



Solution de Shining Force II (Mega Drive)

Parmecia

Vous allez faire un long voyage sur les flots. Maître Astral décide d'un commun accord de débarquer sur Parmecia et de démonter le bateau pour avoir du bois, afin de construire un nouveau Grandseal. Le débarquement houleux se passe difficilement. Vous allez faire quelques travaux de démontage, et un marin viendra donner l'alerte. Lui et un de ses amis ont décidé de visiter les lieux mais son compagnon est tombé dans le traquenard d'un monstre. Avec votre groupe, vous aller le sauver.

BATAILLE 8



Vous êtes dans une région montagneuse, vos personnages ne vont pas réagir de la même façon face au terrain. Éliminez des monstres de côté, puis montez vers celui du haut.

Après avoir sauvé le compagnon, vous découvrez une grotte dont un éboulement bloque l'entrée. Vous retournez alors vers le bateau pour découvrir la construction de New Grandseal.

New Grandseal

Un an s'est écoulé depuis la tragédie qui a forcé les habitants de Grandseal à quitter leur ville... Le village se construit bien, et il est temps de faire des recherches dans les environs et de trouver d'alliés potentiels, pour pouvoir se défendre et aller sauver Elis. En descendant en ville, vous découvrez que la population s'attroupe vers un oiseau étrange. Les gamins tentent de s'en emparer, mais il esquive à chaque fois. Interloqué le visiteur se plaint dans notre langue, et le premier ministre débarque pour régler l'affaire et emmener le visiteur voir le roi. Durant ce temps, il est conseillé, avant de rencontrer l'oiseau, de faire des recherches dans le village. Car puisque tout le monde est attroupe au même point... certains coffres inaccessibles ne le sont plus que durant cette occasion. Vous pouvez trouver un Antidote, un Healing Drop, un Healing Seed et un Angel Wing. Retournez voir le roi, et vous obtiendrez des explications en assistant à la rencontre de cet oiseau. Vous découvrez alors qu'il s'agit d'un phénix du nom de Peter, qui voyage et qui a découvert New Grandseal. À la suite de cette discussion, vous êtes chargé par votre roi de voyager vers le sud, pour rencontrer des alliés potentiels, et d'aller voir le dieu Volcanon, qui habite sur le mont Volcano. Avant de partir, vous pouvez vous rendre dans la salle de commandement (le QG) qui se trouve à droite, en haut de la salle du trône. À l'intérieur vous pouvez voir tous les membres de votre équipe sans exception, et ceux se trouvant sur le tapis bleu sont ceux qui sont dans votre formation. Dans un tonneau, vous pourrez trouver un Cheerful Bread, et sur l'ornement/bouclier se trouvant dans le dos des gens sur le tapis, vous pouvez trouver le Warrior Pride, l'objet de promotion pour les guerriers tels que Jaha (ce sera à vous de voir qui vous voudrez promouvoir à la plus haute classe, sachant que vous découvrirez de nouveaux compagnons durant votre périple). Ensuite, faites quelques emplettes et allez vers l'est puis le sud. Dans une grande plaine, une nouvelle bataille vous attend.

BATAILLE 9



Le terrain est vaste, mais les forêts bordent la plaine. Faites attention aux personnages qui n'évoluent pas bien en zone boisée. De plus, Peter qui vous accompagne participe à la bataille, mais vous ne pouvez pas le contrôler. Il frappe fort, mais il frappe les adversaires les plus proches de lui. Donc prenez garde : si vous réservez le coup de grâce pour un certain personnage (pour qu'il gagne plus d'expérience), faites le sur un démon loin de lui sinon il le tue avant. C'est un oiseau très puissant.

Ribble

En arrivant, vous allez découvrir un village désert, et une personne qui vous fuit. En la suivant, vous arriverez dans la maison du doyen du village qui vous expulsera. Après une conversation houleuse, les gens comprendront que vous n'êtes pas un démon, et vous accepteront.

