=====o

o=====o

| Cuisine |

| Permet d'ouvrir un restaurant (non, juste de cuisiner pour vous..) |

| |

| Aptitudes nécessaires : Cuisine, Bon Œil et Couteau de cuisine |

| Talent : Sens du Goût. |

o=====o

o=====o

| Reproduction |

| Permet de copier un item. |

| |

| Aptitudes nécessaires : Copie |

o=====o

o=====o

| Machinerie |

| Permet de créer des armes pour Précis et Opéra. |

| |

| Aptitudes nécessaires : MécanoFonction et MécanoSavoir |

o=====o

=====
Aptitudes Ultra-Spéciales [Cre04]
=====

Elles font intervenir plusieurs membres de l'équipe. Pour en déterminer le niveau, il faut la spécialité supérieure, une spécialité nécessairement connue par au moins 2 persos, et une spécialité inférieure, devant être au moins au niveau 4 sur l'un des persos. Le niveau de l'aptitude Ultra-Spéciale est le la somme des niveaux des spécialités supérieures divisé par 3. Ainsi, le niveau pourra être supérieur à 10. Simple, non ?

o=====o

| Maître Chef |

| Permet de créer de meilleurs plats. |

| |

| Spécialité Primaire : Cuisine |

| Spécialité Secondaire : Composte |

o=====o

o=====o
| Compréhension |
| Augmente le nombre de AP à la montée de niveau, mais réduit la |
| vitesse. |
| |
| Spécialité Primaire : Pratiquer |
| Spécialité Secondaire : Survie |
o=====o

o=====o
| Publication |
| Permet d'écrire des livres. |
| |
| Spécialité Primaire : Carnet |
| Spécialité Secondaire : Machines |
o=====o

o=====o
| Forgeron |
| Permet de créer ses propres armures. |
| |
| Spécialité Primaire : Personnaliser |
| Spécialité Secondaire : Alchimie |
o=====o

o=====o
| Orchestre |
| joue des musiques qui augmentent les chances de créer des items. |
| |
| Spécialité Primaire : Talent Musical |
| Spécialité Secondaire : Art |
o=====o

o=====o
| Viens-mon-lapin |
| Appelle un lapin qui vous évitera les combats. |
| |
| Spécialité Primaire : Courses |
| Spécialité Secondaire : Pratiquer |
o=====o

o=====o
| Tout Identifier |
| Permet d'évaluer correctement la valeur d'un item. |
| |
| Spécialité Primaire : Identifier |
| Spécialité Secondaire : Metallurgie |
o=====o

o=====o
| Revers Médaille |
| Permet de créer des items dangereux. |
| |
| Spécialité Primaire : Pickpocket |
| Spécialité Secondaire : Copie |
o=====o

=====
 Explication du Système
 =====

[Rel01]

Les tableaux suivant vous donnent les relations inter-personnages initiales...
 Elles seront très importantes quand vous comprendrez le système des émotions de ce jeu...

Ce premier tableau donne les paramètres d'amitié et émotionnels dans cette forme :
 [AMITIE] - [EMOTIONNEL].

NB :

Cla = Claude

Ren = Rena

Cel = Celine

Ash = Ashton

Pre = Precis

Bow = Bowman

Dia = Dias

Leo = Leon

Ope = Opera

Ern = Ernest

Noe = Noel

Chi = Chisato

	Cla	Ren	Cel	Ash	Pre	Bow	Dia	Leo	Ope	Ern	Noe	Chi
Cla	---	5-6	5-5	5-4	5-5	5-5	6-4	5-4	6-5	5-5	5-5	5-5
Ren	6-5	---	5-5	5-5	5-4	5-5	7-6	5-5	5-5	5-5	5-5	5-5
Cel	5-5	5-5	---	5-4	4-3	5-5	4-4	5-5	5-5	5-5	5-5	5-5
Ash	4-4	5-4	4-4	---	5-7	5-5	5-4	5-5	---	---	5-5	5-5
Pre	7-6	7-6	6-5	5-5	---	---	5-5	6-5	5-5	5-5	6-5	5-5
Bow	5-5	6-5	6-5	5-5	---	---	5-5	6-5	6-5	5-5	6-5	5-5
Dia	5-5	7-5	4-4	4-4	4-4	4-4	---	---	4-4	4-4	4-4	4-4
Leo	6-5	5-5	5-5	5-4	6-5	5-5	---	---	5-4	4-4	6-5	5-5
Ope	6-5	4-4	5-4	---	5-4	5-4	5-4	5-5	---	7-8	5-4	5-5
Ern	6-5	5-5	5-6	---	5-5	5-5	5-5	5-5	5-7	---	6-5	5-5
Noe	5-5	5-5	5-5	5-5	5-5	6-5	5-5	5-6	5-5	6-5	---	5-5
Chi	6-6	5-5	5-5	6-5	6-5	5-5	4-4	5-5	6-5	6-5	5-5	---

Voici maintenant comment se servir de ces nombres.

- 1) A la fin du jeu, le jeu regarde les personnages avec les points de relation au dessus de 10.
- 2) Le jeu additionne les valeurs.

- 3) La paire avec le plus de points se retrouve ensemble pour la fin du jeu.
- 4) Le processus se répète jusqu'à ce que tous les couples au-dessus de 10 soient liés.

C'est compliqué comme ça, mais vous vous y habituerez vite. Notez également que les personnages de même sexe se retrouvent "meilleurs amis" et ceux de sexe différents finissent en tant que couple... N'allez donc pas croire que vous allez pouvoir apprécier Rena et Precis "ensemble" car c'est impossible espèce de pervers.

En cas d'égalité :

L'ordinateur se sert de la table suivante pour départager les couples :

- 1 : Claude
- 2 : Rena
- 3 : Celine
- 4 : Bowman
- 5 : Dias
- 6 : Precis
- 7 : Ashton
- 8 : Leon
- 9 : Opera
- 10 : Ernest
- 11 : Noel
- 12 : Chisato

En cas d'égalité, l'ordinateur prendra les couples dans cet ordre-ci. Exemple : Claude, Rena, Chisato et Opera ont le même nombre de points... Alors les couples de fin seront : Claude + Rena et Opera + Chisato !

Certaines fins ont plusieurs versions... Ces versions se modifient selon si l'un ou l'autre personnage a plus de points que le second...

Pour modifier les points de différents personnages :

Là ça devient compliqué ! Mais pas impossible, grâce à l'aptitude ultra-spéciale "publication". Grâce à cette aptitude, vous pouvez obtenir deux sortes de livres par personnages... Un RARE et un COMMUN...

