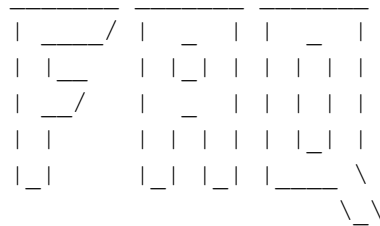
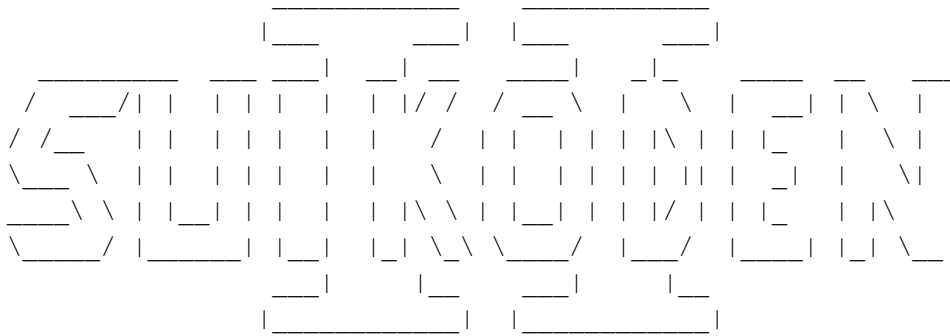


Suikoden II FAQ/Walkthrough (French)

by Novaslash

Updated to v1.2 on Oct 25, 2007



Genso Suikoden II

v1.2

Author: Novaslash
Date de création: 11 Octobre 2007
Copyright 2007 Novaslash

SOMMAIRE

1.	Solution-----	[000]
->	1.1 Le traité de paix brisé-----	[001]
->	1.2 Les corvées d'un prisonnier-----	[002]
->	1.3 Le retour à Kyaro-----	[003]
->	1.4 A la recherche de compagnons-----	[004]
->	1.5 Le début du massacre-----	[005]
->	1.6 Le destin de deux enfants-----	[006]
->	1.7 La chute d'une capitale-----	[007]
->	1.8 Le calme avant la tempête-----	[008]
->	1.9 Une nouvelle mission-----	[009]
->	1.10 L'Armée de la Libération-----	[010]
->	1.11 La première alliance-----	[011]
->	1.12 A la recherche de Térésa-----	[012]
->	1.13 Les chevaliers de Matilda-----	[013]
->	1.14 La bataille contre le général Kiba-----	[014]
->	1.15 Rencontre avec le président Lepant-----	[015]
->	1.16 Le face à face avec Luca Blight-----	[016]
->	1.17 Le traité de paix du roi Jowy-----	[017]
->	1.18 L'armée des morts-----	[018]
->	1.18/1 Riou abandonne son rôle-----	[019]
->	1.18/2 Riou poursuit son destin-----	[020]
->	1.19 La libération de Greenhill-----	[021]
->	1.20 Le guet-apens-----	[022]
->	1.21 A l'assaut de Matilda-----	[023]

-> 1.22 L'Renouille, capitale de Highland-----[024]
-> 1.23 Les trois fins possibles-----[025]

2. Les 108 Etoiles-----[026]
3. Recrutement chronologique-----[027]
4. La quête de Clive-----[028]
5. Liste des unions-----[029]
6. Liste des marteaux-----[030]
7. Liste des livres anciens-----[031]
8. Liste des recettes-----[032]
9. Liste des animaux-----[033]
10. Liste des graines & des légumes-----[034]
11. Liste des plans-----[035]
12. Les ensembles de fenêtres-----[036]
13. Les ensembles de sons-----[037]
14. Les astuces-----[038]
15. Infos auteur & Crédits-----[039]

1. Solution [000]

+-----+
| 1.1 Le traité de paix brisé [001] |
+-----+

Vous êtes un jeune soldat de la brigade Unicorne. Il fait nuit dans votre camp et vous êtes impatient de revenir dans votre village natal pour retrouver votre soeur adoptive Nanami. Jowy, votre meilleur ami, est à vos côtés. Vous pouvez flâner dans le camp si vous le désirez ou dormir de suite.

Durant la nuit, vous êtes réveillé par des bruits. Lorsque vous sortez de la tente, tout le camp est en proie aux flammes. Vous vous enfuyez vers l'est jusqu'au moment où Jowy vous arrête pour vous dire que c'est sûrement par là que les ennemis de Highland vous attendent. Vous retournez donc sur vos pas pour avertir votre capitaine mais dans le camp, il est en conversation avec le prince Lucas Blight. Prenez n'importe lequel des deux choix, cela reviendra au même.

Vous partez ensuite vers le nord du camp pour prendre la petite route à l'ouest. Au bout du chemin vous attend un ravin et derrière, le capitaine Rowd qui envoie ses hommes vous attaquer. Après leur défaite,

Rowd s'enfuit et Jowy et vous faites un pacte avant de sauter de la montagne.

Plus tard, des hommes vous retrouvent inanimé au bord de l'eau. Une personne s'approche de vous et vous poses une question. Répondez ce que vous souhaitez. Ensuite, un autre homme arrive et demande à son compagnon d'arrêter de vous martyriser. Vous êtes ensuite emmenez comme prisonnier au Fort des Mercenaires.

```
+==-----+  
| 1.2 Les corvées d'un prisonnier [002] |  
+==-----+
```

Pour que vous soyez nourrit, il faut que vous effectuez des petits boulots. Votre guide se prénomme Pohl et votre premier travail consiste à pousser des caisses contre le mur pour bien les ranger et prenez ensuite la corde qui traîne à l'entrée de la pièce. Une fois ceci fait, parlez à Pohl qui vous donnera à manger. Le lendemain, Pohl vous demande de lui procurer quelques articles que vous trouverez auprès du forgeron et de Barbara. Pour la farine, le vendeur vous dira qu'il en possède plus et vous devrez retourner voir Pohl. Il vous enverra en acheter dans le village de Ryube mais pas tout seul bien sur, vous êtes un prisonnier. Parlez à Leona, l'aubergiste et elle vous assignera Gengen comme garde et vous serez également accompagné de Tuta.

Sortez du Fort et dirigez-vous vers le nord-est pour aller à Ryube. Dans le village, vous pouvez vous balader. Achetez ensuite la farine et revenez l'apporter à Pohl. Après votre souper, vous devez laver le sol. Pohl vous donne un chiffon et vous devez parcourir tout le fort pour enlever les tâches. Retournez discuter avec votre guide.

Durant la nuit, Jowy apparaît. Il a réussi à vous retrouver et il va tenter de vous faire évader. Mais Flik et ses hommes vous attendent au rez-de-chaussée. Répondez ce que vous voulez et vous serez reconduis dans le cachot avec Jowy comme compagnie. Votre ami réfléchit à une stratégie d'évasion et avec ce que vous avez dans les poches, vous parvenez à sortir tout de même du fort. Une fois à l'extérieur, dirigez-vous vers Ryube

```
+==-----+  
| 1.3 Le retour à Kyaro [003] |  
+==-----+
```

Dans le village, vous rencontrerez des saltimbanques. Discutez avec eux pour que Jowy soit entraîné dans leur petit jeu. S'ensuit une discussion ou la troupe se joint à vous. Sortez du village et prenez au nord, vers Mont Sparrow. Un garde vous empêchera de passer mais Rina jouera de ses charmes pour le persuader. Vous devez à présent parcourir le col tout en combattant et vers la fin, un boss vous attendra.

HP : 800
Potchs : 2000
Objet : Gouttes gentillesse

Après ce combat, continuez votre chemin pour vous retrouver à l'extérieur. Au nord se trouve votre village natal.

Une fois dans la ville, Rina et sa troupe vous laisse ainsi que Jowy. Allez au nord-ouest pour retrouver votre maison et du même coup Nanami qui sera très heureuse de votre retour. Ensuite, lorsque vous partez, une troupe de soldat vous arrête. Un combat facile s'enclenche. Après ceci, votre ancien capitaine refait surface et vous combat à son tour. Quoique vous fassiez, vous ne pouvez pas le vaincre. Après votre défaite, vous serez amené, ainsi que Jowy, à votre exécution mais heureusement, Flik et Viktor viennent à votre secours tandis que Rowd s'enfuit lâchement. Vous devez ensuite retrouver Nanami qui se trouve dans le camp au centre de la ville. Après la petite scène, vous devez à présent fuir car vous êtes considérés par tous comme un traître à Highland.

```
+==-----+  
| 1.4 A la recherche de compagnons [004] |  
+==-----+
```

Vous devez repasser par le Mont Sparrow mais avec Viktor et Flik dans votre équipe, ce sera très facile à présent. Une fois à l'extérieur, reprenez la route du fort. Maintenant, vous n'êtes plus considéré comme un prisonnier, vous pouvez donc flâner où vous le souhaitez. Pour enclencher la suite des évènements, il vous faut recruter quelques compagnons.

Prenez la route vers Ryube et dans la ville, parlez à Millie qui se trouve au sud et elle vous demandera de l'aider à retrouver son animal Bonapart. Prenez la direction de la forêt de Ryube au nord du village. En cours de route, vous verrez un nid sur le sol. Remettez le dans l'arbre et continuez votre route. Au bout du chemin, Vous retrouvez Bonapart mais il vous attaque.

Boss 2 : Bonaparte
HP : 600
Potchs : -
Objet : -

Une fois vaincu, revenez sur vos pas à l'endroit du nid. Kinnison et son chien Shiro vous sont reconnaissant de votre geste et décide de vous accompagner.

Si vous rencontrez Rikimaru à l'entrée du village, acceptez de lui offrir un repas (vous devez avoir 3.000 Potchs en poche) et il vous sera reconnaissant et décidera de venir avec vous.

Sortez de la ville et prenez le nord-ouest pour atteindre le village de Toto. Vous ferez la connaissance de la petite Pilika, la fille des personnes qui ont aidé et soigné Jowy. Suivez là pour discuter avec ses parents. Ensuite, Pilika vous demandera un service : lui acheter

une amulette dans la ville de Muse. Acceptez et prenez le pont qui se trouve à l'ouest du village. Continuez dans cette même direction jusqu'à tomber sur Muse.

```
+==-----+  
|          1.5   Le début du massacre          [005]  |  
+==-----+
```

Achetez l'amulette chez le marchand et revenez à Toto. Vous constaterez que le village a été attaqué et brûlé. Vous apercevez Pilika devant sa maison en ruine, ses parents étant décédés. Puis, Apple apparaît et vous demande de toute urgence de l'amener au Fort des Mercenaires. Faites ce qu'elle vous demande et parlez avec Flik. Apple expose la situation catastrophique c'est-à-dire l'ambition de Lucas Blight de mettre à feu et à sang l'Etat.

Viktor vous donne une mission importante : celle de retrouver Tsai. Lui seul est capable de réparer les Lances de Feu et il se trouve dans la forêt de Ryube, dans une cabane. Flik vous donne de l'argent en échange de ses services. Vous savez donc où vous dirigez à présent.

Après avoir retrouver Tsai, qui se joint à vous, sortez de la forêt et le village sera en proie aux flammes. Tandis que les soldats de Highland tuent tous les habitants. Repartez ensuite pour le fort.

Dans la salle de réunion, Flik vous demande de partir pour Muse dans le but que vous protéger mais refusez et dites lui que vous préférez combattre à ses côtés. Un duel s'enclenche contre lui pour tester vos capacités. Vous devez résister quelques tours sinon vous aurez un ame over. Si vous avez réussi, vous serez dans votre chambre. Le lendemain, sortez du fort. L'heure de la première bataille à sonner. Choisissez un nom pour votre compagnie.

Durant la bataille, Apple vous explique les diverses options et vous ne dirigez que votre troupe. Rien de bien difficile, utilisez les Lances de Feu pour vous faciliter la tâche. Après votre victoire, vous n'avez pas le temps de vous reposer que l'ennemi revient à la charge.

Une deuxième bataille s'enclenche. Votre but est de résister et de protéger le fort mais des renforts ennemis surgissent et vous perdez la bataille. Dans le fort, Viktor et Flik vous demande de vous échapper mais vous devez avant tout retrouver Pilika. Allez à l'étage et vous verrez le prince Lucas prêt à tuer la petite fille. Heureusement, vous arrivé à temps mais cet homme est bien trop fort pour vous. Soudain, une grande explosion se produit et Flik et Viktor surgissent pour vous sauver. Vous vous échappez du fort qui, au loin, s'enflamme.

```
+==-----+  
|          1.6   Le destin de deux enfants          [006]  |  
+==-----+
```

Partez à présent pour le village de Toto. Vous y rencontrerez Hanna que vous pouvez recruter. Pilika se dirigera toute seule vers l'entrée d'une sorte de temple. Suivez là et au bout, Jowy et vous serez

téléporté dans une autre pièce où vous ferez la connaissance de Leknaat qui vous demandera à chacun de choisir une direction. Au bout des tunnels, votre ami et vous recevez une Vraie Rune. Vous serez de nouveau téléporté face à vos compagnons.

Il ne vous reste plus qu'à aller à Muse. L'entrée vous ait refusée à cause de la guerre. Dirigez-vous alors juste à l'est, dans l'auberge du Daim Blanc. Hilda vous souhaite la bienvenue puis son mari Alex arrive en courant en disant qu'il pense avoir trouvé le moyen d'ouvrir la porte menant aux ruines des Sindar. Le lendemain, Alex accepte de vous prêter son passe pour Muse si vous l'accompagnez dans les ruines. Acceptez et sortez pour aller au nord de l'auberge.

Dans les ruines, vous devrez insérer les figures correspondantes pour ouvrir les portes. Plus loin, un boss vous attend

Boss 3 : Double Tête
HP : 2500
Potchs : 4000
Objet : Etincelle

Après sa défaite, vous verrez derrière lui un trésor contenant... une feuille. Alex dégoûter demande à partir et à la sortie, il jette la feuille sur le sol. Revenez dans l'auberge et vous verrez Hilda gisant sur le sol, malade. Pendant que Nanami prépare les premiers soins, Jowy s'empresse de trouver un médecin. Sortez et prenez la feuille laissée par Alex et apportez là à Nanami qui en fera une tisane. Grâce à cela, Hilda se remet de sa maladie alors que Jowy débarque essoufflé n'ayant pas trouvé de docteur.

