

Solution complète

Vous commencez le jeu par la bataille contre un oiseau et vous devez le tuer. Utilisez au maximum votre limite (quand la jauge est totalement verte). Puis vous retournez dans le château de Rolante. Vous voyez 2 ninja "Bill et Ben avec votre frère Elliott et vous devez le retrouver mais ce dernier fait une bêtise il désactive le champ de protection. Et voilà quelques minutes après Rolante est envahi !! Vous vous enfuyez de chez vous et vous prenez le bateau.

Une fois dans la ville contrôlée par les Hommes-Loups, attendez la nuit (en dormant à l'auberge) pour partir vers le Sud, tuez les deux loups. Là, allez jusqu'à la ville au Sud. Un mec affirme avoir vu une lumière bizarre. Dormez de nouveau à l'auberge puis suivez la lumière qui se dirige vers le Nord. Vous devez la voir à chaque écran où vous avancez, sinon, c'est que vous faites fausse route. C'est en fait une fée. Elle profite de votre esprit pour s'y reposer. Elle vous permet d'aller dans les Caves qu'une barrière de protection vous empêchait d'atteindre. Là, vous trouvez Angela en bien mauvaise posture. Par ailleurs, vous apprenez que la petite fée vous possèdera jusqu'à votre mort et qu'elle vous a choisi pour sauver l'arbre Mana menacé par les conflits. Vous devez donc aller à l'Île Sacrée de Mana mais vous ne le pourrez que lorsque le pouvoir des huit pierres Mana sera libéré. Vous allez donc de ce pas rechercher la première. Allez vers le haut, à gauche; vous êtes bloqué à un passage, utilisez la fée dans le cercle "Esprits" pour traverser la chute d'eau. Ici vous trouvez Kevin. Pas loin se trouve une statue d'or pour se restaurer et sauvegarder. Continuez votre chemin vers la droite. Une faille noire se trouve au fond d'une salle où se trouvent trois gobelins; derrière se trouve une salle où vous combattez le premier boss du jeu.

BOSS 1 : Full Metal Hugger

Pour le vaincre, frappez-le simplement frénétiquement (n'oubliez pas les limites), et n'oubliez pas de redonner des HP (Points de vie) à vos perso avant qu'ils ne crèvent. Après ce combat, vous rencontrez Lumina, le premier des huit éléments Mana, qui vous offre sa magie. Pour qu'Angela puisse l'utiliser, elle devra passer aux niveaux supérieurs

Continuez ensuite votre chemin, et traversez de nouveau les chutes, des Hommes-Loups vous surprennent de l'autre côté. Aïe ! Ils vous poussent en bas des chutes. Vous survivez, la fée récapitule ses souvenirs, puis vous êtes enfermé dans une prison de Jade. Vous faites la connaissance d'un autre prisonnier, Hawk le voleur (que vous pouviez choisir au début du jeu), que vous aviez peut-être déjà rencontré en visitant les maisons de Jade. Bref, il vous aide à vous enfuir. Il vous donne rendez-vous au bateau. Sortez de la prison et allez au port. Partez en bateau; Hawk arrive trop tard pour prendre le large avec vous. Vous apprenez que le Prêtre de la Lumière a créé une grande protection autour de Wendel, utilisant ses dernières forces, ce qui l'a fait tomber gravement malade. Visitez le village de Maia. La Route d'Or à l'Ouest, jadis route marchande et commerciale, est à présent infestée de bandits.

La Route d'Or (à l'ouest de Maia) est superbe, surtout au coucher du soleil, mais occupez-vous des ennemis plutôt que de regarder le paysage ! Allez dans la grotte en haut (Crevasse de la Terre), et poursuivez votre chemin. Vous arrivez sur un pont où des gardes de la reine d'Altena (la mère d'Angela qui combat avec vous, qui désire posséder les pierres Mana) vous attendent. Après avoir parlé au premier d'entre eux, six vous encerclent, et vous envoient deux Machines Golems.

BOSS 2 : Golem Machines

Explosez-les avec la magie de la fille (Angela). Ensuite, les gardes fuient, mais un des deux Golems gonfle jusqu'à l'explosion, barrant ainsi tout passage de l'autre côté du pont.

Faites donc demi-tour. Revenez dans la ville, puisque vous ne pouvez pas aller à Byzel. Parlez à l'alchimiste Bon Voyage dans la maison en haut à gauche de Maia. Il vous apprend que vous pourriez atteindre Forcena avec son canon (rappelez-vous l'agence Canon de Secret of Mana 1...), mais pour cela, il vous faut de la Poudre à canon. Parlez au vieux près de la sortie Ouest du village, il vous affirme qu'on trouve de la Poudre à canon dans le village des nains, vers l'entrée de la Crevasse de la Terre (la grotte). Retournez-y et utilisez Lumina lorsqu'on vous demande quoi utiliser près de la statue dorée. Un passage apparaît, menant au village des nains.

Mais Watts, celui qui vend de la Poudre à canon, est absent, vous partez à sa recherche dans la faille droite du village. Vous le rencontrez une première fois, mais le prix de vente de la poudre à canon est

trop élevé (5000, puis 3000, ce qui est toujours TROP !). Continuez au Nord après qu'il soit parti. Vous combattez une taupe géante, le Jewel Eater.

BOSS 3 : Jewel Eater

Pour la battre, utilisez la magie et les armes...

Après votre victoire, Watts vous offre de la Poudre à Canon. De plus, vous acquérez la magie du Gnome, que respectent particulièrement les nains. Celui-ci accepte d'aider la fée, même s'il est un peu...

