

Prologue

Après que vous ayez entré votre pseudo et sélectionné votre sexe, une série de questions va vous être posée pour savoir quel genre de personne vous êtes. Ceci fait, vous serez envoyés dans un endroit dans lequel vous devrez ressortir, ce ne sera pas difficile mais cela permettra une fois de plus de vous définir. Lorsque toutes ces épreuves seront passées, la voix qui vous a posé tant de questions sera en mesure de vous dire quelle est votre personnalité... C'est à ce moment que votre mère vous tire de cet étrange rêve.

Chapitre 1: De père en fils

Le château d'Aliahan

Nous sommes le premier jour de votre seizième anniversaire. Une fois que votre mère sera sortie de votre chambre, ouvrez le tiroir de la table de chevet pour ramasser une « strength seed ». Rejoignez ensuite votre mère, laquelle vous ordonnera de la suivre jusqu'au château du roi. Faîtes donc ce qu'elle vous demande en allant devant votre souverain qui se trouve dans le château. Lors de votre audience, vous apprendrez que votre père, le héros Ortega, est mort au cours d'une bataille. Le roi vous demande alors de reprendre sa quête là où il l'a laissée et de tuer ainsi le démon Baramos et restaurer la paix dans le monde. Pour bien commencer votre aventure, le roi vous fera don d'armes, d'armures ainsi que de 50 pièces d'or.

Il est temps maintenant de fouiller le château. A partir de la chambre du trône, rentrez dans la pièce située en bas, à gauche de votre écran et ouvrez le deuxième tiroir, lequel contient une « Luck seed ». Vous pourrez ensuite redescendre au rez-de-chaussée. Faufilez vous alors dans l'aile.

Vous aurez sans doute remarqué qu'il vous ait impossible d'ouvrir certaines portes. Celles-ci ne peuvent en fait s'ouvrir seulement lorsque vous possédez les différentes clés qui y correspondent. Ne vous inquiétez pas, nous trouverons ces clés plus tard dans l'aventure. En attendant ressortez du château. Nous allons pouvoir maintenant fouiller la ville.

Commencez par retourner chez vous. Dans le premier tonneau qui se trouve au rez-de-chaussée se trouve une « medical herb ». A l'étage, rentrez dans la chambre du vieil homme, il s'agit de votre grand père, et ouvrez son tiroir, lequel contient 5 pièces d'or.

Rendez vous maintenant au sud-est de la ville, vous y apercevrez un puits. Rentrez à l'intérieur, puis passez la porte de la maison qui s'y trouve. Il s'agit de la « Medal King's Mansion ». C'est ici que vous pourrez échanger les « small medal » que vous avez trouvées contre des récompenses. Un livre de la bibliothèque vous apprendra quelles sont les récompenses offertes.

Vous pouvez maintenant ouvrir le tonneau qui se trouve au nord-ouest de la ville à coté de la taverne. Vous y accéderez en contournant cette dernière. Le tonneau renferme 25 pièces d'or. Rentrez ensuite dans la taverne. C'est un lieu très important puisque c'est ici que vous pourrez façonner votre équipe. La particularité de cet épisode est que vous pourrez choisir vos compagnons de voyage, ainsi que leurs jobs. Les jobs permettent aux personnages de se spécialiser. Vous pouvez donc créer à l'étage plusieurs personnages susceptibles de vous intéresser (vous pourrez booster leurs statistiques avec cinq graines offertes pour chaque personnage créé). Pour les intégrer à votre équipe, vous devrez les engager via le stand du rez-de-chaussée. Nous vous conseillons pour bien démarrer l'aventure de prendre avec vous un mage et un clerc.

La nuit

Vous trouverez dans la maison à l'est de la ville, une « small medal » cachée dans l'un des tiroirs à l'étage de la bâtisse.

La tour Najimi

Elle se trouve sur l'île à l'ouest de votre château. Pour l'atteindre vous devrez traverser une grotte (1). Vous arriverez à l'entrée de cette dernière en suivant le rivage de la mer intérieure qui est juste à l'ouest.



Vous trouverez une « medical herb » dans un recoin caché de la grotte, ainsi que des « traveler clothes » et 56 pièces d'or. Au sous-sol de la tour, un coffre renferme 32 pièces d'or au nord dans une zone cachée. Atteignez ensuite le rez-de-chaussée par le biais de l'escalier sud (2). Continuez vers le haut, si vous vous sentez trop faible, faites un tour à l'auberge de la tour. Sinon rentrez dans la zone cachée (3) à l'est et montez à l'étage.



Au premier étage, les coffres vous céderont 40 pièces d'or et une « small medal ». Pour passer au second, prenez l'escalier situé au sud-ouest dans une zone cachée. Rentrez dans la zone cachée (4) derrière laquelle se situe l'escalier qui conduit au vieil homme qui vous donnera la « thief key » (5). Fouillez aussi sa bibliothèque car elle contient un « Tomboy book ». Vous pouvez maintenant quitter la tour ou ouvrir les portes du sous-sol derrière lesquelles se trouvent une « agility seed » et un « wooden helmet ». Vous pourrez aussi ouvrir certaines portes du château d'Aliah. (Vous y trouverez notamment une « small medal »).



Le village de Reeve

Vous parviendrez à ce village (6) en remontant vers le nord-ouest. Commençons par fouiller de fond en comble ce lieu. Vous trouverez d'abord un « muscle book » dans la bibliothèque (7) de la maison au nord du village.



Rentrez ensuite dans la maison isolée au nord-est du village. Regardez dans les pots, vous y trouverez une « wisdom seed ». Montez à l'étage et parlez avec le vieil homme pour qu'il vous donne la « magic ball » (8). N'oubliez pas de regarder dans sa table de chevet, elle renferme un « antidote herb ».



Vous allez pouvoir maintenant quitter la région d'Aliahana. Pour ce faire, rendez vous au sud-est. Rentrez tout d'abord dans la maison de la plaine (9). Vous trouverez à l'intérieur une « wing of chimera » et une « small medal ». Infiltrer vous ensuite dans la « Cave of Enticement » (10).



Cave of Enticement

Au premier niveau. Placez-vous devant le mur entre les deux statues puis utilisez votre « magic ball ». Le mur explosera, vous libérant le passage. Ouvrez le coffre tout juste derrière le mur (ou ce qu'il en reste), celui-ci renferme un item important : la « magic map ». Prenez ensuite l'escalier. Frayez-vous un passage jusqu'à l'extrême nord du niveau (11) puis rentrez dans la zone cachée à l'ouest pour prendre l'« antidote herb » qui s'y trouve. Enfin pénétrez dans celle de l'est pour continuer votre route vers la sortie. Une fois que vous aurez quitté celle-ci (12), fouillez les diverses zones cachées qui s'offrent à vous de part et d'autre du mur, vous y trouverez un « sacred knife ».



Ceci fait, dirigez vous vers la zone cachée la plus au nord (13). A l'intérieur, prenez les escaliers menant vers le bas. Trois chemins s'offrent maintenant à vous. Seul celui de l'ouest vous permettra de sortir de la caverne. Pour ce faire, empruntez le téléporteur (14). Celui-ci vous mènera à l'escalier de sortie. Vous arriverez alors devant le château de Romaly. Rendez-vous y.



Chapitre 2 : L'arrivé du Héros

Le château de Romaly

La ville contient son lot de richesses, il vaut mieux donc prendre le temps de l'explorer. Ainsi, vous trouverez une « antidote herb » et une « full moon herb » dans les tiroirs de l'auberge. Vous ramasserez également un « hard heart » et un « smart book » dans l'église. Enfin, dans la maison à l'ouest de la ville se trouve une « small medal » et un « leather hat ».

Le château, quant à lui renferme seulement un « Pachisi ticket » et un « cheater guide ». Vous trouverez ces deux items dans la chambre du père du roi qui se situe tout en haut de la tour nord-est du château.

Vous devez maintenant vous diriger vers le nord pour rejoindre Kazave. Vous apercevrez sur votre route une bâtisse isolée (1). Il s'agit en réalité d'un bâtiment dans lequel vous pourrez utiliser vos « Pachisi tickets » pour jouer à un jeu de dé grandeur nature. L'accès vous est dès lors déjà autorisé alors n'hésitez pas à y faire un tour. Enfin, pour rejoindre Kazave (2), continuez vers le nord.



Le village de Kazave

Vous trouverez dans ce village plusieurs items dont un « Pachisi ticket » dans l'inn, un « boxer shorts » dans la maison à l'est du village. Enfin, une sorte de passage secret renferme une « life nut » et un « fur hood ». Pour atteindre ce passage, il vous suffira de vous introduire derrière la taverne au nord-est pour atteindre l'escalier qui s'y trouve.

La nuit

Vous pourrez ouvrir les deux coffres de l'item shop. Ils contiennent une « poison digger » et un « club ».

La tour Shampane

Vous devez maintenant aller dans la tour Shampane pour vaincre Kandar et lui reprendre la « golden crown ». Cette tour (3) se trouve à l'est de Kazave. Vous trouverez à l'est du rez-de-chaussée un coffre contenant 430 pièces d'or. Aucun coffre ne vous attend au premier étage. Passez donc au second via l'escalier dans la zone cachée au nord du premier étage (4).