Alex vous remercie du fond du coeoeur et vous donne les laissez-passer pour Muse.

```
+==-----+  
|          1.7   La chute d'une capitale          [007]  |  
+==-----+
```

A l'entrée de la ville, malgré vos laissez-passer, les gardes vous semble louche et ils vous jettent en prison. Après une petite discussion avec votre ami, Flik et Viktor vous libère. Allez d'abord à l'auberge de Leona avant d'aller à la mairie de la ville pour rencontrer Annabelle. Elle est le maire de Muse mais également le chef de la Ville-Etat de Jowston. Lors de la discussion, elle reconnaît Jowy de réputation mais aussi Nanami et vous car elle a semble avoir bien connu votre grand père Genkaku.

Après cela, discutez avec Jess qui vous demandera un service : connaître les réserve du camp Highland au nord de Muse. Pour cela, il vous donnera des uniformes de l'ennemi pour vous faciliter la tâche. Retournez à l'auberge et puis partez pour le nord de la ville, à la frontière avec Highland.

Le garde vous indiquera un chemin sûr pour vous introduire dans le camp. Après un petit voyage dans la forêt, vous atteignez l'endroit. Dirigez-vous au nord-ouest pour parler avec les gardes et entrez dans

la tente. Vérifiez les réserves et ensuite sortez mais Rowd est justement là et vous devez vous échapper. L'ennui est que la sortie est barrée donc pénétrez dans la plus grande tente du camp et vous ferez la connaissance de la soeur de Lucas Bligh, Jillia. Elle vous aide à vous cacher le temps que les choses se tasse un peu. Elle vous offre même le thé et après cela, sortez. Le capitaine Rowd vous attenda t. Empressez-vous de repartir vers la forêt retrouver vos compagnons tandis que Jowy reste en retrait pour vous aider à vous échapper.

De retour à Muse, faites votre rapport à Jess et ensuite dans la salle de réunion mais le passage vous est interdit. Nanami suggère alors de chercher Flik et les autres. Allez l'auberge pour les retrouver. Flik et Viktor ont été inquiet de votre absence. Ce dernier très en colère vis-à-vis d'Annabelle décide de lui parler. Reprenez le chemin de la salle de réunion, Viktor forcera le passage. Malgré qu'Annabelle ne soit pas au courant de la mission, elle demande d'accepter ses excuses.

Nanami attendra ensuite à l'extérieur de la ville le retour de Jowy. Rejoignez-là et un peu après, Pilika viendra également. Après une longue attente, Jowy revient enfin et est accueilli chaleureusement. Une semaine passe et vous devez aller à Jowston Hill dont le passage se trouve au nord-ouest de la ville. Viktor vous y attend et part avec vous mais le passage vous sera interdit. Flik intervient et le garde le reconnaissant, vous laisse passer. Vous allez assister à la réunion des chefs de l'Etat dont la plupart sont réticent à l'idée d'engager leur armée dans cette guerre. Retournez ensuite à l'auberge. Annabelle donne ensuite une mission à Viktor.

Le lendemain, parlez à Viktor pour enclencher la bataille. Après votre victoire, vous devez un peu vous reposer. Discutez avec Nanami tandis que Jowy a un entretien avec un personnage mystérieux. Parlez ensuite à Annabelle et revenez à nouveau à l'auberge. Pilika veut jouer avec Jowy mais celui-ci part à l'extérieur. Suivez-le et vous le verrez discuter à nouveau avec la personne mystérieuse.

Durant la nuit, Viktor rencontre Annabelle. Partez à votre tour pour la rencontrer mais entre temps, Jowy demande un entretien avec elle et la poignarde ensuite. Vous arrivez à ce moment là et votre ami s'enfuit. Jess arrive et vois Annabelle sur le sol, il vous accuse de l'avoir tuée. En même temps, les troupes de Highland lance une offensive sur la ville. Annabelle vous indique comment vous enfuir avant de mourir. Reprenez Pilika à l'auberge et sortez de la ville pour aller vers le sud, à Coronet.

```
+=====+  
|      1.8   Le calme avant la tempête      [008]  |  
+=====+
```

Dans la ville, dirigez-vous au sud-ouest, vers le port pour tenter d'obtenir un bateau mais Highland a donné l'ordre qu'aucun navire ne doit partir et on vous refuse donc de vous laisser quoique ce soit. Allez à l'auberge pour retrouver Rina, Eilie et Bolgan. Après la discussion, prenez le passage à l'est du port pour trouver une cabane. Vous verrez une personne en sortir en colère. Entrez-y pour faire la connaissance de Tai Ho et de Yam Koo. Vous lui demandé son bateau en prêt mais il n'accepte qu'à la condition que vous le battez au jeu de dés. Gagnez 5.000 Potchs et il s'avouera vaincu. Retrouvez Rina et sa

troupe pour les emmener avec vous.

Tai Ho vous amène alors dans la ville de Kuskus, juste au sud de Coronet. Sortez de cette ville et prenez la direction du sud pour atteindre South Window où vous retrouverez Flik, Viktor et vos autres compagnons qui ont réussi à échapper à l'armée de Highland.

```
+==-----+
|           1.9   Une nouvelle mission           [009]   |
+==-----+
```

Flik et Viktor vous accompagne pour rencontrer Lord Granmeyer dont sa maison se trouve au nord-est de la ville. Durant la discussion, le maire vous parle d'étrange disparition dans la ville de North Window. Il vous demandera d'enquêter sur cette affaire et vous assigne son fidèle soldat Freed Y. Retournez à l'auberge. Rina obligera Flik à rester auprès d'elle tandis que Viktor vous accompagne.

Partez à présent au nord-ouest de la ville pour atteindre North Window. Vous verrez que c'est en réalité une ville fantôme, abandonnée depuis pas mal d'années. Un peu plus loin, vous ferez la connaissance de celui qui est à la base des enlèvements : le vampire Neclord. Après la conversation, il vous attaque.

Boss 4 : Neclord
HP : ?
Potchs : -
Objet : -

Quoique vous fassiez, vous n'avez aucune chance de le vaincre et après votre défaite, il s'en va.

Viktor vous indique que seul l'épée Star Dragon (Suikoden I) est en mesure de vaincre le vampire et elle se trouve dans la caverne du Vent, au sud de la ville. Avant d'y aller, préférez retourner à South Window pour vous régénérer.

Arpentez la caverne et vous rencontrerez Kahn, descendant d'une longue lignée de chasseur de vampire. Continuez jusqu'à rencontrer la fameuse et mythique épée Star Dragon qui vous lance dans un combat.

Boss 5 : Star Dragon
HP : 2500
Potchs : -
Objet : -

Lorsque vous l'aurez vaincue, l'épée acceptera de vous venir en aide. Maintenant que vous êtes prêt à défier Neclord, retourner à North Window. Passez par le passage au nord pour vous introduire dans le château et l'arpenter. Au bout d'une série de pièce et d'énigme très simple vous tomberez enfin sur votre nouvel ennemi. Après la discussion, il s'enfuit et vous laisse en compagnie d'un boss.

Boss 6 : Abomination

HP : 4000
Potchs : 10000
Objet : -

Après votre victoire, Kahn partira à la recherche de Neclord de son côté et vous vous appropriez North Window comme étant votre quartier général.

```
+==-----+  
| 1.10 L'Armée de la Libération [010] |  
+==-----+
```

Vous êtes dans la salle de réunion de votre QG et Apple vous suggère d'enrôler Shu, ancien élève du stratège Mathiu Silverberg (Suikoden I). Sortez de la ville et prenez la direction de l'est jusqu'à atteindre la ville de Radat. Entrez dans la maison de Shu, à l'est de la ville pour discuter avec lui. Apple lui explique la situation mais il refuse son offre. Il vous demande ensuite de sortir de sa maison.

Dirigez-vous au restaurant et vous rencontrerez à nouveau Shu. Apple le supplie mais il refuse toujours. Discutez avec Richmond au sud de la ville. Il vous donnera des informations sur Shu en échange d'un peu de Potchs. Il vous dira ensuite de l'attendre à l'auberge et c'est que vous devez faire de suite. Richmond vous dira alors que le lendemain, Shu devra traiter une affaire sur le barrage à l'est de la ville. Vous savez ce qu'il vous reste à faire. Après une longue attente, Shu arrive enfin. Devant l'obstination d'Apple, il lui lance un défi. Il jette une pièce dans l'eau et si elle la retrouve, il accepte de se joindre à l'armée.

Parlez à l'homme près du barrage pour lui demander de le fermer. Il refuse et Amada débarque. Il lance vous un duel. Si vous le battez, il fermera le barrage pour quelques heures. Après votre victoire, Apple s'empresse d'effectuer les recherches. Vous l'aidez ensuite à trouver la pièce. Plusieurs heures s'écoulent et vous retrouvez enfin la pièce. Au même moment, Shu intervient et constate votre victoire. Il tient donc sa promesse et vous dit de partir devant, il vous rejoindra plus tard. Après votre départ, Richmond apparaît sur le barrage lançant une pièce en l'air et vous comprenez qu'il vous a donné un coup de main sans que vous le sachiez.

Retournez à votre QG et plus précisément dans la salle de réunion pour discuter avec vos compagnons. Peu après, Shu arrive et explique sa stratégie. Vu que votre armée est très petit comparée à celle de Highland, Shu ordonne à Freed Y. de répandre une rumeur dans le camp ennemi. De plus, vous êtes choisit comme chef de l'armée. Le matin suivant, retournez dans la même salle pour vous préparez au combat.

Après votre victoire, vous êtes accueilli en héros par vos soldats. Shu vous demande d'être le chef car vous possédez la Rune Bouclier Lumineux. Durant la nuit, allez discuter avec Viktor au bar si vous souhaitez en savoir plus sur Genkaku, le héros de la Ville-Etat. Le lendemain, dans la salle de réunion, vous acceptez de devenir le chef de l'Armée de la Libération. Le docteur Huan se propose d'offrir ses services. A présent, vous pouvez nommer votre château comme vous le souhaitez et ensuite, Leknaat apparaît avec Luc. Elle vous dit que

votre destin est de réunir les 108 Etoiles de la destinée et avant de partir, elle vous laisse Luc pour vous aider dans votre difficile tâche.

```
+==-----+  
|      1.11  La première alliance      [011]  |  
+==-----+
```

Le matin suivant, Fitcher désire rencontrer le chef de l'armée et il vous croise mais ne vous croit pas car étant bien jeune pour être le leader. Dans la salle de réunion, il avouera son erreur et s'excusera. Il est ici pour proposer une alliance avec la ville de Two River. Pour Shu, cette offre est la bienvenue et vous acceptez. Pour atteindre cette ville, vous devez y aller en bateau mais il vous manque un capitaine pour le diriger.

Partez pour Radat afin de rencontrer à nouveau Amada qui accepte votre offre à la condition que vous le battiez en duel. Retournez ensuite à votre QG et parlez à Shu dans la salle de réunion. Dites que vous êtes prêt à partir. Dirigez-vous vers le port et prenez le bateau. Vous devez d'abord passer par Lakewest (au nord-ouest de votre QG) pour atteindre Two River.

A Lakewest, Fitcher vous donne une lettre qui vous identifiera auprès des gardes de Two River. Cette ville se situe à l'ouest de là où vous êtes. A peine que vous entrez dans la ville qu'un Winger vous vides les poches et s'enfuit aussi tôt. Dirigez-vous vers le nord-ouest pour atteindre la partie Winger de Two River pour pourchasser votre voleur. Malgré tout, il parviendra à vous échapper. Repartez pour la partie Humaine de la ville, à l'hôtel de ville. Vous verrez Fitcher presque entrain de se faire rosser par Lord Ridley. Après la conversation et voyant qui vous êtes, Ridley vous conduit jusqu'à Makai, maire de Two River.

Après le dialogue, Makai vous offre une chambre à l'auberge. Allez-y et montez au deuxième étage pour revoir Chaco, le voleur. Sa grand-mère lui a lu votre lettre mais il ne croit pas du tout que vous êtes le chef de l'Armée de la Libération et ensuite, il s'enfuit à nouveau. Le matin suivant, retournez à l'hôtel de ville et vous verrez Ridley très en colère face à Makai car il a accepté d'abdiquer si Highland ne fait aucun mal à Two River.

Passer à travers la partie Winger pour atteindre celle des Kobolds mais vous serez interdit de passage. Au retour, Chaco vole l'argent de Fitcher et vous le poursuivez dans tout le ville jusqu'à atteindre les égouts. Arpenter cet endroit et vous tomberez nez à nez avec rat géant qui vous attaque.

Boss 7 : Pest Rat
HP : 5000
Potchs : 20000
Objet : -

Abattez-le et continuez votre route. Vous ressortirez du côté Kobold, près de Ridley. Dirigez-vous vers la partie humaine de la ville et

vous verrez Makai qui veut le traiter de paix offert par Highland. En dehors de l'hôtel de ville, Chaco vous demande de le suivre car sa grand-mère désire vous parler. Après la conversation, revenez et vous verrez le général Kiba qui rompt le traité de paix et veut lancer une attaque sur la ville.

Après une bataille contre l'ennemi, retournez discuter avec Ridley. A l'entrée de la ville, le combat fait rage et les Wingers arrivent pour vous aider. Faces aux humains, Kobolds et Wingers, l'armée de Highland décide de s'enfuir surtout que votre propre armée vient en renfort. Le matin suivant, près de l'hôtel de ville, vous discutez avec Makai et Ridley. Makai demandant à Fitcher de se joindre à votre armée. A présent, une alliance est née entre l'Armée de la Libération et Two River, vous avez de plus un chef d'armée très puissant qui n'est autre que Lord Ridley.

```
+==-----+  
| 1.12 A la recherche de Térésa [012] |  
+==-----+
```

De retour dans la salle de réunion, Shu vous demande de vous reposer un peu. Le lendemain, il vous explique de la ville de Greenhill est tombée aux mains de Highland. Il n'est pas question de la reprendre par la force, Shu préférant sauver tout d'abord Térésa, maire de cette ville. Vous partez pour Two River afin d'atteindre ensuite au nord Greenhill. A l'entrée, Fitcher vous attend pour vous donner des faux papiers d'étudiants car la ville abrite une célèbre académie. Choisissez-vous un nom, n'importe lequel ainsi que pour Flik.