- Le COMMUN met votre jauge d'amitié à 8 (il peut donc vous baisser, attention !!!)
- Le RARE a le même effet avec le paramètre amour

Donnez le bouquin RARE de l'intéressé(e) à la "cible". Après ça, vous n'avez plus qu'à faire environ 200 batailles pour monter votre jauge d'amour à 10... Bon, ok, vous n'avez pas forcément envie de vous taper 6 heures de combat pour deux tourteraux, il y a donc une autre méthode... C'est VRAIMENT plus simple lorsque l'un des deux est le personnage principal... EN effet, lorsque vous êtes une pourriture avec certains, ils sont mieux avec les autres ! Par exemple, si vous avez Rena, et que vous voulez finir avec Claude et Celine, soyez une enflure avec ces deux-là ! Pourissez-leur leurs actions solos ! Peu de temps après avoir mangé de leur nourriture préférée, les personnages sont plus enclins à être gentil avec d'autres personnages, même chose si vous avez leur instrument préféré quelquepart dans l'inventaire. De plus, la plupart des personnages autres que Claude et Rena ont AU MOINS une action privée entre eux, donc le truc est d'intervenir et d'être le plus chiant possible avec eux, ainsi ils se débrouilleront tout seuls, et donc bien. A part ça, le moyen le plus efficace est de faire combattre deux personnages ensemble pendant un long moment... On remarque aussi que lorsque vous êtes très gentil avec un personnage donné, vous commencerez à baisser dans l'estime du personnage avec le plus de points pour vous... Ca veut dire que vous n'avez pas besoin d'être un parfait salaud pendant tout le jeu pour mettre deux persos ensemble, soyez le juste avec eux (argh)...

Maintenant, comment faire pour avoir une fin plus... mieux... affective !

Facile - Vous avez les action solo. Bien sûr, tous les trucs au dessus marchent, mais là c'est le fin du fin. Faites des actions solo, soyez gentil avec cette personne et dégoutez les autres. De toute façon, vous ne pouvez pas finir avec plus de deux personnes, si ? Si vous êtes gentil avec tout le monde, il y a de fortes chances pour que vous terminiez le jeu avec Rena (pour la 4ème fois consécutive...) ! Donc SOYEZ MECHANT, que diable !!!

Dans les Actions privées, il y a 5 façons d'évoluer dans l'estime de quelqu'un.

- GROS EFFET : + 2
- PETIT EFFET : + 1
- Euh... : + 0
- MAUVAIS : - 1
- ARGH : - 2

Chaque choix que vous faites tombe dans une de ces catégories. Le truc des aliments et de l'orchestre augmentent de 1 chacun, donc avec les deux en même temps, vous êtes sur de ne pas baisser.

Il est possible d'obtenir trois fins bizarres : avec Rena, Celine peut faire 3 actions solo en dehors de Cross (ou Croix en Français), amenant à se marier avec le prince de Croix à la fin, mais qui ferment toutes les autres fins avec elle. Même chose avec Ashton, qui peut faire 3 action solo hors de Herlie, et Opera, qui a une fin spéciale si vous ne montez pas les marches pour aller chercher Ernest...

Pour (beaucoup) plus de détails, voir la section Actions Solos.

```
=====
                          Liste des Action Solo                          [Rel02]
=====
```

~ Légende : ~

-
- * signifie que cette action est nécessaire pour recruter un personnage.
- ** indique que cette action se continue dans une autre ville
- *** veut dire que voir cet évènement scelle la fin de l'un des personnages

- + A = Amour augmente
- + F = Amitié augmente
- A = Amour baisse
- F = Amitié baisse

~~~~~  
Actions Solo de Claude : [Cl-AS]  
~~~~~

~ Arlia : ~

-
- 1) Emplacement : maison de Rena
- Personnages : Claude et Rena
- Quand ? Après avoir sauvé Rena des Griffes de Allen
- Quoi ? Rena pense au passé.
- Total : Si vous lui demandez à quoi elle pense : + A, tout le reste + F

2) Emplacement : En face du magasin

Personnages : Claude et Celine

Quand ? N'importe quand, tant que Celine est avec vous

Quoi ? Celine offre quelque chose à Claude

Total : Si vous acceptez : + A, sinon - F

3) Emplacement : Sur la jetée entre la maison de Rena et du Maire

Personnages : Claude, Rena et Precis

Quand ? Après le tournoi des Armes

Quoi ? Rena et Precis se battent à propos de Claude

Total : Si vous choisissez Precis, + A et + F avec Precis et - A et - F avec Rena, si vous choisissez Rena, l'inverse.

~ Salva : ~

1) Emplacement : Magasin de confitures

Personnages : Claude et Precis

Quand ? N'importe quand, tant que vous avez Precis.

Quoi ? Precis achète de la confiture et demande à Claude laquelle.

Total : ** (Linga)

2) Emplacement : Devant l'armurerie

Personnages : Claude et Rena

Quand ? N'importe quand.

Quoi ? Rena demande à Claude à quoi ressemblait son père.

Total : + A

3) Emplacement : Devant l'armurerie

Personnages : Claude et une petite fille

Quand ? Après être resté à l'auberge de Croix.

Quoi ? La fille demande à Claude si il est le guerrier de lumière.

Total : Si vous dites oui : + F avec tout le monde, si vous dites non, - F avec tout le monde, si vous dites que vous ne savez pas, + 0 et la fille vous donne un harmonica.

4) Emplacement : Bijouterie

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Après être resté à l'auberge de Croix.

Quoi ? Rena contemple un collier.

Total : + A et - 200 Fol si vous l'achetez, - A si vous refusez.

5) Emplacement : Mine de Salva

Personnages : Claude et Ashton

Quand ? Après la quête annexe des dragons et avant les ruines d'Hoffman

Quoi ? Ashton parle des raisons qui l'ont poussé à vous suivre

Total : + F

6) Emplacement : Derrière la maison d'Allen

Personnages : Claude et Bowman

Quand ? N'importe quand, tant que Bowman est avec vous.

Quoi ? Bowman parle avec une habitante.

Total : + 0 si vous partez, - F si vous écoutez

~ Croix : ~

1) Emplacement : Dans l'Eglise

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Tant que Claude et Rena ont un niveau d'amour de 8.

Quoi ? Rena dit qu'elle aimerait bien se marier ici.

Total : + A et + F si vous êtes d'accord, - A dans le cas contraire

2) Emplacement : Dans l'allée à l'Est de la ville

Personnages : Claude, Rena et Celine

Quand ? Avant que Click ne soit détruite.

Quoi ? Rena et Celine parlent de Claude.

Total : + 0 si vous ne restez pas, - A et - F dans les autres cas.

3) Emplacement : Magasin d'objets

Personnages : Claude, Ashton et Precis

Quand ? Tant que vous avez ces persos et plus de 100 Fol.

Quoi ? Ashton veut acheter une boîte à musique à Precis.

Total : Si vous encouragez Ashton : + A entre Ashton et Precis et + 19 000 Fol, puis - F avec tous les personnages pour Claude. Si vous tirez Precis, + A entre Claude et Precis et - F avec Ashton, et - 100 Fol.

4) Emplacement : Magasin d'objets

Personnages : Claude et Precis

Quand ? Quand vous avez Precis et plus de 2 000 Fol.

Quoi ? Le vendeur essaie de refiler un aphrodisiaque à Precis

Total : + 0, - 2 000 Fol et vous recevez un aphrodisiaque si vous laissez faire, + A si vous arrêtez Precis.

