

Le Guide Officiel Nintendo

MYSTIC QUEST

LEGEND™

Nintendo®



DECouvrez LE PREMIER JEU DE ROLE SUR **SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Lorsque vous utilisez votre NES ou Super NES, ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu *Mystic Quest Legend* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu. Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

### ATTENTION :

Veuillez lire attentivement la notice "Informations et précautions d'emploi" qui accompagne ce jeu avant d'utiliser la console Nintendo ou les cartouches.



*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

### AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

#### **A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertiges, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

MYSTIC QUEST LEGEND IS A TRADEMARK OF SQUARE CO., LTD.  
© 1992, 1993 SQUARE CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.  
LICENSED FROM SQUARE CO., LTD. TO NINTENDO CO., LTD.



# MYSTIC QUEST LEGEND

## SOMMAIRE

L'histoire	2
Début de la quête	4
Objets précieux	13
Sorts puissants	14
Armes puissantes	15
Armures protectrices	16
Amis serviables	17
Carte générale	18
Ennemis dangereux	20
La quête	21



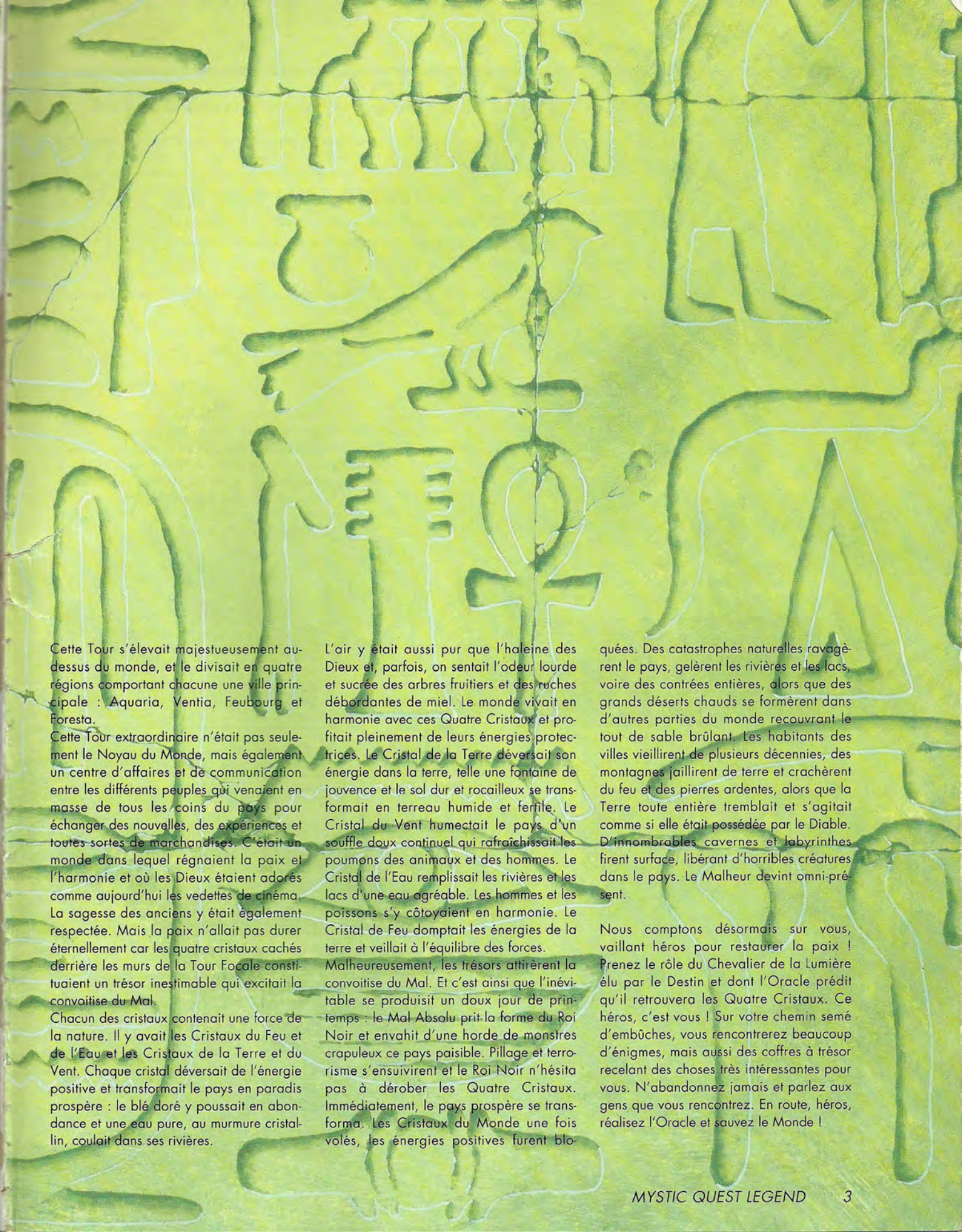
***Bienvenue***  
dans cette passionnante aventure, qui est le premier jeu de rôle porté sur la Super Nintendo Entertainment System. Dans un jeu de rôle, tout se déroule quelque peu différemment des autres jeux vidéo. Mais ce mode d'emploi détaillé vous guidera pour vous permettre de traverser sans problème toutes les embûches. Laissez-vous entraîner dans un nouveau monde du jeu vidéo, celui de "Mystic Quest Legend".



Le Guide officiel du jeu "Mystic Quest Legend" est publié par Nintendo of Europe GmbH et Nintendo Co., Ltd.  
Copyright ©1993 par Nintendo of Europe GmbH et Nintendo Co. © 1993 Square, licence accordée à Nintendo. Tous droits réservés. Tous les articles publiés dans le "Guide officiel du jeu Mystic Quest Legend" sont protégés par la législation sur les droits d'auteur.  
Tous droits et traduction réservés. La reproduction partielle ou entière de ce livre nécessite l'autorisation expresse écrite de Nintendo of Europe GmbH et de Nintendo Co., Ltd. Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co., Ltd.

# L'HISTOIRE...

... se situe il y a plusieurs siècles. Elle évoque un pays mystérieux au cœur duquel s'élevait une Tour tellement puissante et imposante qu'on avait l'impression qu'elle avait été construite de la main des Dieux. La Tour Focale n'était pas simplement un gigantesque édifice du haut duquel l'observateur pensif pouvait contempler le vaste panorama d'un regard rêveur en se reposant, non : cette Tour était bien plus que ce que l'imagination humaine aurait pu concevoir ; elle était le Noyau du Monde. Son altitude était tellement impressionnante qu'elle donnait le vertige à ceux qui la regardaient et sa structure était tellement massive qu'elle semblait être le manche d'un bilboquet sur lequel, comme une boule, le monde reposait.