Introduisez-vous dans la ville et au nord, vous assisterez à une scène mêlant une fille du nom de Nina. Après cela, continuez au nord pour arriver à l'académie. Entrez dans le bâtiment en face pour effectuer les (fausses) inscriptions de Riou et ses compagnons. Emilia, la réceptionniste, vous fera une petite visite des lieux et vous croiserez un homme mystérieux répondant au nom de Shin.

Après ceci, sortez du bâtiment pour rencontrer à nouveau Nina qui s'est éprise de Flik. Ensuite, allez au dortoir, qui se trouve à l'ouest, vous reposez. Après le souper, Nina réapparaît et discute avec Nanami. Le matin suivant, Flik vous attendra à l'extérieur et vous dira qu'il tente de trouver Shin, il se pourrait qu'il sache où se cache Térésa. Sortez de l'académie pour entrer dans la ville, vous croiserez en cours de route Emilia. Continuez jusqu'à l'auberge pour apercevoir des soldats de Highlands qui tente de s'introduire dans la maison puis Rowd et Shin interviendront. Après l'évènement, suivez Shin mais vous le perdrez en cours de route. Retournez de nouveau au dortoir vous reposer.

Après le souper, Nina revient à la charge et pose des questions à Nanami à propos de Flik avant de raconter une histoire de fantôme, ce qui terrifie votre grande soeur. Le lendemain, entrez dans l'académie et allez sur la gauche pour trouver Nina. Puis, retrouvez Flik à l'extérieur. Après la discussion, revenez dans la ville et vous verrez Fitcher en mauvaise posture mais heureusement, Flik intervient. Fitcher vous indique qu'il n'a toujours pas retrouvé Térésa mais c'est également la même chose pour Highland. De retour à l'école, Nina apparaît et Flik s'enfuit rapidement. Il ne vous reste plus qu'à vous

reposez à nouveau.

Le soir, Nina revient encore et toujours. Durant la nuit, vous êtes réveillé par des bruits étranges. Vous sortez de votre chambre et vous apercevez une ombre qui file. Après la discussion d'avec Nanami, poursuivez cette ombre. Dans le sous-sol, trouver un interrupteur pour dévoiler une porte secrète qui vous mènera dans l'académie. Sortez de la pièce et vous apercevrez l'ombre et vous décidez de vous jeter dessus mais ce n'est autre que Flik qui explique qu'il suivait lui aussi une ombre et qu'il la perdu dans ce cul de sac. Examiner la statue sur la gauche pour dévoiler un autre passage qui mène à l'extérieur.

Vous êtes dans une forêt à présent. Continuez votre route jusqu'à atteindre une cabane. Shin apparaît pour vous empêcher de passer et est prêt à vous attaquer. A ce moment, Pilika se met à pleurer et Térésa intervient en sommant Shin de ne rien faire. Dans la petite maison, Flik explique la situation mais Térésa refuse de vous suivre et elle vous demande de partir. Le matin suivant, allez sur la place de la ville et vous verrez Rowd offrir une récompense à celui qui donnera des informations sur Térésa. Jowy arrive à ce moment et Pilika s'empresse de le rejoindre. Rowd somme ses soldats de vous attaquer mais Fitcher intervient in extremis pour vous sauver. Retournez à l'académie, des soldats vous attaqueront en cours de route, et reprenez le passage secret menant à la forêt. Dans la cabane, Nina apparaît aux côtés de Térésa mais celle-ci refuse toujours de vous suivre. Suivez là à l'extérieur et Rowd sera présent en compagnie de quelques soldats. Combattez-les.

Retournez à l'académie rejoindre Nina ainsi que Térésa qui est prête à se rendre à Highland mais la population ne l'admet pas et empêche les soldats de s'emparer de Térésa. Repartez pour la cabane et Shin restera en retrait pour empêcher les soldats de vous rejoindre. Au nord de la cabane se trouve la suite du chemin de la forêt. Sur la route, Jowy arrivera et discutera avec vous en vous demandant d'abandonner son rôle mais vous refusez et il vous laisse ensuite passer. Sur la carte du monde, revenez à votre QG. Vous venez enfin de retrouver et sauvez Térésa.

```
+==-----+
|  1.13  Les chevaliers de Matilda      [013]  |
+==-----+
```

Vous discutez avec Shu dans la salle de réunion tandis que Fitcher revient en compagnie de Shin et Nina. Durant ce temps, une scène se passe à Highland entre le prince Lucas et Jowy.

Le lendemain, Shu vous demande de tenter d'obtenir une alliance avec Gorudo, dirigeant de Matilda. Comme la frontière est bloquée par Highland, vous devrez alors passer par Two River pour atteindre un passage menant à une forêt qui vous permettra d'atteindre Matilda. Cette route se situe au nord-est de Greenhill. Le garde vous laissera passer. Arpenter la forêt et un peu avant la sortie, un chevalier du nom de Miklotov viendra vous accueillir. Partez ensuite pour le nord en direction de la ville de Rockaxe, capitale de Matilda.

=====
Début de la quête secondaire 1 : Humphrey & Futch
=====

Avant de continuer l'histoire, arrêtez vous à Highway situé pratiquement à l'est de Rockaxe. Entrez dans l'auberge pour discuter avec Humphrey. Insistez à plusieurs reprises puis dormez et reparlez-lui à nouveau. Sortez et vous verrez Futch affolé car son ami Kent est parti pour le mont Rakutei. Partez alors pour ce lieu qui est situé tout au nord. Au bout d'un moment, un boss apparaît.

Boss optionnel 1 : Harpie
HP : 7500
Potchs : 40000
Objet : -

Après votre réussite, Humphrey et Futch se joindront à votre armée.

=====
Fin de la quête secondaire 1 : Humphrey & Futch
=====

Dans le château, vous serez invité à rencontrer le seigneur Gorudo avec qui vous aurez un entretien mais il refusera votre offre d'alliance. Ensuite, Camus vous indique vos chambres. Durant la nuit, Leknaat apparaîtra pour vous parler de votre destin. Le matin suivant, Miklotov demande à son seigneur de mobiliser l'armée car des rescapés de Muse sont poursuivis par Highland à la frontière. Miklotov vous demande si vous acceptez de l'aider. Durant la bataille, Gorudo refuse d'aider les rescapés, préférant plutôt protéger la frontière au cas où et ordonne à Camus et Miklotov de ne pas bouger. Sachez que vous ne pouvez rien faire pour sauver les réfugiés alors restez en retrait.

Dans le château, Miklotov n'est pas du tout d'accord avec la décision de son seigneur et part furieux. Il se décide à partir pour Muse en secret pour vérifier la situation. Camus vous demandera alors d'aider son ami. A l'entrée de la ville, deux soldats demandent à suivre Miklotov mais celui-ci refuse. Sortez et dirigez-vous au sud-est pour atteindre le poste frontière. Vous retrouvez Miklotov et décidez de l'aider dans sa mission. Partez alors pour Muse. Près de la ville, un événement étrange se produit mettant en scène deux loups fantomatiques. A l'intérieur de la ville, il n'y a personne. Allez au nord-ouest pour voir des soldats de Highland tuer un civil qui dira qu'un monstre argenté a tué sa famille. Retournez à présent à Rockaxe.

Miklotov demande à Gorudo de préparer l'armée afin de combattre Highland mais il refuse de le faire. Dégoûté de la décision de son seigneur, Miklotov rejette l'emblème qui fait de lui un chevalier de Matilda et prend la décision de rejoindre votre armée. Voyant ce geste, Camus fait la même et rejoint également vos rangs suivi par d'autres chevaliers. Sortez et retournez dans la forêt, vous serez accueillis par Shu et Camus arrivera avec des chevaliers prêt à se battre avec l'Armée de la Libération. Vous êtes de retour dans votre QG et au même moment, une scène se produit à Highland où Leon Silverberg est choisit comme stratège de l'armée.

+==-----+
| 1.14 La bataille contre le général Kiba [014] |
+==-----+

Le matin suivant, dans la salle de réunion, Shu vous informe d'une mauvaise nouvelle : la ville de Radat est tombée aux mains de Highland. En compagnie de Viktor, vous devez vérifier la situation sur place. Dans la ville, vous apercevrez le fils du général Kiba, Klaus. Alors que vous décidez de partir, Klaus intervient et veut discuter avec vous. Il vous dira que Jowy va bientôt se marier avec la soeur de Luca, Jillia. Retournez à votre QG et Shu demandera de lancer la bataille.

Durant le combat, Ridley se plaint que les Kobolds soient toujours en première ligne et décide de partir avec sa troupe de la bataille. Vous n'avez pas d'autres choix que d'effectuer une retraite. Dans votre QG, vous vous reposez. Au même moment, Jowy épouse Jillia Blight. Vous assisterez à la mort du roi Agares Blight. Le lendemain, Apple et Shu vous expliquent leur plan de bataille. Lancez l'offensive.

L'armée de Highland est prête de votre château, prêt à s'en emparer. Résister du mieux que vous pouvez et après quelques tours, l'armée Kobold dirigée par Ridley arrivera en renfort pour encercler l'ennemi. Tandis que les troupes de Rowd ne bougent pas de leurs positions, ignorez-les. Ensuite, Leon Silverberg interviendra et demandera à Rowd de partir, laissant Kiba seul face à votre armée.

Après votre victoire, vous êtes à l'entrée de votre QG en compagnie de Kiba et Klaus fait prisonniers. Lorsque l'on vous posera une question, répondez que vous souhaitez les avoir comme alliés dans votre armée. Kiba refusera. Insistez une deuxième fois. Ensuite, un messenger vous apportera une lettre et Klaus en déduira que le roi Agares Blight a été assassiné par Lucas pour devenir le roi et obtenir les pleins pouvoirs. Dès ce moment, Klaus et Kiba vous prêtent leurs forces.

+==-----+
| 1.15 Rencontre avec le président Lepant [015] |
+==-----+

Le lendemain, dirigez-vous à l'entrée de votre QG pour apercevoir une fille cherchant après Sheena. Allez dans la salle de réunion pour avec Shu et les autres. Apple vous explique que, malgré vos alliances, vous n'avez pas encore assez de force pour rivaliser avec l'armée de Highland. Shu propose alors une alliance avec la République de Torant (Suikoden I) et à ce moment, Sheena intervient pour vous aider à obtenir une audience auprès du président Lepant car il n'est autre que son père. Pour atteindre la Torant, vous devrez passer par Radat. Freed Y. se joindra automatiquement à vous et vous demandera de faire une halte à South Window. Faites ce qu'il vous demande en allant à l'hôtel de ville. Après cet évènement, partez pour Radat.

Dirigez-vous vers le barrage afin d'y prendre un bateau pour rejoindre le petit village de Banner situé au sud. Une fois le but atteint, prenez le chemin au nord qui mène à une forêt et arpentez là. Plus loin, vous serez face à un boss.

Boss 8 : Ver de Terre
HP : 4200
Potchs : 35000
Objet : -

Après l'avoir vaincu, continuez votre route jusqu'à rencontrer le garde frontière Varkas (Suikoden I) qui vous escortera jusqu'à la capitale Gregminster. Au nord de la ville se trouve le palais. Allez-y et montez au deuxième étage pour atteindre la chambre d'audience où vous ferez enfin la connaissance du président Lepant. Il acceptera votre offre d'alliance. Il vous proposera le chef de l'armée de Toran parmi Valéria et Kasumi (préférez celle-ci si vous souhaitez obtenir les 108 Etoiles). Vous recevrez également en cadeau le miroir clignotant qui vous permet de revenir instantanément à votre QG. Après la discussion, Varkas vous raccompagne à l'entrée du poste frontière. Si vous désirez visiter à nouveau Gregminster, reprenez-le. De retour à Banner, Apple et Viktor vous accueillent et vous ramènent au château.

```
+=====+  
| 1.16 Le face à face avec Luca Blight [016] |  
+=====+
```

Dans la salle de réunion, Shu vous demande de vous reposer après tous ces événements. Durant la nuit, à Highland, Leon propose son plan de bataille. Le lendemain, Shu vous informe que Ridley est parti en éclaireur avec ses troupes pour vérifier la situation adverse. A ce moment, un message arrive et vous prévient que Ridley a été pris au piège et est entouré d'ennemis. Vous n'avez pas d'autres solutions que de lui venir en aide.

Vous n'avez pratiquement aucune chance de le sauver. Après la défaite de Ridley, vous partez du champ de bataille. Dans la salle de réunion, tous sont choqués de ce qu'il vient de se produire et au même moment, Luc apparaît et vous demande de faire attention à une personne prénommée Sasarai. Sortez de la pièce et Tsai vous demandera un petit service : celui de l'amener à sa cabane dans la forêt de Ryube pour récupérer des outils. Acceptez sa demande et partez donc pour Ryube. Dans sa hutte, vous ferez la connaissance de sa fille Tomo qui se joindra à vous. Retournez à votre QG. Durant ce moment, dans le camp Highland, Lucas demande à Ridley de capituler mais il refuse catégoriquement. Ensuite, Leon explique à son roi le prochain plan de bataille.

Le lendemain, Shu vous explique sa stratégie. Lancez l'offensive. Votre but est de blesser Lucas avec toutes les forces que vous disposez. Il se téléportera alors un peu plus loin de vous et emploiera sa puissance pour endommager fortement vos troupes. La seule solution reste la retraite. Dans votre QG, allez dans la salle où se trouve la tablette des Etoiles pour retrouver avec surprise Ridley. Il a été sauvé par Mondo et Sasuke (si vous ne les avez pas à ce moment, ce sera Chaco). Ridley remet à Shu un message de la part de Leon Silverberg. Il le prévient que Lucas lancera une attaque de nuit. A ce moment, Shu vous demande de composer trois équipes. Le premier groupe sera conduit par Flik, le second par Viktor et le dernier par

vous-même. Equipez correctement vos compagnons car Lucas est un sacré dur à cuire capable de tuer en deux attaques plusieurs de vos personnages. Ensuite, dites à Shu que vous êtes prêt au combat.