A cet étage, dirigez vous vers la zone cachée à l'est car un coffre s'y trouve. Il renferme un « bronze shield ». Allez maintenant dans la zone cachée au nord de l'étage pour passer au troisième niveau. Maintenant, ouvrez la grande porte au sud puis grimpez l'escalier. Approchez vous ensuite des voleurs et suivez les. Vous apercevrez Kandar mais celui-ci réussira à vous échapper. Faîtes donc le chemin inverse jusqu'à ce que vous le retrouviez au troisième niveau de la tour. Affrontez Kandar. Une fois vaincu, ramassez la « golden crown » et rendez-la au roi de Romaly. Celui-ci vous proposera alors de devenir le nouveau roi. Vous pouvez accepter pour le plaisir mais vous ne pourrez pas continuer l'aventure, vous devrez donc rendre le trône à l'ancien roi. Vous le retrouverez alors au combat de monstres au sous-sol de l'armurerie.

Ensuite, prenez la route au nord de Kazave, vous arriverez à la ville de Noaniels (5). Les elfes ont jetés une malédiction sur celle-ci, endormant tous les citoyens. Votre devoir est donc de les réveiller. Pour cela, vous devez vous rendre au village caché des elfes à l'ouest de la ville endormi (6). N'oubliez pas toutefois de fouiller de fond en comble la cité ensommeillée car dans la maison au nord-est, vous trouverez une « strength seed » dans le chaudron. Dans le pot de la maison au sud-ouest, vous trouverez une « agility seed », ainsi qu'un « tragic tale » dans la bibliothèque à l'étage. Enfin, vous pourrez amasser une « full moon herb » et un « leather kilt » dans l'INN.



L'accueil qui vous sera fait au village des elfes sera loin d'être chaleureux mais vous apprendrez auprès de la reine que pour détruire le charme sur la ville de Noaniels, vous devrez lui rapporter le « Dream Ruby ». Ce dernier se trouve dans la grotte au sud du village.

La grotte au sud du village des elfes

Commencez par vous diriger vers le sud. Vous trouverez dans la première zone cachée à l'ouest un coffre contenant 288 pièces d'or. Dans une autre zone cachée se trouvant sur votre chemin, vous découvrirez une « holy water ». Rentrez ensuite dans la zone cachée la plus au sud (7), prenez l'escalier qui s'y trouve. Continuez à descendre d'un étage puis ouvrez le coffre qui s'offre à vous. Ce dernier contient une « small medal ». Reprenez votre route en prenant tous les escaliers montants. Vous arriverez alors à un escalier qui descend (8). Empruntez-le.



Faites le tour de l'étendue d'eau (9) pour restaurer vos points de vie et de magie. Continuez votre chemin en rentrant dans la zone cachée à l'ouest de l'étendue d'eau. Suivez ensuite votre route vers le nord puis rentrez dans les deux zones cachées qui s'y trouvent. Dans celle à l'est se trouve une « strength seed ». Dans celle à l'ouest, vous découvrirez une « iron spear ». Faites ensuite demi tour de façon à prendre la direction de l'ouest. Prenez alors l'escalier (10) menant à l'étage inférieur.



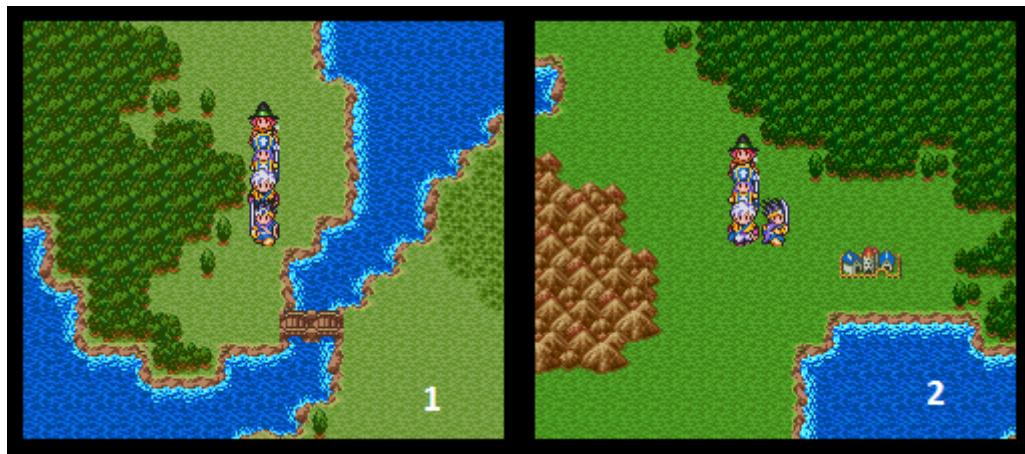
Ensuite, à l'est, vous verrez un nouvel escalier menant au niveau inférieur. Ne le prenez pas mais dirigez vous dans le chemin au sud et pénétrez dans la zone cachée de droite, un coffre contient une « silver rosary ». Retournez sur vos pas jusqu'à l'escalier puis continuez vers l'ouest. Montez ensuite au nord puis rentrez dans la zone cachée (11) qui s'y trouve et emparez vous des 224 pièces d'or qui repose dans cette impasse. Ressortez-en et continuez vers le sud. Vous pourrez alors traverser deux zones cachées. Fouillez d'abord celle la plus au sud qui contient un coffre renfermant un « Pachisi ticket ». Puis rentrez dans celle un peu plus au nord. Un coffre y renferme une « leather dress », ainsi qu'un escalier qu'il vous faudra prendre. Traversez ensuite le pont, puis emparez vous du contenu du coffre (12), lequel se trouve être le « Dream Ruby ». Vous pouvez maintenant quitter la grotte.



Retournez au village caché des elfes et rendez à la reine le « Dream Ruby ». Elle vous donnera alors le « Wake-up Powder ». Regagnez Noaniels et utilisez cet item pour réveiller la ville.

Chapitre 3 : Les charmes de l'orient

Votre route vous mènera ensuite vers l'est. A partir de Romaly, dirigez vous donc vers l'est, vous traverserez alors un pont (1) puis atteindrez la ville d'Ashalam (2).



La ville d'Ashalam

Vous trouverez un « moth powder » dans une armoire de l'inn. Enfin, certains marchands auront un sens des affaires différent de ce qui se fait habituellement. Ainsi, lorsque vous voudrez acheter un de leur objet, vous pourrez refuser le prix proposé par le marchand, celui-ci vous fera alors une offre plus intéressante. En réalité, il acceptera de baisser le prix de départ par deux et vous pourrez refuser par trois fois ses offres. Au final, vous ne payerez donc que le quart du prix de départ si vous vous débrouillez bien.

La nuit

Une femme au centre de la ville vous proposera ses services particuliers, il s'agira en fait de vous faire une séance de puff-puff. Vous trouverez un « Pachisi ticket » dans l'armoire de la maison de cette jeune femme. Enfin, un marchand d'armes n'ouvre ses portes qu'exclusivement la nuit. Ses armes sont plus puissantes que ce que vous proposeront les autres commerçants de la ville.

Il faut maintenant que vous preniez pieds dans le désert qui se situe à l'ouest d'Ashalam. Sur votre route vous apercevrez un bâtiment au milieu s'une forêt (3), il s'agit d'un château de Pachisi dans lequel, vous pourrez jouer grâce aux « Pachisi ticket ». Une fois que vous serez à hauteur du désert, dirigez vous vers le sud, vous apercevrez alors une oasis (4). Pénétrez-y car c'est là que se trouve le royaume d'Isis (5).



La ville d'Isis

Vous trouverez un « Boxer shorts » dans la maison au nord-ouest, une « small medal » dans le pot de l'armurerie et un « brave book » dans le puits. Enfin, vous trouverez enfoui devant la croix du milieu dans le cimetière une « small medal », ainsi qu'une « agility seed » enterrée à gauche du puits. Vous pourrez aussi vous amuser dans l'arène des monstres en pariant sur un monstre.

La nuit

Un « Pachisi ticket » est caché dans la besace accrochée au mur de la maison juste à la droite de l'inn. Enfin, à l'étage de cette même habitation, vous trouverez un « smart book » dans la bibliothèque de Socrus.

Le château s'Isis

Accédez au sous-sol en vous plaçant derrière les colonnes extérieures pour rentrez dans l'accès ouest du palais (6). Suivez ensuite le seul chemin devant vous et vous arriverez à un coffre renfermant le « starry ring ». Ne vous souciez pas du fantôme, contentez vous de répondre à ses questions (7).



Vous pourrez ensuite rentrez dans le palais par l'ouverture classique. Vous trouverez au rez-de-chaussée un « defy book » et « Pachisi ticket ». Vous pourrez ensuite rendre visite si vous le souhaitez à la reine dont le trône se trouve à l'étage. Rendez vous par la suite dans la maison au sud du désert, vous trouverez trois items : une « small medal », un « Pachisi ticket » et un « Tomboy book ». Vous devez maintenant explorer la pyramide (8) qui se trouve au nord d'Isis. Rendez vous y.