Cette Tour s'élevait majestueusement au-dessus du monde, et le divisait en quatre régions comportant chacune une ville principale : Aquaria, Ventia, Feubourg et Foresta.

Cette Tour extraordinaire n'était pas seulement le Noyau du Monde, mais également un centre d'affaires et de communication entre les différents peuples qui venaient en masse de tous les coins du pays pour échanger des nouvelles, des expériences et toutes sortes de marchandises. C'était un monde dans lequel régnaient la paix et l'harmonie et où les Dieux étaient adorés comme aujourd'hui les vedettes de cinéma. La sagesse des anciens y était également respectée. Mais la paix n'allait pas durer éternellement car les quatre cristaux cachés derrière les murs de la Tour Focale constituaient un trésor inestimable qui excitait la convoitise du Mal.

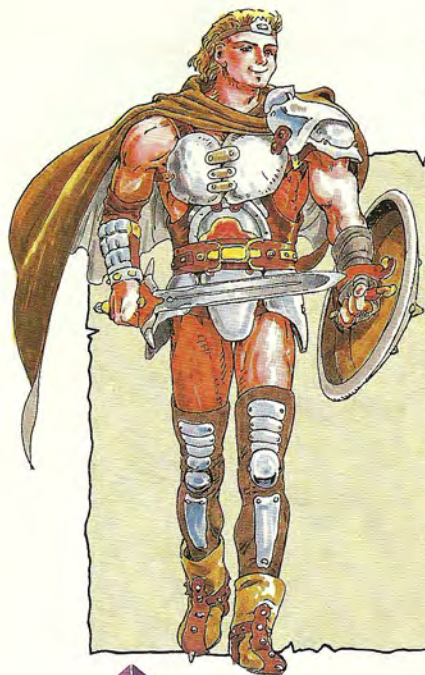
Chacun des cristaux contenait une force de la nature. Il y avait les Cristaux du Feu et de l'Eau et les Cristaux de la Terre et du Vent. Chaque cristal déversait de l'énergie positive et transformait le pays en paradis prospère : le blé doré y poussait en abondance et une eau pure, au murmure cristallin, coulait dans ses rivières.

L'air y était aussi pur que l'haleine des Dieux et, parfois, on sentait l'odeur lourde et sucrée des arbres fruitiers et des ruches débordantes de miel. Le monde vivait en harmonie avec ces Quatre Cristaux et profitait pleinement de leurs énergies protectrices. Le Cristal de la Terre déversait son énergie dans la terre, telle une fontaine de jeunesse et le sol dur et rocailleux se transformait en terreau humide et fertile. Le Cristal du Vent humectait le pays d'un souffle doux continu qui rafraîchissait les poumons des animaux et des hommes. Le Cristal de l'Eau remplissait les rivières et les lacs d'une eau agréable. Les hommes et les poissons s'y côtoyaient en harmonie. Le Cristal de Feu domptait les énergies de la terre et veillait à l'équilibre des forces.

Malheureusement, les trésors attirèrent la convoitise du Mal. Et c'est ainsi que l'inévitable se produisit un doux jour de printemps : le Mal Absolu prit la forme du Roi Noir et envahit d'une horde de monstres crapuleux ce pays paisible. Pillage et terrorisme s'ensuivirent et le Roi Noir n'hésita pas à dérober les Quatre Cristaux. Immédiatement, le pays prospère se transforma. Les Cristaux du Monde une fois volés, les énergies positives furent blo-

quées. Des catastrophes naturelles ravagèrent le pays, gelèrent les rivières et les lacs, voire des contrées entières, alors que des grands déserts chauds se formèrent dans d'autres parties du monde recouvrant le tout de sable brûlant. Les habitants des villes vieillirent de plusieurs décennies, des montagnes jaillirent de terre et crachèrent du feu et des pierres ardentes, alors que la Terre toute entière tremblait et s'agitait comme si elle était possédée par le Diable. D'innombrables cavernes et labyrinthes firent surface, libérant d'horribles créatures dans le pays. Le Malheur devint omniprésent.

Nous comptons désormais sur vous, vaillant héros pour restaurer la paix ! Prenez le rôle du Chevalier de la Lumière élu par le Destin et dont l'Oracle prédit qu'il retrouvera les Quatre Cristaux. Ce héros, c'est vous ! Sur votre chemin semé d'embûches, vous rencontrerez beaucoup d'énigmes, mais aussi des coffres à trésor recelant des choses très intéressantes pour vous. N'abandonnez jamais et parlez aux gens que vous rencontrez. En route, héros, réalisez l'Oracle et sauvez le Monde !



# Le début de la quête

Le moment est venu. Votre quête va bientôt commencer. Introduisez correctement la cartouche de jeu dans la console Super Nintendo Entertainment System. Mettez votre console sous tension. L'écran Titre apparaît et différentes scènes du jeu se déroulent à l'écran (vous êtes en mode Démonstration). Si vous voulez commencer à jouer tout de suite, appuyez sur un bouton et choisissez entre commencer un Nouveau Jeu ou continuer une ancienne partie.

## Votre partie commence

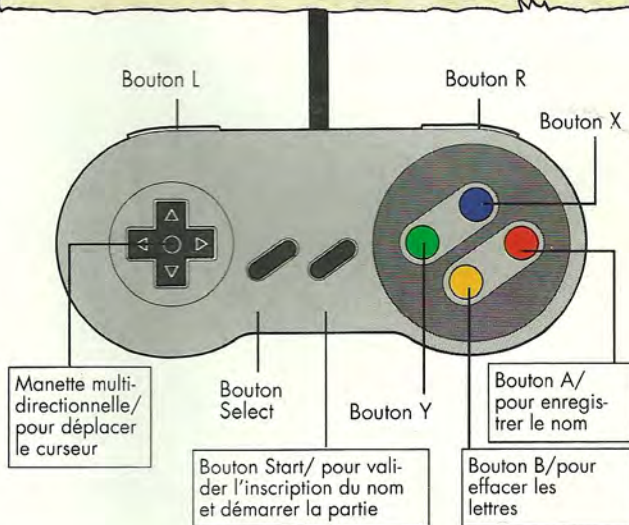
Après avoir démarré le jeu et choisi l'option Nouveau Jeu, un écran alphabétique apparaît. Vous pouvez ainsi inscrire le nom de votre héros avant de commencer la partie.



