

Bahamut Lagoon

Support : Super Nintendo

Copyright : ?

Site de la soluce : DreamEmu

Rédacteur : Carapuce77

Note du rédacteur : Vous feriez mieux de lire entièrement le guide, puis, la soluce. Ainsi, vous raflerez les quelques notes et conseils sur le jeu dès le début.

Prologue : La chute de Kana

Au début, vous verrez les troupes s'envoler. Parlez à l'homme de droite. Nommez vous, puis, écoutez les deux sujets de l'homme de gauche, puis, dites lui que vous n'avez rien à savoir. Installez vous alors sur le dragon rouge. Vous vous envolez alors.

Scène : On aperçoit le Roi de Kana parler à la princesse de Kana. Nommez là. Soudain, un tremblement de terre (?) surgit. La princesse, après que les deux autres bonhommes soient sortis, prie Bahamut(un dragon,apparemment) de protéger Kana et VOUS..Il semble donc qu'elle vous connaisse. Vous les voyez à présent dans, ce qui semble être la salle du trône.Nous apprenons alors que les troupes adverses approchent et que l'escadron de dragons du début semble en difficultés.

Il semble également que Bahamut paresse car il devrait protéger Kana(le royaume).Le roi n'est pas très inquiet car il compte sur cet escadron et sur VOUS.Soudain,vous entrez sur scène et apparemment,"il est trop tard".

Montez vers le roi.Peu après,vous êtes dehors.Vous combattez alors des types de l'autre côté du pont.Peu après,le roi est tué,le château est un peu démolî et la princesse de Kana est enlevée par l'Empire.

Chapitre 1 : Le commencement

L'hiver devient de plus en plus froid depuis le désastre de Kana.Les années passent.Les survivants de Kana sont alors appelés Rebelles car ils luttent sans relâche contre l'Empire.

Après être atterri,parlez à tout le monde,puis,allez voir Matelight dans la maison.Ouvrez et prenez l'objet important de Matelight.Vous aurez alors un souvenir.Dans le rêve,obéissez à la princesse.Lorsque vous revenez à la réalité,examinez les meubles de la maison,vous devriez trouver de bonnes choses,puis,montez les escaliers de dehors et dirigez vous le plus au nord possible.Vous ramasserez du Gin(redonne des SP ou MP selon les guerriers et les mages.Montez sur votre dragon et partez.Vous arriverez sur la base du début pour la reprendre.Après avoir vaincu les ennemis,vous descendez automatiquement.Montez,puis,suivez Hornet et suivez le dialogue.

Chapitre 2 : La légende dont nous rêvons

Finissez les dialogue.Peu après,parlez à Rush lorsque vous reprendrez le contrôle de vous même.Si vous voulez faire un tour,vous pourriez acheter des objets.Lorsque vous aurez fini la visite,parlez à Rush et dites lui que vous attendrez Matelight.Finissez les discours et à la fin,parlez au docteur dragon,puis,à Sendack.Il partira ensuite par l'escalier de droite.Suivez le et parlez lui.Peu importe votre réponse.Allez alors sur l'escalier de droite de la salle des commandes(là ou tout le monde est) et acceptez de sauter.Vous atterrissez dehors,avec le Docteur Dragon.Acceptez ses conseils.A la fin,il vous offrira un dragon.Revenez à la salle des commandes et partez vers l'île de la princesse.

Chapitre 3 : Campbell

Vous devrez combattre mais avant,vous pouvez nourrir vos dragons et acheter des armes,armures,et objets à un "marchand envoyé au combat".

Chapitre 4 : Il y a beaucoup de regrets

Foncez retrouver la princesse.Mais vous constaterez qu'elle n'est pas là.Redescendez après que l'homme de garde endormi soit sorti.Pensez à nourrir vos dragons.Sortez et parlez aux deux personnes,RUSH rentre et le vendeur du chapitre 3 arrive.Quand vous êtes prêts,parlez à LUKIA et vous partirez au combat.

Conseil : Pour finir rapidement le combat,envoyez toutes vos troupes combattre le boss situé à gauche.