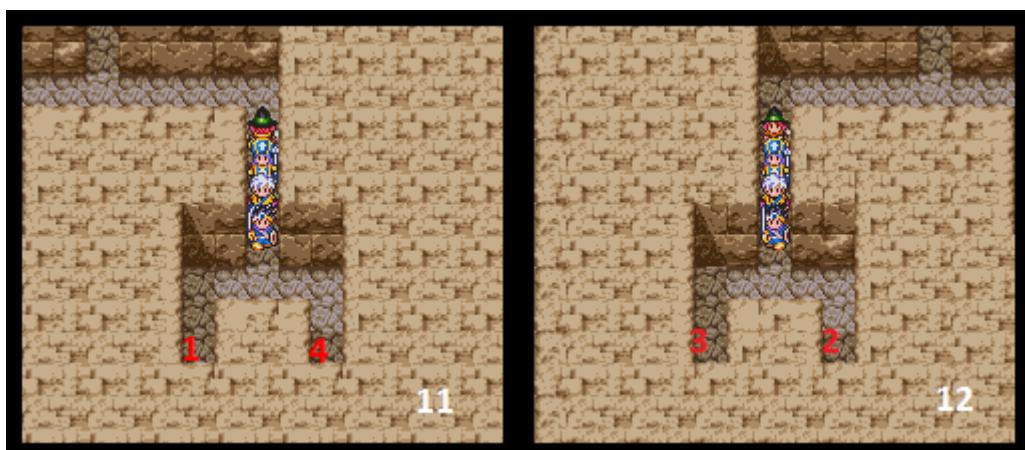
La pyramide du désert

Engagez vous dans le couloir principal et prenez le deuxième couloir à droite, suivez alors celui-ci et montez à l'étage grâce à l'escalier (9) qui si trouve au bout de la passe. Frayez-vous ensuite un passage à travers le labyrinthe de façon à pouvoir vous engager dans l'escalier au nord-ouest de l'étage (10), car vous accèderez à une small medal.



Après être retourné au premier étage, dirigez vous directement au sud, vous tomberez alors sur un coffre contenant un « wisdom seed ». Trouvez ensuite l'escalier sud qui permet de passer au second étage. C'est à cet étage que se trouve la « magic key » mais elle est gardée par une porte. Pour l'ouvrir, vous devrez appuyer sur quatre boutons mais dans le bon ordre.

Voici la marche à suivre: A partir de l'escalier par lequel vous êtes arrivé, allez à l'est et ouvrez le premier bouton (11), dirigez vous ensuite à l'ouest et appuyez sur le second bouton (12), puis sur le troisième qui est juste à coté (12), et enfin sur le quatrième à l'est, au coté du premier bouton.



Placez-vous sur les chiffres en respectant l'ordre.

La porte au nord s'ouvrira alors, pénétrez dans la pièce et ouvrez les coffres, lesquels contiennent une « stamina seed » et la « magic key ». Montez ensuite à l'étage suivant et ouvrez la porte gardant la salle aux trésors grâce à la « magic key ». Les coffres contiennent : 176 pièces d'or, une « wing of wyvern », une « strength seed », 80 pièces d'or, une « agility seed », 112 pièces d'or, un « magical skirt », 304 pièces d'or, un « ruby ring », 56 pièces d'or, une « small medal » et une « stone wig » (objet maudit). Cependant, prenez garde car chacun des coffres sera gardé par un groupe de quatre « mummy-man ». Atteignez l'étage suivant dans lequel vous amasserez une « flashy suit ». Passez au dernier étage, lequel se trouve être le toit de la pyramide et fouillez un peu partout pour trouver la « small medal » qui s'y cache. Quittez maintenant la pyramide.

Vous pouvez dès à présent ouvrir toutes les portes, hormis celles de prison. Donc n'hésitez pas à retraverser des villes que vous avez déjà parcourues afin d'accéder à de nouvelles zones. Vous pouvez maintenant rejoindre le bâtiment isolé (13) à l'ouest de Romaly. Il s'agit d'un passage qui permet de rejoindre la ville de Portoga (14).



La ville de Portoga

Vous trouverez dans le bâtiment regroupant l'auberge, l'armurerie et l'item shop un « Pachisi ticket » et une « strength seed ». Allez au château, dans la salle au trésor se trouve un « mist staff », une « stamina seed » et un « angry tattoo ». Enfin, parlez au roi, il vous remettra la « King's letter ». Cette dernière vous permettra de passer à l'est.

Vous l'aurez donc compris, il faut que vous rejoigniez les terres de l'est. Pour ce faire, pénétrez dans la grotte (15) au nord-ouest d'Ashalam. Frayez vous un chemin afin de parvenir jusqu'au nain Norud (16). Prenez d'abord ce qu'il y a dans le coffre, c'est-à-dire une « training suit » et un « club ». Ensuite donnez la « King's letter » à Norud. Il vous débloquera alors le passage secret vers l'est.



Chapitre 4 : A la recherche de la clé suprême

Lorsque vous serez sorti du tunnel de Norud, dirigez-vous au sud jusqu'à atteindre la ville de Baharata (1).

La ville de Baharata

Vous trouverez un « traveler clothes » à l'étage de la boutique qui vend en temps normal du poivre, un « Pachisi ticket » dans la maison sud-ouest, ainsi qu'une « small medal » dans l'inn. Lorsque vous aurez amassé ces items, parlez avec le vieil homme (2) au sud de la ville, il vous demandera alors de sauver sa fille qui s'est fait kidnappée.



Votre devoir est donc d'aller chercher la fille ainsi que le gendre du vieil homme, qui se trouve être le vendeur de poivre. Sortez de la ville et rentrez dans la grotte (3) à l'est de Baharata.



La grotte est de Baharata

Commencez par vous diriger vers le nord de manière à arriver à l'extrême nord-est du niveau (4). Vous aurez alors devant vous deux coffres, ouvrez celui de droite, il contient 352 pièces d'or, tandis que celui d'en face renferme un cannibox. Continuez vers l'ouest, vous tomberez alors sur un coffre qui contient une « small medal ». Poursuivez encore vers l'ouest et vous tomberez sur deux nouveaux coffres. Celui du haut contient 132 pièces d'or, quant à celui à gauche, il enferme un cannibox. Prenez la grande porte, puis engagez vers l'ouest et enfin, partez vers le sud. Ouvrez la porte qui vous fait front puis engagez vous. Un coffre contenant une « stamina seed » n'attendra que vous pour être ouverte. Enfin, terminez ce niveau en continuant vers l'est. Vous arriverez à un escalier (5), empruntez-le.



Engagez vous ensuite dans le couloir qui mène vers l'ouest et rentrez dans la salle au nord qui est gardée par une porte. Vous trouverez quatre coffres contenant chacun une graine. Retournez sur vos pas, puis parcourez le couloir qui mène au sud, ouvrez la porte qui se trouve au bout et rentrez dans la salle. Il s'agit de la pièce où se trouvent les kidnappeurs. Avant d'aller plus loin, quatre Henchmans vont vous défiez. Abattez-les puis fouillez la sacoche accrochée au mur de l'ouest. Un « Pachisi ticket » s'y trouve. Allez ensuite vers le nord libérer les otages en abaissant les leviers. Suivez ensuite Tania et Gupta. Voici que Kandar et ses sbires vous empêchent de quitter la grotte. Préparez vous au combat.

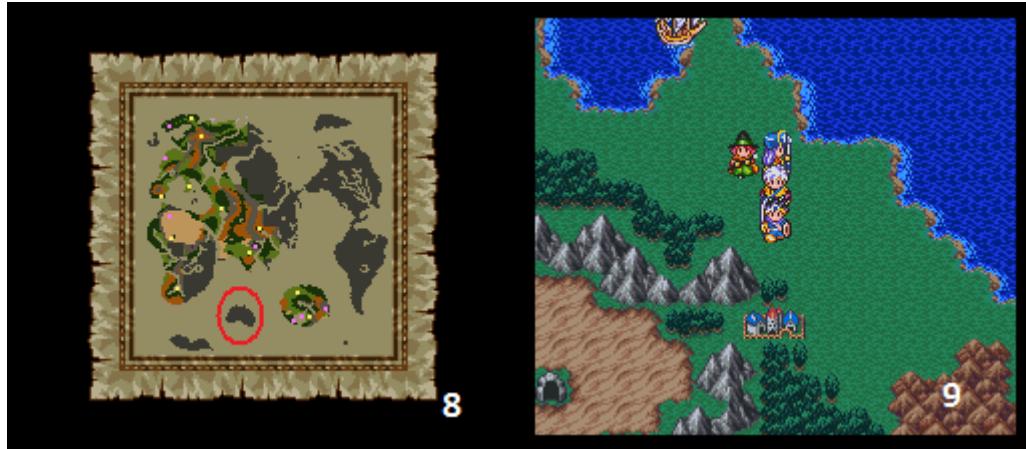
Kandar sera accompagné de deux Henchmans. Mettez d'abord hors d'état de nuire ses deux acolytes. Si vous avez un clerc, utilisez ses sorts de soutien. Une fois Kandar vaincu, retournez à Baharata.