Vous pouvez trouver un morceau de Mithril dans le bac à sable (cherchez bien dans toutes les directions), et un Bright Honey dans une maison. Observez le grand arbre. Vous obtiendrez un objet utile ici pour la suite. J'en parlerai bien sûr plus tard, le moment venu.

Avant de sortir du village, à droite, se trouve May, une centaure archer très utile ! Discutez avec elle, et constatant la passivité de ces villageois, elle se joint à vous. Ensuite sortez et poursuivez vers l'est... pour une nouvelle bataille.

BATAILLE 10

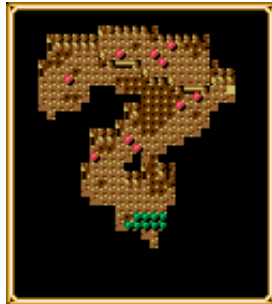


Le terrain est plus restreint, mais pas de technique particulière.

Durant le voyage vous verrez des ponts. Passez celui du haut, puis dirigez vous vers l'ouest pour aller vers la "Cavern of Darkness". Si vous passez par le pont du dessous, fouillez les montagnes entre deux cases pour trouver du Mithril.

Une bataille complexe vous attend dans la caverne.

BATAILLE 11



le gros problème ici c'est que l'obscurité est omniprésente et il n'y a qu'une auréole de lumière sur la personne qui prend son tour. Difficile donc d'apprécier le terrain et où se trouvent les démons. Il y a une brèche, pile en haut de l'écran où se trouve le groupe en début de bataille. Dans cette brèche, une seule personne peut s'y tenir... C'est donc dangereux de passer par là. Si vous voulez faire une technique en tenaille, avancez un personnage fort. Mais il risque généralement de mourir, n'avancez donc pas Bowie. Soutenez-le alors par un magicien, un archer ou un guérisseur, mais le mieux est de passer par la gauche et attendre que les démons arrivent...

Après votre victoire, fouillez bien cette caverne, vous trouverez le Silver Tank, un objet de promotion.

Polca

Vous arrivez ensuite à Polca. Il n'y a pas grand chose à faire, sauf de trouver un Protect Milk. Faites des courses si vous voulez. Enfin, allez en haut à gauche pour voir le maire, une éruption se produit et un étrange garçon apparaît du chemin de droite, aveuglé. Il sera prit en charge par des villageois. Prenez le chemin par où il est venu, pour aller vers Bedoe voir Volcanon. Sur le chemin, des démons attendent.

BATAILLE 12



Le terrain est défavorable pour une tactique structurée, car le sol est sous forme de plusieurs petits plateaux. Le mieux est de faire passer le groupe ensemble de plateaux en plateaux. De plus, les ennemis viendront d'eux mêmes pour vous barrer la route. Faites également attention au seul Gizmo, qui lui vient des airs. En somme, évitez de séparer en plusieurs groupes votre équipe (genre une qui va en haut, et l'autre en bas). Ici le combo d'avancer un personnage au corps à corps, soutenu par un archer ou un magicien est utile (car l'espace est restreint).

Bedoe

Vous voilà enfin à Bedoe, la ville d'origine de Peter. Avant de monter au dernier étage voir le roi, au second étage, dans un vase se trouve le Quick Ring, objet très intéressant pour augmenter la mobilité d'un personnage.

Après avoir discuté avec le roi et Luke, montez vers le mont Volcano pour voir Volcanon, le dieu protecteur qui possède la forme statufié d'un phénix. Après une discussion qui tourne mal, Volcanon vous impose de remédier à la situation vis à vis de Zeon. Repartez voir le roi des oiseaux, et Luke partira vous chercher un radeau pour naviguer sur le fleuve et aller vers le sud. Juste avant de partir de Bedoe, au rez de chaussé dehors, allez vers la gauche et fouillez les buissons. Une scène intermédiaire s'enclenchera. Un oiseau joue avec son poussin dehors, et à cause d'un coup de vent, l'oisillon tombe dans le vide... et atterrit sur vous. Vous lui sauvez la vie. Vous pouvez ensuite vous en aller vers Polca pour retrouver Luke. En arrivant dans la ville, vous constatez que Luke est en prise avec des démons, et se retrouve sonné. Décidé à l'aider, Gerhalt vient vous prêter main forte pour la bataille.