Chapitre 5 : L'Empereur Sauzer

Vos amis supposent que la forêt est dangeureuse et que les ennemis ne sont pas humains.Pendant les paroles,le marchand revient une fois de plus.

Appelez les dragons.Pour ce faire,parlez deux fois à Bikkebakke.Puis,après avoir éventuellement amélioré vos bêtes,allez au combat.Méfiez vous,les ennemis sont plutôt forts.Envoyez votre meilleure équipe contre le griffon,la bête ressemblant à un chien.Pour avoir la victoire et la suite,vous devrez tuer tous les monstres.

Peu après que Matelight et Commandeur soient partis,parlez à Sendack.Suivez le.Vous devrez combattre Sauzer après discussions.Inutile d'essayer de gagner,vous n'y arriverez pas.Laissez vous tuer.Après votre défaite,la princesse interviendra et appellera un gros dragon sacré(Valitra).Après qu'elle se soit évanouie,parlez lui.Vous assisterez alors à un souvenir de la princesse.On peut supposer un lien entre Palpaléos et la princesse.Apparaîtra alors Valitra qui s'unira à la princesse.

Chapitre 6 : Ce n'est pas un rêve...

Allez voir la princesse dans sa chambre, elle est sous la salle des commandes. Vous serez bousculé par Zora qui sortait en annonçant que la princesse est réveillée. Entrez y et lisez les dialogues. A la fin, elle racontera à vos personnages son rêve (Valitra). Sortez. Vous serez à nouveau bousculé par Zora qui espionnait. Elle reprochera la peur de la princesse de devenir une Dragoon (Une Dragoon est une personne spéciale qui peut parler aux dragons et utiliser leurs pouvoirs). Remontez. Parlez à la princesse, puis, suivez la. Après avoir fini de parler dans la cabine du commandant (Celle de Sendack), sortez. Sendack vous bloque la route involontairement. Parlez lui.

Vous verrez ses pensées. Vous pourriez faire des imitations éventuellement, sur la demande de la princesse. Sortez, parlez à Matelight pour la suite. Mais vous pouvez toujours aller nourrir les dragons. Parlez donc à Matelight, puis à Hornet, foncez au combat et gagnez.

Note : Il est recommandé d'avoir au moins deux Gin.

Chapitre 7 : La légende des dragons

Allez nourrir vos dragons, puis, allez parler à Hornet. lorsque vous serez prêts, parlez au Docteur Dragon. Descendez et allez dans la cabine de gauche. Répondez "Je pense..." au type faisant les 100 pas devant les fenêtres (Sergent), il vous offrira "Sergent??". Revenez à la salle de commandes. Parlez à la fille la plus en bas, à gauche. Acceptez sa requête et parlez à Hornet. Demandez lui ce qu'il aime. Il aime le Vin Doux. Sachant cela, la fille de droite lui en offrira.

Note : Ce qu'il déteste est le Uniuji car ça lui donne des boutons. Si vous lui répondez ça au lieu du vin doux, on peut supposer un malheur...

Lorsque vous êtes prêts, parlez au docteur, vous devrez combattre les troupes de l'Empire de Campbell.

Après la victoire, allez au château et descendez les escaliers à gauche, puis, parlez à l'impératrice. Après la discussion, rejoignez Sendack au Pub. Après lui avoir parlé, parlez à l'aubergiste. Si vous examinez la bibliothèque de gauche, vous obtiendrez le [Livre Porno].

Réveillez brutalement le dormeur. Zora entre et vous apprend que c'est son fils. Peu après, dites au dragon de venir. Peu importe votre second choix de phrase, vous aurez un nouveau dragon!

Sortez. A la droite, un peu en haut du pub, il y'a une maison. Examinez la Bibliothèque à gauche, vous aurez un Remède. Examinez aussi le tonneau de droite devant la maison. Il y'a aussi un Remède.