Boss 9 : Luca Blight
HP : 6500
Potchs : 15000
Objet : -

Sachez avant tout que quoique que vous fassiez, ce sera le groupe du héros qui donnera le coup final à Lucas Donc, le but des groupes de Flik et Viktor est de le blesser le plus possible.

Lucas avance petit à petit vers votre château croyant que vous êtes à l'intérieur. C'est alors qu'une pluie de flèche s'abat sur lui et ses soldats. Flik et sa troupe interviennent et le premier combat se lance. Vu la puissance de Lucas, le groupe est battu et celui-ci fuit mais est rattrapé par Viktor et ses compagnons. Le deuxième combat est lancé mais Lucas tient bon et sort victorieux. C'est alors que vous intervenez avec vos amis pour tenter de mettre le à genoux. Malgré votre victoire, il parvient encore à fuir mais il se retrouve face à un arbre et derrière, un ravin. Lucas vous parlera un moment avant de se jeter sur vous pour lancer un duel dont vous devez obligatoirement sortir victorieux. Après cela, Lucas s'effondre près de vous, la mort du roi sanguinaire.

En retrait, Jowy et Leon discute du plan qu'ils ont conçu pour faire chuter le roi de son piédestal. C'est maintenant Jowy qui est le roi de Highland puisqu'il est l'époux de Jillia Blight.

```
+=====+  
| 1.17 Le traité de paix du roi Jowy [017] |  
+=====+
```

Une semaine s'est écoulée. Allez explorer la ville de Kuskus pour que deux soldats vous disent qu'un bateau de Highland vient d'accoster. Dirigez-vous vers les docks et Culgan. Il est envoyé par le roi Jowy dans le but de vous proposez un traité de paix entre l'Etat et Highland. Culgan vous prie de l'amenez dans votre château pour mieux s'expliquer. Faites ce qu'il vous demande et emmenez-le rencontrer Shu. Après la discussion, vous avez le choix de refuser ou d'accepter. Choisissez la deuxième proposition. Vous devez à présent vous rendre à Muse pour signer le traité de paix. Térésa, Nanami et Chaco se joindront à vous automatiquement.

```
=====  
Début de la quête secondaire 2 : Teel McDohl  
=====
```

Avant de vous rendre à Muse, vous avez la possibilité d'obtenir le héros de Genso Suikoden I, Teel McDohl. Il faut au préalable avoir chargé une de vos partie de GSI (il est important que la partie enregistrée ait été effectuée au tout dernier point de sauvegarde c'est à dire juste avant de combattre le Golden Dragon). Partez pour

Banner et parlez à Gremio (ou Ellie, cela dépend si vous aviez obtenu les 108 Etoiles ou non dans GSI) pour déclencher la quête. Après le dialogue, vous devrez sauver un enfant dans la forêt qui mène à Gregminster. En chemin, vous serez stoppé par un boss.

Boss optionnel 2 : Ver de Terre / Papillon
HP : 3200 / 6800
Potchs : -
Objet : -

Après avoir vaincu les deux transformations, le garçon est sauvé et Teel McDohl vous suivra. Attention car si vous l'enlevez de l'équipe, il vous faudra revenir à chaque fois à Gregminster, dans sa maison, pour l'ajouter à votre équipe. Vous devez aussi savoir que c'est un personnage bonus et donc, l'avoir ou non n'a aucune influence sur les fins.

=====
Fin de la quête secondaire 2 : Teel McDohl
=====

Arrivé à Muse, un garde vous demandera ce que vous faites ici. Térésa se et l'homme vous laisse passer en vous indiquant de prendre le chemin menant à Jowston Hill. La seconde garde passée, vous êtes dans la salle de réunion en compagnie de Jowy et Leon Silverberg. Il vous demande d'abord si vous allez bien et ensuite, Térésa prend la parole En se demandant pourquoi il n'y a aucune préparation en vue du traité de paix.

C'est alors que Leon répond en vous demandant de vous rendre. Là, un choix s'offre à vous. Prenez le second. A ce moment, Viktor et Flik interviennent pour vous sortir de ce pétrin. Léon ordonne de vous pourchasser mais Jowy l'arrête aussitôt à cause de la présence de Pilika.

A l'extérieur, un nouveau choix s'offre à vous. Répondez ce que vous souhaitez, cela ne changera rien à l'histoire. Vous serez harcelé à plusieurs reprises par des soldats de Highland. Une fois la porte atteinte, Chaco vous donnera un coup de main pour vous enfuir. Repartez pour votre QG, à la salle de guerre.

+=====+
| 1.18 L'armée des morts [018] |
+=====+

Après la conversation, sortez à l'extérieur pour rencontrer un garçon du nom de Koyu. Amenez-le dans la salle de réunion. Il demande à l'Armée de la Libération de venir en aide à la République de Tinto contre le vampire Neclord et son armée de zombis. Shu accepte et Viktor intègre le groupe automatiquement. Allez en direction du village des Kobolds qui est un peu près au sud de Two River et de là, prenez la direction du sud-ouest pour atteindre le village de Drakemouth. Tout à l'ouest de la ville se trouve le poste frontière mais le garde vous empêche de passer. Koyu trouvera une petite astuce

pour le persuader. Dès que le chemin est libre, continuez votre route.

Vous êtes dans les montagnes qui relie le village à celui de Tigermouth. Lorsque Koyu vous indique une direction, prenez là pour rencontrer Gijimu et sa bande qui vous diront que les choses vont mal à Tinto et que Lo Wen, la soeur de Koyu, a été enlevée par Neclord. Après la discussion, revenez à l'endroit où Koyu vous a indiqué le chemin et continuez à l'ouest pour atteindre Tigermouth.

Sortez de la ville pour rejoindre la ville de Tinto qui se trouve au nord de Tigermouth. Dans la place, allez tout au nord pour entrer dans la maison de Gustav. Discutez avec lui et il accepte de se joindre à vous. Le lendemain, Klaus, Shu et Gijimu arrivent pour vous aider dans votre quête. Ensuite, Lilly, la fille de Gustav, intervient pour vous dire que les zombis ont envahit Tinto. Rejoignez l'entrée de la ville et vous aurez une discussion avec Neclord avant qu'il ne disparaisse. Retournez discuter avec Gustav, Hauser et Jess feront leur apparition. Celui-ci vous tient responsable de la mort d'Annabelle. La nuit, parlez à Lilly puis retournez dans votre chambre où Jess vous attend. Parlez à Nanami dans sa chambre et à partir de là, vous avez deux choix possible : continuer de vous battre ou abandonner et partir loin de la guerre.

Si vous décidez d'abandonner, lisez la suite. Dans le cas contraire, passez au point [020].

```
+==-----+  
|      1.18/1   Riou abandonne son rôle      [019]  |  
+==-----+
```

Avant de continuer à lire, sachez avant tout que si vous suivez cette partie, cela vous mènera à ce que l'on appelle la fin prématurée. C'est-à-dire que vous accéderez à la fin du jeu plus tôt que prévu mais comme récompense, vous n'aurez que la plus mauvaise des quatre fins. Si vous êtes sûr de vouloir le faire alors lisez ce qui suit.

Vous devez répondre à Nanami que vous êtes las de vous battre et que des personnes comme Shu, Flik, Viktor, ... sont plus aptes à remporter la victoire que vous. Avant de partir, Nanami écrit une lettre à l'intention de vos compagnons et laisse également le miroir clignotant. Sortez de Tinto et partez pour Crom. Un groupe d'hommes vous encercle. Emmené chez le chef du village, Koyu arrive et dévoile votre identité. Sa présence n'est pas anodine puisqu'il est venu avertir Crom que Neclord et son armée ont prit d'assaut Tinto. Ensuite, il propose à Riou de se reposer. Durant la nuit, Nanami vous propose de partir dans l'obscurité mais Koyu et Marlowe bloquent l'accès à la sortie. Très tôt le matin, vous partez avec Nanami mais à la sortie, vous vous rendez compte que l'armée de zombis a envahis la ville. En vous échappant, vous vous retrouvez encerclés mais Koyu intervient à temps en tuant vos ennemis pour vous permettre de fuir.

Dirigez-vous vers Tigermouth à présent pour partir vers le chemin montagneux mais hélas, un garde vous bloque l'accès et à cet instant, les zombis apparaissent. Vous profitez de l'attaque pour tenter de vous enfuir mais une autre troupe apparaît et vous fait face. Vous utilisez alors votre Rune, ce qui a pour effet de détruire tous les ennemis mais en contre partie, vous êtes très épuisé. Nanami vous

porte sur son dos et se dirige vers la montagne.

Durant votre périple, un nouveau zombi apparaît mais un chevalier intervient et tue l'ennemi. Vous discutez avec lui et il vous demande si vous voulez vraiment fuir votre destin. Répondez que c'est cela que vous désirez. Ensuite vous reprenez votre route. A Drakemouth, Shu, Flik et Apple vous retrouvent. Shu vous implore de revenir et de reprendre votre rôle de leader mais vous continuez à refuser. Apple vous explique alors que par votre faute, Lord Ridley est mort au combat. Shu vous repose la question.

Si vous revenez sur votre décision, reportez-vous alors au point [020] et Ridley sera remplacé par son fils Boris. Si vous vous obstinez à partir, continuez la lecture.

Fou de rage, Shu vous donne une gifle et part suivi de Flik et Apple très déçu de votre attitude. Sortez de la ville et vous verrez alors la dernière fin qui vous montre juste une image, celle d'une cabane dans la forêt.

```
+=====+  
|      1.18/2   Riou poursuit son destin   [020] |  
+=====+
```

Le lendemain, Jess à l'intention d'envoyer ses troupes attaquer l'armée de Neclord malgré les conseils avisés de Ridley. Quand à Hauser, il suit l'idée de Jess. La situation est devenue dramatique. Si Neclord parvient à vaincre les troupes de Jess, son armée deviendra encore plus puissante. Partez pour la mine de Tinto dont l'entrée est au nord-est de la ville.

Après quelques pièces de parcourue, vous tomberez nez à nez avec Neclord. Il vous parle un peu et ensuite vous combat.

Boss 10 : Neclord
HP : ?
Potchs : -
Objet : -

Ne tentez pas vos magies ou vos objets, vous ne pouvez pas le vaincre pour l'instant. Après quelques tours, le combat prend fin et Neclord tentera de vous tuer avec sa Vraie Rune Lune mais votre propre Rune vous protège. Surpris, le vampire s'enfuit et tandis que vous êtes épuisé, Nanami vous porte sur son dos. Au même moment, Jowy ressent la douleur provoquée par la Rune Bouclier Lumineux. A votre réveil, vous serez dans une chambre de la ville de Crom. Nanami, Viktor, Gustav, Klaus et Ridley sont présent. Vous apprenez que Neclord a réussi à envahir Tinto.

Après l'arrivée de Leona, sortez de la ville et vous rencontrerez à nouveau Kahn, le chasseur de vampire. Il s'allie à vous pour tenter de vaincre le vampire une bonne fois pour toute. Sortez et prenez la direction de Tigermouth. Sur la place, une femme est entourée des habitants qui suspectent une alliée de Neclord. Durant la conversation, vous apprenez qu'elle est bel et bien un vampire et que Neclord lui a

volé sa Rune Lune. Elle accepte de se joindre à vous à la condition que vous parveniez à la vaincre.

Boss 11 : Sierra
HP : 2500
Potchs : -
Objet : -

Après vous avoir trouvée une nouvelle recrue, retournez pour Crom pour discuter avec Klaus et Ridley.

Le lendemain, Gustav vous informe que sa fille Lilly et Lo Wen ont été enlevées par le vampire. Pour les sauver, il vous faudra passer par la caverne qui est un peu près à l'est de la ville. Après un long chemin dans la cave, vous tomberez nez à nez avec un golem de pierre.

Boss 12 : Golem de Pierre
HP : 7000
Potchs : 50000
Objet : -

Faites attention à ne pas trop utiliser vos runes car un peu plus tard, vous aurez à combattre Neclord sans possibilité de vous régénérer. Après le combat, continuez votre chemin jusqu'à vous retrouver dans la ville de Tinto.

Vous verrez les zombis déambulés et vous pouvez les combattre si vous le désirez mais votre but est le bâtiment tout en haut de la ville. Avant d'y entrer, on vous demandera si vous êtes prêt à vous battre contre Neclord, dites oui si c'est le cas. Dans la grande salle, Kahn parviendra à sceller les pouvoirs du vampire tandis que Sierra stoppera les forces de la Rune Lune. Cette fois, vous pouvez enfin le blesser.

Boss 13 : Neclord
HP : 4500
Potchs : 70000
Objet : -

Après sa défaite, il rendra la Rune Lune à sa propriétaire tandis que Viktor lui donne le coup de grâce. Le calme revenu, Gustav reconnaissant accepte de se joindre à vos forces. Quand à Jess, il se rend compte de son erreur et intègre votre armée suivit de Hauser et de Marlowe. Koyu, Gijimu et Lo Wen font de même. Maintenant que Neclord n'est plus de ce monde, retournez dans votre château.

```
+==-----+  
|      1.19  La libération de Greenhill      [021]  |  
+==-----+
```

Dans la salle de la tablette, Sheena arrive et vous préviens que l'on

vous attend dans la salle de réunion. Maintenant que vous avez une force supplémentaire grâce à Tinto, Shu vous propose de reprendre Greenhill. Mais reposez-vous un peu. Durant la nuit, parcourez votre QG en parlant avec tout le monde. Une fois ceci fait, revenez dans votre chambre et Lucia vous attendra pour vous tuer. Vainquez-la.

Boss 14 : Lucia
HP : 1500
Potchs : 20000
Objet : -

Flik et Viktor interviennent après avoir entendu tout le bruit. Vous avez le choix de la faire prisonnière ou non, peu importe votre décision.