Retournez à Maïa, et rappelez à l'alchimiste qu'il devait vous ramener à Forcena grâce à son canon. Malheureusement, il loupe son coup et vous envoie dans le Haut-Pays des Taupes. Forcena n'est pas loin, cherchez un peu, en utilisant les trous pour vous téléporter (direction sud-est au début, puis nord ensuite). Une fois à Forcena, vous vous apercevez qu'une attaque a été lancée contre le château. Tous les gardes ont été massacrés; vous croisez une jeune fille inconsciente (vous découvrirez de qui il s'agit ultérieurement). Vous intervenez au moment où ce satané sorcier du Lotus Rouge allait tuer le roi, pour récupérer la pierre Mana du vent. Le roi vous indique le lieu où se trouve cette pierre : il faut vous rendre à Byzel (en canon), de là, à Palo (en bateau), puis trouver la cachette secrète de Rolante (cherchez un champ de fleurs soporifiques à l'est). Vous vous réveillez dans une grotte. Vous vous portez volontaires pour les aider à récupérer le château de Rolante : il faut aller demander conseil au sage Don Perignon le Corobokkle. Il faut retourner à Byzel pour acheter le Marteau Chikibo au Marché Noir (c'est une vieille femme qui le donne, il sert à se transformer en Corobokkle), ensuite il faut aller au sud de Jade, trouver le Corobokkle près de la petite statue représentant un démon, actionner cette statue. Un chemin apparaît mais les héros sont trop grands pour pouvoir y passer, il faut donc leur donner un coup de Marteau Chikibo pour les transformer en Corobokkles afin de pouvoir passer. Fouillez TOUTES les maisons jusqu'à ce qu'un Corobokkle vous dise que Don Perignon (le Corobokkle qui vous accueille dans le village avec un peu de suspicion) est dehors. Allez lui parler. Il vous explique comment il faudra évoluer dans le Corridor du Vent et comment reprendre le château de Rolante.

Retournez à Palo, cherchez le Corridor du Vent (une grotte à gauche d'un pont assez au nord). Si vous ne vous perdez pas vous ressortez 2 fois (pas plus) des grottes. A la deuxième sortie, il doit y avoir un passage qui va vers une grotte au sud-ouest. Il y a une statue en or dans cette grotte. Revenez légèrement sur vos pas : toujours dans la même zone, cherchez un trou dans la paroi rocheuse à l'est. Il mène à la Pierre Mana du Vent. Angela trouve des empreintes de pas fraîches qui partent vers la droite (préparez-vous au combat !). Vous apercevez un chevalier noir qui jette un sort à Sylphide puis qui disparaît. Sylphide a l'air bizarre et se transforme en Tzenker.

BOSS 4 : Tzenker

Après la victoire (et que Sylphide vous ait donné sa magie), sortez du Corridor du Vent (ou essayez de changer de classe si un de vos personnages a atteint le niveau 18) et retournez au champ de fleurs soporifiques. Lise et d'autres amazones vous y attendent. Utilisez Sylphide qui va faire envoler les pétales des fleurs soporifiques et les diriger sur les soldats de Navarre qui gardent le château. Videz les tonneaux à gauche de l'amazone puis entrez dans le château. Au début tout va bien mais plus vous avancez, plus vous trouvez d'ennemis. Après un long périple dans les couloirs du château, vous trouvez Hawk le voleur aux prises avec deux soldats de Navarre qui s'enfuient avertir Bigieu de votre arrivée. Ne les suivez pas tout de suite parce qu'il faut vous préparer à friter deux des boss les plus coriaces du jeu ! Il faudra vous armer de beaucoup de courage et de patience pour en venir à bout parce qu'on ne peut pas sauvegarder entre les deux !

BOSS 5 : Genova (ne pas utiliser de magie du feu, ça régénère Genova)

Après avoir vaincu Genova, une sortie s'ouvre, vous y passez et les deux soldats qui devaient aller prévenir Bigieu (Bill et Ben) fusionnent.

BOSS 6 : Bill & Ben

Ils sont plutôt simples à battre mais il faut y aller au corps à corps

Prenez le bateau. Après vous être rendus compte que vous devriez être depuis longtemps à Forcena, vous réalisez que vous êtes sur un navire fantôme. Explorez-le. Vous arrivez à une bibliothèque avec, à droite, une pièce inaccessible. Lisez dans l'ordre : Livre du Sang, Livre de la Mort, Livre des

malédictions, Livre de la Mort. Le mur qui vous sépare de la pièce de droite disparaît. Lisez le journal du capitaine. Mataro (le " Mulder " de Byzel si vous l'avez déjà rencontré aux fenêtres de la maison tout à gauche) apparaît sous forme de fantôme. Il transmet sa malédiction à Lise. Explorez le bateau avec Angela et Kevin. Vous trouvez une porte et, à droite, sur une sorte d'affiche, il est écrit Livre du Sang, Livre de la Mort, Livre des malédictions, Livre de la Mort. Derrière cette porte se cache un boss, alors préparez-vous !