En bas du Pub, il y'a le magasin d'armure. Entrez y et allez derrière; Examinez la partie droite du meuble à droite, vous obtenez un Cookie. Examinez le tonneau à droite en haut dehors. Vous obtenez de l'Herbe de Vie.

Vous retrouverez le marchand d'armes des chapitres d'en haut. Si vous examinez le tonneau X :

oX
ooo

Vous obtiendrez du Vin Doux. Il y'a aussi une lettre. Libre à vous de la prendre.

Dehors, vous trouvez 2 caisses à droite. Examinez celle du haut, vous obtenez du Miel Doux.

Devant le Pub, il y'a deux Tonneaux. Examinez le tonneau de gauche. Vous obtenez du Uniuji (Note : C'est le truc qui donne des boutons à Hornet). A droite du Pub, il y'a 2 caisses. Examinez celui du haut et vous trouverez Champignon Veneneux.

Un peu en bas, à droite du Pub, il y'a l'entrée ou dormaient les envahisseurs de l'Empire. Fouillez la partie gauche du meuble à l'intérieur. Vous obtenez Chose sur L'étagère. A droite se situent 4 lits. Un lit, un petit meuble. Examinez les meubles :

o X: MEMOIRE DOUCE
Lit Lit
Lit Lit
X: LIVRE o

Il n'y a plus rien dans le bâtiment. Sortez à présent.

Lorsque vous voudrez retourner au vaisseau, parlez à Taurus. Il est à droite de l'entrée. Peu après, l'impératrice viendra et vous parlera.

Chapitre 8 : Combat de l'air des dragons

Scène : Souvenir de Sauzer. Dans son lit, il rêve.

Le temps doit passer.

1 heure(s) : Commandant peut sentir l'odeur des lacs de Mahal malgré les nuages

2 heure(s) : Matelight est perplexe, il pense que quelque chose est bizarre sur Mahal.

Conclusion : Nuages bizarre mais c'est calme. Matelight va parler à Sendack. Vous prenez sa place.

Note : Si vous essayez de le suivre, il surgira brusquement et vous ordonnera de retourner à votre poste.

3 heure(s) : "Quelque chose ne va pas!"

4 heure(s) : La princesse a fait des Cookies. Elle vous en offre. Libre à vous d'être méchant ou gentil.

5 heure(s) : Sendack a fait des Cookies aussi. Gentil ou méchant, votre choix d'attitude.

6 heure(s) : Dragons impériaux.

7 heure(s) : Dragons impériaux.

8 heure(s) : Dragons impériaux mais là, vos dragons sont dans la salle des commandes!

Achetez des éventuels objets à la femme, grimpez sur votre dragon, parlez à Hornet en chevauchant votre bête et allez combattre!

Chapitre 9 : Mahal, le Continent Miracle

Vous devez libérer Mahal.

Conseil : Si vous écoutez le plan de Taurus pour la bataille, laissez tomber. Ca vous ferait perdre trop de temps. La meilleure solution est de foncer à gauche par le pont avec tout le monde. Et uniquement lorsque vous verrez les ennemis, lâchez vos dragons en mode Aller. Conduisez votre meilleure troupe contre le boss, celui à côté d'une tour qui ne

bouge pas.

Note : Pulsion(technique de feu) au niv10 est efficace.

Note : Attaquez uniquement le boss lorsque vous vous battez avec lui.

Chapitre 10 : Le Pont Arc-En-Ciel

Après que vous ayez repris le contrôle de votre personnage, examinez la caisse inférieure de la maison à droite. Vous obtenez 5 Vin Doux. Essayez de rentrer. DON JUAN sortira et vous verrez une scène avec Lukia et Don Juan. Après la chanson de Don, Lukia le poussera mais il s'accroche à la balustrade. Sauvez-le de la chute et de la noyade. Peu importe si vous l'acceptez dans votre équipe, il se fera repousser du pont par Jeanne qui arrivera(!). Sauvez-le. Les dragons arrivent, ainsi que Sendack et le marchand que vous connaissez. Nourrissez si bon vous semble, puis, entrez dans la maison d'où est sorti Don Juan. Examinez la partie gauche de l'armoire. Vous obtenez 6 Herbe Terre. Sortez. Montez en haut par le chemin et en haut à gauche de la maison des 6 Herbe Terre, il y'a une maison avec deux tonneaux. Examinez celui de gauche. Vous obtenez une Main Gauche (c'est une espèce de Rapière portée par Jeanne ou Lukia). Entrez dans la maison. Vous trouverez une Robe Nimbus dans la partie gauche de l'armoire. Parlez à Sendack et partez combattre l'envahisseur dans le château (bien gardé).