Allez à la boutique de Gupta, celui-ci vous reconnaissant vous offrira du poivre. Retournez à Portoga afin de donner le poivre au roi. Il reconnaîtra votre bravoure et vous offrira un bateau, que vous retrouverez dans le port de la ville. Prenez donc votre nouveau moyen de locomotion et rejoignez le village de Tedanki. Pour ce faire, longez la côte ouest de la terre en face de Portoga, jusqu'à ce que vous puissiez rentrer à l'intérieur des terres via un fleuve (6). Vous arriverez alors rapidement à Tedanki (7).



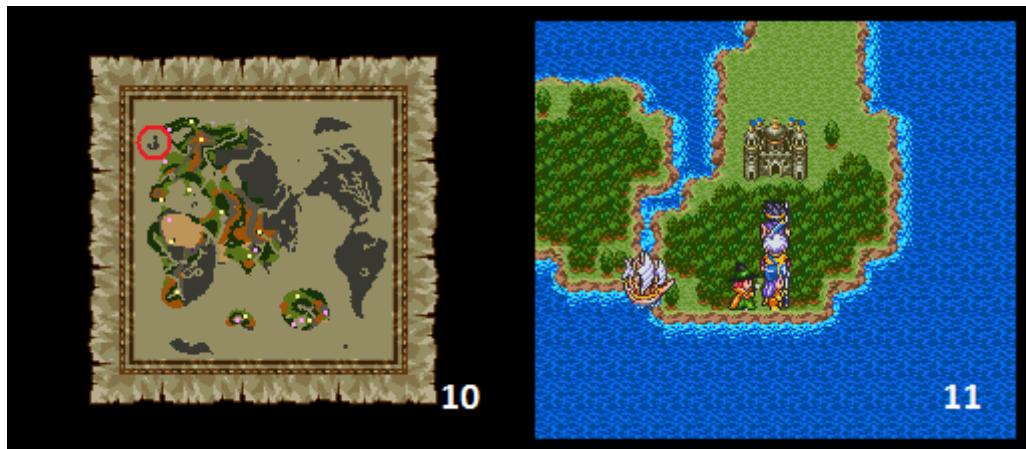
Le village fantôme de Tedanki

Si vous y arrivez le jour, vous remarquerez que la ville est déserte. Revenez la nuit, les habitants seront alors présent. Vous trouverez 55 pièces d'or dans un chaudron. Dans l'armurerie à l'étage, se cache une « darkness lamp » et un « black hood » mais vous ne pourrez y accéder que le jour. Un vieil homme vous apprendra que vous trouverez des informations sur la « final key » à Lancel. Vous trouverez sur l'île (8) au sud, ce village (9).



Le village de Lancel

Dans la grande maison de l'ouest, vous pourrez amasser un « Pachisi ticket » et 5 pièces d'or. Allez à l'item shop et achetez une « invisible herb ». Vous en aurez besoin pour pouvoir pénétrer dans le château d'Edinbear qui est votre prochaine destination. Pour rejoindre le château d'Edinbear, Partez en direction du nord-ouest, pour atteindre la petite île (10) qui abrite le château (11).



Le château d'Edinbear

Un soldat refusera de vous laisser passer. Utilisez une « invisible herb », le chemin vous sera alors ouvert. Une fois à l'intérieur, dénichez le « lady manual », un « slick suit » et une « party dress » dans la chambre royale. Accédez ensuite au sous-sol, une épreuve vous y sera soumise. Vous devrez déplacer des rochers (12) de façon à les placer côté à côté (13). Un passage vous sera ouvert derrière lequel se trouve le « thirsty pitcher ». Vous pouvez maintenant quitter le château.



Reprenez la mer et filez droit vers l'ouest, et arrêtez-vous près d'une forêt côtière dans laquelle se trouve une clairière (14). Rentrez dans cette dernière. Vous rencontrerez alors un vieil homme. Il vous dira qu'il envisage de créer une ville à cet endroit, mais il a pour cela, besoin de marchands. Retournez à Aliah, recrutez un marchand et offrez-le au vieil homme.



Une fois que vous aurez amené le marchand jusqu'au vieil homme, chercher la ville des sioux (15) qui se trouve au milieu de ce continent. Pénètrez au cœur du continent avec votre bateau en traversant les différentes branches du fleuve qui s'écoule.



Le village des Sioux

Commencez par descendre dans le puits, vous y trouverez un « Pachisi ticket ». Dans la maison au nord, vous trouverez une « small medal » dans un pot, enfin vous trouverez une « agility seed » dans le pot de la maison au sud. Vous trouverez également enterré devant le puits, un « bolt staff ».

D'après les informations que vous avez récoltées ici, il vous faut aller à l'ouest dans la mer afin de trouver le « Shoals » (16 et 17). Lorsque vous y serez, utilisez votre « thirsty pitcher ». Un bâtiment émergera alors de l'eau. Rentrez à l'intérieur. Un coffre vous y attend, celui-ci renferme la « final key ». Vous pouvez par conséquent dès à présent ouvrir toutes les portes!



Chapitre 5 : Les premières orbes

Maintenant que vous êtes en possession de la « final key », vous pourrez ouvrir les portes qui vous étaient fermées jusqu'à présent. Commencez par retourner à Tedanki, de nuit, et ouvrez la porte de prison qui garde le prisonnier. Parlez à celui-ci, il vous donnera alors le « green orb ». Rendez vous ensuite sur l'île de Greenlad (1), puis pénétrez dans la prairie au milieu de la neige (2). Trouvez alors la cabane du magicien. A l'intérieur, vous y récupérer un « silk hat » et une « small medal ». Enfin parlez avec le magicien.



Vous pourrez vous rendre à Dharma (3). C'est là que vous pourrez changer la classe de vos personnages. Allez ensuite dans la tour de Garuna (4). Rejoignez-la en marchant vers le nord.



La tour de Garuna

Vous trouverez au rez-de-chaussée, une « wisdom seed » dans un coffre situé dans la zone cachée au sud. Pour passer à l'étage suivant, prenez l'escalier (5) situé au nord-ouest du rez-de-chaussée, vous devrez ensuite jouer les équilibristes sur une corde, puis vous arriverez à un téléporteur qu'il vous faudra traverser. Vous arriverez alors dans une pièce (6) dans laquelle se trouvent trois escaliers.



Si vous prenez celui du haut, vous arriverez à un coffre de 448 pièces d'or. Celui du bas débouche sur une « small medal ». Pour continuer, vous devrez donc prendre l'escalier qui se trouve à droite. Continuez ensuite vers le sud et engagez vous dans l'escalier qui s'y trouve puis continuez ainsi jusqu'à arriver à une seconde corde. Traversez là, puis prenez l'escalier qui monte. Ce dernier vous mènera à une « silver barrette ». Retournez sur vos pas et faîtes exprès de tomber de la seconde corde là où vous l'aviez d'abord traversée, vous parviendrez alors au « zen book », item essentiel pour faire passer votre mage (si vous en avez un, ce qui est conseillé) en sage dans le temple de Dharma.

Vous devez maintenant vous rendre dans le village de Zipangu. Vous trouverez ce village (7) à l'est de Dharma. Il est situé sur un archipel ressemblant à l'archipel nippon.



Le village de Zipangu

Vous comprenez très vite que le village est en crise. Un monstre habitant dans une grotte près de Zipangu dévore des femmes du village qui lui sont offertes en sacrifice. Vous apprendrez également que le chef, qui se trouve être une femme, de cet endroit détient une « orb ». Si vous tuez le monstre, elle vous remettra cette « orb ». Trouvez d'abord les différents items qui sont dispersés dans le village. Vous amasserez des « clothes » dans la maison au sud, une « strength seed » et une « small medal » dans la réserve souterraine. Enfin, vous trouverez une « mystic nut » et une « moth powder » dans la maison du nord-ouest, ainsi qu'un « wooden helmet » dans la maison du nord-est. Rentrez ensuite dans le temple au nord du village. Vous y trouverez une « Mystic nut », une « strength seed », une « small medal », un « scale shield » et une « training suite ». Vous devez à présent allez vaincre le monstre dans la grotte tout près de Zipangu. Si vous avez besoin de vous refaire une santé, vous pourrez vous reposer dans une auberge au nord de Zipangu.

La grotte de Zipangu

Déplacez vous d'abord vers l'ouest puis engagez vous vers le sud, vous trouverez un « all-knowing mask » (objet maudit) dans une zone cachée. Prenez ensuite le seul escalier qui se trouve à cet étage, puis rentrez dans la zone cachée de l'est afin de défier Orochi.

Ce boss exécutera chacun de ses tours en généralement deux attaques, le plus souvent il s'agira d'un firebane combiné à une attaque classique sur l'un de vos personnages. Comme d'habitude, utilisez vos sorts de soutien et attaquez avec vos guerriers. Toutefois, n'oubliez pas de vous soigner régulièrement, il s'agit d'un combat long et difficile qui vous demandera de l'endurance, puisqu'Orochi à beaucoup de points de vie. Une fois vaincu, celui-ci vous laissera l' « Orochi sword ».