BOSS 7 : Gorva

Après l'avoir vaincu, Ombre apparaît et vous donne sa magie mais le navire disparaît ! Vous vous retrouvez sur l'île volcanique de Bucca. Après un moment d'exploration, vous trouvez le village des Prêtres noirs (qui ressemblent beaucoup aux Courgetta de Secret of Mana 1), l'un d'entre eux vous dit d'aller à l'ouest pour trouver Booskaboo qui pourrait vous faire quitter l'île avant l'éruption du volcan. Allez tout à l'ouest. Au dernier écran à l'ouest, allez à côté de la pierre noire attenante à la montagne puis appuyez sur la touche d'action. Gnome apparaît et vous révèle un passage. Dans la grotte, après avoir cherché avec beaucoup de patience, vous trouvez une sorte de vampire qui prétend servir la cause du Prince Noir (vous comprendrez plus tard). Il aurait dû vous tuer mais il profite de l'éruption volcanique qui facilitera sa mission. Il disparaît. Une explosion se produit, une bestiole étrange vous sauve et vous ramène près de Forcena, sur une plage. Allez voir le roi Richard, il vous révèle les emplacements des quatre dernières Pierres Mana qu'il vous reste à trouver et il vous donne la Flûte Pihyara qui a le pouvoir d'appeler la bestiole qui vous a sauvé, Booskaboo.

Retournez à Maia en canon puis trouvez la plage au Sud et appelez Booskaboo avec la Flûte Pihyara (munissez-vous de la carte du jeu et de la légende). Allez à la Cité des Sables Sultan (repérez une plage sur la côte ouest du Désert de Flammes). Allez dans le désert. Gardez le cap sur le Sud-Est. Après une longue exploration du désert, vous trouvez Bigieu et l'amie de Hawk le voleur (qui vous a aidé à vous évader de la prison de Jade et qui était dans le château de Rolante). Ils sont accompagnés de Bill et Ben (BOSS 6) ; ces deux derniers fusionnent et vous devez les friter pour pouvoir continuer à avancer.

BOSS 8 : Bill & Ben (le retour)

Après la victoire, continuez à avancer vers la Vallée des Flammes. Une fois dans la Vallée des Flammes, gardez le cap Sud-Est. Vous retrouvez Bigieu qui laisse tomber la copine de Hawk (que celui-ci récupère et ramène au Village Oasis Deen afin de la soigner), elle libère l'énergie de la Pierre Mana et s'évapore. Dirigez-vous vers la Pierre Mana puis appuyez sur la touche d'action. Athanor apparaît et vous donne sa magie en exprimant la haine qu'il a envers Bigieu qui a libéré l'énergie de SA Pierre Mana.

Revenez tout simplement sur vos pas et gardez le cap Nord-Ouest pour retourner à la Cité des Sables Sultan. Allez à la plage et prenez Booskaboo pour aller à la Cité Enneigée Elrand (repérez une plage au Nord de la Plaine enneigée Sub-Zéro).

Une longue exploration de la Plaine enneigée Sub-Zéro vous conduit au chevalier noir qui avait jeté un sort à Sylphide. Et il vous envoie des machines golems

BOSS 9 : Golem Machines (encore une fois)

Après la victoire, entrez dans la grotte à gauche. Vous y trouvez Ondine et la Pierre Mana de l'eau dont l'énergie a déjà été libérée par la reine d'Altena.

Revenez sur vos pas et prenez Booskaboo sur la plage de la Cité Enneigée Elrand. Dirigez-vous vers la Cité Clair de Lune Mintos (repérez une plage au Nord du Royaume-Loup). Rendez-vous dans la Forêt Clair de Lune (un vrai labyrinthe, pire que la Plaine enneigée Sub-Zéro et le Désert de Flammes réunis). Si vous trouvez la "sortie" (avec une statue blanche à droite), les personnages interviennent au moment où Deathjester s'apprête à dévorer l'âme de 2 soldats d'Altena. Kevin essaie de l'attaquer mais Lugar, chef de l'armée loup intervient.

BOSS 10 : Lugar

Après la victoire, Lugar se repente et parle avec Kevin : il aurait aimé être à sa place (Kevin est le fils du Roi Loup, donc l'héritier du Royaume-Loup). Luna apparaît, Kevin lui demande si elle peut faire quelque chose pour Lugar. Elle le transforme en bébé et vous donne sa magie. Elle vous indique que la Pierre Mana de la lune est dans la Tour Reflet de Lune (juste au nord).

Revenez sur vos pas, retournez à la Cité Clair de Lune Mintos, allez à la plage et prenez Booskaboo. Dirigez-vous vers la Forêt Floralampe (repérez une plage à l'Est de la Forêt Floralampe). Une plante étrange vous bloque le passage. Faites appel à Luna qui la fait disparaître. Gardez le cap Ouest jusqu'à la statue dorée (statue de sauvegarde), ensuite allez vers le Sud. Vous arrivez dans une clairière avec des fleurs au centre de l'écran et avec 4 flèches en terre indiquant des directions. Attendez la nuit ou utilisez une Herbe rêve, suivez la direction indiquée par les fleurs violettes. Vous arrivez dans le village des elfes, ils vous fuient et ne veulent pas vous parler (mais retenez l'adresse de l'auberge : c'est de loin la moins chère du jeu). Allez voir le Roi des Fées dans la grosse bâtisse à l'Ouest du village, il vous raconte l'histoire de Carlie et vous explique où trouver l'élément de la Forêt. Retournez à la statue dorée, utilisez Luna, continuez votre chemin. Vous vous retrouvez nez à nez avec Gildervine.

BOSS 11 : Gildervine

Après la victoire, Dryade vous donne sa magie.