Note : Dans Farenheit, Don Juan occupe la fonction de barman chez les filles.

Chapitre 11 : Le Dragon Sacré Leviathan

Lorsque vous vous réveillez, parlez au sergent dans le lit d'a côté. Il vous offre à nouveau un Sergent(???). Examinez la partie droite de l'armoire, vous obtenez 6 Chose sur l'étagère. Examinez la bibliothèque, vous trouverez 2 Livre de stratégie et 1 Note de Prodigie. Examinez les pieds des lits, vous trouverez 1 Sergent(???) aux pieds de chaque lit. Allez voir Lukia dans la maison du Nord Ouest. Examinez la table, vous obtenez 3 Vin Cuit et 2 Vodka. Examinez la partie droite de l'armoire, vous aurez 3 Chose sur l'étagère. Allez voir Bikkebakke, l'homme au nord de l'endroit où vous dormiez. Essayez d'attraper la pieuvre. Pour ce faire, dès qu'elle apparaît, appuyez continuellement sur Gauche, bas, droite... Lorsque vous réussirez, Don Juan apparaîtra et Bikkebakke le sauvera de la même façon que votre rencontre. Après une dispute entre Lukia et Don Juan, examinez la pieuvre. Elle vous donnera une Batarde et une Aurora. Et la pieuvre retourne dans l'eau.

Allez voir Bikkebakke, il vend des champignons vénérables pas chers qui, mangés par les dragons, évoluent de forme, de statistiques.

Note : Si la forme qu'il a si vous le gaver de champignons ne vous plaît pas, donner lui un Remède. Il retombera sous sa forme.

Lorsque vous êtes prêts, parlez à Sendack du côté des dragons et partez combattre.

Conseil : Utiliser Pulsion Niv 10 contre les grands colosses.

Après la bataille et les discussions, entrez dans la porte ouverte. Vous serez repoussé. Et il vous reste à lire les dialogues.

Chapitre 12 : La stratégie de l'espionnage

Lisez les dialogues. Les Rebelles manquent d'informations sur l'Empire, c'est pourquoi Matelight cherche un espion. Et il désignera Don Juan! Mais un marin se présente aussi. Sélectionnez qui vous voulez mais ne prenez pas le marin. Il ne reviendra pas.

Remarque : L'espion partira sur le dragon boule, celui du fils de Zora.

Après avoir appris ce que votre espion savait, vous serez attaqué par l'arme secrète de l'Empire. Attention aux morts dedans.

Remarque : Les squelettes sont vulnérables à la magie Drogue.

Remarque : Utilisez la magie du feu sur une bosse du sol, une flaque de poison se forme.

Scène cachée : Juste avant que vous ne partiez au combat, parlez à Commandant qui est près d'un dragon. Après votre victoire, vous écoutez alors un récit caché de l'espionnage de Commandant (si vous aviez sélectionné Matelight comme espion qui, euh choisit Commandant).

Chapitre 13 : Godrand, la cité de la magie

Nourrissez vos dragons, achetez des objets éventuellement et allez au combat.

Comme le précédent combat, gaffe aux squelettes. Pour gagner, tuez le seul bonhomme au dessus de toutes les fleurs.

Recommendation : Tuez les 3 groupes de femmes au milieu à distance.

Note : Si vous mesurez à elle au corps à corps, vous devrez découvrir qui est vulnérable à chaque mort. Enfin, vous verrez...