BATAILLE 13



Descendez vite les escaliers et restez sur la grande place où se trouve allongé Luke, car elle est suffisamment espacée pour assurer une bonne partie des combats. Prenez garde aux zombies qui se révèlent assez embêtant. Le village est suffisamment grand pour échafauder une bonne tactique.

Luke se réveille et constate que vous avez battu tous les monstres. Sortez du village, mais le maire vous arrête et vous demande de vous occuper du garçon aveugle Oddler. Si vous dites oui ou non, sachez qu'il viendra quand même, donc faites comme vous le souhaitez pour le dialogue. Juste avant de prendre le radeau, Luke se joint à vous. Je vous conseille de revenir dans Polca pour aller acheter des armes, surtout pour Luke, car sa force de frappe est réellement nulle. Prenez le radeau et descendez vers le sud... vous verrez Ribble, mais continuez... N'allez pas trop bas sinon vous risquez de tomber sur un boss encore un peu trop fort pour vous.

Le mieux est d'aller vers l'est, à l'embranchement des fleuves (au dessus se trouve un temple où vous vous rendrez plus tard). Après une certaine traversée, descendez du radeau par le bas et continuez à pieds vers l'est. Vous allez avoir une nouvelle bataille avant d'accéder aux ruines.

BATAILLE 14



Ici la plus grosse difficulté c'est le désert, la plupart de vos personnages n'aiment pas le sable... Jaha, Chester, May en particulier. Ici Slade et Bowie sont des personnages "pilier" du combat. Autre ennui, le désert est vaste et il y a des archers ennemis bien embêtants... Observez bien leurs mouvements (les golems en revanche sont TRÈS lents... il vous faudra vous déplacer loin pour les atteindre).

Après votre victoire, dirigez vous vers les ruines. Vous découvrirez des archéologues. Après une discussion, ils vous apprennent qu'il existe un moyen rapide pour se rendre sur l'Île de Grans. L'un d'entre eux décide de vous aider pour vous montrer. Dans les ruines se trouve une épée. Sortez ensuite et reprenez votre radeau : direction l'embranchement des fleuves, où vous aviez vu le temple. Accostez et entrez dans ces ruines. Des monstres vous attendent...

BATAILLE 15



Le terrain est très moyen. Rapide, mais des colonnes jonchent le lieu de bataille, ce qui le rend très compliqué. Les gargouilles ont l'avantage du vol et elles couvrent vraiment pas mal de cases. Les arbalètes montées sur roues sont aussi très dangereuses. Les ennemis se trouvent sur les deux côtés, et un grand mur au centre du terrain de bataille gêne l'accès... il faut passer par deux escaliers de côté, ce qui rend périlleux de s'y lancer car en coupant en deux le groupe, la force du groupe « baisse » aussi... Réfléchissez donc bien auparavant qui va aller dans quelle direction, et avec quels compagnons.

Le grand père qui vous accompagne va tenter d'ouvrir pour vous une porte sur le coté, mais cela ne marche pas. Il abandonne et donc vous revenez d'une certaine manière au point de départ. Fouillez ces ruines, vous trouverez

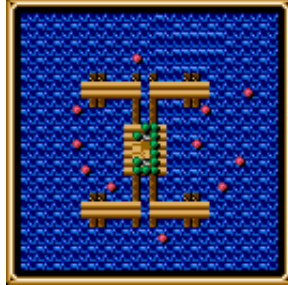
un Power Water et surtout le Woden Panel qui vous permettra d'obtenir une arme.