Retournez à la plage où vous avez débarqué et appelez Booskaboo. Direction : l'Île d'Oblivion. La fée essaye d'ouvrir la porte vers l'Île Sacrée de Mana mais n'y arrive pas. Elle ré-essaie et réussit à cause de Bigieu la sorcière qui a libéré l'énergie de toutes les Pierres Mana, elle passe avec un navire héliporté par des ballons. Les Hommes-Loups profitent aussi de l'occasion et, portés par des grands aigles, ils passent par la porte. Koren aussi se rend à l'Île Sacrée de Mana avec un navire volant Le gigantès. Vous devez retourner à Rolante pour trouver une bête capable de voler pour passer la porte. Allez au château de Rolante. Parlez à l'amazone devant le château pour qu'elle ouvre le passage pour aller voir le Père des Ailés. A la fin du parcours, vous trouvez Flammie (en un peu plus petit que dans Secret of Mana 1) qui vous emmène à l'Île Sacrée de Mana.

Au bout du chemin, vous trouvez l'Arbre Mana et l'Epée Mana. La déesse de Mana apparaît pour vous dire que la fée a été kidnappée par une main maléfique et vous donne le Tambour du Vent pour appeler Flammie. Sur le chemin du retour, vous trouvez le Deathjester. Plus loin, vous trouvez Koren et le chevalier noir. Koren vous dit qu'il a tout perdu : quelqu'un a scellé l'âme de l'empereur Dragon alors il a tué le chevalier noir et se suicide devant vous. Plus loin (là où vous avez atterri avec Flammie), vous trouvez Bigieu et Jagan (qui avait jeté un sort à la grotte pour vous tuer.). C'est Bigieu qui a capturé la fée. Elle vous la rendra à Navarre en échange de l'Epée Mana.

Allez à Altena sur le dos de Flammie, faites des emplettes dans les magasins puis rendez-vous à Navarre. Bigieu vous dit que vous êtes en retard, elle prend l'Epée Mana, et disparaît elle-aussi accompagnée de Jagan après avoir relâché les esprits des Dieux Destructeurs.

A partir de maintenant, l'ordre n'a plus d'importance : vous pouvez friter le Dieu Destructeur que vous voulez quand vous voulez.

Vous pouvez (théoriquement) friter le Dieu Destructeur d'un élément avec l'élément logiquement opposé.

NB : IL NE FAUT PAS UTILISER LA MAGIE DU MEME TYPE QUE CELLE DU DIEU DESTRUCTEUR QUE VOUS ETES EN TRAIN DE LATTER ==> CA LE REGENERE !!!

Tout ce que je peux vous dire c'est que :

- le Dieu Destructeur de l'eau, Fiegmund, craint le feu (Explosion marche très bien)
- le Dieu Destructeur de l'air, Dangaard, craint la terre (Séisme lui fait relativement mal)
- le Dieu Destructeur de la lune, Dolan, craint la lumière (Rayon saint est le plus efficace)
- le Dieu Destructeur du feu, Xan Bie, craint l'eau (Mega splash)
- le Dieu Destructeur de la terre, Land Umber, craint l'air (Orage)
- le Dieu Destructeur de la lumière, Lightgazer, craint l'ombre (Trou noir)
- le Dieu Destructeur de la forêt, Mispolm, déteste la lumière (Rayon saint)

Attention c'est ici que le scénario change suivant votre perso principal.

Une fois que vous avez fritté les 7 Dieux, rendez-vous à Pedan. Une fois que vous y êtes, visitez TOUTES les maisons sans exception. Vous rencontrez Loki, le père de Duran et le Prince Richard qui n'est pas encore roi, ils s'équipent avant de partir combattre l'Empereur Dragon. Dans une autre maison, un homme vous lit l'inscription sur une tablette runique qui dit que TROIS héros devront se battre contre le prince noir. Dans une autre maison encore, un homme qui a étudié les Pierres Mana vous révèle que la Pierre Mana de l'ombre serait dans la grotte noire.

Prenez Flammie pour aller dans la grotte noire, la fée est surprise d'y trouver la Pierre Mana de l'ombre qui était censée avoir disparu, elle se brise et le Dieu de l'ombre en sort.

BOSS 19: Zable Fahr

Frittez les deux (puis trois) têtes de Zable Fahr avec le Rayon saint d'Angela. Après la victoire, suivez le chemin en haut à droite. Arrivés à la statue, SAUVEGARDEZ !!! Le chemin vous mène à l'entrée du château noir. Continuez un peu puis et vous verrez Jagan sauter d'un mur. Quand vous sautez, vous voyez Jagan

BOSS 20: Chevalier Noir

Pour le vaincre, utilisez Kevin pour attaquer et soigner et Angela SEULEMENT POUR ATTAQUER (Rayon saint). Envoyez Lise au corps à corps après avoir fait Saint Sabre sur son épée avec un objet mais si vous avez pas c'est pas grave

ATTENTION : les magie de Jagan sont puissantes et il peut en enchaîner deux donc je vous conseille d'abuser de la Lumière de soin de Kevin

Une fois que Jagan est mort, un passage s'ouvre et vous pouvez accéder plus haut. Fouillez tous les passages. Il faudra fritter des BOSS du début du jeu pour pouvoir débloquer certains passages.

Bigieu apparaît et vous dit que le Prince noir a récupéré la puissance des 8 Dieux et que maintenant il est plus fort que jamais. Quand Angela lui parle de sa mère (la reine d'Altena), elle lui dit qu'elle sera la première à être sacrifiée pour le prince noir.