Recommendation : Evitez de démolir les fleurs. Des squelettes en sortiraient et vous attaquerait. Mais avec de la chance, vous auriez des objets.

Remarque : Essayez de soigner le boss, vous le blesserez. Mais de peu, donc, essayez une fois pour voir et frappez-le toujours avec vos meilleures attaques.

Note : Tuez le boss rapidement sinon 3 fleurs éclosent.

Chapitre 14 : Le réveil du dragon oiseau

Examinez TOUS LES DECORS qu vous verrez dans chaque lieu pour obtenir les objets. Pour la suite, parlez deux fois à la princesse pour prendre l'objet du tonneau qu'elle bloquait. Pour la suite, parlez au grand-père, puis, partez au combat.

Chapitre 15 : Bataille décisive dans les sables chauds

Après le flash-back de Hornet, vous pouvez vous promener dans Farenheit. Pour la suite, parlez à Hornet et combattez.

Pays des Sables Chauds - Dafira
Les femmes sont enlevées.

A votre arrivée,étudiez tous les éléments des décors,vous trouverez nombre d'objets.Pour la suite,parlez au bohnomme qui était caché et a sa question répondez -Je n'en sais rien..-Remarquez,en parlant aux bohnommes cachés derrière les tonneaux,vous pouvez les embaucher,sélectionnez "En différencé" et vous les aurez dans votre liste de combattants.Parlez à l'homme ne bougeant pas,et dites les premières réponses.Pour la suite,reparlez lui et attendez la nuit.Puis,faites ce que l'on vous dit de faire,attraper le roi.

Remarquez,sur Farenheit,ils traîneront généralement vers l'entrée.

Chapitre 16 : Le Dragon Sacré Jormungand

Le Dragon Sacré Jormungand parle à la princesse en songe.Lorsque vous reprenez les rênes de votre personnage,parlez à Rush et suivez les dialogues.

Pour vaincre,il n'y a pas vraiment de technique.Si vous en voulez une,peut-être foncer en étant groupés...Mais vous faites comme vous voulez.

Note : J'ai associé Jeanne,Lukia et les assassins ensembles.Ils vont loin et ils plutôt cools ensembles.Mais vous faites comme vous voulez,bien sur...

Essayez de rejoindre la princesse à chaque fois.Lorsque Jormungand poussera un cri,remarquez sur l'espèce de frise les dragons.

Chapitre 17 : La porte de la nouvelle Ere

Les dragons sacrés se parlent.Aucun commentaire.Suivez le dialogue,c'est tout ce que vous pouvez faire pour le moment.

Vous apprendrez que Rush mène une insurrection.C'est le leader mais bien sur,vous le redeviendrez.Achetez le maximum de bons objets.Pour la suite,parlez à Rush,vous continuerez vos achats.Vous nourrirez les dragons,mais un combat se présentera.

Après la victoire,vous voyez Sauzer demander à Palpaléos de rejoindre vos rangs.

Chapitre 18 : La place promise

Note : Vous pouvez acheter à Bikkebakke des Porno (Livre).

Parlez à Rush devant la chambre de la princesse puis regardez par le trou de la porte.Après le dialogue,suivez Rush dehors et montez avec lui sur Salamando.

Après la discussion,parlez à la princesse.Munimuni apparaîtra et vous fera rapport.

Note : Essayez de sortir avant,Munimuni sortira en trombe.

Allez combattre en parlant à Hornet.

Dans ce combat,Palpaléos est votre allié,non un ennemi comme dans la bataille dans les sables chauds.

Impossible de le blesser,impossible de le soigner.

A la fin du combat,parlez à la princesse,puis,deux fois à Palpaléos.Dans l'église,chaque pas vous donnera un dialogue de Palpaléos.Suivez le dialogue.Lorsque que la princesse terminera la discussion,sortez et montez sur Salamando.

Chapitre 19 : Adieu Matelight!

Ne prenez pas garde au titre,Matelight restera un combattant.

Lorsque vous arriverez,achetez les nouvelles armes,armures.Palpaléos est désormais un combattant,il possède les mêmes pouvoirs que les vôtres(votre personnage principal).