Reprenez votre radeau et remontez le fleuve vers le nord pour vous rendre à Ribble. Vous vous souvenez du grand chêne dans le village ? Postez-vous à son pied, et utilisez le Wooden Panel. Une grotte apparaîtra. Visitez là et vous trouverez l'Achille Sword. Cette arme vous sera très utile, mais elle ne peut être équipée que sur un épéiste ou un héros (donc Bowie). Généralement Bowie est au niveau 20 ou très proche à ce stade du jeu.

Promouvez-le vite pour pouvoir l'équiper.

Reprenez votre radeau, et descendez vers le sud, le plus bas que vous pouvez. Vous allez être bloqué par quelque chose en plein milieu du fleuve... une énorme pieuvre géante, le Kraken, sort sa tête et ses tentacules. Une très difficile bataille s'annonce.

BATAILLE 16



Votre adversaire est très fort, et vous êtes sur un radeau... seul les oiseaux ont l'avantage de se balader où ils veulent. L'espace est très restreint. La seule chose qui marche, c'est de frapper fort sur les tentacules les plus proches. Ici, dès que vous avez l'occasion de frapper la tête, n'hésitez pas (dans l'optique de le vaincre d'ici quelques tours... donc n'avancez pas un oiseau tout seul .. il n'aurait aucune chance)... Il est réellement très dur de battre toutes les tentacules avant la tête .. de plus le Kraken utilise une technique plutôt dévastatrice... moins la bataille durera, mieux ce sera. Donc pour résumer : visez la tête pour ne pas faire durer au risque de perdre pas mal de compagnons.

Descendez ensuite le bout de rivière et accostez à gauche, vous êtes à côté du village d'Hassan

Hassan

Il y a ici PAS MAL de choses à faire. Il y a deux Mithrils et un Running Pimento. Mais je vous conseille de les laisser ici, et de revenir les chercher plus tard, quand vous aurez la caravane. (C'est dans pas très longtemps) car cela vous bloquerait trois cases d'objet à transporter (et les prochains combats ne sont pas des parties de plaisir).

Faites des emplettes utiles comme des armes et des objets de soins... Puis montez à l'étage d'une maison et parlez à Rohde. Il réagira à l'Achille Sword et vous accompagnera pour vous aider en pilotant la caravane. Il ne reste plus qu'à la trouver.

Sortez de la ville et dirigez vous vers l'ouest. Mais vous allez être vite pris dans un combat.

BATAILLE 17



Ici ce n'est pas très dur, mais le désert est quand même un obstacle complexe. Essayez d'atteindre l'oasis au milieu du désert, vous pourrez alors circuler plus vite. Autre conseil, il est très utile de mettre les oiseaux en géostationnaire au dessus de l'eau, comme cela vous gagnez une case pour un autre personnage.

Continuez vers l'ouest et entrez dans le temple que vous voyez. Vous allez être stoppé par une voix. Il s'agit de Taros, le gardien des lieux. Il coupera net la conversation en engageant la bataille.

BATAILLE 18



La configuration est comme celle où vous avez combattu dans le temple pour tenter d'ouvrir un passage vers l'Île de Grans... juste en plus grand. Le mieux est d'évincer tous les monstres, puis de s'attaquer tranquillement à Taros. Donc séparez intelligemment votre groupe, et tuez tout le monde. Pour Taros, cela va être une autre paire de manches. Seule l'Achille Sword peut le blesser. Mais il possède une attaque électrique puissante. Le mieux est de ne faire approcher de lui que Bowie, et quelques cases plus loin des personnes susceptibles de le guérir, comme Sarah ou des personnes avec des objets de soins. Prenez garde aussi au fait que Taros peut attaquer deux fois de suite (et peut bien sûr contre-attaquer lors d'un duel).

Après cette victoire, Rohde prend le contrôle de la caravane. Vous pouvez maintenant y entreposer les objets en trop tels que les mithrils, et de placer les personnages, que vous jugez inutiles, pour faire entrer dans la formation d'attaque des compagnons plus puissants. Retournez à Hassan pour récupérer ce que vous avez laissé auparavant.