5) Emplacement : Devant l'Eglise

Personnages : Claude et Bowman

Quand ? Dès que vous avez Bowman.

Quoi ? Claude et Bowman contrôlent une femme...

Total : + F

~ Mars : ~

1) Emplacement : A coté de chez Celine

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Après la grotte de Croix et avant de partir pour Lacour.

Quoi ? Rena regarde la bijouterie d'un marchand ambulante.

Total : Si Claude est d'accord, + A et + F et ** à Giveaway

2) Emplacement : Magasin à côté de chez Celine

Personnages : Ashton et Claude

Quand ? Avant le tournoi des Armes de Lacour

Quoi ? Gyoro et Ururun se disputent... Ashton demande de l'aide à Claude.

Total : Si Claude ignore Ashton : - F et ...herm... - A (HAHA me demandez pas pourquoi _-;), les autres réponses font soit + F soit - F

3) Emplacement : En face de la maison de l'ancien.

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Après être allé à Hilton, et avant le tournoi d'Armes. Ashton doit être avec vous.

Quoi ? Rena pense à Claude et Ashton.

Total : Les deux premières réponses : + A avec Rena, la troisième réponse fait + F et - A avec Rena et + A avec Ashton pour Rena (les trois font + F avec Rena).

4) Emplacement : En face du magasin d'outils

Personnages : Claude, Precis, Petit garçon

Quand ? /?\

Quoi ? Precis se dispute avec un garçon, au sujet des machines qui seraient mieux que l'héraldique

Total : Si vous êtes d'accord avec Precis : + A et + F, sinon - A et - F

~ Herlie : ~

1) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Claude et Bowman

Quand ? Après le sanctuaire de Linga et après avoir eu Bowman bien sur.

Quoi ? Bowman essaie de guerir Eleanor de sa maladie...

Total : ** à Linga

2) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Claude et Bowman

Quand ? Après les ruines d'Hoffman et l'action solo de Linga et avoir obtenu une herbe (Metox) dans les montagnes...

Quoi ? Vous devez décider si vous utilisez le Metox pour soigner Eleanor.

Total : Choisir de l'utiliser va résulter dans la dernière Action Solo d'Eleanor.

3) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Claude et Bowman

Quand ? Après les Action Solo précédentes.

Quoi ? Eleanor oscille entre vie et mort...

Total : Le fait qu'elle vive ou crève est du au hasard, donc recommencez jusqu'à ce qu'elle survive... Quel que soit son sort, Un grand + F avec Bowman.

4) Emplacement : Entrepôt

Personnages : Claude et Petite Fille

Quand ? Claude doit avoir choisi la deuxième option à Lacour... (voir les Action Solo de Lacour)

Quoi ? Claude lui rentre dedans une seconde fois et il peut choisir de l'aider ou de partir.

Total : Si Claude part, + 0 mais si il l'aide, il se battra contre 3 Assassins et ** à Linga.

~ Hilton : ~

1) Emplacement : Devant la taverne

Personnages : Claude et Chris

Quand ? Avant le tournoi des Armes de Lacour, Celine NE DOIT PAS être avec vous.

Quoi ? Claude et Chris taillent une bavette...

Total : + 0 si vous choisissez la troisième option, et Chris vous donnera un Anneau de Général.

2) Emplacement : Devant la taverne

Personnages : Claude et Petit Garçon

Quand ? Après le sanctuaire de Linga, et Claude doit avoir l'aptitude Pickpocket

Quoi ? Claude décharge le gamin d'un pendentif (niark niark !)

Total : Si Claude lui rend : + F avec tous les membres de l'équipe, sinon un gros - F avec tout le monde.

~ Lacour : ~

1) Emplacement : En face du magasin de bouffe

Personnages : Claude et Petite Fille

Quand ? La première fois que vous entrez à Lacour, avant le tournoi des Armes.

Quoi ? Claude bouscule une fille.

Total : Si vous la laissez là, ** à Linga, si vous l'aidez, ** à Herlie.

~ Linga : ~

1) Emplacement : Bibliothèque
Personnages : Claude et Rena
Quand ? Toujours.
Quoi ? Rena veut étudier. Claude propose son aide.
Total : + F

2) Emplacement : Bibliothèque
Personnages : Claude et Bowman
Quand ? Après l'AS (Actoin Solo) de Eleanor et avant d'aller aux ruines
d'Hoffman
Quoi ? Bowman regarde les livres et pense que l'herbe légendaire Metox
pourrait sauver Eleanor...
Total : ** à Herlie

3) Emplacement : Pharmacie Takemoto
Personnages : Claude et Petite Fille
Quand ? Après avoir fait le choix n°1 à Lacour et battu les 3 Assassins.
Quoi ? Claude s'aperçoit que la petite fille est rentrée chez elle entière.
Total : + 0

4) Emplacement : Maison de Precis
Personnages : Claude, Precis et le père de Precis
Quand ? Après l'AS du magasin de confiture à Salva.
Quoi ? Claude est invité à boire le thé.
Total : - F si Claude boit, + F si Claude refuse.

~ Ville Centrale : ~

1) Emplacement : Auberge
Personnages : Claude et Rena
Quand ? Avant d'avoir fini les 4 champs.
Quoi ? Rena se sent coupable à propos des 10 sages et de ce qui s'est passé sur
Expel.
Total : Si vous choisissez l'une des deux premières options, + A et + F, sinon
- A et - F.

2) Emplacement : Auberge
Personnages : Claude et Opera
Quand ? Seulement si vous avez Opera et PAS Ernest, avant d'avoir fini les 4
champs.
Quoi ? Opera pense que Ernest est mort et commence à boire beaucoup... Claude
intervient.
Total : Le premier choix fait un gros + A, + F et ** à la ville du Nord. Les
autres options : + F.

3) Emplacement : Auberge
Personnages : Claude et Noel
Quand ? Entre les deux "visites" à Fienal.
Quoi ? Noel craint des répercussions écologiques.
Total : Premier choix : gros + F et + A, les autres - F

~ Ville du Nord : ~

1) Emplacement : Dans le champ derrière le laboratoire des Synards
Personnages : Claude et Opera
Quand ? Suite de l'AS de la Ville Centrale

Quoi ? Opera est agacée par le ciel de Nede, et Claude et ils vont partager un moment tendre.

Total : Les deux premiers choix font + A et + F, avec des bonnes chances d'avoir une fin Claude/Opera, si vous ne le voulez pas, le troisième choix fait - F et - A

2) Emplacement : Auberge

Personnages : Claude, Celine et Diseur de bonne aventure

Quand ? Avant la fin des 4 Champs.

Quoi ? Celine se fait prédire son avenir quand Claude arrive.

Total : Les deux premiers choix font + F, le troisième fait + F et + A.

3) Emplacement : Magasin d'outils

Personnages : Claude et Chisato

Quand ? N'importe quand, tant que les sentiments de Chisato pour Claude sont au dessus de 10.

Quoi ? Claude entend Chisato parler de ses sentiments pour lui, puis lui fait comprendre qu'il est là.