Le matin suivant, Shu vous expliquera qu'il y aura deux batailles. Kiba et Klaus iront se battre du côté de la frontière Muse-Greenhill pour maintenir les renforts ennemis loin de votre objectif. Et ensuite, Flik, Viktor et Hauser attaqueront la ville. Choisissez l'une des deux batailles, en sachant que pour la première, vous aurez à affronter et vaincre la troupe de Jowy. Tandis que l'autre, ce sera celle de Lucia et Yuber, votre objectif étant d'entrer dans la ville. Quelque soit votre choix, cela reviendra au même.

Après votre victoire, vous êtes aux portes de Greenhill mais elles sont fermées. Térésa vous indique un passage à travers la forêt qui vous permettra de vous introduire dans la ville. Sur votre chemin, vous rencontrerez à nouveau Lucia qui est cette fois accompagnée de soldats.

Boss 15 : Lucia
HP : 4600
Potchs : 33000
Objet : Rune Porte Bleue

Battez là et ensuite, poursuivez votre route. Vous allez atteindre l'académie, sortez pour parler à un soldat qui permet de faire une sauvegarde et à la fille pour vous régénérer (vous en aurez besoin). Continuez vers le sud pour atteindre l'entrée de la ville et vous serez arrêté par Yuber qui fera appel à un dragon.

Boss 16 : Dragon d'Os
HP : 9200
Potchs : 100000
Objet : -

Ce boss n'est pas facile à vaincre et éviter les attaques basées sur l'élément foudre car il est immunisé contre.

Après l'avoir vaincu, Yuber s'enfuit laissant la ville entre vos mains. Greenhill est enfin libérée du joug de Highland mais tout n'est pas terminé car Klaus vous informe que le royaume de Matilda a capitulé. Shu suggère alors de s'attaquer à Muse tout de suite.

```
+=====+
|           1.20  Le guet-apens           [022] |
+=====+
```

Dans le dortoir de l'académie, vous apercevez Lucia. Suivez là jusqu'au chemin secret menant à la forêt et vous rencontrerez Jowy. Nanami demande au deux leaders d'arrêter cette guerre mais Jowy refuse prétextant que lui et vous détenez les Runes destinées à se combattre. Revenez au dortoir et parlez à Apple si vous êtes prêt à lancer l'assaut sur Muse.

Votre but dans ce combat est qu'une de vos troupes atteigne Muse. Si vous y arrivez, la bataille sera gagnée. Dans la ville, suivez Viktor à l'hôtel de ville et vous serez face à un loup doré.

Boss 16 : Loup Doré
HP : 9200
Potchs : 10000
Objet : -

Après l'avoir vaincu, sortez de l'hôtel et vous verrez que la ville est envahie de loup doré. Luc apparaît et vous dit que ces loups sont générés par la Vraie Rune Bête. Fitcher arrive à toute jambe en vous disant que vous avez été attiré dans un guet-apens. Hauser interviendra pour vous aider à fuir. Avant cela, si vous le souhaitez, vous pouvez combattre tous les loups dorés mais ils ne sont pas simples à vaincre, faites attention.

Dans votre QG, Shu propose que vous vous reposiez.

```
=====
ATTENTION !!!
=====
```

A partir de ce moment là, c'est votre dernière chance d'obtenir les dernières Etoiles qu'il vous manque. Si vous avancez plus dans le scénario, il sera trop tard et vous ne pourrez plus avoir la meilleure des quatre fins même si vous obtenez les autres personnages plus tard.

```
+=====+
|           1.21  A l'assaut de Matilda     [023] |
+=====+
```

Le lendemain, dans la salle de réunion, Shu demande à Kiba d'attaquer les troupes de Highland basées au Fort des Mercenaires pour les retenir en vue de l'attaque sur Matilda. Ensuite, après la discussion, tous vos compagnons sont réunis dans la salle et exprimerons leurs appuis et leurs loyautés envers vous.

Si vous avez les 108 Etoiles à ce moment du jeu, Leknaat apparaîtra et vous offrira le quatrième et dernier pouvoir de votre Rune.

Le matin suivant, Nanami vous réveille tandis que Kiba est en route pour son dernier combat. Dès que vous êtes prêt pour la prochaine bataille, parlez à Shu. Après votre victoire, vous êtes de retour à Greenhill pour un briefing sur le plan d'attaque sur Rockaxe. Choisissez ensuite votre équipe et prenez Nanami avec vous (vous n'avez pas le choix de toute façon). Reparlez à Shu dès que vous êtes prêt. Près de la porte de la ville de Rockaxe, un message apportera une lettre qui annonce la mort du général Kiba face à Leon Silverberg. Ensuite, introduisez vous dans le château par le passage secret.

Après avoir parcouru ce passage un peu labyrinthique, soyez sur d'effectuer une sauvegarde quand elle se présente car la suite affectera la fin. Vous serez en compagnie de Nanami et au loin, Jowy apparaît. Alors que vous êtes prêt à vous battre contre lui, Gorudo intervient par derrière. Son but est de vous tuer ainsi que Jowy pour être le seul maître de l'Etat et de Highland. Il charge ses soldats de vous attaquer.

=====
ATTENTION !!!
=====

Lorsque que les arbalestiers décocheront leurs flèches, vous aurez un choix rapide à faire entre deux réponses. Répondez absolument « Nanami ! » (la deuxième option et attention car il faut être très vif) sinon, vous ne verrez pas la meilleure des quatre fins. Il vous faudra au préalable avoir obtenu les 108 Etoiles sinon quelque ce soit le choix effectué, vous n'aurez non plus cette fin.

Nanami se fera toucher par une des flèches. Jowy fou de rage s'allie une dernière fois avec vous pour vaincre Gorudo.

Boss 17 : Gorudo
HP : 5000
Potchs : 125000
Objet : Armure Chevalier

Après sa mort, Jowy s'excuse auprès de Nanami et part. Ensuite, elle vous demande de l'appeler une dernière fois grande soeur. Par après, Shu arrive et ordonne à un soldat d'aller brûler le drapeau sur la tour et de le remplacer par celui de l'Armée de la Libération. Matilda est à vous à présent.

Au château, vous et vos compagnons attendez le rapport du docteur Huan à propos de Nanami. Il sort de la pièce et s'excuse de n'avoir rien pu faire pour la sauver. Tout le monde sera choqué de la nouvelle.

+==-----+
| 1.22 L'Renouille, capitale de Highland [024] |
+==-----+

A présent, il est temps de s'attaquer au coeur même de Highland. Discutez avec Shu et acceptez de vous préparer à la bataille. Vous partez et tombez subitement inconscient. Après votre réveil, allez espionner la discussion entre Shu et Apple dans la chambre. Après

qu'Apple choisit une carte à la demande du stratège, elle part de la pièce. Retournez dans la votre pour vous reposer. Le lendemain, dans la salle de réunion, faites le choix de lancer l'offensive sur L'Renouille.

Vous ne contrôlez pas la bataille qui suit. Shu leurrera les troupes de Leon en faisant brûler la forêt à la grande surprise de l'adversaire. Ensuite, Apple croit que Shu est décédé dans l'incendie mais c'est sans compter sur Viktor qui l'a sauvé. Maintenant, votre stratège vous annonce qu'il est temps de marcher sur la capitale de Highland.

Dès que vous êtes prêt, parlez à Apple pour lancer la bataille. Votre but étant d'amener l'une de vos troupes dans la capitale. Après votre victoire, vous êtes face à L'Renouille, le dernier donjon du jeu. Vous pouvez revenir dans votre QG et explorer les autres villes avant de partir pour le grand final.

Quand vous êtes préparé à arpenter la capitale, passez par la grande porte. Juste après, vous serez face à Lucia pour la dernière fois.

Boss 18 : Lucia
HP : 6000
Potchs : -
Objet : -

Vainquez là et continuez votre route. Explorer bien le château car il y a des objets fort intéressants. Plus loin, un duel vous attend face à Han Cunnigham, ancien détenteur de la Vraie Rune Epée Noire et également ancien ami de votre grand père Genkaku. Débarrassez-vous de lui et continuez votre route pour tombez cette fois sur Culgan et Seed.

Boss 19 : Gulgan & Seed
HP : 3800 & 4000
Potchs : 130000
Objet : -

Après leur défaites, avancez encore.

Effectuez une sauvegarde car dans quelques pas, vous serez face au boss final.

Après le long couloir, vous êtes face à Leon Silverberg qui vous parle avant de redonner vie à la Rune Bête en offrant son sang. Un gigantesque loup argenté à deux têtes apparaît. Faites attention car il est très coriace.

Boss 20 : Rune Bête
HP : 3600 Corps
: 4000 Tête Gauche
: 4400 Tête Droite
: 4000 Patte Gauche
: 5500 Patte Droite
Potchs : 160000
Objet : -

Après la défaite de la Rune Bête, le château commence à s'effondrer. Repartez vers la sortie ou vous serez accueilli chaleureusement. A votre réveil, vous pouvez voyager à travers le monde comme vous le désirez mais cela n'apportera plus rien au scénario. Sinon, allez dans la salle de réunion pour enclencher la fin.

```
+==-----+
|      1.23  Les trois fins possibles      [025]  |
+==-----+
```

A. Riou accepte de diriger le pays

Vos compagnons souhaitent ardemment que vous soyez le nouveau dirigeant de la nouvelle nation de Dunan. Pour obtenir cette fin, rien de plus simple, il vous suffit d'accepter.

B. Riou refuse de diriger le pays

Refusez l'offre de vos compagnons et sortez de la salle pour discuter avec Flik et Viktor. Allez ensuite voir Viki pour qu'elle vous téléporte à Kyaro.

Rappelez-vous de la promesse faites au début à Jowy. Sortez de Kyaro et prenez le passage au nord menant au col de Tenzan, là où vous aviez débuté votre aventure. Revenez à l'endroit de la promesse pour retrouver Jowy. Il argumente ses choix et ses actions à votre rencontre et souhaite un dernier combat pour éteindre une bonne fois pour toute la lignée de Highland.

A partir de là, vous avez le choix des deux dernières fins. Pour obtenir l'avant dernière fin, il vous suffit de combattre et vaincre votre ami Jowy pour lui prendre sa Rune Epée Noire.

C. Riou refuse de combattre son ami

Pour cette fin, il y a des conditions importantes à remplir.

Il faut d'abord que vous ayez eu les 108 Etoiles avant l'attaque sur Rockaxe et qu'ensuite, vous ayez choisit l'option « Nanami ! » quand vous êtes face à Gorudo. Si vous n'êtes pas sur d'avoir fait ce qu'il fallait, il y a un indice qui vous permet de savoir si oui ou non vous aurez cette fin. Après l'assaut sur Rockaxe, lorsque le docteur Huan vous annonce la mauvaise nouvelle, s'il demande à parler à Shu en priver c'est que vous aurez droit à la meilleure fin. Dans le cas contraire, ce sera l'autre fin.

Refaites le chemin du point B mais cette fois, au lieu d'accepter le défi de Jowy, refusez le. Jowy réitère son souhait mais continuez toujours de refuser. Le duel va tout de même s'enclencher mais faites que vous défendez malgré les attaques. Après quelques tours, le duel se stoppe et Jowy refait sa proposition et obstinez-vous à refuser. A

ce moment, Leknaat apparaîtra et vous expliquera que la Rune Bouclier Lumineux et Epée Noire sont à la base une seule et même Rune qui porte le nom de Rune du Début. Elle vous dit ensuite de partir en voyage pour connaître le monde.

Sur le chemin du retour, vous croiserez une très agréable surprise : Nanami. Elle est bel et bien vivante, et Shu l'accompagne. Ils vous expliquent tout deux ce qu'il s'est réellement produit. Je vous laisse le soin de le découvrir.

C'est ainsi que s'achève l'aventure Genso Suikoden II

2. Les 108 Etoile [026]

Tenkai Star : Riou Genkaku (Prince) -> Camp de la Brigade Unicorn
C'est vous donc vous commencez directement avec lui.

Tengou Star : Ridley -> Two River
Il se joindra automatiquement à vous après votre passage à Two River.

Tenki Star : Shu -> Radat
Il se joindra automatiquement à vous après l'histoire le concernant à Radat.

Tenkan Star : Luc -> QG
Lorsque vous aurez obtenu votre QG, Leknaat vous amènera Luc automatiquement.

Tenyu Star : Humphrey -> Highway
Lors de votre passage au royaume de Matilda, passer par le village de Highway. Entretenez-vous avec Humphrey à l'auberge pour commencer le début d'une quête annexe. Vous devrez ensuite aller secourir Kent au mont Rakutai qui se situe au norddu village. Après votre réussite, Humphrey se joindra à vous.

ATTENTION !!! Si vous ne faites pas cette quête à votre premier passage à Matilda, il sera trop tard pour obtenir Humphrey.
Astuce : lors de votre premier passage à Muse, prenez la direction nord-ouest pour atteindre la frontière. Une porte vous bloque l'accès mais vous pourrez la pousser pour ainsi atteindre la région de Highway et recruter plus tôt que prévu Futch et Humphrey.

Tenyu Star : Hauser -> QG
Après la bataille remporté contre lui, décidez de ne pas le tuer pour qu'il accepte de se joindre à vous.

Tenmou Star : Kiba -> Rainwall
Lorsque vous décidez de quitter définitivement Rainwall, il viendra avec vous.

Teni Star : Pesmerga -> Caverne du Vent

Quand vous aurez obtenu au moins 100 Etoiles, retournez à l'endroit où vous avez trouver l'épée Star Dragon et Pesmerga sera là.

Tenei Star : Sierra -> Tigermouth

Elle se joindra automatiquement à vous lorsque vous irez à Tigermouth en compagnie de Kahn.

Tenki Star : Teresa Wisemail -> Lordlake

Elle se joindra à vous après que vous l'ayez secourue à Greenhill.

Tenfu Star : Nina -> QG

Après avoir secouru Térésa, Nina vous attendra dans votre QG.

Tenman Star : Feather / Sigfried / Abizboah -> Forest / Village des Kobolds / Cave de Tinto

Ces trois animaux sont à recruter après avoir eu Badeaux.

Feather: Il se joindra à vous en même temps que Ayda.