Le retour à Hassan

Le chevalier Rick se trouve devant vous dès votre arrivée dans la ville. Après s'être joint à votre groupe, allez chercher les deux mithrils et le Running Pimento. Il y a un Mithril dans un coffre à l'ouest du village, au delà de la clôture de bois. Dans le pub désaffecté se trouve le Running Pimento (dans un tonneau) et le dernier Mithril est situé dans un tonneau sur le quai du port. Allez donc au sud pour rejoindre la plage et fouillez les tonneaux. Si vous avez encore de l'argent, faire des courses peut être intéressant... mais vous ne trouverez pas de nouvelles armes donc...

Après tout cela, ressortez du village. Placez tout les objets inutiles dans la caravane (dès que vous en obtiendrez de nouveau, je suppose que vous les stockez juste après). Montez vers le nord de l'oasis où vous aviez combattu. Entre les montagnes vous voyez un fleuve, mais dont une partie est remplie de petites pierres. Votre caravane peut rouler dessus. Essayez de marcher dessus, la caravane se placera automatiquement et vous pourrez alors passer par ce chemin. Dirigez vous vers l'ouest, et à l'embranchement, passez également à l'ouest. Vous verrez une mine où se trouvent des nains. À l'intérieur, fouillez le feu, pour obtenir la Dry Stone (utile plus tard pour la création de nouvelles armes), et bien sûr discutez avec les nains.

Sortez et passez les fleuves cailloutés. En observant la forêt, vous voyez une sorte de rectangle vert clair. Entrez, et vous arriverez dans le village des elfes.

Le village des elfes

Il y a pas beaucoup de monde ici, mais il y a PLEIN D'OBJETS à trouver. Dans la grande maison, montez à l'étage, et allez fouiller la bibliothèque. Vous trouverez le Secret Book, objet de promotion pour les mages. Si Kazin est au niveau 20 et que vous souhaitez le promouvoir vers « sorcier », il y a un prêtre juste à côté ;-).

Sortez de la maison. Maintenant il faut récupérer les objets cachés derrière les feuilles des branches. En haut à gauche dans le coffre se trouve une Vigor Ball. En revanche, ne promouvez pas tout de suite Sarah car en devenant maître moine, elle ne peut qu'utiliser uniquement des gants comme armes... et il n'y a pas de vendeur dans les parages... Enfin... faites comme vous le voulez, mais vous êtes prévenus. Elle sera inefficace à l'attaque (ce qui serait dommage).

Il reste un Mithril à trouver. Le chemin pour le trouver n'est pas évident... Descendez et cherchez un passage à gauche de l'entrée du village... dans cette partie, essayez de passer à droite, en cherchant bien il y aura un passage dans les branches qui vous fera accéder à la droite de l'entrée ... et vous trouverez le coffre.

Vous pouvez maintenant sortir et continuer vers l'ouest... pour affronter de nouveaux démons.

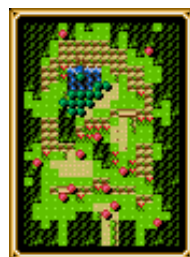
BATAILLE 19



Le terrain vaste est parsemé de forêts et une région montagneuse en plein centre. La majeure partie des adversaires se trouve à l'ouest. Débarrassez-vous donc d'abord de ceux aux alentours et au sud (ainsi qu'un seul au nord où se trouve votre équipe). Il vous faut maintenant aller vers l'ouest .. mais la plaine se réduit à deux cases. Contourner cette zone serait trop long, donc faites passer par les forêts les personnages rapides, et si possible les plus lents par le passage rétréci. Si lors d'un combat vous pouvez placer un personnage lent dans la forêt et il peut toujours frapper, faites-le car cela libérera un espace pour un autre compagnon (mais ce n'est pas obligatoire, vous avez votre propre style de jeu bien entendu ?).

Après cette nouvelle victoire, continuez vers l'ouest (sauf si vous voulez ressusciter des compagnons, retournez vers le village des elfes). Oddler entend des bruits bizarres et se précipite vers le lieu où ils sont produits. Vous le suivez et vous découvrez un elfe pris dans une mare... C'est en réalité le piège de démons pour se nourrir (la technique des araignées en somme). Menacé d'être vous aussi mangé, vous livrez une nouvelle bataille.