Total : Le second choix fait + A et + F, et augmente les chances de fin Claude/Chisato. Les autres font juste + F.

4) Emplacement : Juste à l'entrée de la ville

Personnages : Claude et Precis

Quand ? Après la première visite à Fienal.

Quoi ? Precis se fait du souci à propos de Dix Sages et Claude la reconforte.

Total : Les choix n°1 et n°3 font un gros + A et + F et augmentent les possibilités de fin Claude/Precis. Le second choix fait juste + F.

5) Emplacement : Bibliothèque

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Rena bidouille des PCs et finit par formater le système de la bibliothèque...

Total : + 0 oui + F, aléatoirement et il est impossible de le savoir ce que vous avez eu...

~ Giveaway : ~

1) Emplacement : Université

Personnages : Claude et Ernest

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Ernest regarde ce qui se passe dans une des classes, puis il parle des tests avec Claude.

Total : + A et + F si Claude prend Ernest au sérieux, - F dans le cas contraire

~ Armlock : ~

1) Emplacement : Maison de Mirage

Personnages : Claude et Precis

Quand ? Après avoir eu le passe pour la Ville de la Joie, mais avant de s'y être rendu.

Quoi ? Precis est fascinée par une machine de Mirage.

Total : Si vous arrivez à la distraire : un gros + A, sinon - F

2) Emplacement : Restaurant Yamato

Personnages : Claude et Ashton

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Ashton invite Claude à boire le thé

Total : Les deux premiers choix : + F, le troisième un gros + A et ** (voir la description d'AS suivante)

3) Emplacement : Restaurant Yamato

Personnages : Claude, Ashton et Rena

Quand ? Juste après l'AS précédente.

Quoi ? Rena demande à Claude si il veut boire le thé avec elle au même endroit qu'Ashton.

Total : Si Claude refuse : gros + A entre Rena et Ashton, et bonnes chances d'avoir une fin entre eux... Si il accepte et commande la troisième "chose" au menu, comme il l'a fait avec Ashton, + A avec Rena et supprime tous les points entre Claude et Ashton...

4) Emplacement : Maison de Mirage

Personnages : Claude et Leon

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Leon est agacé et Claude le reconforte.

Total : Les deux premiers choix font un gros + F et le troisième - F.

5) Emplacement : Auberge

Personnages : Claude et ???

Quand ? Tout le temps

Quoi ? Claude rentre dans une presonne non définie en descendant des escaliers (écran noir), et vous devez deviner sur qui vous êtes tombé.

Total : Si vous donnez la bonne réponse (il s'agit de Precis), + A, sinon - F...

~ Ville de la Joie : ~

1) Emplacement : Salle des Voyants (au dessus du bâtiments des concours de cuisine)

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Le niveau d'Amour de Rena pour Claude doit être de 12 ou plus...

Quoi ? Claude prend Rena en train de se faire dire sa situation amoureuse entre elle et Claude par une diseuse de bonne aventure.

Total : Si Claude fait style qu'il n'a rien entendu : - A, si il dit qu'il est content, gros + A.

2) Emplacement : Taverne

Personnages : Claude et Leon

Quand ? Leon doit participer au tournoi de Cuisine, et avoir 8 (ou plus) en amitié avec Claude.

Quoi ? Leon avoue qu'il craque pour toutes les filles de l'équipe...

Total : Si Claude aide Leon, + F et le résultat final est selon qui Leon aime et comment "l'élue" va réagir...

~~~~~  
Actions Solo de Rena : [Re-AS]  
~~~~~

~ Arlia : ~

1) Emplacement : Derrière l'Eglise

Personnages : Rena et Claude

Quand ? Après avoir quitté Arlia et avant d'être arrivé à Croix.

Quoi ? Claude veut rentrer chez lui.

Total : + F

2) Emplacement : En face de l'Eglise

Personnages : Claude et Rena

Quand ? Une fois que Celine est avec vous, mais avant le kidnapping à Mars.

Quoi ? Claude joue avec un chien quand Rena arrive.

Total : + A si vous dites que vous aviez un animal de compagnie, + F dans les autres cas.

3) Emplacement : Entre la maison de Rena et celle du Maire

Personnages : Rena et Celine

Quand ? Après que Celine vous aie rejoint, avant que Click ne soit détruite.

Quoi ? Rena et Celine parlent de leurs villes natales et de leurs anciens petits amis.

Total : + F (Je ne suis pas sûr pour cet événement... Un copain me l'a raconté mais je ne l'ai jamais vu)

4) Emplacement : Dans la maison du Maire

Personnages : Rena et Precis

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Precis regarde un tableau et ensuite elle parle d'Art avec Rena.

Total : + F

5) Emplacement : Magasin d'herbes

Personnages : Rena et Opera

Quand ? Avant le sanctuaire de Linga.

Quoi ? Rena et Opera regardent des bijoux.

Total : + F

~ Salva : ~

1) Emplacement : Magasin de confitures

Personnages : Rena et Precis

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Precis goûte des confitures et Rena la rejoint.

Total : + F

2) Emplacement : Près de la sortie de la ville

Personnages : Rena et Claude

Quand ? Après avoir quitté Arlia.

Quoi ? Claude regarde le ciel.

Total : Si vous dites que vous pensez qu'il y a d'autres mondes, + A et + F, sinon + F.

3) Emplacement : Bijouterie

Personnages : Rena, Ashton et Celine

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Ashton et Celine regardent les bijoux et proposent d'en acheter à Rena.

Total : Peu importe le choix : + F mais je choisirais plutôt de prendre l'émeraude puisque vous obtenez un Emerald Ring.

4) Emplacement : Bijouterie

Personnages : Rena et Bowman

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Bowman veut acheter un anneau pour sa femme, Rena l'aide à choisir.

Total : + F et ** à Linga.

~ Ville de Croix : ~

1) Emplacement : Café

Personnages : Rena, Celine et Chris

Quand ? Avant d'être allé à Lacour.

Quoi ? Rena et Celine vont boire un thé, et Chris se fait jeter parcequ'il ne peut pas payer (-_-;)...

Total : Si vous l'aidez, ** (voir AS suivante)

2) Emplacement : Taverne

Personnages : Rena, Celine et Chris

Quand ? Après l'AS précédente.

Quoi ? Celine rentre dans Chris, et ils commencent à se faire les yeux doux...

Total : ** (voir AS suivante)

3) Emplacement : Allée à l'est de l'église

Personnages : Rena, Celine et Chris

Quand ? Après les deux AS précédentes.

Quoi ? Chris dit à Celine qu'il va se marier, mais qu'il l'aime...

Total : Si Rena emmène Celine arrêter le mariage : + F et *** pour la fin spéciale : Celine/Chris, si vous ne l'emmenez pas, - F. Les deux choix font ** à Hilton.

4) Emplacement : Devant l'église

Personnages : Rena, Claude et Bowman

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Bowman et Claude sont en train de mater dans la rue (:D) et Rena les prend sur le fait...

Total : - F et - A pour les deux.