Le prochain combat est assez long,armez vous de patience...

Essayez de tuer les généraux avec de la magie sacrée,vous devriez avoir Excalibur,une Epée Sacrée.

Attention à Gudruff,à un certain stade,il deviendra beaucoup plus fort.

Après la bataille,allez parler au GRAND Docteur Dragon(il a évolué de grade).Vous allez devoir choisir deux dragons qui feront un enfant.Achetez des objets d'abord avant de conclure l'union.Après l'union,parlez au marchand.Sa femme vous offrira de grands objets de chevalier croix.Parlez à Palpaléos,et laissez lui toujours l'honneur d'escorter la princesse.Surgira alors dans l'ombre un donneur de cadeaux ,Matelight reconnaissable.Suivez alors les dialogues...A votre réveil,allez parler à Bikkebakke et montez sur Munimuni.

Chapitre 20 : Le ciel de la tristesse

Allez voir vos dragons,nommez le jeune dragon.Si vous mangez l'excrément,dirigez le Docteur dragon vers la droite,parlez à BAHAMUT,vous aurez la vision du futur : les êtres humains ont disparu,les lagons aussi(horreur).

Regardez à la fin de ce rêve,l'espèce de construction à gauche du père et la mère du nouveau-né(le dragon).Bikkebakke y élève ses champignons (vous pouvez en voler!) et tout à gauche,en regardant le haut,vous trouverez et pourrez prendre soit un présent de Hornet,soit des matelots.

Pour atteindre Arbain,vous devez battre Barbalea d'abord pour ouvrir les portes.

Après la victoire,parlez à la princesse,puis,suivez la en examinant la porte.Et observez la fin.

Chapitre 21 : Le dragon Sacré Bahamut.

Allez voir Sendack chez la princesse,parlez lui et écoutez Sauzer.Lorsque il chancelle,parlez lui,puis,sortez et parlez à la princesse de Kana.Allez voir Sendack dans sa cabine alors.Après la discussion,sortez et examinez la princesse.Parlez lui à nouveau,puis,à Hornet,et enfin,montez sur le petit escabeau de gauche et regardez.Puis,allez combattre en parlant à HOrnet.

Pour réussir,utilisez la plus puissante équipe contre le centaure-boss et avec les 5 autres équipes,neutralisez

rapidement les lapins avant qu'ils ne vous transforment en lapin et les Psyche pour qu'elle n'offrent pas un tour supplémentaire au centaure et pour qu'elles ne le soignent pas.

Chapitre 22 : La Bataille Finale Décisive

Funérailles de Sauzer.

Allez voir la princesse,demandez lui ou est la porte.Allez voir Hornet et partez pour Granbelos.Suivez alors la princesse jusqu'a la cabine de SEndack et parlez à ce propriétaire(Sendack).Suivez le dialogue,puis,allez parlez à Hornet.Lorsque vous arriverez à Granbelos,reparlez à Hornet pour combattre.

Méfiez vous des gros canons,ils tirent plus loin,et sont bien plus meurtriers.

Méfiez vous également de Gudruff après un nombre de dégats,il sera beaucoup plus fort.

Chapitre 23 : L'effondrement

Note : Le "Marchand envoyé au combat" devient le "Marchand protégeant sa femme et ses enfants".Désormais,vous achèterez des choses à Rush,devenu marchand.

Allez voir vos compagnons après avoir éventuellement nourri vos dragons,puis,parlez à la princesse pour le dernier combat contre Gudruff (mais pas le dernier du jeu).

Attention,ne restez pas devant une statue,elle vous infligerait des dégats.

En revanche,prenez les items des coffres en finissant votre tour dessus,ils sont géniaux.

ATTENTION,COMME L'AVERTISSEMENT DU HAUT,IL SERA BEAUCOUP PLUS FORT ET BEAUCOUP PLUS DANGEUREUX (7000 pts de dégats sur les dragons,exemple).