BATAILLE 20



Le terrain est restreint et les adversaires volants vont en profiter. Essayer de descendre les escaliers après avoir vaincu les « harpys » autour. Elles sont dangereuses, donc mettez vous à plusieurs sur une seule et soignez évidemment ensuite vos personnages. Dans la section suivante, des sapins gênent le passage.

Vous avez réussi à sauver Elic, l'archer. Sortez de la zone et retournez-y, cela activera un passage vers une grotte. Bien sûr empruntez-le. Dans cette grotte, pas de combat, mais des objets utiles à trouver. Traversez la caverne, mais juste avant de prendre les escaliers à gauche pour sortir, fouillez le mur en bas, pour trouver un passage secret. Bien sûr traversez le, et durant la passe, essayez de vous diriger vers le bas pour trouver un

nouveau passage secret. En tout, vous trouverez un objet a effet permanent : Brave Apple. Il y a aussi des Medical Herb et des Angel Wings. Maintenant sortez. Au dehors de nouveaux démons vous barre le passage vers Creed.

BATAILLE 21



Ici il y a un désert assez ennuyeux. La bonne technique consiste d'abord à battre les adversaires aux alentours, et d'attendre un peu les autres venir vers votre formation. Il est possible de vaincre sans être totalement dans le désert. N'avancez donc pas trop de personnages dedans. Si ils ne bougent vraiment pas ... vous pouvez passer par le nord, où il y a encore un peu de plaine.

Si vous vous êtes bien débrouillé, un adversaire a du vous donner le Protect Ring durant la bataille, et un autre une épée. A la fin de celle-ci, fouillez les montagnes au nord pour trouver un Mithril (parmis les trois cases). Vous arrivez ENFIN à la demeure de Creed.

La demeure de Creed

Arrivé chez Creed, vous allez pouvoir enfin obtenir des informations sur Zeon. Mais après être entré, le serviteur de Creed (Goliath) vous fait comprendre que vous ne pouvez pas le voir. Bowie, Peter et Oddler tentent de forcer le passage en passant par une autre pièce, mais la magie de Creed a été projetée dans la salle où le groupe s'est engouffré, et vous voilà miniaturisé. Par l'aide du serviteur de Creed, qui est le seul à conserver sa taille dans la pièce, vous êtes déposé sur le bureau. Vous êtes maintenant une partie de la "collection de Creed (étrange passe-temps). Les personnes miniaturisées ont développé une communauté appelée "Desktop Kingdom" (le royaume du bureau). Frayez vous un chemin parmi les livres et allez voir le roi pour lui demander secours et sortir de cette pièce. Il accepte de vous aider à condition que vous prouviez votre valeur en livrant une bataille sur l'échiquier. Acceptez et dirigez vous vers le bas, puis ensuite la droite pour livrer ce combat face aus pièces noires d'un jeu d'échecs.

BATAILLE 22



Un combat très difficile. Le terrain est assez grand (enfin, si vous connaissez les dimensions d'un échiquier normal...) et les pièces noires adverses sont très fortes ! Évidement le terrain est à découvert, et pratiquement tous vos personnages évoluent bien sur ce terrain. La difficulté vient du fait que l'adversaire est très puissant. Un peu comme pour le Kraken, ne cherchez pas à battre toutes les pièces noires, mais essayez de viser le roi de façon efficace, dès que vous le pouvez. (je ne vous rappelle plus de quelle règle il s'agit... ?). Mais pour cela il faut au moins abattre la reine et si possible les fous (il m'arrive des fois de ne pas forcément tuer tous les cavaliers)... et bien sûr les pions qui gênent le passage (Dieu qu'il sont forts pour des pions).