~ Mars : ~

1) Emplacement : Devant la maison de l'Ancien

Personnages : Rena et Claude

Quand ? Après Croix, avant le tournoi des Armes.

Quoi ? Claude regarde une nouvelle fois le ciel.

Total : Si vous choisissez "La tombée de la nuit", + A et + F, sinon + F.

~ Herlie : ~

1) Emplacement : Entrepôt

Personnages : Rena et Yul

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Rena aide Yul à se débarrasser de ses problèmes.

Total : ** (voir AS suivante) si vous l'aidez, + 0 dans le cas contraire.

2) Emplacement : Magasin d'antiquités

Personnages : Rena et Yul

Quand ? Après l'AS précédente.

Quoi ? Rena est kidnappée par les types qui attaquaient Yul quand elle sort de la ville.

Total : ***, gros - A avec les gars de l'équipe, possibilité de fin secrète si vous perdez contre Zand, gros + F avec Claude. (Quelqu'un peut-il confirmer cette fin ? Un copain me dit qu'il l'a eue mais je n'ai pas réussi...)

3) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Rena, Ashton et Eleanor

Quand ? Avant le tournoi des Armes.

Quoi ? Ashton trouve un objet qu'Eleanor a perdu et lui ramène, la réconforte et demande à Rena si elle peut sauver Eleanor avec ses pouvoirs curatifs.

Total : ** (voir l'AS suivante)

4) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Rena, Ashton et Eleanor

Quand ? Après l'AS précédente.

Quoi ? Rena et Ashton rendent visite à Eleanor, et cette dernière s'avère être très malade... Son docteur dit qu'il pourrait être possible de la sauver, à condition de trouver l'herbe légendaire Metox.

Total : ** (voir l'AS suivante)

5) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Rena, Ashton et Eleanor

Quand ? Après les deux AS précédentes et quand vous revenez de "Laguss Mountain" avec le Metox

Quoi ? Eleanor est guérie grâce à Ashton et Rena et tout le monde il est heureux.

Total : *** pour la fin Ashton/Eleanor; gros + F. Si vous ne ramenez pas le Metox, + F.

6) Emplacement : Maison d'Eleanor

Personnages : Rena et Opera

Quand ? Tout le temps, mais il faut que Opera aie l'arme "Seventh Ray".

Quoi ? Opera va trouver quelque chose qui est à Eleanor, et lui rapporter. Eleanor dire qu'elle n'a jamais vu d'arc en ciel, et Opera va lui en montrer un...

Total : + F, mais une part de Herlie est détruite...

~ Hilton : ~

1) Emplacement : Taverne

Personnages : Rena, Celine et un ancien ami de Celine

Quand ? Après les AS avec Chris à Croix.

Quoi ? Celine et un ami parlent quand Rena arrive...

Total : SI Celine et Chris sont ensemble, et que Rena le dit, - F, si Rena se tait : + F, et si Chris et Celine ne sont pas ensemble, + F dans les deux cas...

2) Emplacement : Guilde des Aptitude

Personnages : Rena et Petite Fille

Quand ? Avant le tournoi des Armes de Lacour.

Quoi ? Une petite fille perdue demande à Rena de l'aider à Retrouver sa Mōman.

Total : + F avec chaque personnages avec qui Rena parle pendant la recherche, +F et + A avec Ashton si vous lui parlez.

~ Lacour : ~

1) Emplacement : Allée qui monte chez Gamegee

Personnages : Rena, Precis et Celine

Quand ? Avant le tournoi.

Quoi ? Precis et Celine parlent de Claude.

Total : Les deux premiers choix : + F entre les trois, le troisième : + F entre Celine et Precis mais - F des deux avec Rena.

~ Linga : ~

1) Emplacement : Maison de Precis

Personnages : Rena et Precis

Quand ? Après les ruines d'Hoffman, mais avant d'avoir ramené la pierre d'énergie

à Lacour.

Quoi ? Le père de Precis n'est pas là, et Precis et Rena vont le chercher (prenez le chemin pour sortir de la ville et vous tomberez dessus, puis Precis va râler).

Total : + F et le père de Precis va vous donner une Météorite.

2) Emplacement : Maison de Bowman

Personnages : Rena, Bowman et sa femme

Quand ? Après l'AS précédente à Salva.

Quoi ? Bowman offre l'anneau à sa femme.

Total : + F

3) Emplacement : Bibliothèque

Personnages : Rena et Bowman

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Bowman étudie, et Rena arrive. Rena lui dit qu'elle aimerait étudier, et Bowman lui propose de rester avec lui et sa femme.

Total : Si Rena accepte, gros + F et petit + A, sinon + F ou + 0.

~ Giveaway : ~

1) Emplacement : Université

Personnages : Rena et Claude

Quand ? Claude et Rena doivent avoir un niveau d'Amour supérieur ou égal à 10, et Claude ne doit pas avoir un niveau d'Amour supérieur avec l'une des autres femmes de l'équipe.

Quoi ? Rena rentre dans Claude.

Total : + F et + R si vous restez calme, tous les autres choix font soit un petit - F ou + 0

~ Ville Centrale : ~

1) Emplacement : Magasin de bouffe

Personnages : Rena et Chisato

Quand ? Après que Chisato vous aie rejoint.

Quoi ? Chisato a acheté plein d'oeufs et se demande ce qu'elle va en faire.

Total : 1er choix : - F, les autres choix + F.

2) Emplacement : Auberge

Personnages : Rena et Noel

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Noel se plaint du manque d'harmonie entre les villes et la nature.

Total : + F et + A si vous continuez la conversation, - F si vous le jetez.

3) Emplacement : Près de la guilde des Aptitudes

Personnages : Rena et Claude.

Quand ? Entre les deux "visites" à Fienal.

Quoi ? Claude est déprimé par la précédente patée contre les 10 sages.

Si vous continuez à écouter Claude, + A, si vous partez, - A.

~ Ville du Nord : ~

1) Emplacement : Derrière le laboratoire des Synards

Personnages : Rena, Claude et Opera

Quand ? Ernest n'est PAS avec vous, et le niveau d'Amour de Rena pour Claude est de 10 ou plus, le niveau d'amitié de Rena avec Opera est de 8 ou plus, avant la

fin des 4 champs.

Quoi ? Claude et Opera ont un rendez-vous romantique en secret, Rena les découvre, se met hors d'elle et se sent trahie.

Total : Si vous laissez Claude s'expliquer, vous pourrez sauver votre couple, sinon gros - A et - F de Claude et Opera pour Rena.

2) Emplacement : Quelque part dans la Ville du Nord

Personnages : Rena, Ernest et Noel

Quand ? N'importe quand.

Quoi ? Noel se sent différent de tout le monde et ça le déprime, Rena et Ernest tentent de le reconforter.

Total : Le troisième choix fait un gros + F et + A entre les trois, et augmente les chances de couples à la fin. Les deux autres choix font + 0 ou - F entre les trois.

3) Emplacement : Juste à l'entrée de la ville

Personnages : Rena et Precis

Quand ? Le niveau d'amitié entre Rena et Precis doit être de 8 ou plus.