Sortez ensuite de la grotte en prenant le téléporteur qui se trouve à la place du monstre et qui vous ramènera au temple. Une fois dans le temple, régénérez-vous car c'est loin d'être fini. Parlez à la femme qui est allongé sur le sol, vous l'aurez compris il s'agit d'Orochi sous sa forme humaine, un nouveau combat aura alors lieu. Orochi possèdera moins de points de vie mais reste encore un adversaire redoutable. De ce fait utilisez la même stratégie que pour le premier combat et vous en arriverez à bout. Ouvrez ensuite le coffre qu'elle laissera derrière elle. Il renferme le « purple orb ».

Rejoignez à présent la ville au nord de Zipangu appelée Muor (8).



La ville de Muor

Vous trouverez d'abord un « leather kilt » dans l'inn. Puis engagez vous à l'étage du grand bâtiment au nord-est via l'escalier qui se trouve derrière le comptoir. Vous trouverez l'escalier en passant derrière le bâtiment (9). Vous trouverez alors Popota (10). A cet étage, vous trouverez aussi une « small medal » et un « Pachisi ticket » dans les pots. Parlez à Popota, il acceptera de vous donner le casque de votre père. Le heaume vous sera rendu par le marchand lorsque vous descendrez de l'étage.



Rendez vous ensuite à la tour qui se trouve à l'est de Muor. Vous pourrez accéder à cette tour (11) facilement par bateau.



La tour est de Muor

Commencez par ouvrir la porte au nord (12), engagez vous ensuite soit vers l'est, soit vers l'ouest puis ouvrez à nouveau une porte (13), puis rentrez dans la zone cachée qui vous permettra de choisir entre quatre escaliers.



Prenez l'escalier du nord-ouest afin de parvenir à rentrer dans la zone cachée de l'ouest (14). Empruntez l'escalier qui s'y trouve, puis le suivant. Engagez vous ensuite dans l'escalier du nord-ouest (15).



Vous vous retrouverez alors devant des cordes, traversez les de manière à vous retrouver au sud-ouest et ouvrez les deux coffres (16) qui s'y trouvent. Le premier renferme une « small medal » et l'autre un « benevolent ring ». Retournez sur les cordes placez vous au milieu de la toile (17), puis laissez vous tomber. Vous arriverez sur une plateforme où reposent quatre coffres. Ils renferment 552 pièces d'or, une « small medal », une « life nut » et l'« echo flute ». Vous pouvez maintenant ressortir.



Trouvez à présent le village des pirates. Pour cela, dirigez vous vers le sud à partir de la tour que vous venez d'explorer. Vous arriverez au village (18) après avoir contourné le cap sud.



Le village des pirates

Avant de rentrer dans le village, contournez la palissade par la droite. Vous verrez alors un rocher. Poussez-le, lancez une recherche, un passage secret se découvrira alors. A l'intérieur vous trouverez une « strength seed », un « rockstar ring » et le « red orb ». Vous pouvez maintenant rentrer dans le village. Vous trouverez au rez-de-chaussée un « tube socks », deux « Pachisi tickets » et une « small medal ».

La nuit

Les pirates sont de retour, n'hésitez pas à leur parler pour récolter des informations.

Chapitre 6 : Avec ou sans compagnons

Retournez à Lancel, et dirigez vous vers le nord (1), de façon à découvrir la face cachée de la ville. Ouvrez la porte centrale, puis parlez au prêtre (2).



Un défi vous sera alors proposé. Une fois que vous l'aurez accepté, vous serez seul car vos compagnons devront rester à l'écart. Après avoir suivi le prêtre, allez à l'est et ouvrez le coffre qui contient une « small medal » (3). Dirigez vous ensuite à l'ouest. Vous ressortirez alors de la ville. Pénétrez dans la grotte qui se trouve à l'ouest (4).



Caverne ouest de Lancel

Déplacez vous vers le sud, ouvrez la porte qui vous fait front (5). Enfoncez vous ensuite encore vers le sud. Vous trouverez alors dans les deux zones cachées de l'ouest, un coffre contenant 248 pièces d'or et dans l'autre un mimic. D'autre part, vous trouverez dans les deux zones cachées de l'est deux coffres contenant respectivement une « small medal » et une « wisdom seed ». Continuez enfin de vous diriger vers le sud (6), puis suivez le seul chemin qui s'offre à vous jusqu'à un escalier descendant et engagez vous y.



Maintenant, allez vers l'est, vous devriez trouver un escalier montant, ce dernier mène à la « terra armor ». Remontez ensuite et partez vers le nord, vous trouverez un escalier descendant. Empruntez-le pour passer au niveau inférieur. Montez alors vers le nord et suivez le chemin sans vous soucier des têtes accrochées au mur. Elles tenteront de vous détourner, n'y prenez pas garde. Vous arriverez alors à deux coffres (7). L'un renferme une « small medal » et l'autre le « blue orb » (8).



Sortez de la caverne, rejoignez la ville et reprenez avec vous vos compagnons. Rendez visite au vieux sioux et au marchand que vous lui avez laissé. Vous verrez que les lieux ont changés. Rendez leur visite de temps en temps. Au fil de vos visites, la ville évoluera.

Il vous faut maintenant aller au château de Samanosa. Pour vous y rendre, vous devrez rentrer dans le bâtiment isolé (9) sur une île située au nord de la nouvelle ville entreprise par le vieux sioux. Une fois à l'intérieur, prenez le téléporteur situé le plus au nord. Vous arriverez alors dans un autre édifice, rentrez alors dans le téléporteur (10) qui se trouve juste au dessus de celui par lequel vous êtes apparu. Sortez et rejoignez alors le château de Samanosa que vous rejoindrez par l'ouest.



La ville de Samanosa

Vous ne trouverez ici qu'un « Pachisi ticket » dans un tonneau à l'extérieur, ainsi qu'une « strength seed » dans la grande maison. En parlant avec les habitants, vous vous rendrez vite compte que le roi n'est pas très aimé. Essayez d'en savoir plus en vous rendant au château.

Le château de Samanosa

Des gardes vous empêcheront de passer par l'entrée principale. Infiltrez vous dans le château par la porte qui de trouve à l'est. Vous serez alors dans la cuisine où se trouve une « small medal » cachée dans le tonneau. Sortez ensuite de cette pièce et allez dans la chambre royale. Pour ce faire, montez au sommet du donjon au nord-est et laissez vous tomber sur le toit. Ouvrez ensuite la petite porte en bois de la chambre. Vous y trouverez un « club » et un « cheater guide ». Pour en sortir, sautez par la fenêtre. Enfin, rendez visite au roi. Il ordonnera à ses gardes de vous mettre en prison. Une fois tranquille, sortez de votre cellule et ouvrez celle des autres prisonniers. Vous trouverez une « small medal » dans la cellule d'en face. Allez au sud pour sortir de cette prison. Vous verrez alors un homme ressemblant à un roi, ouvrez sa cellule. Ce n'est autre que le véritable roi de ce pays, mais un imposteur lui a pris sa place. Placez vous près du roi et lancez une recherche, vous trouverez alors une « life stone » (11). Sortez enfin de cette prison par le passage secret (12) qui se trouve dans la cellule de gauche de celle du roi.



D'après les informations relevées en prison, le « mirror of Ra » pourra révéler la véritable identité du roi imposteur, or cet item se trouve dans la caverne au sud de Samanosa.

Caverne sud de Samanosa

Une fois que vous aurez repéré la caverne (13), pénétrez-la. Le rez-de-chaussée ne renferme aucun trésor. Dans ce cas, ne perdez pas de temps et trouvez l'escalier (14) qui permet de descendre à l'étage inférieur. Vous trouverez cet escalier environ au milieu du niveau.



Vous voilà au premier étage, vous remarquerez que votre chemin est parsemé de coffres. Ouvrez les tous, puis allez vers une zone cachée (15) qui se trouve au sud. Suivez la route puis allez d'abord vers le nord et ouvrez encore une fois tout les coffres. Faîtes demi-tour et continuez par le chemin qui s'enfonce vers l'est, puis rentrez dans la zone cachée (16) qui se trouve au bout. Ouvrez les coffres au nord, puis prenez l'escalier.



A ce nouvel étage vous trouverez une « plush suit » si vous faîtes le tour du lac intérieur. Retournez ensuite à l'étage supérieur et trouvez le trou (17) qui se trouve dans un coin de la caverne, puis plongez dedans. Ouvrez le coffre qui contient le « mirror of Ra » (18). Sortez de ce donjon.



Attendez que la nuit tombe et rendez vous dans la chambre royale. Placez vous devant le roi endormi et utilisez le « mirror of Ra ». La véritable forme du roi imposteur sera alors révélée. Préparez vous au combat. Ce boss attaqua deux fois par tour. De plus certaines de ses attaques seront dévastatrices et pourront tuer un de vos compagnons en une seule fois. Il ne peut cependant attaquer qu'un seul personnage en une attaque, donc occupez vous de soigner tranquillement ceux qui sont blessés au cours du tour, et attaquez avec vos guerriers. A sa mort, ce boss vous laissera le « change staff ».