Votre aventure commence.



Entrez le nom de votre héros.



## Soyez vigilant, héros !

Après avoir entré votre nom, vous vous retrouvez soudain au milieu d'une quête mystérieuse. Au début, un vieil homme, un sage du nom de White, sera à vos côtés. Ecoutez bien ses conseils avisés qui vous aideront au cours de la partie, lorsque vous aurez l'impression de ne plus trouver d'issue.

## Commencez maintenant votre quête !

A peine avez vous mis les pieds dans le lieu de vos futurs exploits que vous êtes déjà entraîné dans votre première quête. Vous vous trouvez sur le Mont Destin lorsqu'un séisme terrible secoue soudain la Terre. White, le vieux sage vous révèle votre destinée. Suivez-le afin de vous éloigner de la zone de danger et appuyez sur le Bouton B pour sauter au-dessus du gouffre profond.



Appuyez sur le Bouton B et sautez.



Affrontez courageusement le monstre.

## Sautez...

...vaillant guerrier, sautez ! Il n'y va pas seulement de votre vie. Beaucoup de gens attendent les exploits d'un vaillant héros pour libérer le pays de son funeste destin. Vous disposez de plusieurs moyens pour sauter : par-dessus les ravins ou les rochers, par-dessus les hommes ou les coffres en bois, et aussi par-dessus les pierres et les coffres à trésor que vous rencontrez. Certains obstacles peuvent s'avérer utiles. Les pierres, par exemple, lorsque vous les utilisez pour traverser de l'eau.



## Observez le Monde Extérieur

Dans cette quête, vous découvrirez le Monde Extérieur, et vous y trouverez beaucoup de symboles appelés "icônes". Chacune d'elles dissimule un secret : des villes, des cavernes, des cachots ou des monstres. Si vous appuyez sur le Bouton A alors que vous vous trouvez devant une icône, vous pénétrez dans ce lieu caché auparavant. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas vous déplacer librement dans le Monde Extérieur, mais seulement dans la direction indiquée par la flèche clignotante jaune et rouge. Pour cela, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction voulue.



Le Monde Extérieur vous donne une vue d'ensemble.



Vous rencontrez aussi des adversaires sous forme d'icône.

<b>SELECT</b>	Appuyez sur ce bouton, puis sur la manette multidirectionnelle pour avoir une vue générale du Monde Extérieur. Appuyez à nouveau pour reprendre la partie.	<b>START</b>	Pour afficher le menu principal.
<b>A</b>	Pour pénétrer dans une icône.	<b>B</b>	Même fonction que le Bouton A.
<b>X</b>	Pour afficher le menu de SAUVEGARDE.	<b>Y</b>	Pour modifier le mode de combat de votre équipier (de AUTO à MANUEL et vice-versa).

## A Foresta ● Parlez aux gens !

Lorsque vous vous trouvez dans les villes, vous pouvez vous déplacer librement. Soyez malin et parlez toujours aux gens que vous rencontrez. Pour entamer une conversation, placez-vous bien en face de la personne et appuyez sur le Bouton A. Les gens ne vous disent pas toujours la même chose lorsque vous leur adressez la parole plusieurs fois ; vous pouvez ainsi obtenir des informations cachées. Foresta sera votre premier arrêt sur votre long chemin. Vous pouvez vous reposer dans les villes et y acheter des objets utiles.



Il est impossible de se parler de cette manière.



C'est plus facile comme cela, les yeux dans les yeux.



Une petite caouette ?

## ● Utilisez les objets !

Votre "sac à dos" peut contenir beaucoup d'objets. Collectionnez-les, car ils vous seront d'une grande utilité dans beaucoup de situations. Certains se trouvent dans des coffres à trésor ou dans des coffres en bois, d'autres peuvent être achetés. Vous trouverez, par exemple, différentes potions magiques, des pièces de monnaie, des pierres précieuses, des clés, des mixtures. Plus tard, au cours de votre quête, lorsque vous serez encerclé par vos adversaires et que vous n'aurez pas d'autre issue que le combat, ces objets vous seront d'une grande utilité. Ainsi, vous pourrez faire usage de la Potion Guérison en cas de blessure lors d'un combat, ou utiliser le Sort du Feu afin de vaincre le monstre de glace. Rappelez-vous que les monstres ont tous des points forts et des points faibles qu'il s'agit de découvrir. Attaquez toujours votre ennemi par son point faible.



Un coffre en bois se trouve sur votre chemin.



Appuyez sur le Bouton A pour prendre des objets.

## A la découverte

Le chemin à travers le Monde Extérieur vous fera rencontrer beaucoup d'icônes qui cachent un lieu particulier : l'icône des Batailles, l'icône des Villes et l'icône des Tours. Appuyez sur le Bouton A ou B pour entrer dans une icône, mais, auparavant, assurez-vous que vous voulez vraiment y aller : des monstres plus puissants que vous peuvent vous y attendre. Si vous vous rendez compte qu'un ennemi est trop puissant pour vous lors d'une bataille, vous pouvez battre en retraite. Et sachez que, pour passer d'une icône à une autre, il vous faudra auparavant vous frayer un chemin au travers d'un labyrinthe. Les flèches, qui sont habituellement de couleur grise, clignoteront en rouge et jaune lorsque vous aurez trouvé la sortie du labyrinthe.

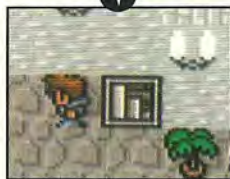
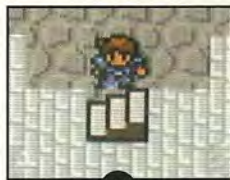
## Dans les villes

### ● Que faut-il faire ?

Lorsque vous vous trouvez devant une maison et que vous désirez y entrer, placez-vous devant la porte, et appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction de la maison.



Pour entrer, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le Haut.



Sur les escaliers, appuyez vers le Haut ou le Bas.

## Où se procure-t-on des objets ?

Il existe 3 moyens de recevoir des objets :



Les gens

Les gens se montreront parfois aimables envers vous et vous feront des cadeaux. Acceptez-les sans crainte.



Dans les coffres en bois

Sur votre chemin, vous trouverez beaucoup de coffres en bois, dans lesquels se cachent des objets importants. Ouvrez-les sans hésiter.



Dans les coffres à trésor

Dans les coffres à trésor, c'est-à-dire dans les coffres renforcés d'aspect précieux, vous trouverez également des objets dont vous aurez absolument besoin.