Quoi ? Precis regrette de ne pas avoir de frère ou de soeur (HAHAHA l'inconsciente !), Rena arrive et elles comparent leurs enfances.

Total : + F

4) Emplacement : Chambre de Chisato dans le magasin d'outils.

Personnages : Rena, Chisato et Ashton

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Chisato trouve un pendentif appartenant à Ashton dans sa boîte à bijoux, et Rena décide de lui ramener.

Total : - F entre Rena et Chisato, + 0 pour Rena et Ashton a - F pour Rena.

~ Giveaway : ~

1) Emplacement : Université

Personnages : Rena et Claude

Quand ? Claude et Rena doivent avoir un niveau d'Amour de 10 ou plus, et Claude ne doit pas avoir de niveau plus élevé avec une autre fille de l'équipe.

Quoi ? Rena rentre dans Claude.

Total : + F et + A si vous restez tranquille et rentrez dans Claude hors de l'Université, les autres choix font + 0 ou - A.

2) Emplacement : Auberge

Personnages : Rena et Ashton

Quand ? Avant la fin des 4 champs.

Quoi ? Ashton se demande quelle est la date d'anniversaire de ses dragons.

Total : Le meilleur moyen de faire + F et + A est de suggérer que Gyoro et Ururun ont des anniversaires différents. Tant que vous n'êtes pas m'échant avec lui, + A.

~ Armlock : ~

1) Emplacement : Maison de Mirage

Personnages : Rena et Precis.

Quand ? Après avoir eu le passe pour la Ville de la Joie, mais avant d'y être allé.

Quoi ? Precis est distraite par les machines de Mirage.

Total : Contrairement à Claude, vous ne pouvez pas la distraire. - F donc.

~ Ville de la Joie : ~

1) Emplacement : Hors de l'Arène.

Personnages : Rena et Celine.

Quand ? Celine doit connaître Composition, et Rena et Celine doivent avoir un niveau d'amitié de 8 ou plus.

Quoi ? Rena voit Celine se faire courser par un tas d'hommes et de femmes...

Total : Si vous rejoignez Celine, gros + A puis peu après - F, si vous choisissez d'emprunter du parfum puis d'aller voir Claude, il vous fera un gros + A puis ensuite un - F. Si vous jetez le parfum, + 0.

~~~~~  
Actions Solo communes aux deux :

[Bi-AS]  
~~~~~

~ Arlia : ~

1) Emplacement : Maison du Maire

Personnages : Claude/Rena et Opera

Quand ? Avant les Ruines d'Hoffman.

Quoi ? Opera est au balcon, et regarde vers la Forêt de Shingo là où elle a planté son vaisseau.

Total : * doit être vu dans cet ordre pour obtenir Ernest.

2) Emplacement : Maison

Personnages : Claude/Rena et Bowman

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Bowman va voir un couple qui attend un bébé.

Total : + F

3) Emplacement : Magasin d'herbes

Personnages : Claude/Rena et Ashton

Quand ? Avant d'être allé à Lacour.

Quoi ? Gyoro et Ururun tannent Ashton pour qu'il leur achète un casque, et ce dernier vous demande de l'aide.

Total : + F et + A si vous payez l'accessoire et - 2/3 de vos Fol... Si vous ne l'achetez pas, - A et - F avec Ashton, mais vous gardez votre argent.

~ Salva : ~

1) Emplacement : Hors de l'Armurerie/Bijouterie

Personnages : Claude/Rena et Opera

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Opera fait des paris sur la prochaine personne qui sortira de la bijouterie.

Total : Si vous êtes Claude et pariez que c'est une femme, + A, si vous êtes Rena et vous pariez que c'est un homme, + F.

2) Emplacement : Magasin de Confiture

Personnages : Claude/Rena et Celine

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Celine veut acheter de la confiture, mais la vendeuse n'est pas là.

Total : Si vous allez la chercher, + F avec tous les personnages de l'équipe, et + A avec Celine (la vendeuse se trouve à l'entrée de la mine).

~ Croix : ~

1) Emplacement : Allée montant au château

Personnages : Claude/Rena et Ernest

Quand ? Après être allé à l'Auberge.
Quoi ? Claude/Rena voit passer Ernest.
Total : * doit être vu pour obtenir Ernest et/ou Opera.

~ Click : ~

1) Emplacement : Place centrale
Personnages : Claude/Rena et Filia
Quand ? Avant la destruction de Click.
Quoi ? Filia, qui est la fille d'Indalecio, prédit la destruction de la ville.
Total : ** à la Ville Centrale. Notez que vous pouvez la voler.

~ Mars : ~

1) Emplacement : Magasin d'outils
Personnages : Claude/Rena et Precis
Quand ? Avant le tournoi des Armes de Lacour.
Quoi ? Precis veut jouer à Cache-Cache.
Total : Si vous jouez, + F et ** à Giveaway, sinon - F et ne continue pas.

2) Emplacement : Maison de Celine
Personnages : Claude/Rena, Celine et Bowman.
Quand ? Celine ne doit PAS être avec vous mais Bowman si.
Quoi ? Celine et Bowman disent qu'ils étaient censés se marier dans le passé.
Total : + 0 et Celine donne à Bowman un Anneau Sacré.

~ Hilton : ~

1) Emplacement : Dans l'Auberge
Personnages : Claude/Rena et Celine
Quand ? Tout le temps.
Quoi ? Celine se soucie de son poids.
Total : Si vous êtes Claude : et que vous partez, + 0, tous les autres choix gros - F. Si vous êtes Rena, tous les choix font + F, surtout le premier.

~ Lacour : ~

1) Emplacement : Ouest de la taverne
Personnages : Claude/Rena et Vieille Dame
Quand ? Avant le tournoi.
Quoi ? Une vieille dame vous demande de lui accorder une faveur.
Total : Accepter fait que la vieille vous donne deux objets (un rubis étoilé et un diamant arc-en-ciel), refuser fait - F avec tout le monde.

~ Linga : ~

1) Emplacement : Dès que vous entrez dans la ville.
Personnages : Claude/Rena et Precis
Quand ? Avant le tournoi.
Quoi ? Vous rencontrez Precis.
Total : * pour obtenir Precis, faites une AS à la pharmacie ou chez Precis pour l'obtenir, selon si vous êtes Claude ou Rena.

2) Emplacement : Hors de l'Académie
Personnages : Claude/Rena et Vendeur

Quand ? Dès que vous avez 1 980 Fol.

Quoi ? Un homme vend des livres d'aptitude.

Total : + 0. Si vous achetez un livre, vous recevez un livre d'aptitude au hasard, sinon vous ne recevez rien et + 0 quand même.

~ Ville Centrale : ~

1) Emplacement : Bureau de Chisato

Personnages : Claude/Rena et Chisato

Quand :? Après avoir parlé à Rayfus du mot de passe secret de la Base de Données.

Quoi ? Chisato cherche le mot de passe pour Reyfus. Elle demande si vous pouvez revenir plus tard.