Chapitre 7 : La naissance de Ramia et la chute de Baramos

Le « change staff » que vous avez récupéré après la défaite du faux roi de Samanosa peut être échangée contre le « sailor's bone ». Cet item est très important car il vous permettra de localiser le bateau fantôme. Vous pourrez donc obtenir le « sailor's bone » auprès du vieux magicien (1) qui habite dans la prairie au milieu de l'île formée de glace (2).



Astuce : Rappelez-vous de l'item shop du village des elfes. Ces derniers ne voulaient pas vendre leurs produits à des humains. Grâce au « change staff », ce problème est réglé. Il suffit d'aller au village des elfes et de changer de forme en utilisant le « change staff ». Transformez-vous en nain, les elfes accepteront alors de vous vendre leurs items.

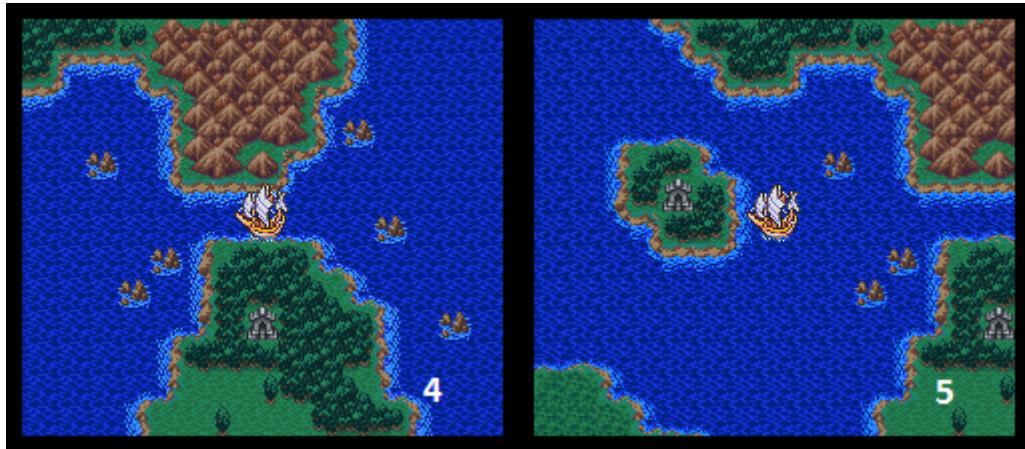
Utilisez votre « sailor's bone » pour trouver le bateau fantôme (3) et abordez le.



Le vaisseau fantôme

Descendez au niveau inférieur du bateau, vous trouverez dans une pièce, tout un tas de trésors. Dans la salle de la poupe, vous trouverez le « lovely memories ». Vous pouvez quitter maintenant le navire.

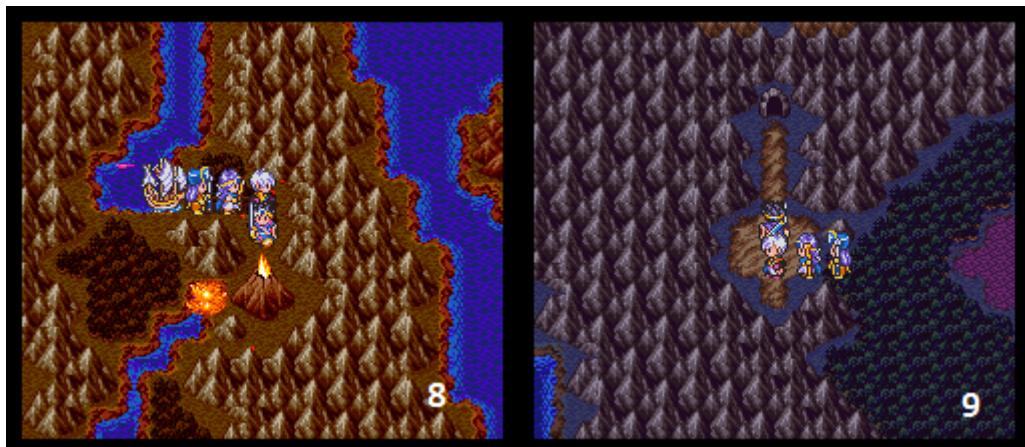
Rendez vous à présent avec votre bateau devant le promontoire d'Olivia (4), utilisez le "Lovely memories", la malédiction d'Olivia sera alors rompu. Passez à l'ouest et accostez près du bâtiment isolé sur une île (5).



Une fois à l'intérieur, cherchez la cellule où repose l'âme de Simon (6). Il vous expliquera que dans la cellule d'à côté gît une de ses armes. Trouvez cette cellule, placez vous près du lit, puis lancez la recherche. Vous trouverez alors la « Gaia sword » (7).



Vous devez maintenant atteindre la grotte du Necrogond dans laquelle se trouve le dernier orbe. Pour y aboutir, vous devrez utiliser la « Gaia sword » devant le volcan (8) à l'est de Tedanki. Un passage se découvrira alors. Poursuivez vers le sud, vous trouverez l'entrée de la grotte (9).



La grotte du Necrogond

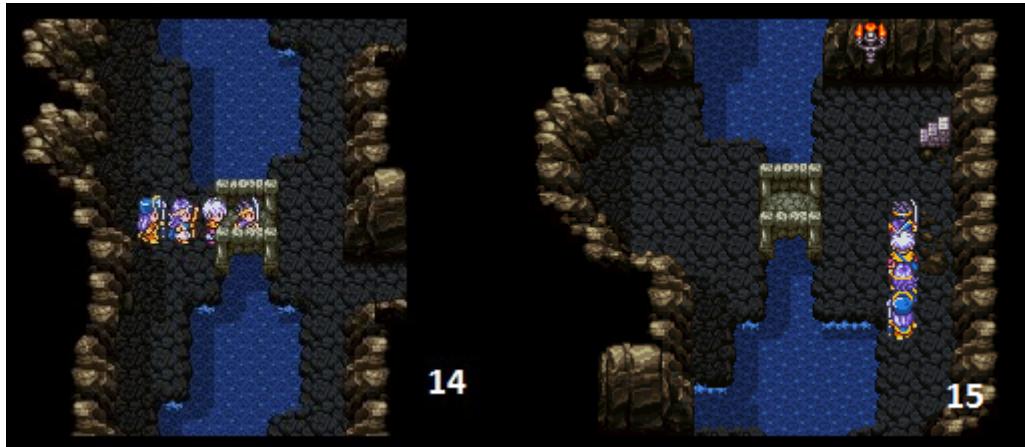
Commencez par descendre d'un étage. Ceci fait, engagez vous tout le temps vers l'ouest, en traversant les diverses zones cachées, vous arriverez alors à un coffre renfermant une « small medal ». Retournez vers l'est mais engagez vers le sud dès que vous le pourrez. Vous déboucherez alors sur la « Thunder sword » (10) reposant dans un coffre. Continuez vers le sud mais dirigez vous à l'extrême ouest dès que vous le pourrez, vous finirez par trouver la « blade armor » (11).



Enfin, pour descendre encore d'un étage, frayez-vous un chemin vers le sud et vous pourrez prendre l'escalier s'y situant. Vous vous trouvez donc au deuxième sous-sol, et celui-ci ne cache aucun trésor. Partez en direction du sud, évitez tout les trous que vous croiserez et prenez l'escalier. Au troisième sous-sol, il n'y aura également aucun trésor. Partez vers l'est. Vous serez bloqué par une faille (12) vous barrant la route vers l'escalier. Tombez alors dans la faille et prenez l'escalier du nord. Vous vous retrouverez donc du côté de l'escalier (13) que vous avez besoin de prendre, empruntez-le.



Traversez le premier pont (14), continuez vers l'est, puis franchissez un second pont. Marchez en direction du sud-est, puis trouvez le chemin qui mène à la sortie (15).



Une fois à l'extérieur, vous verrez un bâtiment isolé (16), tout près à l'est. Rendez vous y. Parlez à l'homme pour que ce dernier vous remette le « silver orb » (17).



A ce stade du jeu, vous devriez avoir les six orbes. En effet, si vous avez souvent visité la ville de votre marchand, vous devriez avoir obtenu l'orbe jaune (18) qui se trouve derrière son trône. Si vous avez bien tous les orbes, rendez vous sur l'île au sud-ouest du monde et rentrez dans le bâtiment isolé, puis montez au sommet. Placez ensuite les orbes dans les emplacements prévus à cet effet (19) et laissez opérer la magie. A partir de cet instant, vous pourrez voyager à travers les airs grâce à votre phoenix nommé Ramia. Vous pourrez le retrouver à l'extérieur du bâtiment, une fois l'oeuf éclos.



Rendez vous maintenant au château (20) situé au nord du monde et entouré par des montagnes, vous ne pourrez y accéder seulement avec le phœnix. Une fois à l'intérieur, cherchez la Dragon queen (21). Cette dernière se meurt mais à votre rencontre, elle vous laissera un item important : le « light orb ».