Une icône de Ville



Une icône de Bataille

## Soyez obstiné

Certains habitants des villes sont peu loquaces, ou ont oublié des informations importantes. Lorsque vous leur parlez une deuxième fois, il se peut qu'ils ne vous disent pas la même chose et vous donnent plus de renseignements.



Une mission

Les habitants vous confieront parfois une mission qu'il vous faudra accomplir.



Mission accomplie

Si vous reparlez aux mêmes personnes, une fois votre mission terminée, il se peut qu'elles vous en confient une nouvelle.



## ● Les Auberges

Pour vous reposer au cours de votre quête difficile, vous trouvez en tout 3 auberges sur votre chemin. Cherchez-les à Aquaria, Ventia et Feubourg. Lorsque vous entrez dans une auberge, le même processus se répète toujours : le propriétaire vous demande si vous désirez passer la nuit pour 95 pièces d'or ; répondez-lui par oui ou par non en choisissant la réponse avec la manette multidirectionnelle et en la validant en appuyant sur le Bouton A.



## ● Les Boutiques

Pour votre quête, il est très important d'être toujours bien armé. Quelquefois, afin de la poursuivre, il ne vous sera possible de trouver un objet important que dans les boutiques. On peut y acheter toutes sortes d'armes ou d'objets. Lorsque vous entrez dans une boutique, le vendeur vous demande ce que vous désirez acheter. Choisissez l'objet en appuyant sur la manette multidirectionnelle et validez votre choix avec le Bouton A.



## Ecran de combat

Tout au long de votre aventure, il est très important d'accumuler de l'expérience au cours des combats, afin d'améliorer vos propres capacités. Si, par exemple, vous échouez devant un ennemi trop puissant, il est recommandé de vous mesurer à des adversaires moins coriaces jusqu'à ce que vous deveniez plus fort par la pratique du combat. Lorsque vous vous trouvez sur l'écran de combat, vous avez le choix entre plusieurs possibilités : COMBAT, FUITE ou CONTROLE. En choisissant CONTROLE, vous pouvez décider si vos partenaires doivent attaquer automatiquement (AUTO) ou selon vos directives précises (MANUEL).

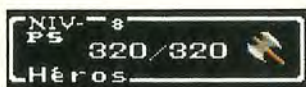


## ● La fenêtre d'énergie

En bas de l'écran se trouve la fenêtre d'énergie qui vous indique l'énergie du combattant, c'est-à-dire le compteur de vie, le niveau du personnage, son nom et l'arme choisie. Contrôlez toujours bien ces informations ; elles peuvent être importantes et changer avec votre niveau.



Vie sous forme de barres



Vie sous forme de fraction



Fenêtre d'énergie de votre partenaire

<b>NOM</b>	Le nom du personnage auquel se rapporte la fenêtre d'énergie est inscrit ici. Deux personnes maximum.
<b>ARME</b>	L'arme utilisée apparaît sous forme d'icône.
<b>COMPTEUR DE VIE</b>	Indique le niveau de vie, sous forme de barres ou de fraction.
<b>PARTENAIRE</b>	Celui ou celle avec qui vous partagez cette aventure.

## ● COMBAT

Si vous désirez vous mesurer à des ennemis, sélectionnez COMBAT (mettez-le en surbrillance) à l'aide de la manette multidirectionnelle et validez en appuyant sur le Bouton A. L'écran se modifie et quatre possibilités vous sont offertes : ATTAQUE, SORT, OBJET et DEFENSE. Choisissez l'une d'elles en appuyant sur la manette multidirectionnelle en tenant compte de son degré d'efficacité contre l'ennemi du moment. Validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.



Vous choisissez COMBAT.



Vous validez COMBAT.

## ● FUITE

Utilisez FUITE lorsque vous vous êtes trompé dans votre choix et ne désirez pas vous battre tout de suite. Mettez FUITE en surbrillance avec votre manette multidirectionnelle et validez en appuyant sur le Bouton A. Il vous est alors possible de quitter la Bataille. Une seule exception cependant : lorsque vous avez choisi un ennemi final pour le combat (vous le reconnaîtrez à sa taille). Assurez-vous donc d'être vraiment en mesure de le combattre.



Vous choisissez FUITE.



Vous validez FUITE.

## ● CONTROLE

Un partenaire est toujours à vos côtés, sauf si vous le perdez au cours du combat ou s'il lui arrive un accident. Vous devez déterminer le mode de combat de votre frère d'arme. Servez-vous de CONTROLE pour décider s'il doit attaquer l'ennemi automatiquement (AUTO) ou selon vos directives (MANUEL). En choisissant MANUEL, vous devez également choisir l'ennemi à attaquer. Vous pouvez également alterner à tout moment le mode de combat de votre partenaire (AUTO / MANUEL) en appuyant sur le Bouton Y.



Vous choisissez CONTROLE



Vous passez de MANUEL à AUTO.

# LES ATTAQUES

## ● Choisissez !

Si vous voulez combattre, vous devez attaquer ! Mettez COMBAT en surbrillance à l'aide de la manette multidirectionnelle et validez votre choix en appuyant sur le Bouton A. Choisissez une arme (les Boutons L et R vous permettent d'en changer) et sélectionnez ATTAQUE. Pour cela, mettez ATTAQUE en surbrillance et validez en appuyant sur le Bouton A (en appuyant sur le Bouton B, vous pouvez annuler vos choix). Puis, à l'aide de la manette multidirectionnelle, choisissez l'ennemi à combattre. Vous ne pouvez pas viser individuellement vos ennemis avec vos bombes. Avec certains sorts, vous pouvez attaquer tous vos ennemis en même temps en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le Haut.



Vous avez déjà vaincu un ennemi.



Choisissez le mode désiré.

## ● Sorts

Les sorts sont décrits dans des livres que vous pouvez vous procurer en combattant ou lorsqu'on vous en fait cadeau. Pour en utiliser un, sélectionnez SORT à l'aide de la manette multidirectionnelle et validez en appuyant sur le Bouton A. Puis, déterminez sa catégorie en choisissant entre les différents types de magie (BLANCHE, NOIRE, SORCIER). Pour cela, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le Haut ou le Bas. Vos partenaires peuvent également bénéficier de charmes (sorts positifs).

## ● Objets

Vous conservez vos objets dans le menu OBJETS. Sélectionnez OBJET à l'aide de la manette multidirectionnelle et validez votre choix en appuyant sur le Bouton A. Lorsque vos objets apparaissent, faites votre choix à l'aide de la manette multidirectionnelle et validez en appuyant sur le Bouton A. Choisissez le personnage qui sera doté de l'objet en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la Droite ou vers la Gauche, puis validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.