Siegfried: Vous devez faire la quête de Tengaar et Hix. Ensuite revenir au fond de la forêt avec une jeune fille.

Abizboah: Allez près du lac dans la cave de Tinto.

ATTENTION !!! Si vous voulez obtenir les 108 Etoiles et que vous désirez Abizboah, il vous faudra choisir Feather et non Siegfried car dans le cas contraire, il vous manquera alors Ayda.

Ps: avec Feather et Abizboah recruté, vous ne pourrez obtenir Rulodia et du même coup Chuchaura car il vous manquera un cristal de conscience. Rien de grave car ces deux là ne font pas parti des 108 Etoiles.

Tenko Star : Viktor -> South Window

Il se joindra à vous automatiquement lors du chapitre de Neclord.

Tensho Star : Valeria ou Kasumi -> Gregminster

Le président Lepant vous demandera de choisir entre Valéria et Kasumi.

Sachez qu'avec Kasumi, vous pourrez recruter Mondo et Sasuke plus rapidement.

Tenritsu Star : Fitcher -> Two River

Il se joindra automatiquement à vous après la défaite de Kiba à Two River.

Tensho Star : Clive -> South Window

Enclenchez la scène avec Elza lors de votre premier passage à Muse en passant par le côté est de la ville. Ensuite, dès que vous avez un bateau, parlez à Clive à l'entrée de South Window pour qu'il vienne avec vous.

ATTENTION !!! Si vous n'enclenchez pas la scène à Muse, vous ne verrez pas Clive à South Window et vous ne pourrez plus jamais le recruter.

Tenan Star : Flik -> QG

Lorsque Flik vous demande de trouver Tsai à propos des Lances de Feu, vous le trouverez dans une cabane au fond de la forêt de Ryube.

Tenyu Star : Tsai -> Forêt de Ryube

Vous devez lui parler lors de votre 1er passage à Stormfist. Ensuite, allez dans l'auberge de Raftfleet pour lui parler une fois sans Levi et une fois avec.

Tenku Star : Jess -> Tinto

Il se joindra automatiquement à vous après la défaite de Neclord.

Tensoku Star : Stallion -> Radat

Après la chute de Greenhill, Stallion se joindra à vous si vous avez fuit au moins 50 combats.

Teni Star : Georg -> Passage de Tigermouth

Après la défaite de Neclord, allez lui parler sur le chemin qui relie Drakemouth à Tigermouth.

Tensatsu Star : Hanna -> Toto

Après la destruction du village de Toto, allez lui parler pour qu'elle accepte de se joindre à vous.

Tenbi Star : Killey -> South Window

Allez lui parler lorsque vous le verrez en face du magasin de commerce (après la mort de Luca). Ensuite, discutez avec Alex, votre aubergiste (si vous l'avez comme Etoile). Killey arrivera et après la discussion, il intégrera votre armée.

Tenkyu Star : Anita -> Muse puis Banner

Allez lui parler à l'auberge de Muse et remplissez son verre. Plus tard, vous la trouverez au village de Banner. Il suffit de lui parler pour qu'elle vienne avec vous.

Tentai Star : Feather / Sigfried / Abizboah -> Forest / Village des Kobolds / Mines de Tinto

Voir l'explication l'Etoile Tenman.

Tenjyu Star : Nanami -> Kyaro

Elle se joindra automatiquement à vous lors de votre retour au village de Kyaro.

ATTENTION !!! A lire si vous avez obtenu les 108 Etoiles avant l'attaque sur Rockaxe. Si c'est le cas, Leknaat apparaîtra au conseil de guerre et vous obtiendrez le quatrième pouvoir de votre Rune. Pour obtenir la meilleure fin, lors de la prise de Rockaxe face à Gorudo, des arbaletiers vous attaquerons ainsi que Nanami. Vous aurez alors un choix à faire. Choisissez "Nanami !". Soyez rapide et vif car la boîte de dialogue ne reste que quelques secondes. Quelques soit

votre choix, Nanami sera touchée par une flèche. Pour savoir si vous obtiendrez la fin en question, au QG, devant le cabinet de Huan, si il demande à Shu de lui parler en privé, vous avez réussi. Dans le cas contraire, cette fin ne sera plus accessible.

Tenken Star : Rina -> Coronet

Après que vous ayez eu l'accord de Tai Ho d'utiliser son bateau, parler à Rina et sa troupe dans l'auberge pour qu'elle se joigne à vous.

Tenhei Star : Tai Ho -> Kuskus

Gagner 5.000 Potchs au jeu de dés contre lui pour qu'il se joigne à vous.

Tenzai Star : Eilie -> Coronet

Elle suivra Rina.

Tenson Star : Yam Koo -> Kuskus

Il suivra Tai Ho.

Tenhai Star : Bolgan -> Coronet

Il suivra Rina.

Tenrou Star : Hix -> Village des Kobolds

Après avoir défendu Two River, allez lui parler à Lakewest et ensuite, dirigez-vous vers le village des Kobolds. Accomplissez la quête de la Licorne en sa compagnie pour qu'il se joigne à vous.

Tensui Star : Tengaar -> Village des Kobolds

Elle suivra Hix.

Tenbou Star : Freed Y. -> QG

Il se joint automatiquement à vous après la défaite de Souh Window face à Highland.

Tenkoku Star : Yoshino -> Radat

Prenez Freed Y. avec vous et allez voir sa femme Yoshino à Radat. Sa maison se trouve au sud.

Tenkou Star : Chaco -> Two River

Après la défaite de Highland sur Two River, Chaco se joindra à vous automatiquement.

Chikai Star : Klaus -> QG

Il suivra son père Kiba.

Chisatsu Star : Gilbert -> 3ème Bataille

Lors de votre troisième bataille, blessé la troupe de Gilbert pour qu'il change de camp. Il se joindra à vous après le combat.

ATTENTION !!! Veuillez à le protéger une fois qu'il a changé de camp car si sa troupe est exterminée, vous le perdrez définitivement.

Chiyu Star : Tetsu -> Lakewest

Achetez et utilisez des tacos de Two River. Allez voir ensuite Tetsu pour qu'il se joigne à vous.

Chiketsu Star : Jeane -> Two River

Après la chute de Greenhill, allez lui parler à Two River.

Chiyu Star : Wakaba -> Forest

Lorsque vous serez au moins nv.30 et que vous avez le château nv.2, Wakaba se joindra à vous.

Chii Star : Maximilian -> South Window

Après la mort de Luca, allez à South Window et Maximilian arrivera et vous demandera de l'accepter auprès de vous.

Chiei Star : Genshu -> Coronet

Ayez votre château au nv.4 et votre arme aiguisée au moins au nv.13 pour qu'il accepte de venir. Il se trouve au port.

Chiki Star : Camus -> Matilda

A la fin de votre quête au royaume de Matilda, Camus se joindra automatiquement à vous.

Chimou Star : Miklotov -> Matilda

Il suivra Camus.

Chibun Star : Jude -> Greenhill

Après avoir libéré Greenhill, allez voir Jude et il vous demandera en échange de son adhésion de l'argile. Vous en trouverez au village de Forest par une personne située à l'est par un chemin caché par les arbres.

Chisei Star : Lebrante -> Radat

Donnez-lui une urne Céladon que vous pouvez trouver soit en combattant les ennemis autour de Radat ou dans le magasin de commerce de Gregminster.

Chikatsu Star : Lorelai -> Gregminster

Elle se joindra à vous lorsque votre QG aura atteint le nv.3.

Chitou Star : Tony -> Forest

Lorsque votre QG sera nv.2, allez le voir à Forest.

Chikyou Star : Gijimu -> Tinto

Il se joint automatiquement après la défaite de Neclord.

Chian Star : Rikimaru -> Ryube

Acceptez de lui offrir un repas et il se joindra à vous (vous devrez payer 3.000 Potchs pour le repas). Il se situe à l'entrée du village.

Chijiku Star : Gantetsu -> South Window

Après la défaite de Neclord, défiez-le si la totalité de la force de votre groupe est au moins de 400 points.

Chikai Star : Simone -> Radat

Achetez la Broche de Rose au village de Banner et donnez-le à Simone à Radat pour qu'il se joigne à vous.

Chisa Star : Connell -> Forest

Il faut que votre QG soit nv.3 et que vous lui offriez un ensemble de son pour qu'il accepte de venir.

Chiyu Star : Hans -> Two River

Parlez-lui au deuxième étage de l'auberge. Choisissez n'importe quelle réponse, il viendra de toute façon avec vous. Si vous décidez qu'il doit payer, sachez que plus le prix sera élevé et plus il lui faudra du temps pour réunir la somme.

Chirei Star : Huan -> QG

Il suivra Flik.

Chijuu Star : Tuta -> Muse

Parlez-lui dans la maison du docteur Huan.

Chibi Star : Futch -> Highway

Il se joint en même temps que Humphrey.

ATTENTION !!! Même remarque que pour Humphrey.

Chikyu Star : Tomo -> Forêt de Ryube

Lorsque Tsai vous demande de l'accompagner pour lui récupérer des outils, acceptez et prenez-le avec vous. Allez ensuite dans sa cabane pour rencontrer sa fille.

Chibou Star : Badeaux -> Frontière Greenhill-Matilda

Lorsque votre QG est au nv.3, prenez avec vous seulement Shiro et discutez avec Badeaux dans la forêt qui relie Greenhill à Matilda.

Chizen Star : Mazus -> Mines de Tinto

Lorsque votre QG sera nv.4, allez lui parler dans les mines de Tinto.

Chikou Star : Mondo -> Rokkaku

Lorsque votre QG sera nv.4, prenez Kasumi avec vous pour pouvoir entrer dans le village caché de Rokkaku qui se trouve dans la forêt de Banner. Discutez ensuite avec Mondo et il viendra avec vous.

Si vous avez choisi Valéria au lieu de Kasumi, il vous faut alors au moins 100 Etoiles pour pouvoir entrer dans Rokkaku et recruter Mondo.

Chikyou Star : Sasuke -> Rokkaku

Il suivra Mondo.

Chihi Star : Leona -> QG

Elle suivra Flik.

Chisou Star : Adlai -> South Window

Après avoir obtenu votre QG, allez le voir et il vous demandera de lui apporter un Jizo, puis un Bouclier en Bois et enfin, Cristal de Vent. Jetez lui ce dernier objet pour qu'il vienne avec vous.

Chikou Star : Raura -> Tinto

Elle se joindra à vous si vous avez Jeane dans votre armée.

Chimei Star : Sheena -> Gregminster

Après la discussion avec son père Lepant lors de votre passage à Gregminster, il se joindra à vous.

Chisin Star : Kinnison -> Forêt de Ryube

Lorsque vous devez retrouver l'animal de Millie, vous verrez un nid sur le sol. Choisissez de le remettre sa place et à votre retour, Kinnison sera là et viendra avec vous.

Chitai Star : Shiro -> Forêt de Ryube

Il suivra son maître Kinnison.

Chiman Star : Amada -> Radat

Lorsque vous aurez l'obligation de vous rendre à Two River, allez lui parler à Radat pour qu'il accepte de devenir le capitaine de votre flotte. Un duel aura lieu et si vous gagnez, il viendra avec vous.

Chisui Star : Emilia -> Greenhill

Lorsque vous la rencontrez à la réception de l'académie Greenhill, dites lui votre véritable identité. Après les évènements de Greenhill, elle rejoindra votre armée automatiquement.

Chishu Star : Zamza -> Toto ou South Window

Parlez-lui avec Nanami dans le groupe, avant que Toto ne soit brûlé. Si vous l'avez râté, vous le retrouverez à South Window.

Chiin Star : Karen -> Kuskus

Après la mort de Luca, ayez votre QG au nv.3. Allez parler à Karen pour acceptez son défi. Elle se joindra à vous ensuite.

Chii Star : Lo Wen -> Tinto
Elle suivra Gijimu.

Chiri Star : Tenkou -> Crom
Offrez-lui un ensemble de fenêtre et il viendra avec vous.

Chishun Star : Gadget -> Frontière Greenhill-Muse
Il suivra Meg.

Chigaku Star : Annallee -> South Window
Après la mort de Luca, allez à l'auberge de South Window pour la voir
se faire mettre dehors. Ensuite, aller vers la mairie pour la trouver
et écoutez-la chanter.

Chibin Star : Viki -> Frontière Greenhill-Matilda
Lorsque vous devrez passer par cette forêt pour vous rendre à Matilda,
Viki apparaîtra et se joindra à vous.

Chisoku Star : Koyu -> Tinto
Il suivra Gijimu.

Chichin Star : Vincent de Boule -> Radat
Quand vous aurez votre QG au nv.4, prenez Simone avec vous et parlez à
Vincent à Radat, près du barrage.

Chikei Star : Meg -> Frontière Greenhill-Muse
Parlez-lui simplement et elle viendra dans votre armée.

Chima Star : Mukumuku -> Kyaro ou route Greenhill-Muse
Lorsde votre premier passage à la maison de Riou, au dessus se trouve
un arbre. Faites en le tour 3 fois et vous verrez Mukumuku.
Si vous avez raté ce passage, marcher seul entre Greenhill et la
frontière avec Muse. Si vous avez Mukumuku dans un combat et que vous
le battez, il viendra avec vous.

Chiyou Star : Marlowe -> Tinto
Il suivra Gijimu.

Chiyu Star : Richmond -> Radat
Après avoir recruté Shu, allez parler à Richmond qui vous proposera le
jeu du pile ou face. Quoique vous choisissiez, vous perdrez. Allez
ensuite à l'auberge pour parler avec une personne qui vous parlera de
la pièce truquée. Retourner voir ensuite Richmond.

Chihuku Star : Apple -> Fort des Mercenaires
A votre retour de Toto, elle sera présente dans la pièce de Flik.

Chihi Star : L.C. Chan -> Crom

Prenez Wakaba avec vous et discutez avec L.C. Chan pour qu'il vienne avec vous.

Chiku Star : Millie -> Ryube

Acceptez de l'aider à retrouver Bonapart dans la forêt de Ryube. Quand vous aurez réussi, elle viendra avec vous.