Le moment est venu pour vous de vaincre Baramos, le démon. Prenez votre phœnix et posez vous près de son château (22) et rentrez à l'intérieur.



Le château de Baramos

Dès votre arrivée, ne passez pas la porte principale. Faîtes le tour et rentrez dans le château par la petite porte de derrière (23). Montez ensuite à l'étage via l'escalier devant vous. Allez ensuite à l'ouest et prenez l'escalier qui s'y trouve. Ensuite le passage sera bloqué par des barrières électriques (24), lancez le sort « stepguard » puis passez. Engagez vous dans d'abord dans l'escalier montant. Vous finirez alors par déboucher sur trois coffres contenant une « demon axe », un « misery helmet » et un « wizard ring ».



Revenez jusqu'aux barrières électriques puis allez à l'étage inférieur grâce à l'escalier descendant (25). Dirigez vous ensuite vers l'est et empruntez l'escalier qui s'y trouve. Ceci fait, montez au nord et prenez à nouveau l'escalier. Vous arriverez sur le toit du château, prenez l'escalier situé à l'ouest. Sortez ensuite par la porte de bois puis traversez la porte d'en face, enfin prenez l'escalier descendant (26).



Suivez ensuite le seul chemin qui s'offre à vous. Vous devriez arriver à une salle où règne un squelette sur un trône. Sortez-y en prenant la grande porte. Une fois à l'extérieur, allez vers l'est, traversez le pont de pierre (27) et prenez l'escalier qui y débouche. Vous arriverez enfin dans la salle de Baramos (28). Affrontez-le.



Baramos

Baramos bénéficie initialement d'une grande résistance aux coups. Commencez donc par altérer celle-ci avec vos magiciens en supposant que vous en ayez. Occupez vos guerriers au combat et donnez le rôle de guérisseur à l'un de vos personnages, l'idéal étant un clerc puisqu'il peut utiliser les sorts « healall » et « healus ». Le clerc comme le mage (ou le sage) doivent également améliorer la résistance, la vitesse et la puissance d'attaque de vos compagnons. Enfin, ne lésinez pas sur les sorts de soin car Baramos attaqua souvent deux fois par tour en utilisant des sorts extrêmement puissants et de surcroît groupés.

Une fois ce combat éprouvant fini, vous serez redirigé vers Aliah. Allez célébrer votre victoire chez le roi. Durant la cérémonie l'ombre et la voix de Zoma, le seigneur du monde des ténèbres viendra troubler la fête. Il vient vous avertir que son règne s'étendra bientôt jusqu'à votre monde. Le roi vous implore alors de reprendre votre quête et de vaincre Zoma.

Chapitre 8: Le Monde des Ténèbres.

Commencez par sortir d'Aliahan. Chevachez votre Phoenix et posez-vous sur l'île à l'est du château de Baramos (1). Rentrez ensuite dans la caverne qui s'y trouve et sautez dans la faille (2). Vous voici alors arrivé dans le monde des ténèbres. Rentrez dans le bâtiment près duquel vous venez d'atterrir, vous trouverez une "luck seed" dans le tiroir du bâtiment. Puis prenez le bateau qui se trouve dans le port.



Sortez du port, accostez puis marchez en direction de l'est, vous parviendrez à la ville de Ludatorm (3)



La ville de Ludatorm.

Tout d'abord, rendez visite au marchand d'armes car il y a en vente ici de très bonnes défenses. Vous trouverez à l'étage de l'un des bâtiments un "wimpy book" et un "lucky book". A l'étage de l'église, vous trouverez un "Pachisi ticket" dans la cellule de Kandar. Enfin, au sud de la ville vous trouverez une "life nut". Dirigez vous vers l'est en suivant le chemin et vous arriverez au château.

Le château de Ludatorm.

Vous trouverez une "small medal" dans la cuisine, rentrez dans la zone cachée (4), prenez les escaliers qui s'y trouve et vous arriverez dans une pièce renfermant deux tonneaux qui contiennent 550 pièces d'or et une "agility seed". Enfin dans cette même pièce se trouve un coffre, ouvrez le et vous serez en possession de la "sun stone" (5). Montez ensuite à l'étage via l'escalier situé à l'ouest dans le château, vous amasserez alors un "Pachisi ticket" et un "boxer shorts". Rendez ensuite visite au roi, puis allez sur le toit et parlez à l'homme d'église, celui-ci vous donnera la "fairy map". Quittez le château à présent.



Reprenez votre bateau, partez vers le nord en suivant la côte, vous trouverez à l'extrême nord-ouest du monde, un bâtiment isolé. Dans celui-ci vous trouverez une "mohawk wig" et une "small medal". Enfin à l'étage inférieur repose un coffre, celui-ci est vide mais lancez une recherche à côté de lui, vous trouverez alors la "silver harp". Sortez de la maison, reprenez le bateau et rejoignez maintenant le village de Kol. Pour ce faire, naviguez jusqu'à l'île au nord-est (6) du monde. Vous trouverez alors ce village (7).



Le village de Kol.

Vous pourrez trouver dans les armoires d'une femme ayant habité à Zipangu un "Pachisi ticket" et des "clothes". Vous pourrez aussi rentrer dans le puits dans lequel se trouve un temple Pachisi. Enfin, à partir de la salle des bains partez vers le sud, arrêtez vous devant les arbres et lancez une recherche, vous ramasserez alors la "fairy flute" (8). Vous pouvez quitter la ville. Il faut maintenant que vous arriviez à la ville de Domdora. Cette ville se trouve au sud de Ludatorm. Lors de votre marche vers ce lieu, vous devriez apercevoir une caverne (9). Rentrez à l'intérieur.



Caverne sud de Ludatorm.

Commencez par vous déplacez vers le sud-est, vous trouverez dans un coffre un "wizard ring". Remontez ensuite vers le nord-est, un coffre contenant 1016 pièces d'or vous y attend. Dirigez vous ensuite au milieu du niveau pour trouver l'escalier descendant. A l'étage inférieur, frayez vous un chemin jusqu'au nord-ouest, vous y trouverez dans une zone cachée deux coffres. L'un renferme la "sword of destruction" et dans l'autre la "devil's armor". Ces deux objets sont maudits. Vous trouverez également une "small medal" à l'est. Quittez la grotte et continuez de marcher vers le sud.

Vous devriez arriver rapidement à la ville de Domdora dans le désert (10).



La ville de Domdora.

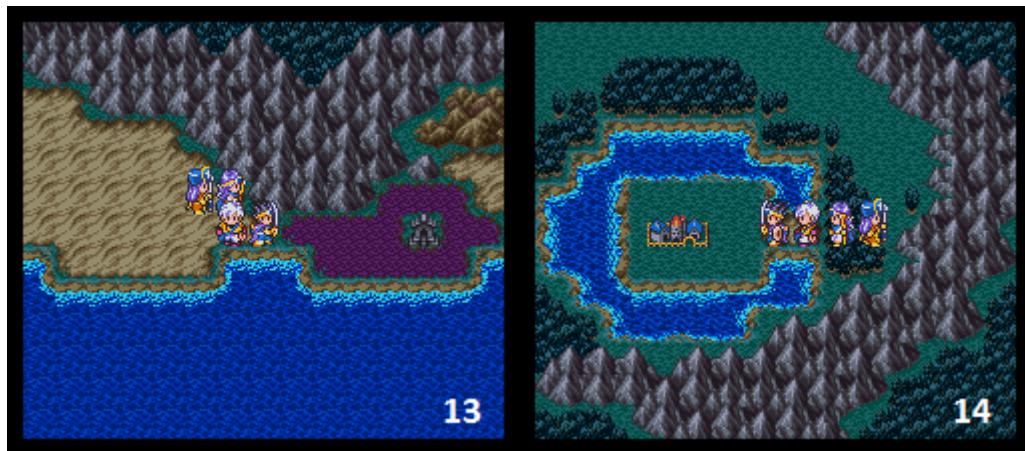
Montez les escaliers de l'inn et de l'armurerie, vous trouverez respectivement dans les armoires des "bunny ears" et un "pacifier". Passez ensuite les murs de la ville, vers le sud, vous verrez alors quelques bâtiments. Allez dans celui du vieil homme et fouillez sa bibliothèque et son pot. Vous amasserez un "joke book" et une "small medal". Enfin, allez dans l'écurie à l'est et fouillez l'enclos des chevaux, vous trouverez l' "Orichalcum" (11). Retournez à Kol et revendez l' "Orichalcum" à l'homme de l'item shop. Retournez y plus tard acheter la "King's sword", lorsque le vendeur l'aura forgée grâce à l'orichalque. Il s'agit de la meilleure arme pour votre héros. Téléportez vous ensuite à Domdora et rejoignez la ville de Mercado (12), qui se trouve au sud-est.



La ville de Mercado.

Si vous vous rendez dans l'INN, vous trouverez un "rockstar ring". A l'étage du bâtiment de l'ouest vous trouverez une "party dress", un "Pachisi ticket", ainsi que cinq livres dont le "hero guide" dans la bibliothèque.