## ● Défense

DEFENSE sert à protéger votre partenaire et vous-même contre une éventuelle attaque de la part de vos ennemis. Pour cela, sélectionnez DEFENSE à l'aide de la manette multidirectionnelle et validez en appuyant sur le Bouton A. Puis, choisissez le personnage qui profitera de la protection et appuyez à nouveau sur le Bouton A. Plus votre niveau de combat (et donc le niveau du personnage) est élevé, mieux vous vous défendez.

# Après la Bataille

## ● Des pièces d'or en prime !

Dans la vie, rien n'est gratuit. De la même manière, ce jeu vous récompense lorsque vous sortez vainqueur d'un combat. Après chacun d'eux, un nombre variable de pièces d'or s'offre à vous. Plus vous faites d'efforts, plus grande est votre récompense. Prenez les pièces d'or et achetez-vous des choses utiles dans les boutiques.

## ● Points d'expérience

Le succès de votre quête est en rapport direct avec vos points d'expérience. Consultez leur nombre sous EXP sur l'écran de STATUT. Plus vous avez acquis de points d'expérience, meilleures seront vos capacités, en termes d'énergie de vie, de force de défense et d'attaque, de points de magie, de précision et de fuite. Si vous possédez de meilleures capacités, vous pouvez vaincre des ennemis plus puissants et donc augmenter encore vos points d'expérience. Vous pouvez donc jouer avec comme unique but celui d'augmenter vos points d'expérience. Vous pouvez par exemple entrer dans une caverne et vaincre tous les ennemis. Vos points d'expérience augmenteront sensiblement. Mais avant de vous rendre dans un autre lieu, vous pouvez rejouer la même caverne. Ceci vous sera plus facile maintenant que vous avez obtenu plus de points d'expérience. Après votre deuxième passage, le nombre de vos points d'expérience est encore plus élevé, et donc vous viendrez plus facilement à bout de vos prochains combats.



Vous choisissez SANTÉ.



Vous faites le plein d'énergie.



Vous choisissez la Potion de Santé.



Vous choisissez entre votre partenaire et vous.



Vous faites à nouveau le plein d'énergie.



Vous choisissez Rubicon pour la défense.



Rubicon se défend.



Vous combattez des ennemis.



A l'issue d'un combat victorieux, vous recevez des pièces d'or.



Vos points d'expérience ont augmenté.

# Le Menu Principal

Le MENU PRINCIPAL renferme tous les sous-menus tels que OBJETS, SORTS, ARMURES, ARMES. Pour les afficher et les utiliser, appuyez sur le Bouton START. La partie gauche de l'écran indique les objets, la partie droite les autres sous-menus que vous pouvez choisir.

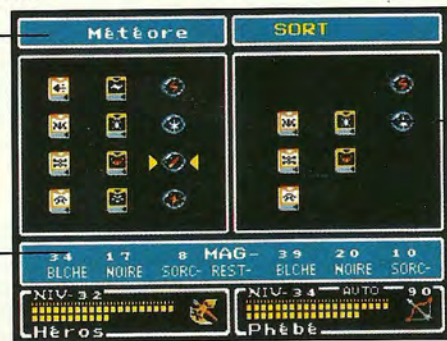
## ● Choisissez les objets



Les objets choisis à l'aide de la manette multidirectionnelle...

...apparaissent tout en haut.

Objet désiré



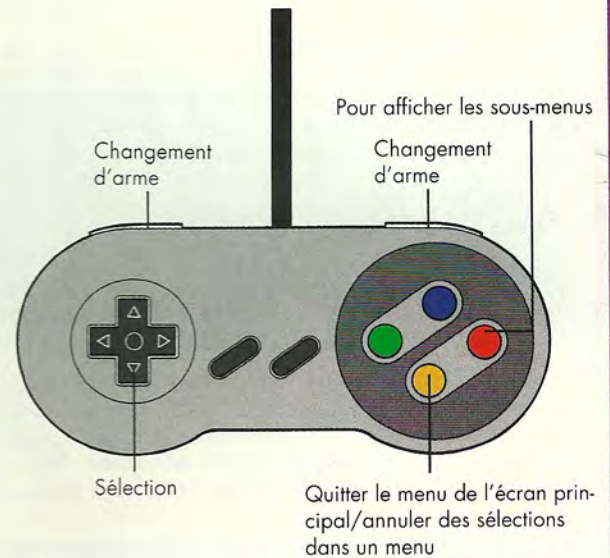
Points de magie restants

Autres menus

## ● Nombre de points de magie



Lorsque vous faites usage de vos sorts, le nombre de vos points de magie diminue. Si le chiffre 0 apparaît, le sort ne peut plus être utilisé. Buvez une potion magique ou reposez-vous dans une auberge afin de restaurer vos points de magie.

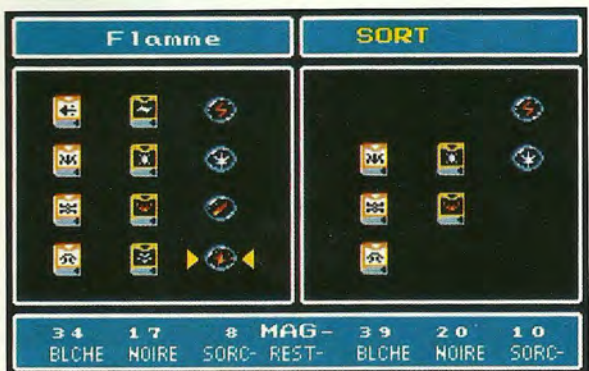


## ● Objets



Le menu OBJETS s'affiche et vous en choisissez un (dans ce cas, parmi les quatre de la rangée supérieure) en déplaçant le curseur qui se déplace à l'écran avec la manette multidirectionnelle. Validez votre choix en appuyant sur le Bouton A.

## ● Sorts



Sélectionnez SORTS pour afficher un sous-menu indiquant toutes les possibilités. Choisissez un sort à l'aide de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton A.

## ● Armures



Choisissez le sous-menu ARMURES dans le menu principal.



Vérifiez le pouvoir de défense de votre armure avec la manette multidirectionnelle.



Faites de même pour l'armure de votre partenaire.

## ● Armes



La puissance de l'arme choisie est affichée.



Il existe quatre types d'armes : Haches, Épées, Griffes, Bombes.



Vous utilisez la griffe C dans le combat !

## ● Statut



L'écran de STATUT vous donne une vue d'ensemble.