BOSS 21: Bigieu

Pour le battre, utilisez la magie Arc-en-ciel d'Angela, frappez coup sur coup avec Lise et soignez les perso avec la Lumière de soin de Kevin. Une fois agonisant, elle vous révèle qu'elle voulait juste apprendre la magie et que le prince noir lui avait offert la magie contre une partie de son âme. Après cette révélation, elle se suicide. Sortez. Vous vous retrouvez avec la reine d'Altena, mère d'Angela, qui ne se souvient pas de tout ce qui s'est passé. Après votre entretien, sortez (en bas de l'écran) et appelez Flammie. Direction : l'Île Sacrée de Mana.

Avec un peu de jugeote et de bon sens (d'orientation), vous devriez y arriver. La route "habituelle" (celle que vous avez déjà empruntée) est barrée. Frittez tous les ennemis à chaque écran (ils sont pas très résistants et pleins de points d'expérience pour ceux qui en viendront à bout), ce sera important pour la suite. Cherchez un écran avec des ruines de piliers à l'extrémité Nord et frittez tous les ennemis : un passage s'ouvre. Suivez le cap Nord puis Nord-Est. Vous vous retrouvez au pied de l'arbre Mana terrassé par le prince noir. La fée disparaît. Le prince noir vous révèle sa véritable apparence un gars ressemblant au dd de la terre. Mais quelque chose se passe : la voix de la fée dit que Mana et son épée existeront toujours dans le cœur de vos trois héros.

BIG BOSS: le prince noir

Ne sous-estimez pas le prince noir si au début il ne se déplace pas et ne fait que des magies pourries (qui ne sont pas très efficaces), il fera ensuite des trucs moins softs comme Ancien (une pluie de météores qui s'abat sur les héros)

Pour en venir à bout, utilisez (surtout) l'Arc-en-ciel d'Angela et les limites des trois perso. Si vous possédez des Livres de Runes, utilisez-les sans compter.

A mi-combat il se transforme en Archdemon

BIG BOSS 2 : ARCHDEMON

Ce combat est vraiment le plus dur du jeu, soyez avec Kevin et utilisez le combo sabre feuille-arc en ciel sur Angela.

Une fois que vous avez porté le coup fatal, l'Archdemon crève sans comprendre comment on achève un dieu. La fée apparaît puis devient la nouvelle Déesse de Mana et vous dit que Mana reviendra dans 1000 ans.

Vous partez. Flammie vous emmène chez vous, Elliott et Bla bla bla...

On voit Lise les cheveux dans le vent priant ses parents morts !!!

Après un flash, l'Île Sacrée de Mana avec une jeune pousse près de l'arbre Mana décimé. Le décor s'efface mais le jeune arbre reste puis s'efface peu à peu pour laisser place aux fées puis à Flammie qui vole parmi les nuages avec un fond montagneux puis qui arrive à l'Île Sacrée de Mana. Flammie réapparaît dans le monde normal et le survole. Les noms des japonais qui ont créé le jeu s'affichent...

FIN DU JEU

@@Giiil@The@Fenrir@Master@@

Sortilèges de Duran

Guerrier

Aucun pouvoirs

Chevalier

Heal lights

MP 3, HP est regénérés. A partir de 6 points d'intelligence.

Lord

Heal lights

MP 3, HP regénérés.

Tinkle Rain

MP 2. Annule les effets négatifs (ex.sommeil). A partir de 7 points d'esprit.

Paladin

Heal Light

MP 3, HP est regénérés.

Saint Sabre

MP 4, attribut de la lumière sur l'arme équipée. A partir de 6 points d'esprit.

Gladiateur

Diamond Sabre

MP 4, attribut de la terre sur l'arme équipée. A partir de 7 points d'esprit.

Thunder Sabre

MP 4, attribut du vent. A partir de 8 points d'esprit.

Ice Sabre

MP 4, attribut de la glace. A partir de 9 points d'esprit.

Flame Sabre

MP 4, attribut du feu. A partir de 9 points d'esprit.

Swordmaster

Diamond Sabre

MP 4, attribut de la terre.

Thunder Sabre

MP 4, attribut du vent.

Ice Sabre

MP 4, attribut de la glace.

Flame Sabre

MP 4, attribut du feu.

Moon Sabre

MP 4, l'arme vole les HP. A partir de 10 points d'esprit.

Leaf Sabre

MP 4, l'arme vole les MP. A partir de 10 points d'esprit.

Dueliste

Diamond Sabre

MP 4, attribut de la terre.

Thunder Sabre

MP 4, attribut du vent.

Dark Sabre

MP 4, attribut de l'ombre. A partir de 13 points d'esprit

Ice Sabre

MP 4, attribut de la glace.

Flame Sabre

MP 4, attribut du feu.



Seiken Densetsu 3

Retour Les personnages Quelques conseils

Bienvenue dans la soluce de Seiken Densetsu 3 / Secret of Mana 2 !!!

Prologue :

Selon le héros que vous avez pris, le tout début du jeu sera différent, et aura pour but d'être à la fois un tutorial et une présentation de votre personnage principal. Voici les débuts de jeux présentés dans l'ordre des personnages de la liste :

Duran Angela Carlie Kevin Lise Hawk

Duran :

Lorsque vous avez choisi Duran comme héros, vous commencez à Forcena, par un duel dans la grand-cour du château. Rassurez-vous, vous ne pouvez pas perdre alors prenez le temps de vous familiariser avec les commandes et vous devriez vaincre la grosse brute d'en face sans trop de difficultés.

Ce combat une fois gagné, vous vous retrouverez de garde au château la nuit d'après. En se remémorant sa triste enfance, Duran s'endormira puis se rendra compte que tous les gardes du château ont été tués pendant son sommeil.