Chiko Star : Tessai -> Kuskus

Quand vous aurez libéré Greenhill, allez lui parler avec Viktor dans le groupe et il viendra avec vous.

Chizen Star : Taki -> Lakewest

Parlez lui tout simplement dans sa maison.

Chitan Star : Gengen -> Fort des Mercenaires

Il viendra avec vous quand vous devrez faire la corvée des courses pour Pohl.

Chikaku Star : Gabocha -> Two River

Prenez Gengen dans votre équipe et parlez à Gabocha dans la partie Kobold de Two River, dans une maison.

Chishu Star : Yuzu -> Village des Kobolds

Acceptez de l'aider à retrouver ses moutons et une fois fait, elle viendra avec vous.

Chizou Star : Hai Yo -> QG

Une fois votre QG au nv.2, allez sur le balcon du deuxième étage pour discuter avec ce cuisinier.

Chihei Star : Kahn -> Crom

Il vous suivra une première fois lors de votre passage à la Caverne du Vent mais c'est lors de la quête à Tinto qu'il viendra définitivement avec vous.

Chison Star : Barbara -> QG

Elle suivra Flik.

Chido Star : Sid -> Egoûts de Two River

Après la sauvegarde de Two River, prenez Chaco avec vous et allez dans les égoûts de cette ville pour rencontrer Sid.

Chisatsu Star : Shin -> QG

Il suivra Nina.

Chiaku Star : Oulan -> Kuskus

Discutez avec une vieille dame qui vous parlera d'une bande de voyous qui s'attaque à des personnes. Revenez dans votre QG et prenez que des filles/femmes avec vous. Puis, revenez à Kuskus et passer le pont. La bande viendra vous attaquez mais Oulan vous sauvera.

Chishu Star : Shilo -> Lakewest

Quand votre QG est nv.2, défiez le au jeu de dés et remporter 5.000 Potchs.

Chisu Star : Alex -> Auberge du Daim Blanc

Il se joindra à vous une première fois lorsqu'il vous demandera de l'aide pour explorer les ruines Sindar mais ce n'est qu'après avoir obtenu votre QG que vous devez retourner lui parler pour qu'il se joigne à vous définitivement.

Chiin Star : Hilda -> Auberge du Daim Blanc

Elle suivra son mari Alex.

Chikei Star : Bob -> Two River

Allez lui parler dans la partie Kobold de Two River quand vous aurez votre QG au nv.3.

Chisou Star : Ayda -> Forest

Après que vous ayez eu Badeaux, allez à Forest pour que le cristal de conscience agisse. Vous devrez ensuite battre des griffons pour que Ayda se joigne à vous.

ATTENTION !!! Si vous avez utilisé les cristaux de conscience pour recruter Sigfried et Abizboah, vous ne pourrez pas obtenir Ayda ainsi que Feather. Ce qui signifie que vous n'obtiendrez pas les 108 Etoiles.

Chiretsu Star : Pico -> Greenhill

Après avoir libéré Greenhill, dites lui que vous connaissez Annallee, si vous l'avez recruté bien sur.

Chiken Star : Alberto -> Tinto

Si vous avez Pico et Annallee dans votre armée, il viendra avec vous.

Chimou Star : Templeton -> Toto

Après la destruction du Fort des Mercenaires, retournez-y pour rencontrer Templeton. Allez ensuite au village de Toto et il viendra avec vous.

Chizoku Star : Hoi -> Radat

Après avoir vaincu Luca, allez à l'auberge de Radat voir Hoi se faire passer pour vous.

Chikou Star : Gordon -> Gregminster

Faites 50.000 Potchs de bénéfices en faisant du commerces pour qu'il accepte de venir.

=====
Personnages bonus
=====

Il y a sept personnages supplémentaires ne faisant pas parti des Etoiles. Donc, les obtenir ou non n'a aucune incidence sur le déroulement des évènements.

Teel McDohl : Banner

C'est le héros du premier Suikoden. Il vous faut d'abord une sauvegarde du premier volet (elle doit être faite au tout dernier point de sauvegarde dans le château de Gregminster). Ensuite, lorsque vous commencez un nouveau jeu sur Suikoden II, acceptez de charger la partie du premier.

Plus tard, lorsque vous aurez vaincu Luca Blight, dirigez-vous à l'est de Banner pour trouver Gremio (ou Ellie si vous n'avez pas obtenu les 108 Etoiles dans le premier volet) pour discuter avec lui. S'ensuivra alors une quête où vous devrez sauver un enfant. Puis, McDohl viendra avec vous.

Il vous faudra tout le temps retourner à Gregminster si vous souhaitez que McDohl soit dans votre équipe.

Makumaku : Route entre Two River et Greenhill

Faites des aller et retour seul sur ce chemin jusqu'à tomber sur Makumaku dans un combat.

Mikimiki : Route entre Greenhill et Forest

Même remarque que pour Makumaku.

Mekumeku : Route entre Greenhill et Matilda

Même remarque que pour Makumaku.

Mokumoku : Aux alentours de Forest

Même remarque que pour Makumaku.

Rulodia : Cave de Tinto

Vous aurez besoin d'un cristal de conscience pour l'obtenir. Allez près du lac de la cave de Tinto, au même endroit que pour Abizboah.

ATTENTION !!! Si vous désirez obtenir les 108 Etoiles, vous devrez alors obligatoirement prendre Feather et Siegfried, ce qui veut dire que vous aurez utilisé les deux cristaux de conscience et que vous ne pourrez pas avoir Rulodia ni Chuchaura.

Chuchaura : QG

Si vous avez Abizboah et Rulodia, vous le trouverez au port de votre QG.

3. Recrutement chronologique

[027]

Ps : les Etoiles automatiques ne sont pas reprises.

1 - Lors du premier passage à la maison de Riou à Kyaro

Mukumuku

2 - De retour au Fort des Mercenaires

Rikimaru
Kinnison
Shiro
Millie
Templeton
Zamza

3 - Après la destruction de Toto

Hanna

4 - Second passage à Muse

Tuta

5 - Durant la bataille pour protéger Muse

Gilbert

6 - Après obtention du QG

Richmond
Alex
Hilda
Adlai
Oulan
Yoshino
Templeton

7 - Après l'enrôlement d'Amada

Tai Ho
Yam Koo
Clive

8 - Première visite à Lakewest et Two River

Taki
Hans

9 - Après la défaite de l'armée de Highland à Two River

Sid
Gabocho
Hai Yo
Stallion
Shilo
Tetsu
Hix
Tengaar
Meg
Gadget
Wakaba
Tony

10 - Après la libération de Teresa Wisemail

Jeane
Yuzu

11 - Lors du premier passage au royaume de Matilda

Humphrey
Futch

12 - Avant de partir pour la République de Toran

Lebrante
Simone
Anita

13 - Après la visite à la République de Toran

Lorelai
Mondo
Sasuke
Gordon
Badeaux
Sigfried
Feather
Ayda
Abizboah

14 - Après la mort de Luca Blight

Maximilian
Annallee
Killey
Hoi
Connell
Bob
Karen

15 - Durant la quête à Tinto

Raura
L.C. Chan
Tenkou

16 - Après la mort de Neclord

Georg Prime
Gantetsu

17 - Après les évènements mystérieux à Muse

Pico
Alberto
Jude
Tessei
Vincent de Boule
Pesmerga
Genshu
Mazus

4. La quête de Clive [028]

Sachez avant tout que la quête de Clive comporte une donnée très ennuyeuse. La limite de temps pour terminer cette quête est de 20 heures c'est à dire que si vous dépassé ce temps, vous n'aurez pas l'occasion de voir le dénouement entre Clive et Elza.

La quête de Clive n'apporte rien de plus au jeu. Seulement, vous en saurez plus sur le passé de Clive.

Pour effectuer cette quête, vous devez atteindre certains lieux à des moments précis et la condition principale est que Clive soit dans votre équipe.

La première chose à faire est de recruter Clive, c'est logique. Donc, à votre deuxième passage à Muse, c'est-à-dire après avoir visité les ruines Cindar proche de l'auberge du Daim Blanc, vous devez passer dans les zones à droite pour enclencher la rencontre avec Elza. C'est très important de déclencher cette scène car si vous la loupez, vous n'aurez aucune chance d'obtenir Clive.

Elza vous demandera de tenir un colis que vous devez accepter. Un peu plus tard, vous ferez la rencontre de Clive qui vous demandera si vous avez aperçu une femme. Ensuite, lorsque vous devrez partir de Muse, à l'entrée de la ville, Elza revient vous voir pour reprendre le colis et à ce moment, Clive intervient. Elza se servira de Riou comme bouclier avant de s'échapper.

Ensuite, lorsque vous aurez le bateau pour Lakewest et Amada recruté comme capitaine, allez voir Clive à l'entrée de South Window et dites lui que vous avez un bateau. A ce moment, il acceptera de se joindre à

vous.

Voici le début de la quête de Clive et du concours de vitesse.

1ere étape

Moins de 11 heures de jeu : entrez dans l'auberge de Lakewest et le gérant donnera à Clive une lettre d'Elza.

2ème étape

Moins de 13 heures de jeu : après la bataille de Two River, vous devez aller à Greenhill sous la couverture d'étudiant. Avant cela, dirigez-vous vers Forest (au nord-ouest de Greenhill). Ensuite, allez derrière la maison au nord pour rencontrer à nouveau Elza.

3ème étape

Moins de 14 heures de jeu : après la discussion d'avec Gorudo à Rockaxe, allez à l'auberge pour obtenir de nouveaux indices. Faites-le avant de suivre Miklotov à Muse.

4ème étape

Moins de 15 heures de jeu : après les événements de Rockaxe, au lieu de revenir à votre quartier général, prenez le chemin de Radat pour avoir une confrontation face à Elza au bar.

5ème étape

Moins de 19 heures de jeu : après la mort de Nanami, dirigez-vous à Muse et plus précisément à Jowston Hill (le lieu de réunion des dirigeants de l'Etat, au nord de Muse) pour revoir Elza.

Etape finale

Moins de 20 heures de jeu : avant de vous introduire dans la capitale de Higland, L'Renouille, allez à Sajah qui se trouve au nord-ouest pour voir la scène finale en Clive et Elza.

Quelques astuces pour rendre le jeu plus rapide :

- Dans la configuration du jeu (dans le menu), mettez la vitesse des messages au maximum.
- Lors des dialogues, les lettres apparaissent une par une. Appuyez sur X pour afficher le texte en une seule fois. Appuyez une deuxième fois pour passer au message suivant ou fermer la boîte de dialogue.
- Utilisez sans cesse le bouton pour courir. Prenez Stallion dans votre équipe dès que vous le pouvez, vous courrez encore plus vite.
- Si vous en avez le cœur, lorsque vous pénétrez dans une nouvelle

ville, notez tout ce que vous devez faire pour avancer dans le scénario. Ensuite, chargez votre partie et recommencez. Comme vous savez ce que vous devez faire, vous gagnerez du temps.

- Dans les donjons, faites un plan avec l'emplacement des trésors. Puis chargez votre partie et recommencez le donjon. Comme vous savez où vous devez aller, vous gagnerez également du temps.
- A Muse, Viktor vous demandera si vous souhaitez connaître l'histoire de Genkaku. Refusez pour gagner pas mal de temps.
- Ne perdez pas votre temps à combattre. L'astuce consiste à faire quelques combats dans un nouveau lieu pour augmenter votre niveau. Ensuite, vous utilisez un talisman d'évasion pour vous reposer et recommencez. De cette façon, les combats seront plus faciles et donc plus rapides.
- Essayez de garder constamment Clive dans votre équipe. Cela vous évitera des aller et retours à votre quartier général.

Il existe certainement d'autres petites astuces pour gagner du temps. Les points que j'ai indiqué vous aideront déjà beaucoup. L'idéal est d'effectuer cette quête lors de votre deuxième partie (voir plus) car alors, vous connaissez déjà mieux le jeu et serez plus rapide que lors de votre première partie.

5. Liste des unions [029]

Combos à deux :

- Héros & Jowy;
- Héros & Nanami;
- Flik & Viktor;
- Flik & Nina;
- Kinnison & Shiro;
- Kinnison & Stallion;
- Kinnison & Ayda;
- Héros & Hoi;
- Ayda & Stallion;
- Tomo & Tsai;
- Shiro & Gengen;
- Shiro & Gabocha;
- Gengen & Gabocha;
- Abizboah & Rulodia;
- Abizboah & Viki;
- Rulodia & Viki;
- Sigfried & Feather;
- Freed Y. & Yoshino;
- Rikimaru & Amada;
- Valeria et Anita;
- Miklotov & Camus;
- Oulan & Hanna;
- Vincent & Simone;
- Meg & Gadget;
- Hix & Tengaar;
- Mondo & Kasumi;

- Wakaba & L.C.Chan;
- Shin & Genshu;
- Sid & Chaco.

Combos à trois :

- Eilie, Rina & Bolgan;
- Flik, Miklotov & Camus;
- Tengaar, Meg & Millie;
- Bolgan, Gantetsu & L.C.Chan;
- Koyu, Lo Wen & Gijimu;
- Sierra, Bolgan & Bob;
- Futch, Luc & Sasuke;
- Badeaux et deux animaux parmi Sigfried, Feather, Abizboah & Rulodia;
- Trois persos parmi Kasumi, Rina, Karen & Lorelai.

Combos à quatre :

- Kasumi, Rina, Karen & Lorelai.

Combos à cinq :

- Makumaku, Mekumeku, Mikumiku, Mokumoku & Mukumuku.

6. Liste des marteaux [030]

Marteau de Fer : un homme le vend dans l'armurie de Forest;

Marteau de Cuivre : dans la première salle à droite du château de Gregminster, un garde vous le donnera;

Marteau d'Argent : après que Jude est rejoint vos rangs, parlez à la personne dans la class de forgeron à l'Académie de Greenhill;

Marteau d'Or : dans les objets rares du magasin de Sajah.