Total : ** (voir AS suivante)

2) Emplacement : Bureau de Chisato

Personnages : Claude/Rena et Chisato

Quand ? Après l'AS précédente.

Quoi ? Chisato a trouvé le mot de passe et veut aller à Giveaway pour le donner à Rayfus.

Total : ** à Giveaway.

3) Emplacement : Entrée de la Mairie

Personnages : Claude/Rena et Filia

Quand ? Après avoir fait l'AS de Click, sauvegardé au dernier point de sauvegarde du jeu puis redescendu la tour.

Quoi ? Filia vous demande de la tuer avant de disparaître et vous laisse la "Larme d'Israfil". Voir cette AS débloque la puissance cachée d'Indalecio...

~ Giveaway : ~

1) Emplacement : Giveaway

Personnages : Claude/Rena et Precis

Quand ? Si vous avez accepté de jouer à Cache-Cache avec elle à Mars.

Quoi ? Precis veut jouer et dit que vous avez promis.

Total : Si vous jouez et la trouvez, + F et vous recevez une bombe. Les trois endroits où elle se cache : à droite de l'entrée de l'université, dans la bibliothèque et derrière un pilier en ville.

2) Emplacement : Bibliothèque

Personnages : Claude/Rena et Chisato

Quand ? Avant de parler à Narl après avoir fini les 4 champs.

Quoi ? Chisato fait des recherches sur les 10 Sages, et réalise que seule la moitié de l'histoire est dite.

Total : + 0

3) Emplacement : Maison de Noel.

Personnages : Claude/Rena et Noel

Quand ? Noel ne doit pas avoir un niveau d'amour de 10 ou plus avec aucune des filles de l'équipe.

Quoi ? Noel essaie de caser une de ses copines.

Total : + F avec tous les gars de l'équipe, + A avec toutes les filles de l'équipe.

~ Ville de la Joie : ~

1) Emplacement : Magasin de cadeaux

Personnages : Claude/Rena et Ashton

Quand ? Tout le temps.

Quoi ? Ashton est captivé par un tonneau (-_-;), ni Claude ni Rena ne peuvent le distraire.

Total : - F

2) Emplacement : Hors de l'Arène

Personnages : Claude/Rena et Marianna

Quand ? Après avoir battu Berle à Armlock, avant d'être allé à Fienal une seconde fois.

Quoi ? Vous trouvez Marianna encore en vie, et et tombe dans les pommes après vous avoir dit quelques trucs.

Total : + 0, mais si vous allez lui parler pendant qu'elle dort (-gît-)

sur un lit à l'Auberge, elle vous donnera une Croix d'Argent et un Slayer's Ring.

3) Emplacement : Dans l'Arène, à gauche.

Personnages : Claude/Rena, Ashton et Precis.

Quand ? Ashton doit connaître le Coup Mortel "Danse d'épées", et son niveau d'amitié avec Precis doit être de 8 ou plus.

Quoi ? Ashton apprend son CM à Precis, qui l'apprend à son Bobot.

Total : Precis apprend "Holo-Holograph".

```
0-----0
|                ~ DERNIERES ARMES ~                [Wea00]|
0-----0
```

```
=====
                        Claude                        [Wea01]
=====
```

Sa meilleure arme est actuellement débattue, certains pensent qu'il s'agit de "Eternal Sphere", je pense plutôt (NDZwolf : moi aussi) que c'est la Levantine Sword.

Où l'obtenir : Donjon secret : le donjon secret du jeu. Vous l'obtenez en battant le Boss de l'étage 9, ou en tuant le boss le plus dur de tous les temps : Gabriel Céleste. Mais aussi en utilisant l'Aptitude "personnaliser". Prenez l'Arme du papi Gamegee (obtenue si vous êtes arrivé en finale du tournoi des Armes de Lacour), puis combinez-la avec du Mithril. Vous obtenez l'épée Minus. Combinez la encore avec du Mithril, et vous avez l'épée Levantine (il peut être utile d'avoir la super-spécialité Orchestre).

Paramètres de l'Arme : Eternal Sphere

ATK = 3 000 (!!!)

GUTS = 50

LUCK = 0

HIT = 50

STM = 50

CRT = 35

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : la force augmente quand les HP baissent.

Résistance : /

Faiblesse : /

Paramètres de l'Arme : Eternal Sphere

ATK = 1 600

GUTS = 40

LUCK = 0

HIT = 70

STM = 0

CRT = 25

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : Des étoiles sortent de l'épée causant des dégâts supplémentaires.

Résistance : Lumière, Obscurité

Faiblesse : /

```
=====
                                Rena                                [Wea02]
=====
```

Comme Rena n'est pas une attaquante, sa meilleure arme sera celle qui augmentera sa défense. C'est pourquoi je recommande l'utilisation de l'Espoir Déçu. Vous obtiendrez des armes plus puissantes, mais celle-là donne VRAIMENT beaucoup de défense, et réduit la consommation de MP par deux...

Où l'obtenir : Vous l'aurez automatiquement avant l'attaque de la Ville de la Joie par les Sages.

Paramètres de l'Arme : Espoir Déçu

ATK = 1 000

GUTS = 50

LUCK = 0

HIT = 0

STM = 0

CRT = 20

MAG = 300

Pouvoirs spéciaux : Réduit la consommation de MP de 1/2

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Celine                                [Wea03]
=====
```

Sa meilleure arme est le Million staff, qui a des incroyables paramètres, et convertit également 1/5 des dommages reçus en MP, ce qui est utile si vous laissez l'ordi la contrôler (et, accessoirement, vider ses MP en 2 minutes chrono -_-;).

Où l'obtenir : Dans la Donjon Secret, étages 7, 8 et 10.

Paramètres de l'Arme : Million staff

ATK = 300

GUTS = 0

LUCK = 30

HIT = 80

STM = 30

CRT = 40

MAG = 800 (!!!)

Pouvoirs spéciaux : Convertit 1/5 des dégâts reçus en MP.

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Ashton                                [Wea04]
=====
```

Sa meilleure arme est la Melufa Sword, qui a une bonne défense contre l'Obscurité. Malheureusement, elle est faible face à l'eau, facilitant la tâche à Indalecio ou à tout autre mage pouvant lancer Noé. Un bon côté : l'arme augmente assez bien la

chance de Ashton (et il en a bien besoin ^^).

Où l'obtenir : Avec la spécialité : Personnaliser. Prener des épées Scythes, et combinez-les avec du Damascus.

Paramètres de l'Arme : Melufa Sword

ATK = 1320

GUTS = 0

LUCK = 100

HIT = 80

STM = 0

CRT = 40

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : /

Résistance : Lumière, Obscurité

Faiblesse : Eau

```
=====
                                Precis                                [Wea05]
=====
```

C'est une arme délicieuse ^^ . Le SDUGA. Soit "Super Delicious Ultra Great Atomic". On ne peut que l'aimer avec un nom comme ça ^^ .

Où l'obtenir : Une nouvelle fois, avec Personnaliser. D'abord, combiner un Thunder Punch avec un diamant arc-en-ciel. Nous avons maintenant le SD Punch. Combinez-le avec un morceau de Damascus, pour avoir le UGA Punch. Pour finir, ajoutez du Météorite, et vous obtenez le SDUGA.