Vous devrez alors poursuivre un mystérieux magicien rouge jusqu'au sommet d'une aile du château. Mais là, votre épée ne suffira pas et sans l'intervention de gardes, vous aurez été tué comme les autres. Le lendemain, après une courte intervention du roi, Duran ira repenser aux récents événements dans le bar de la ville. Vous vous retrouverez alors libre de vos mouvements.

Allez tout d'abord chez la voyante pour apprendre que vous pourrez devenir plus fort en rencontrant le grand Prêtre à Wendel (Première image). Retournez ensuite chez vous, montez au premier étage et ouvrez le coffre. Vous préparerez alors vos affaires pour le voyage puis votre tanter vous demandera d'aller voir le Roi Richard. N'oubliez pas ensuite d'aller faire le plein de bonbons à l'auberge de la ville qui fait aussi office de droguerie.



Une fois ceci fait, il va falloir quitter la ville et filer au sud en direction du village portuaire de Maia où vous attend un bateau pour la ville de Jade.

Ennemis rencontrés dans le Haut Pays des Taupes :

Insecte Assassin



Nv : 1
PV : 33
Exp : 1

Une fois que vous aurez franchi le pont de la Crevasse de la Terre, Duran ira de son propre chef prendre le bateau de Maia pour atteindre Jade...

La suite de cette soluce se situe dans [A la Recherche des Esprits !](#)



Angela :

Vous commencez avec Angela dans la bibliothèque du château d'Altena. Etant une princesse un peu paresseuse, elle s'enfuira de son cours de magie pour aller se balader dans le château. Dès votre sortie, vous rencontrerez Victor qui vous priera de ne pas trop faire de sottises. Le discours de la Reine de Raison (Votre Mère) étant un peu long, dirigez-vous vers la sortie du château. Une fois dans l'enceinte extérieure, le chemin de gauche mène à une statue d'Argent où vous pourrez sauvegarder.

Prenez ensuite les escaliers qui descendant et continuer vers le bas. Allez ensuite vers la porte de gauche en haut de la pièce, et allez vers la gauche en prenant bien soin de parler à toutes les sorcières.

Victor arrivera alors pour vous chercher et vous amener à la Reine. Retournez alors dans la cour intérieure où il vous attendra. Après lui avoir parlé, les sorcières gardant l'entrée de la salle du Trône vous laisseront passer et vous aurez droit à une audience avec Koren et votre mère. Audience qui finira mal...

Vous la retrouverez (curieusement) saine et sauve en dehors du château. Puisqu'Angela ne peut plus retourner chez elle, elle devra alors affronter les Plaines Enneigées Sub-Zero avec son bâton...

Ennemis rencontrés dans les Plaines Enneigées Sub-Zero :

Sahagin



Nv : 1

PV : 33

Exp : 1

Dirigez-vous deux fois vers le sud, puis vers l'est. Angela fera une hypothermie, et se réveillera dans une petite maison de la cité Elrand. Sortez donc de la maison après avoir remercié les habitants de vous avoir sauvé. (Faut rester poli quand-même !), et allez vous acheter une bonne réserve de bonbons dans la boutique au sud du village.

Après cela, allez à l'auberge et parlez à la voyante. La vieille Dame vous conseillera de partir pour Wendel, ce que Angela fera en prenant le dernier bateau pour Jade...

La suite de cette soluce se situe dans [A la Recherche des Esprits !](#)

Carlie :

L'histoire de Carlie commence à Wendel même, dans le château du Grand-Prêtre. Après un mauvais rêve, Carlie se réveillera pour rencontrer Heath au détour d'un couloir.

Peu après, elle suprendra une discussion très importante entre Heath et son grand-père à son sujet et au sujet de Mana. Elle sera bien décidée à protéger Heath durant son voyage en direction de Jade, et c'est à vous de la guider...



Etant donné que personne ne veut que vous sortiez, vous ne pouvez pas quitter le château par les portes principales. Au lieu de cela, montez donc les escaliers pour atteindre la terrasse du premier étage. Dans la pièce du centre du premier étage, (avec les deux gardes) vous pourrez discuter avec Mick dans la chambre de gauche. Celui-ci vous proposera de l'aide pour quitter Wendel sans attirer l'attention.



Retournez dans votre chambre, (celle de droite) et dormez-y jusqu'à la nuit. (Vous pourrez même sauvegarder.) Hâitez-vous ensuite jusqu'à la terrasse au sud du premier étage. Puis grâce à Mick,



vous serez propulser (oui, c'est le mot) jusqu'aux cascades menant à Wendel, et vous rencontrerez votre premier équipier !

Grâce à lui, vous vous réveillerez sain et sauf dans le village côtier d'Astoria. Il vous restera quand-même à retrouver Heath encore et toujours, c'est pourquoi allez donc vous acheter une petite réserve de bonbons à la boutique au nord-est du village, puis dirigez-vous vers le nord dans la forêt des Lapins.

Ennemis rencontrés dans la Forêt des Lapins :

Lapin Myconide



Nv : 1 Nv : 1
PV : 17 PV : 33
Exp : 1 Exp : 1
Luc : 3 Luc : 3

Allez ensuite trois fois vers le nord et vous apercevrez enfin Heath aux prises avec trois Hommes-Loups. Rejoignez-le, et après une petite scène, votre ami sera tué par Death Jester avant de disparaître avec celui-ci. Bien décidée à le retrouver une fois de plus, Carlie repartira en direction du village côtier d'Astoria.