7. Liste des livres anciens [031]

N°1 : dans la maison de Riou à Kyaro, sur le bureau;

N°2 : dans un coffre dans les ruines de Sindar;

N°3 : objet rare dans le magasin de South Window;

N°4 : dans une des bibliothèque de la mairie de Muse;

N°5 : à l'Académie de Greenhill, dans une bibiothèque de l'une des salles du 1er étage;

N°6 : parlez avec l'une des personnes présente dans le magasin de commerce de Forest;

N°7 : sur la statue représentant Teel McDohl (Héros du premier volet) au château de Gregminster;

N°8 : sur une étagère dans l'une des maisons de Tigermouth;

N°9 : dans un coffre des mines de Tinto;

N°10 : après la libération de Greenhill, parlez à l'homme du pensionnat de l'académie;

N°11 : dans les étagères du magasin d'objets de la ville de Rockaxe;

N°12 : après la libération de Muse, parlez avec un des clients du bar.

8. Liste des recettes [032]

Recette 1 (Tomago-Yaki) : Hai Yo la possède;

Recette 2 (soupe de tomate) : vous le gagnez contre le 1er chef;

Recette 3 (Ohitashi) : quand Tuta a rejoint vos rangs, parlez au docteur Huan à Muse;

Recette 4 (Salade) : Hai Yo la possède;

Recette 5 (Gyoza) : un homme à l'auberge de Coronet;

Recette 6 (Chowder) : Hai Yo la possède;

Recette 7 (BBQ Meat Bun) : Hai Yo la possède;

Recette 8 (Clams au beurre) : vous le gagnez contre le 2ème chef;

Recette 9 (Poisson frit) : à Kuskus, dans la maison au nord sur une étagère;

Recette 10 (Glace) : Hai Yo la possède;

Recette 11 (Quiche) : objet rare dans le magasin de Kuskus;

Recette 12 (Sandwich) : laissez par l'ennemi Homme Aigle dans la forêt du village des Kobolds;

Recette 13 (Tarte à la viande) : donnez par un Kobold dans la maison du chef du village ds Kobolds;

Recette 14 (Poisson mijoté) : donnez par le cuisiniez de l'auberge de Radat;

Recette 15 (Boules de poisson frit) : Hai Yo la possède;

Recette 16 (Sunomono) : sur l'étagère de la maison de Taki à Lakewest;

- Recette 17 (Gâteau) : vous le gagnez contre le 3ème chef;
- Recette 18 (Croquettes) : objet rare dans le magasin de Radat;
- Recette 19 (Pâtes) : vous le gagnez contre le 4ème chef;
- Recette 20 (Tempura) : à l'auberge de Greenhill, une femme vous le donnera;
- Recette 21 (Poisson grillé) : laissez par l'ennemi Land Shark dans les égoûts du village des Wingers;
- Recette 22 (Gratin) : vous le gagnez contre le 6ème chef;
- Recette 23 (Omelette au riz) : objet rare dans le magasin de Two River;
- Recette 24 (Riz frit) : vous le gagnez contre le 5ème chef;
- Recette 25 (Pizza) : objet rare dans le magasin de Greenhill;
- Recette 26 (Teriyaki) : objet rare dans le magasin de Highway;
- Recette 27 (Tonkatsu) : vous le gagnez contre le 8ème chef;
- Recette 28 (Riz au curry) : objet rare dans le magasin de Gregminster;
- Recette 29 (Boeuf grillé) : laissez par l'ennemi Zombie Slug dans le passage vers Matilda;
- Recette 30 (Ramen) : vous le gagnez contre le 7ème chef;
- Recette 31 (Hamburger) : objet rare dans le magasin du village des Kobolds;
- Recette 32 (Obento) : après avoir sauvé Kent lors de la quête de Futch et Humphrey, sa mère vous l'offre;
- Recette 33 (Sushi) : vous le gagnez contre le 10ème chef;
- Recette 34 (Ragoût japonais) : laissez par l'ennemi Doremi dans la forêt de Greenhill;
- Recette 35 (Full Course) : objet rare dans le magasin de Muse;
- Recette 36 (Ghengis Khan) : laissez par les soldats de Highland à Rockaxe;
- Recette 37 (Steak) : dans le bureau de Gurodo après la libération de Rockaxe;
- Recette 38 (Sashimi Combo) : vous le gagnez contre le 11ème chef;
- Recette 39 (Ragoût spécial) : donnez par Gremio à Gregminster après avoir vaincu le chef Lester (il faut une sauvegarde du 1er Suikoden avec les 108 Etoiles);
- Recette 40 (Diner Kaiseki) : vous le gagnez contre le 12ème et dernier concours de cuisine.

Voici où trouver les divers épices que vous pourrez mélanger aux recettes. Ils s'achètent tous aux comptoirs commerciaux.

Sucre : Au village des Kobolds, à Forest et Highway;

Sel : A Forest, South Window et Rokkaku;

Soja : A Gregminster et Rokkaku;

Mayonnaise : South Window, Highway et au village des Kobolds;

Red Pepper : A Rockaxe et Crom.

9. Liste des animaux [033]

1 - Poussins

Un poussin se promène au village de Tigermouth;

Un deuxième sur la plage de Lakewest;

Yuzu possède déjà un poussin.

2 - Veaux

A Drakemouth, un homme vous le vend pour 5000 Potchs;

A Highway, acheté à un petit garçon pour 7000 Potchs;

A Highway, le même petit garçon pour 5000 Potchs.

3 - Porcelet

A Radat, entre la maison de Shu et le magasin pour 5000 Potchs;

A Rokkaku pour 6000 Potchs;

A Greenhill, après sa libération, il se promène près de l'académie.

4 - Agneaux

A Forest pour 4000 Potchs;

Lorsque vous aidez Yuzu à retrouver ses animaux, vous en avez un d'office;

Dans les objets rares du magasin de Sajah.

10. Liste des graines & des légumes [034]

1 - Tomates

Donner par un enfant à Tigermonth;

Dans les objets rares du magasin de Banner;

Donner par un homme au magasin de commerce de Gregminster.

2 - Pommes de terre

Laisser par l'ennemi Papa de Houx (passage Greenhill-Matilda);

Donner par une femme dans la maison près du sentier à Banner;

Tony possède déjà un plant de pommes de terre.

3 - Epinards

Après que Chaco est rejoint vos rangs, parlez à Suzu au village des Wingers;

Allez voir le vieil homme dans la maison où vous avez recruté Tony à Forest;

Laisser par Fleur d'Il aux alentours de Greenhill.

4 - Choux

Vous en trouverez un dans l'un des tonneaux de Lakewest;

Dans la pièce qui sert de réserve dans le village de Drakemouth;

Tony possède déjà un chou.

11. Liste des plans [035]

Lorsque vous aurez recruter Jude, vous aurez la possibilité de lui permettre de concevoir une statue qui sera à l'entrée du château, dans la grande pièce (là où se trouve Viki).

Pour cela, vous devez lui apporter différents plans qui sont coupé en quatre partie et représentant un animal précis (Dragon, Lapin, Tortue et Unicorn). Lorsque vous aurez choisi les plans pour la future statue, vous recevrez un objet en récompense (valable qu'une seule fois).

Voici donc la liste des plans avec les exemples des meilleures objets que vous pouvez obtenir. A vous de faire le choix que vous désirez.

Dragon #1 : Jude le possède
#2 : au Mt. Rakutei
#3 : à Tinto
#4 : au château de Rockaxe

Lapin #1 : Jude le possède
 #2 : objet rare du village de Highway
 #3 : objet rare du village de Banner
 #4 : objet de la ville de Greenhill (après sa libération)

Tortue #1 : donné par Rockadillo
 #2 : donné par Ragged One
 #3 : donné par Hawk Man
 #4 : l'un des prix du jeu d'escalade dans le château

Unicorne #1 : Jude le possède
 #2 : au Mt. Rakutei
 #3 : à Tinto
 #4 : au château de Rockaxe

D = Dragon
 L = Lapin
 T = Tortue
 U = Unicorne

Corps	Queue	Jambes	Tête	Objet reçu
D	D	D	D	Essence de Dragon
U	U	D	D	Rune Rage
U	U	T	D	Rune Pied de Grèche
U	U	T	D	Rune Vol de Feu
T	T	D	D	Lingot d'or
T	U	L	D	Rune Mur
L	L	D	D	Essence de Dragon ou Rune Fortune
D	D	D	T	Armure d'argent
D	U	U	T	Rune Technique
D	D	T	T	Rune du Tourbillon
D	U	T	T	Rune Silence
T	U	L	L	Set de grosses pierre ou jout de bateau
T	T	U	U	Rune Mère Nourricière
T	L	D	U	Robe de rêve
T	D	T	T	Rune Prospérité
T	T	T	D	Rune Mère Nourricière
T	D	D	L	Robe du brouillard
T	T	U	L	Rune Dryad
T	T	L	L	Rune Cyclone
L	L	U	U	Rune Phero
L	L	T	T	Rune Prospérité ou Rune Fortune
L	L	L	D	Bouclier du chaos
U	T	U	U	Rune Chasseur
U	U	T	T	Rune Tonnerre
U	T	T	T	Statue de Déesse
U	L	L	L	Rune Fortune

Il y a bien d'autres combinaisons possible. A vous d'en tester d'autres pour obtenir un objet intéressant mais n'oubliez pas que lorsque vous aurez créer une première statute, vous recevrez un objet mais cela ne fonctionne qu'une fois c'est à dire que si vous changez la statue, vous n'aurez plus d'objets.

15. Les ensembles de fenêtres [036]

N°1 : laissez par les tigres dans la forêt Banner-Gregminster;

N°2 : laissez par les lézards volant dans la montagne reliant
Tigermouth à Drakemouth;

N°3 : Tenkou le possède;

N°4 : Tenkou le possède également;

N°5 : dans un coffre des mines de Tinto;

N°6 : objets rares dans le magasin de Greenhill après sa libération;

N°7 : dans un coffre au château de L'Renouille.

13. Les ensembles de sons [037]

N°1 : à Muse, si vous aidez Elza, elle vous le donnera par la suite;

N°2 : laissez par les ennemis Doremi dans la forêt de Greenhill;

N°3 : Connell le possède;

N°4 : Connell le possède;

N°5 : objets rares du magasin de la ville de Radat;

N°6 : donnez par un ninja dans le magasin de commerces de Rokkaku;

N°7 : après la libération de Greenhill, la soeur de Connell vous le
donnera.

14. Les astuces [038]

Recruter Futch et Humphrey lors du 1er passage à Muse

Si vous suivez la logique du scénario, ces deux persos ne peuvent être obtenus que lors de votre passage à Matilda. Pourtant, il existe un bug dans le jeu qui vous permet de les recruter bien plus tôt. Lors de votre premier passage à Muse pour acheter un cadeau pour le père de Pilika, au nord-ouest de la ville se trouve la frontière menant au royaume de Matilda mais une porte fermée bloque le passage. Marchez contre comme si vous poussiez une caisse et hop ! Miracle, la porte bouge vous menant tout droit à Matilda. C'est un bug dans le jeu qui est particulièrement profitable. Il ne vous reste plus qu'à effectuer la quête de Futch et Humphrey

Malgré tout, je vous conseille de faire très attention car les ennemis

sont très puissant à ce moment du scénario et vous pourriez mourir très rapidement. En contre partie, cela peut aussi vous permettre de gagner un max de niveau, de quoi exterminer rapidement les ennemis du déroulement normal.

Atteindre le niveau 99

Pour cela, il vous faut aller au mont Rakutei après la libération de Rockaxe. Vous devez avoir un perso qui soit entre le nv40 et 44 (si vous avez la Rune qui double vos exp, vous pouvez le faire jusqu'au nv50). Tandis que les autres membres de votre équipe doivent avoir très peu de HP

Affronter les Pixies qu'il faut avoir par groupe de six. Choisissez l'option 'Défendre' avec le perso que vous souhaitez faire évoluer au nv99 (celui qui doit être entre le nv40 et 44). Ensuite, utilisez la dernière magie de la Rune Porte Bleue (de préférence avec un magicien tel Luc ou Mazus). Si tout se passe bien, les ennemis mourront en même temps que vos compagnons ayant peu de HP. le perso qui a défendu grimpera jusqu'au nv maximum.

Il est conseillé d'équiper des bagues de vitesses ou des bottes ailées à celui qui utilisera la Rune Porte Bleue car les Pixies sont rapides.

Astuce donnée par Slash

Objets rares

Pour obtenir plus facilement les objets rares d'un magasin, il vous suffit tout d'abord d'effectuer une sauvegarde à l'auberge de la ville. Ensuite, rendez-vous dans le magasin.

Si l'objet de votre choix n'est pas présent, faites L1+L2+R1+R2+Start+Select pour effectuer un soft reset. Rechargez votre partie et répétez l'opération jusqu'à obtention de l'objet désiré. Cette astuce ne fonctionne malheureusement pas systématiquement. Il faudra compter en général une heure entre chaque achat.

Astuce donnée par Slash

Les Runes rares

- Fury rune (objet rare à muse).
- Double beat rune (ennemi cut rabbit col de North Sparrow).
- Cyclone rune (ennemi hippogriffon château de Rockaxe).
- Rage rune (ennemi coppersun autour de Muse a la fin du jeu).
- Mother earth (ennemi minotaurus autour de L'renouille et objet rare à Gregminster).
- Thunder rune (ennemi cockatrice château de Rockaxe).
- Flowing rune (ennemi shiu lin autour de Rockaxe après libération et objet rare à Gregminster).
- Hunter rune (statue gardienne faire Unicorne, Unicorne, Tortue, Unicorn).
- Fortune rune et Prosperity rune (statue gardienne faire Lapin, Tortue,

Lapin, Tortue).

Astuce donnée par Slash

15. Infos auteur & Crédits [039]

Auteur : Novaslash

E-mail : legacy_of_suikoden@hotmail.fr

Site : <http://novaslash.free.fr/> (Legacy of Suikoden)

FAQs : Genso Suikoden I
Genso Suikoden III
Genso Suikoden IV
Genso Suikoden V
Suikoden Tactics

Merci à : Slash & Konami

Si vous avez des commentaires, suggestions, critiques, questions ou des contributions, envoyez moi un e-mail.

Merci d'avoir lu cette FAQ !

Copyright (c) Novaslash 2004-2008

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