Paramètres de l'Arme : SDUGA Punch

ATK = 1 600

GUTS = 65

LUCK = 0

HIT = 0

STM = 0

CRT = 30

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : /

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Opera                                [Wea06]
=====
```

Sa meilleure arme est appelée Psycho Box. Ce n'est peut-être que moi, mais je trouve que Opéra est relativement faible... Je crois que j'ai trop joué avec Claude ^^

Où l'obtenir : A la Ville de la Joie, terminez l'Arène en Duel A. Vous devez le faire avec Opera.

Paramètres de l'Arme : Psycho Box

ATK = 1050

GUTS = 0

LUCK = 0

HIT = 0

STM = 0

CRT = 0

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : /
Résistance : /
Faiblesse : /

```
=====
                                Ernest                                [Wea07]
=====
```

Le "Cat 'O Nine Tails" attaque plusieurs fois (regardez le nom ^^), est est bien pour les gens qui aiment les Hits partout ^^

Où l'obtenir : Même chose que pour Opera.

Paramètres de l'Arme : Cat 'O Nine Tails

ATK = 1 280

GUTS = 0

LUCK = 0

HIT = 0

STM = 0

CRT = 0

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : Attaque multi-hits.

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Bowman                                [Wea08]
=====
```

Sa meilleure arme est le Flare Burst. NDZwolf : Il n'y a pas grand chose à dire, sinon que Monkey Fetus n'aime pas tellement Bowman... Il dit que ce perso est affreux, qu'il a vécu l'enfer pour obtenir cette info etc... ^^

Où l'obtenir : Exactement pareil que pour Opera, une fois de plus ^^)

Paramètres de l'Arme : Flare Burst

ATK = 1 300

GUTS = 0

LUCK = 0

HIT = 0

STM = 0

CRT = 0

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : Attaque élémentaire de Feu.

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Leon                                [Wea09]
=====
```

Selon comment vous regardez les choses, la meilleure Arme de Leon est soit le Book of Chaos, soit l'Ancient Wisdom. Ce dernier est, à mon goût, meilleur, car il réduit la consommation d'MP de 1/2, et en rend un peu à Leon toutes les 10 secondes... Le paramètre MAG est seulement inférieur de 20, et n'a pas de faiblesses (ni de forces d'ailleurs).

Où l'obtenir : Personnaliser (ça alors !) : Book of Darkness avec un Damascus (le Book of Darkness est obtenu en utilisant un Damascus avec n'importe quelle

arme puissante). Pour avoir l'Ancient Wisdom, ajoutez un Damascus de plus ^^.

Paramètres de l'Arme : Book of Chaos

ATK = 950

GUTS = 0

LUCK = 0

HIT = 80

STM = 0

CRT = 0

MAG = 400

Pouvoirs spéciaux : Attaque élémentaire d'Obscurité.

Résistance : Obscurité

Faiblesse : Lumière

Paramètres de l'Arme : Ancient Wisdom

ATK = 800

GUTS = 0

LUCK = 20

HIT = 50

STM = 0

CRT = 0

MAG = 380

Pouvoirs spéciaux : Réduit la consommation de MP de 1/2, restore un peu les MP toutes les 10 secondes pendant un combat.

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Dias                                [Wea10]
=====
```

Sa meilleure arme est la Cromlea Sword. Sinon, vous pouvez utiliser l'épée Levantine... Vous pourrez trouver ses paramètres à Claude, je vais pas y taper deux fois ^^

Où l'obtenir ? Je parie que vous devinez :D Eh non ! Ce n'est pas Personnaliser mais dans l'Arène de la Ville de la Joie ^^... Toujours Duel en A.

Paramètres de l'Arme : Cromlea Sword

ATK = 1399

GUTS = 0

LUCK = 0

HIT = 0

STM = 0

CRT = 0

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : /

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                                Noel                                [Wea11]
=====
```

Death Fangs est le nom de cette arme (NDZwolf : cette phrase est complètement moisie, mais sinon je dois mettre "Sa meilleure arme est..." pour la énième fois et ça me saouûle)

Où l'obtenir : Aaaah, j'en ai marre d'écrire Duel en A à la Ville de la Joie...

Je commence à croire que ce n'est pas très sain pour moi... Si c'est pas assez pour vous, je vais le dire comme ça : Noel, A, Duel, un contre un, Ville de la Joie, Arène, Energy Nede. OK ?

Paramètres de l'Arme :

ATK = 1350

GUTS = 10

LUCK = 0

HIT = 50

STM = 0

CRT = 15

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : /

Résistance : /

Faiblesse : /

```
=====
                        Chisato                        [Weal2]
=====
```

La meilleure arme de Chisato est le Weird Slayer, non seulement parce qu'elle a le plus de force, mais aussi parcequ'elle n'utilise pas de MP à chaque attaque, contrairement à la seconde arme la plus puissante de Chisato.. Imaginez : 2 MP par attaque (pas grand chose). Le meilleur CM de Chisato est son "Tear Gas", touche entre 15 et 20 fois... Ca fait presque... 70 MP ! Ouch, non ? Le Weird Slayer est plus fort et ne consomme rien !

En plus, elle rend la moitié des dommages infligés en HP !

Où l'obtenir : Le seul moyen, c'est d'aller dans le Donjon secret, étages 5 et 7.

Paramètres de l'Arme : Weird Slayer

ATK = 1000

GUTS = 10

LUCK = 0

HIT = 40

STM = 10

CRT = 0

MAG = 0

Pouvoirs spéciaux : Tue instantanément les ennemis du type "Étrange", 1/2 des dommages sont convertis en HP.

Résistance : /

Faiblesse : /

```
0-----0
|                ~ CREDITS ~                [Creditz]|
0-----0
```

J'espère que vous vous en rendez compte : une FAQ, c'est des mots mais aussi des larmes et du sang... Ca représente un travail énorme et je souhaite de tout mon coeur que vous l'appréciez à sa juste valeur.

Je n'ai bien sur pas fait toute cette FAQ tout seul, je n'aurais sans doute pas pu, du moins pas de manière aussi aboutie que ce que vous êtes actuellement en train de lire... Voilà donc un mot pour tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à cette FAQ.

X Crono X.....

...auteur d'une FAQ sur les Action Solo que j'ai traduite ici.

Hooligan Boy.....

...auteur d'une FAQ sur le système relationnel, traduite ici.

Ex Death.....

...auteur des Tips, traduits ici.

Monkey Fetus.....

...auteur d'une FAQ sur les dernières armes, traduite ici.

Jessica.....

...auteur d'une FAQ sur le donjon secret, traduite (assez librement ^^)
ici.

Vous qui lisez ceci.....

...sans qui cette FAQ n'aurait aucune raison d'être. Je tiens à remercier
tout particulièrement ceux qui m'ont envoyé des mails... Savoir
qu'on est lu est la plus belle des récompenses pour un rédacteur amateur.

O-----O

=====