La suite de cette soluce se situe dans [**A la Recherche des Esprits !**](#)

Kevin :

Vous coomencez au coeur même du Royaume-Loup, peu de temps après que Death Jester ait offert ses pouvoirs maléfiques à votre souverain. Kevin et son compagnon Karl (Un jeune louveteau) se réveille au clair de lune, sous une statue d'or, en pleine forêt.

Commencez par sauvegardez, puis, allez deux fois vers l'ouest et une fois vers le nord. Sur le chemin, votre loup se transformera en loup enragé et vous devrez le combattre. Laissez vous perdre car il est invincible. Une fois vaincu, Kevin se transforme en loup-garou et le tuera. (Triste début, non ?)

Peu après, vous vous retrouverez au château du Royaume-Loup. Faites un tour des lieux, en étant sûr de parler à Lugar, avant de sortir sur la terrasse du château pour entendre une discussion du Roi-Loup avec Death Jester. Après une petite altercation, vous vous retrouverez à nouveau dans la forêt Clair de Lune, mais cette fois-ci, il vous faudra vous diriger une seule fois vers l'ouest puis tout de suite au nord. Là, Death Jester vous attendra et vous dira de trouver le Prêtre de la Lumière à Wendel pour rescuciter votre ami-loup. Prenez alors le chemin au nord-ouest, et Kevin fera le reste jusqu'à Jade.



Ennemis rencontrés dans la Forêt Clair de Lune :

Loup Sauteur



Nv : 1
PV : 42
Exp : 1

La suite de cette soluce se situe dans [**A la Recherche des Esprits !**](#)

Lise :



Lise commence au Royaume de Rolante, lors d'une patrouille de routine. La première chose que vous aurez à faire, c'est vaincre un oiseau des montagnes. Ne vous inquiétez pas, vous ne pouvez pas mourir, alors prenez votre temps.

Après cela, Lise rentrera chez elle au château des Amazones et vous devrez ensuite partir chercher votre petit-frère Eliott. Pour cela, prenez l'entrée principale puis parlez à votre père, le Roi de Rolante. Dirigez-vous ensuite vers l'est, puis le sud, et trouvez une Amazone qui garde une porte. Elle vous dira de retourner dans la chambre d'Eliott où se trouve Alma. Revenez en arrière dans la salle avec les deux portes l'une à côté de l'autre et entrez dans la chambre de droite. Parlez ensuite à Alma (la petite fille aux cheveux violets) et le jeu fera le reste...

Après que Eliott ait suivi les deux Ninjas jusqu'au sous-sol, faites de même. Pour cela, depuis l'entrée principale, prenez l'entrée de droite, descendez un étage et prenez la sortie sud. La suite du chemin est simple mais n'oubliez pas de sauvegarder en entrant dans les catacombes grâce à la statue d'Or.

Après la petite scène avec Bill et Ben, Lise court pour sauver son père mais elle oublie son frère en route. Revenez donc d'abord sur vos pas avant de repartir cherchez votre père dans la salle du trône, en faisant attention aux ennemis !

Ennemis rencontrés dans le château de Rolante :

Ninja

Nv : 1
PV : 34
Exp : 1

Une fois que vous aurez parlé au Roi, Lise décidera de se diriger vers la cité Sacré de Wendel, de son propre chef. Elle prendra alors le bateau menant à Jade de le port de pêche de Palo...

La suite de cette soluce se situe dans [A la Recherche des Esprits !](#)

Hawk :

Etant un voleur, Hawk vous fera commencer en plein milieu d'un cambriolage. La première action que vous aurez à faire sera d'ouvrir un coffre dont le contenu ne vous appartient pas. Hawk fera ensuite une morale à la Robin des Bois au propriétaire, puis il s'enfuira avec ses amis jusqu'à la Guilde des Voleurs de Navarre, pour faire son rapport au Roi Flamekhan.

Après une discussion avec sa fille Jessica (qui finira mal pour la joue gauche de Hawk !), vous retrouverez aux commandes, dans sa chambre. En parlant avec les soldats des pièces voisines, vous apprendrez très vite que Sire Eagle vous recherche. Pour le retrouver, allez sur la terrasse du premier étage et trouvez les escaliers sur la droite. Eagle vous y attendra.

Après une petite discussion avec lui, Eagle, finira par partir en direction de la chambre du Roi, à droite de la salle du trône (Deux gardes protègent l'entrée.). Suivez-le et vous tomberez sur une discussion entre Isabella et un magicien inconnu. Peu après que Eagle ait essayé de les empêcher, Isabella l'ensorcelera et vous aurez à le combattre. Une fois que vous l'aurez mis hors d'état de nuire, Isabella ne se contentera pas de le tuer devant vos yeux, elle vous fera aussi passer pour le tueur, et lancera un sortilège sur Jessica, la faisant mourir si vous parlez.

Peu après, Jessica viendra vous voir, et votre silence la persuadera de votre trahison. Mais ne vous inquiétez pas, Nikita arrivera juste après par le fond de la cellule, et vous pourrez sortir de là. Une fois

chez elle, n'oubliez pas de lui parler pour sauvegarder avant de sortir. Vous devrez ensuite quitter la Guilde des Voleurs de Navarre en prenant garde aux ennemis de la forteresse...

Ennemis rencontrés dans la forteresse de Navarre :

Ninja



Nv : 1

PV : 34

Exp : 1

Pour cela, prenez le pont juste au-dessus de votre tête et entrez dans la grotte à l'ouest. Dans la grotte, trouvez les escaliers menant au rez-de-chaussée, puis prenez la sortie sud. Voilà, vous êtes enfin hors de la Guilde. Hawk fera ses adieux et partira de lui-même jusqu'à Jade en bateau...