Au sud de Mercado se trouve un bâtiment habité par des elfes (13), rentrez à l'intérieur et allez voir le maître des lieux. Celui vous donnera le "rain staff". Rendez vous ensuite à Rimuldar (14) qui se trouve au nord-ouest de Mercado.



La ville de Rimuldar.

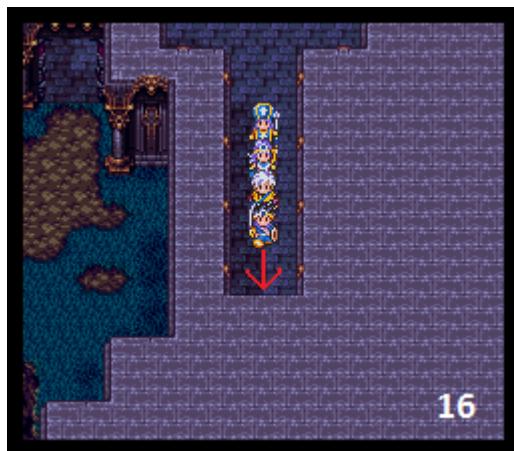
Beaucoup d'items vous attendent ici. Commencez par fouillez l'INN. Vous y amasserez un "hard heart" et un "life ring". Vous trouverez dans la maison au nord un "zen book", un "golden beak", une "small medal" et une "strength seed". Enfin dans la maison au nord-ouest qui n'est accessible qu'en faisant le tour extérieur de la ville, se cache un "Pachisi ticket", une "small medal" ainsi qu'une "wisdom seed".

Vous devez maintenant vous rendre dans la tour à l'ouest de Kol (15), qui se trouve sur une île.



Tour ouest de Kol.

Dirigez vous d'abord tout droit jusqu'à ce que vous aperceviez deux coffres. Dans celui de droite se trouve 1016 pièces d'or. L'autre est une mimic. Partez ensuite vers l'ouest, puis dirigez vous vers le sud et franchissez la zone cachée (16) et montez grâce à l'escalier qui s'y trouve.



Vous vous retrouvez alors au premier étage. Marchez vers le nord, puis continuez vers l'est. Vous serez entouré de barrières électriques, utilisé votre sort "steeguard" et ouvrez les huit coffres qui se trouvent de part et d'autre des barrières. Partez ensuite vers l'est et prenez l'escalier. Au deuxième étage, faufilez vous jusqu'au nord-ouest et ouvrez le coffre qui contient une "small medal" (17). Enfin retournez sur vos pas et prenez le seul escalier de l'étage (18).



Allez ensuite au nord, frayez vous un chemin entre les objets trompeurs posés au sol. Vous arriverez alors au trésor : la "light armor". Laissez-vous ensuite tomber (19). Une fois fait allez au nord-ouest au niveau du coffre qui contenait une "small medal", puis continuez vers l'est et laissez vous encore une fois tomber (20).



Montez ensuite jusqu'au dernier étage. Marchez vers le sud et rentrez dans le cœur de l'étage, vous rencontrerez alors une grande porte. Ouvrez la, vous vous trouverez alors devant une statue (21), utilisez votre "fairy flute", la statue se changera en jeune femme (22), qui pour vous remercier vous donnera le "sacred Talisman".



Allez dorénavant sur l'île au sud-est (23 et 24) de la carte. Sur cette île se situe le "shrine of honor". Un prêtre vous y attend, il vous remettra alors le "rainbow drop".



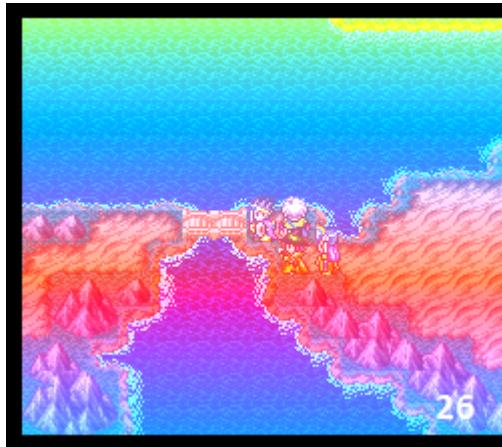
Il vous faut maintenant fouiller la grotte (25) au nord-ouest de Ludatorm.



Grotte nord-ouest de Ludatorm.

Le premier niveau ne renferme aucun trésor. Marchez de façon à vous diriger vers le sud-est et empruntez l'escalier qui s'y trouve. Au second niveau, dirigez vous vers le nord-ouest. Il s'y trouve un nouvel escalier. Prenez-le. Vous vous retrouverez alors au dernier niveau de la grotte. Vous trouverez cinq coffres éparpillés sur le sol et l'un d'entre eux contient le "Hero shield". Une fois que vous aurez récupéré cet item, vous pourrez ressortir.

Il est grand temps maintenant d'entreprendre l'assaut du château de Zoma. Pour ce faire, allez au nord-ouest de Rimuldar et utilisez votre "rainbow drop" (26) afin de faire apparaître le pont. Passez ensuite sur ce même pont et continuez vers l'ouest où vous pourrez apercevoir le château de Zoma (27). Rendez-vous y.



26



27

Le château de Zoma.

Au rez-de-chaussée, rendez vous au centre de la pièce. Vous serez alors enfermé dans une salle (28) et vous ne pourrez en ressortir une fois que vous aurez vaincu les six statues de cette salle. La porte de prison s'élèvera pour vous laisser passer. Rendez vous ensuite derrière les deux trônes et lancez une recherche, un escalier caché se dévoilera à vous (29).

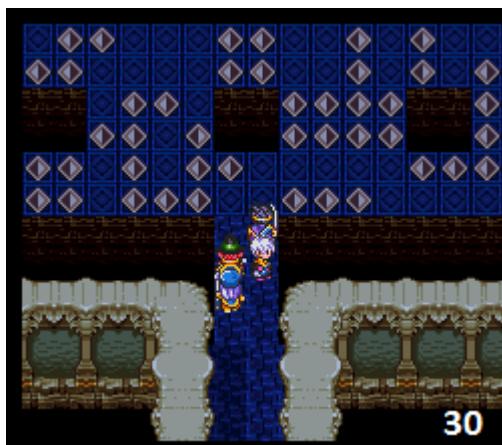


28



29

Descendez via l'escalier puis marchez vers le nord. Vous devrez alors vous frayer un passage entre les obstacles (30) pour arriver à l'escalier qui se trouve à l'extrême nord du niveau. Une fois que vous l'aurez pris, rendez vous au nord-est du niveau pour prendre le prochain escalier (31).



30



31

Vous vous trouvez maintenant à l'avant dernier niveau avant de vous confronter à Zoma. Continuez vers le nord, vous trouverez une salle où reposent six trésors (32), partez ensuite pour arriver au sud-est où un escalier attend que vous l'empruntriez. Une fois ceci fait, allez au nord et montez sur le monticule de pierre, Zoma viendra alors à vous (33), puis repartira.



Vous devrez alors le suivre. Cependant, avant d'arriver jusque son trône, vous devrez battre trois de ses disciples.

King Hydra:

Forme évoluée d'Orochi et qui a tué votre père Ortega. Il attaque souvent deux fois par tour. En général, il utilise une attaque physique et une attaque magique par tour. Vous devriez en arriver à bout rapidement en lui baissant sa défense.

Barabros:

Forme évoluée de Baramos. Sa défense est incroyablement élevée. Il faudra en priorité la réduire. Utilisez ensuite la stratégie habituelle, attaquez avec les guerriers et soutenir avec les magiciens.

Barazomb:

Ce dragon possède énormément de points de vie. Baisser donc sa défense au maximum et attaquez avec le plus de force possible. Utilisez si vous le pouvez le sort « bikill » du mage ou du sage sur vos guerriers.

Lorsque vous aurez vaincu ce trio, vous devrez vous battre contre Zoma.

Zoma:

C'est l'adversaire le plus puissant du jeu, il est aussi bon magicien que guerrier, de ce fait quelque soit son attaque, cette dernière peut être dévastatrice. Tout d'abord, utilisez la "light orb" afin d'augmenter vos chances de vaincre Zoma en réduisant de moitié ses points de vie. Ensuite, vos magiciens doivent vous défendre grâce à leurs sorts de soutien et de protection telle que "increase", "bikill", "barrier". Enfin, donnez à un, voir deux de vos personnages, le rôle de soigneur puis attaquez avec les autres. Ceci dit, faites attention car Zoma est insensible à la magie.

Une fois que vous l'aurez vaincu, le château se détruira et vous serez projeté dans la grotte à l'ouest de Ludatorm, sortez en rapidement. Vous verrez alors les ténèbres laisser place à la lumière. Rendez vous au château de Ludatorm. Le roi vous fera alors un accueil des plus chaleureux et vous décernera le titre de Héros.

Félicitations, vous avez restauré la paix et la lumière dans le monde. Vous êtes venu à bout de l'aventure Dragon Quest III !