La tactique la plus intéressante est d'encercler les pièces comme dans un vrai jeu d'échec. Donc même si vos personnages bénéficient d'une superficie d'action plus grande qu'habituellement, n'en abusez surtout pas et ne mettez pas trop en avant vos personnages.... Et bien sûr ne les laissez pas tous seuls sur le champ de bataille.

Cette victoire vous permet de prendre le contenu du coffre qui apparaît sur l'échiquier : les Cotton Balloons (balles de coton). Grâce à celles-ci, vous pourrez atterrir sur le sol de la pièce sans dommage. Dirigez-vous vers le pinceau au sud-est de la table, et parlez au garde. Vous allez tranquillement descendre sur le sol.

Vous voilà enfin dans le village de la communauté. Il y a encore des membres de la collection de Creed auxquels vous pouvez adresser la parole. Après quelques recherches, vous trouvez un trou de rat sur le plinthe d'un mur. Entrez-y... Mais les rats guettent.

BATAILLE 23



Il n'y a pas exactement de plan ici. Après tant de combats dont un sur l'échiquier, vous avez bien l'habitude et les réflexes de jeux. Faites attention aux deux « piliers » qui gênent le passage pour une tactique structurée de votre équipe. Les adversaires ne sont pas très fort. Vous en viendrez facilement à bout.



Sorti du tunnel, vous êtes dans la même pièce que Creed, et celui-ci par l'agitation de sa "collection" se rend compte qu'il a de nouveaux visiteurs. Il vous fera retrouver votre taille normale. Enfin la vraie discussion peut commencer. Vous allez apprendre beaucoup de choses sur Zeon. Creed décide de faire appel à l'"Evil Spirit" (l'esprit maléfique) pour le trouver. Aidé par le joyau des ténèbres, l'esprit parviendra à le localiser, mais se fera « attraper » mentalement par Zeon, et par ce biais, parlera avec vous. Vous apprenez que Elis est toujours vivante, et Zeon veut que vous vous rendiez à Grans pour échanger le joyau avec la princesse. Zeon disparaîtra en faisant exploser l'esprit maléfique. La fée vous suivra pour aller soigner le nain malade dans la mine. Terminez la discussion, puis sortez de la pièce pour aller vers le hall. Le serviteur de Creed vous apprend que vous pouvez choisir une personne parmi les quatre combattants de la "collection" qui se trouvent devant vous. Vous connaissez ma façon de jouer, prenez Karna. Mais vous pouvez choisir quelqu'un d'autre ! A vous de voir.

Avant de partir, retournez dans le bureau de la collection, vous ne serez plus miniaturisé. Cherchez bien dans les quelques cases en dessous du bureau, dans tous les sens pour trouver le Running Ring (l'anneau de vitesse). Passez également par le jardin par cette pièce pour trouver d'autres objets.

En sortant de la demeure de Creed, Oddler s'arrête et décide de rester ici. Vous vous retrouvez donc sans lui. Il faut maintenant retourner à New Grandseal pour mettre au courant le roi et maître Astral.

Faites donc le chemin de retour, et quand vous arrivez aux abords de la mine des nains, allez-y pour que la fée puisse s'occuper du pauvre malade. Pour vous remercier, les nains vous offrent un canon.

En sortant de la demeure de Creed, Oddler s'arrête et décide de rester ici. Vous vous retrouvez donc sans lui. Il faut maintenant retourner à New Grandseal pour mettre au courant le roi et maître Astral.

Faites donc le chemin de retour, et quand vous arrivez aux abords de la mine des nains, allez-y pour que la fée puisse s'occuper du pauvre malade. Pour vous remercier, les nains vous offrent un Canon.

Maintenant placez-vous sur le fleuve de cailloux et remontez vers le nord : vous arriverez tout près de New Grandseal ! Il vous suffit donc de vous rendre vers l'ouest.

<<< [Partie précédente](#) [Solution 1ère partie : l'Île de Grans (Bataille 1 à 7)] - [Partie suivante](#) [Solution 3ème partie : Le retour à New Grandseal (Bataille 24 à 34)] >>>