La suite de la soluce, c'est par ici :

- A la recherche des Esprits - - La destruction des Dieux-Démons - - La fin de Mana ? -

[Retour en haut de la page](#)

A la recherche des Esprits :

Citée Fortifiée de Jade

Equipement : Rien d'intéressant pour le moment.

Objets :  en quantité si ce n'est pas déjà fait !



Vous voilà enfin arrivé à Jade, quelque soit votre personnage principal. En entrant, les Hommes-Loups vous préviendront qu'ils ont pris possession de la ville, ce que vous savez déjà si vous avez Kevin. Wendel se trouve au sud de Jade, mais malheureusement, vous ne pouvez pas quitter la ville de jour car les Hommes-Loups rôdent. C'est pourquoi, il vaudrait mieux pour vous aller à l'auberge et y dormir jusqu'au soir, d'autant plus que c'est gratuit. Si vous avez pris Angela dans votre équipe, vous la verrez dormir dans l'auberge, mais si vous n'êtes pas Lise, ne l'approchez pas car elle vous flanquera une volée pour votre acte de voyeurisme !

Une fois la nuit tombée, les Hommes-Loups ne vous empêcheront plus de sortir, et vous pourrez emprunter la sortie sud de Jade pour atteindre tout d'abord la village d'Astoria.

Ennemis rencontrés entre Jade et le Village du Lac Astoria :

Loup Sauteur Lapin Myconide



Nv : 1

PV : 42

Exp : 1



Nv : 1

PV : 17

Exp : 1



Nv : 1

PV : 33

Exp : 1

Luc : 3 Luc : 3 Luc : 3

Partez toujours vers le sud tout en faisant déjà quelques niveaux pour finalement atteindre Astoria.

Village du Lac d'Astoria

Equipement :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Duran | Angela | Carlie | Kevin | Lise | Hawk |
|  |  |  |  |  |  |
| Epée de Fer | Bâton | Fléau en Bois | Poings de Fer | Longue Lance | Dague |
|  |  |  |  |  |  |
| 100 Luc | 75 Luc | 80 Luc | 95 Luc | 95 Luc | 90 Luc |

Objets : Peut-être quelques  et quelques .

Une fois là-bas, il vous faudra parler à l'homme tout au sud du village, debout sur la berge du lac, puis parler à la petite fille vous informant que le passage pour Wendel est bloqué par une barrière magique. L'homme, lui, vous dira avoir vu une apparition sur le lac, chose que vous vérifieriez en allant ensuite vous coucher dans l'auberge. En effet, une forme de couleur verte viendra planer au-dessus du village et de l'auberge. Puisqu'elle vous a réveillée, suivez-la donc jusque dans la forêt ouest des Lapins. Remontez vers le nord et dès que vous voyez une sortie vers l'ouest, prenez-la. Suivez ensuite le chemin qui est linéaire et vous finirez par rattraper l'apparition qui est en fait une fée Mana !



Celle-ci vous demandera de l'accompagner jusqu'à Wendel, c'est qui est aussi votre destination de toute façon. Du bruit du côté d'Astoria attirera votre attention et vous devrez y retourner pour vérifier...

Les Hommes-Loups auront en effet tout détruit sur leur passage et vous devrez alors vous dépêcher vers les chutes d'eau pour atteindre Wendel. Allez au nord puis à l'est pour atteindre l'entrée des grottes des chutes d'eau.

Si vous n'aviez pas choisi Carlie au début du jeu dans votre équipe, vous y trouverez votre premier compagnon (Celui que vous avez choisi en deuxième.) juste avant d'entrer dans la grotte. La Fée retirera d'elle-même le sceau de l'embouchure du tertre...

Grotte des Chutes d'Eau

Ennemis Rencontrés :

Chauve-Souris Myconide Gobelins

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| Nv : 3 | Nv : 3 | Nv : 3 |
| PV : 27 | PV : 36 | PV : 45 |
| Exp : 3 | Exp : 2 | Exp : 3 |
| Luc : 5 | Luc : 7 | Luc : 14 |



Si vous avez pris Carlie dans votre équipe, elle vous rejoindra après que vous l'ayez sauvé au passage sur la voute devant la cascade. Ne vous préoccupez pas de l'entrée de la grotte de Lumina pour le moment, et montez vos personnages au niveau 4 pendant votre traversée en utilisant la Statue d'Or en cas de besoin.

Après être sortis de la grotte, vous arriverez dans la Cité Sacrée de Wendel...

Cité Sacrée de Wendel

Equipement :

| | | | | | |
|-------------|--------------|------------------|------------------|--------------|--------------|
| Duran | Angela | Carlie | Kevin | Lise | Hawk |
| | | | | | |
| Epée de Fer | Bâton | Fléau en Bois | Poings de Fer | Longue Lance | Dague |
| | | | | | |
| 100 Luc | 75 Luc | 80 Luc | 95 Luc | 95 Luc | 90 Luc |
| Cuir Dur | Robe en Soie | Costume d'Agneau | Ceinture de Cuir | Cuir Bouilli | Fatigué Noir |
| | | | | | |
| 65 Luc | 50 Luc | 55 Luc | 58 Luc | 60 Luc | 55 Luc |

Objets : Finissez votre collection de et de , comme ça, ça fera un souci de moins...

Sachez tout d'abord qu'il y a une Coupe de Vie cachée dans le sous-sol du vendeur d'armures. N'oubliez pas de compléter votre équipement, puis dirigez-vous vers le nord, vers le Temple de Wendel.