STATUT	
<b>PO</b>	Les pièces d'or sont un moyen de paiement qui vous permet de compléter votre équipement.
<b>EXP.</b>	Indique la somme totale de vos capacités.
<b>PROC.</b>	Indique le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le prochain niveau d'expérience.
<b>ATTAQUE</b>	Indique votre force d'attaque actuelle ; elle dépend de l'arme utilisée.
<b>DEFENSE</b>	Indique la force de défense de votre armure.
<b>VITESSE</b>	Plus ce chiffre est élevé, plus vous avez de chances d'attaquer le premier.
<b>MAGIE</b>	Indique les points de magie disponibles pour utiliser un sort.
<b>PRECIS</b>	Plus ce chiffre est élevé, plus vous ferez subir des dégâts à l'ennemi.
<b>FUITE</b>	Plus ce chiffre est élevé, plus vous avez la possibilité de fuir une bataille.

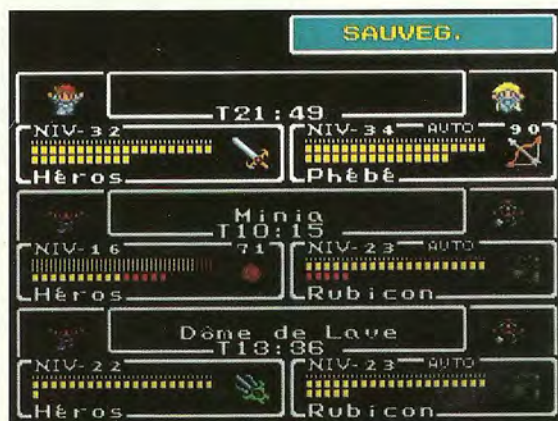
## ● Perso



Certains points utiles peuvent être modifiés dans PERSO.

PERSO	
<b>INDICAT. DE VIE</b>	Permet d'afficher la représentation du compteur de vie sous forme de barres ou de fraction.
<b>CON-TROLE</b>	Permet d'alterner le mode combat de votre partenaire : AUTO ou MANUEL.
<b>VITESSE MESS.</b>	Permet de régler le temps d'affichage d'un message sur l'écran.
<b>COULEUR FEN.</b>	Permet de sélectionner la couleur des fenêtres et de modifier le rouge, le vert et le bleu.

# SAUVEGARDE



Trois parties peuvent être sauvegardées.



Toutes les places de sauvegarde sont occupées, jusqu'à ce qu'une place soit annulée.



## Etes-vous vaincu ?

Lorsque vous et votre partenaire êtes vaincus au combat, vous pouvez décider d'abandonner. Pour répondre à la question qui vous est posée, utilisez le Bouton A. Si vous décidez de choisir NON, vous pouvez recommencer le combat. Si vous abandonnez, l'écran de sauvegarde apparaît.



Vous êtes vaincu.



N'oubliez pas de sauvegarder de temps à autre.



Un second combat pour l'honneur ?

## Restaurer les points de santé (PS) Potion Guérison

Lorsque vos points de santé s'amenuisent lors du combat, vous pouvez les restaurer à l'aide des potions Guérison ou des sorts Guérison.



Votre énergie diminue.



Choisissez la potion Guérison.



Voilà ! Vous avez refait le plein d'énergie.

## Sort Guérison



Choisissez le sort Guérison.



Voilà ! Vous avez refait le plein d'énergie.

# Objets précieux

Cette quête éreintante ne pourrait pas connaître une issue heureuse s'il n'existait pas de nombreux objets que vous pouvez accumuler. En font partie les potions magiques spéciales qui restaurent votre énergie de vie et votre puissance de magie, mais aussi des objets dont vous pouvez avoir subitement besoin pour poursuivre votre aventure. Pour choisir un objet précis, sélectionnez le menu OBJETS et choisissez, à l'aide du curseur, l'objet dont le nom s'affiche en haut à gauche.



## Potion Guérison



Lorsque vous sentez vos forces diminuer, buvez une bonne gorgée de cette potion pour sentir de nouveau votre corps tout ragaillard.

## Potion Santé



Lorsque vous êtes mis en difficulté ou empoisonné par un ennemi, cette potion vous remet sur pied. A trouver dans les coffres ou à acheter dans les boutiques.

## Graine



La mission à accomplir demande beaucoup de puissance magique. Afin de la restaurer, consommez cette graine.

## Tonique



Le combat contre les monstres innombrables vous prend beaucoup de puissance et d'énergie. Si vos forces défensives diminuent, restaurez-les avec le Tonique.

## Elixir



Le poison répandu par Minotaur ne peut être neutralisé qu'à l'aide de cet élixir spécial. Heureusement, Tristan le trouve dans le Donjon d'Os et vous le donne pour Kaéli.

## Branche



Un vieil homme vous remet cette branche magique. Donnez-la à Kaéli, et elle vous suivra pour vous aider à parler aux arbres.

## Pièce Dorée



Vous trouverez cette pièce magnifique dans le sous-sol du Donjon d'Os. Elle porte la même armorie qu'une porte de la Tour Focale. Pour l'ouvrir, introduisez-y cette pièce.

## Ecusson-Balance



Vous découvrez cette pierre précieuse dans la Cave Glacée. Dès que vous êtes en sa possession, rendez-vous à l'icône portant le même signe et vous serez téléporté vers un autre endroit.

## Eau Magique



Les habitants d'Aquaria sont bloqués par la glace qui recouvre leur ville. Seule cette Eau Magique peut la faire fondre. White, qui vous attend dans le Temple de Vie, vous la donnera.

## Miroir



Il dévoile les monstres invisibles de la Pyramide Glacée. Heureusement, vous trouverez ce miroir dès le premier étage.

## Pièce Bleue



Vous trouverez la Pièce Bleue brillante dans la Pyramide Glacée. Introduisez-la dans la fente de la porte bleue de la Tour Focale, pour vous ouvrir la voie vers une autre partie de votre quête.

## Clé Venus



Spencer vous donne cette clé spéciale. Elle ouvre un coffre à trésor ayant une serrure particulière. Une fois ouvert, ce coffre vous dévoile son trésor - le Bouclier B.

## Ecusson-Gémeaux



Si vous avez combattu vaillamment dans la Bataille 13, vous recevrez cette belle pierre précieuse comme récompense. Rendez-vous alors sur l'icône de même signe et vous serez téléporté sans détour inutile.

## Multi-Clé



Cette clé passe-partout est indispensable, à Feubourg, pour ouvrir certaines portes fermées. Tristan, qui la garde par devers lui, vous la remettra volontiers dès que vous en aurez besoin.