Chapitre 24 : Patrie

Parlez à Hornet pour le combat.Vous pouvez bien sur allez voir les ninjas.Notez qu'ils se cachent comme les dernières fois et que celui de droite est toujours solitaire.Donc,le combat...

Note hors jeu du rédacteur : Si vous partagez le PC à avec quelqu'un,ayez Snes9x.C'est un bon émulateur qui permet de faire une SAUVEGARDE DE POSITION(nom adapté crée par ma personne).Shift + F1(exemple) pour sauvegarder la position,et F1 pour charger la position.Attention : si vous faites une sauvegarde de position à 14H,une sauvegarde dans le jeu à 14H30,vous n'aurez pas la sauvegarde de 14H30 dans la sauvegarde de position de 14H.Donc,c'est les sauvegardes ou aucune sauvegarde de position car si vous appuyez par mégarde sur F1,adieu la sauvegarde dans le jeu de 14H30Mais c'est utile pour Bahamut Lagoon.Surtout ici car ca va être long.

Donc,le combat...Attention aux innombrables squelettes.

ATTENTION,les mages feront apparaître es groupes de monstres et vous les enverront combattre.C'est pourquoi il faudrait détruire les mages en priorité.Mais attention,à chaque tour,un mage fait apparaître le groupe,un autre vous l'envoie.On peut appeler cela un duo.Si vous tuez un membre du duo,le survivant s'acharnera avec la magie Armageddon que vous pouvez avoir si une de vos mages de magie noire est associé à un dragon ayant l'élément Sacré à 100.

Chapitre 25 : Voyageur pour l'éternité

Allez sur le second pont à droite,un bonhomme apparaît.Parlez lui.Après le dialogue,parlez au second être dragon.Il vous apprendra qu'il existe un 7ème dragon sacré,Alexandre.Après discussions,nourrissez vos dragons,achetez des objets et partez combattre en parlant à Palpaléos.

Dès le début du combat,mettez vos dragons en mode VA(Aller),puis,avancez.Lorsque vous atteindrez une certaine distance,vos dragons partiront à l'attaque.Rejoignez les alors le plus vite possible et faites le grabuge nécessaire à la victoire.Attention aux deux groupes de mages,ils ont la magie armageddon.

Conseil : Mettez la princesse de Kana,Sendack et deux puissants combattants dans une équipe.Les ennemis auront tendance à être en tas,utilisez Bahamut contre eux avec le maximum d'efficacité possible.

Conseil : Si vous le pouvez en cours de route,démolissez les statues avec les yeux rougeoyants.Pourquoi?Parce qu'il y'a des monstres à l'intérieur qui apparaîtront,deux monstres chaque tour.

Conseil : N'hésitez pas,utilisez la magie Sacrée sur les monstres.C'est très efficace!!

Chapitre 26 : Alexandre Le Roi Des Dragons Sacrés

Pas le moment de plaisanter,préparez vous LE MIEUX pour ce combat,car vous allez attaquer en vrac.Vous devez tuer Alexandre,le dragon,TRES PUSSANT (recherchez la case correspondante à son emplacement,vers la tête).Munissez vous de beaucoup de Gin.

Méfiez vous des centaures (mi-homme mi-cheval).

Epilogue : Nous verrons le lendemain

Achetez objets,armes,armures pouvant être utiles.Nourrissez bien vos dragons et partez au combat.

Ce combat sera différent.Ce sera comme si vous attaquiez des tas de boss en même temps.

La tête en haut à droite régénère ses alliées.Elle fait environ 15000 HP.

La tête rouge utilise la magie de votre plus puissant dragon.

La tête la plus basse inflige des dégâts mentaux à vos alliés.Elle fait environ 33000 HP.

La tête restante utilise la magie des dragons sacrés.Elle est plus résistance.Méfiez vous d'elle et évitez de mettre vos compagnons en groupe.

Les têtes sans estimation de HP en possèdent un grand nombre mais sont tuables.

Remarquez,la tête invocatrice sera plus vulnérable une fois ses alliés tués.

Bonne chance.

Admirez alors la fin.