## Masque



Le brouillard qui entoure constamment Volcano vous empêche de voir. Afin de découvrir les monstres à temps, mettez ce Masque (que vous trouverez dans un coffre à trésor) et le brouillard se dissipe aussitôt.

## Pièce Mauve



Vous recevrez cette pièce merveilleuse pour vous récompenser de votre victoire contre les monstres du Dôme de Lave. Dans la Tour Focale, elle ouvre la Porte Mauve qui porte un signe similaire.

## Pièce Verte



Au septième étage de la Tour Pazuzu, vous découvrirez cette pièce précieuse. L'armoire sur la pièce vous révèle que vous pouvez ouvrir la Porte Verte de la Tour Focale.

## Roc-Eclair



Ce roc insignifiant en apparence possède néanmoins des forces magiques. Otto en a besoin pour réparer son engin à créer des routes. Arion, qui se trouve à Feubourg, veille sur ce roc.

## Ecusson-Mobius



Un coffre à trésor contenant cet écusson se trouve chez Spencer. Servez-vous en pour vous téléporter vers un autre endroit par l'intermédiaire de l'icône portant le même signe.

## Casquette



Kaéli vous remet la casquette de son père, le Capitaine Mac. Ce dernier saura ainsi que vous ne lui voulez pas de mal. Si vous lui donnez la Casquette, il vous autorisera même à diriger son grand bateau.

# Sorts puissants

Au cours de cette quête, vous apprendrez à utiliser un nombre croissant de sorts puissants. Ils se divisent en trois catégories : la magie blanche, la magie noire et la sorcellerie. A chacun de ces trois groupes correspondent quatre sorts différents dont certains peuvent restaurer votre énergie (les Graines), alors que d'autres n'agissent que lors du combat. Choisissez le Menu SORTS, déplacez le curseur sur le sort choisi dont le nom apparaît en haut à gauche.



## Guérison



Un peu comme pour la Potion Santé, ce sort vous permettra de restaurer votre énergie. Vous trouverez les instructions

pour ce sort dans une maison à Foresta.

## Santé



Lorsque vous êtes touché par une attaque déconcertante, ce sort vous aidera un peu comme la Potion Guérison. Vous le

trouvez dans Cascadia.

## Vie



Lorsque vous perdez toute votre énergie dans un combat contre un monstre, votre partenaire peut vous redonner de l'énergie de vie à l'aide de ce sort. Vous le trouverez dans le Dôme de Lave.

## Sortie



Ce sort vous permet non seulement de vous échapper des profondeurs d'un labyrinthe, mais également de chasser à jamais vos ennemis. Vous pouvez le gagner lors de la Bataille 10.

## Séisme



Ce sort magique se trouve dans le sous-sol 1 du Donjon d'Os. Lorsque vous l'utilisez, vous provoquez un séisme qui

oblige vos ennemis à prendre la fuite. C'est une arme efficace.

## Feu



Les ennemis qui craignent le feu, craignent également ce sort. Ainsi, vous pouvez les chasser en lançant des flammes sur eux.

Vous trouverez ce sort au deuxième étage de la Tour Focale, dans un coffre à trésor.

## Blizzard



Sa force magique transforme une minuscule goutte d'eau en énorme bloc de glace. De quoi refroidir vos ennemis les plus "chauds". Vous trouverez ce sort au deuxième étage de la Tour Focale dans un coffre à trésor.

## Tornade



Lorsque vous utilisez ce sort, vous déclenchez une terrible tornade qui balaye vos ennemis. Vous le trouverez au 2<sup>e</sup> sous-sol de la Tour Focale.

## Tonnerre



Ce sort déclenche une tempête dévastatrice. Vous gagnez ce sort lorsque vous sortez vainqueur de la Bataille 16.

## Pureté



La brume qui se dégage lors de l'utilisation de ce sort met vos ennemis en difficulté car elle contient du soufre. Vous trouverez ce sort à l'intérieur de Volcano.

## Météore



Personne ne sait d'où proviennent les rocs qui tombent soudainement du ciel lors de l'utilisation de ce sort. Quoiqu'il en soit, ces rocs sont efficaces. Vous trouverez ce sort à l'intérieur de l'Arbre Géant.

## Flamme



Les flammes que ce sort permet de lancer sous forme de serpents sont plus brûlantes et dévastatrices que celles du Sort Feu. Même les ennemis très puissants les redoutent. Vous trouverez ce sort dans la Tour Pazuzu.





# Armes puissantes

Vous commencez cette quête avec les armes héritées de vos ancêtres. Mais, continuellement, vous trouvez des armes plus puissantes qui vont vous faciliter la tâche. En principe, vous avez quatre types d'armes à votre disposition : Épées, Haches, Griffes et Bombes. Dès que vous trouvez une arme d'une puissance supérieure, vous ne pouvez plus utiliser les armes moins puissantes du même type. Adaptez le choix de l'arme à l'ennemi afin de lui causer le plus de dégâts possible. Choisissez votre arme en appuyant sur le Bouton L ou le Bouton R.



## Epée A



C'est l'épée que vous avez héritée de votre père. Elle vous sert fidèlement depuis des années.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Epée B



Cette épée puissante a été forgée à partir d'un alliage particulier.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Excalibur



On a découvert que le métal devient plus dur en utilisant des pierres précieuses.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Hache A



Elle sert non seulement à couper des arbres, mais aussi à impressionner les ennemis.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Hache B



Elle est non seulement plus grande, mais aussi plus puissante et plus tranchante que la Hache A.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Hache C



Il y a très longtemps, des géants abandonnèrent cet outil puissant dans la Forêt Animée.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Griffe A



Phébé vous donnera cette arme dans la Cave Glacée. Celle-ci vous servira principalement pour escalader.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Griffe B



Son utilité ne s'arrête pas à l'escalade. Vous la trouverez dans Minia.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Griffe C



Une arme dont la puissance est réduite par les ennemis. Tristan vous la donnera généralement.

Attaque un seul ennemi à la fois.

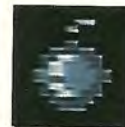
## Bombe



Elle sert à faire exploser des passages clos. Tristan vous apprendra son maniement dans le Donjon d'Os.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Bombe-Jumbo



Tous les ennemis qui s'opposent à vous, disparaissent généralement avec cette bombe.

Attaque tous les ennemis à la fois.

## Méga Grenade



Un habitant de Feubourg vous apprendra à vous en servir.

Attaque tous les ennemis à la fois.

## Etoile-Ninja



Avec leurs dents tranchantes, ces étoiles sont rapides comme l'éclair lorsque Tristan les utilise.

Attaque un seul ennemi à la fois.

## Arc



Phébé sait s'en servir comme personne d'autre.

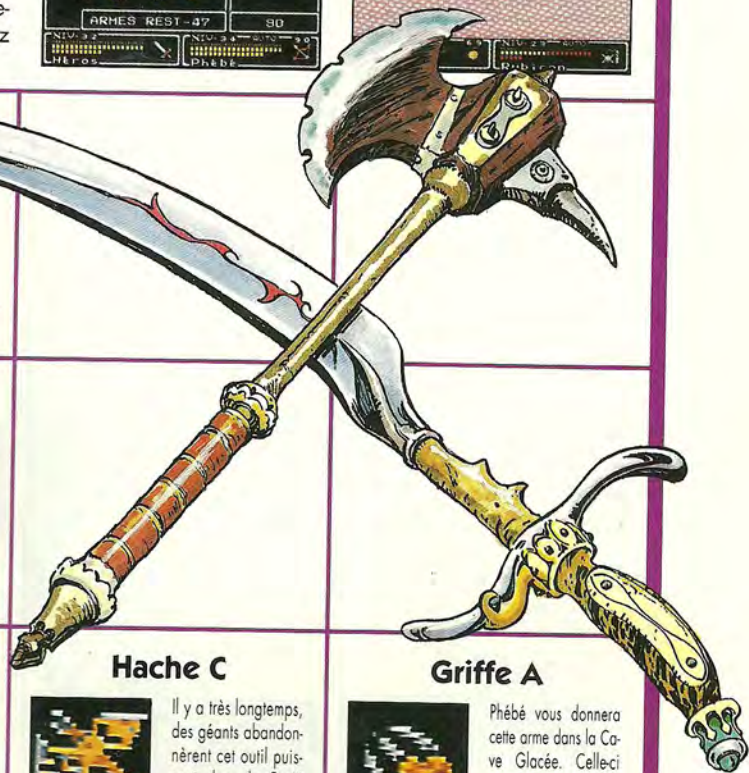
Attaque un seul ennemi à la fois.

## Masse



Une boule métallique couverte de pointes dangereuses et fixée au bout d'une longue chaîne. C'est l'arme préférée de Rubicon.

Attaque un seul ennemi à la fois.



# Armures protectrices

Votre combat contre les monstres sera facilité si vous possédez la protection adéquate au bon moment. Tout ce que vous trouvez dans le menu ARMURES accroît votre force de défense (casques, cuirasses, cottes, boucliers, amulettes). En déplaçant le curseur sur l'armure choisie, ce menu vous permet d'examiner sa force de défense et de contrôler votre force générale de défense. La partie gauche de l'écran vous indique le moyen de protection de votre partenaire.



## Casque A



La vente d'hiver a lieu actuellement à Aquaria. Choisissez-vous un casque protecteur pour vous protéger du froid.

Force de défense  
4

## Casque B



Ce casque vous protège davantage contre les attaques ennemies. Vous le trouverez dans le Dôme de Lave.

Force de défense  
9

## Casque C



Sur le Mont Tempête, vous aurez besoin d'un meilleur casque. Heureusement, vous le trouverez dans un coffre en bois.

Force de défense  
15

## Cotte A



Vous portez cette armure légère depuis des années. Au début, elle sera suffisante.

Force de défense  
6

## Cotte B



Depuis longtemps déjà, vous cherchez une armure plus puissante. Au 4<sup>e</sup> étage de la Pyramide Glacée, vos vœux seront exaucés.

Force de défense  
12



## Cotte C



Elle représente ce que l'on fait de mieux en matière d'armure. Elle se trouve dans la Pyramide Glacée.

Force de défense  
15

## Cotte D



Kaéli a taillé elle-même cette armure pour elle et l'a durcie avec de la résine des arbres les plus solides.

Force de défense  
15

## Cotte-Robe



Tristan n'aime pas les armures lourdes et s'est revêtu d'un manteau magique.

Force de défense  
13

## Cotte E



Dès la première rencontre, vous remarquerez la cape de Phébé : c'est en réalité une armure.

Force de défense  
13

## Cotte de Feu



L'impétueux Rubicon porte cette armure légère qui a été fabriquée à partir de lave refroidie.

Force de défense  
14

## Bouclier A



Vous trouverez ce bouclier au début de votre mission dans le Donjon d'Os. Il vous rendra de bons et loyaux services.

Force de défense  
5

## Bouclier B



Vous trouverez ce bouclier au deuxième étage de la Tour Focale, dans un coffre en bois.

Force de défense  
10

## Bouclier C



Il vous protège encore mieux que le Bouclier B. Vous le trouverez dans la Tour Focale.

Force de défense  
14

## Bouclier D



Ce magnifique bouclier a été conçu pour une main de femme. Phébé le porte fièrement.

Force de défense  
12

## Charme



Cette amulette cache des forces insoupçonnées. La force de défense de son porteur augmente.

Force de défense  
1

## Bague



Cette bague augmente également la force de protection de son porteur. Vous l'obtiendrez lors de la Bataille 6.

Force de défense  
3

## Médaille



Vous pouvez acheter à bon marché cette amulette fabriquée de main d'artiste à Ventia.

Force de défense  
6

# Vos compagnons d'armes



## Le Héros de la Quête

Vous êtes le Héros de "Mystic Quest Legend". Vous vous retrouvez dans cette histoire plus ou moins par hasard. Votre courage et votre vaillance font de vous le sauveur élu d'un monde opprimé. Dès que vous apprenez le malheur causé par la disparition des Cristaux, vous acceptez le défi. Vous allez arracher les Cristaux des griffes des Démon.



## Rubicon

Ce jeune homme fougueux n'a pas peur du combat. C'est le fils du respectable Arion et il est particulièrement orgueilleux d'être feubourgeois. Il porte fièrement la couleur de cheveux traditionnelle des feubourgeois : rouge feu.

## Kaéli

Il n'y a pas si longtemps, cette jeune fille menait une vie paisible. Mais ceci fait partie du passé. Sans hésiter, elle décide de vous suivre dès que vous lui apportez la Branche. Elle possède le pouvoir de parler aux arbres, ce qui peut vous être d'une grande utilité.



## Tristan

Cet homme sympathique a une grande passion : la recherche de trésors. Lorsqu'il apprend qu'un trésor peut être découvert, il abandonne tout pour se mettre à sa recherche. Il reste, néanmoins, un ami digne de confiance.



## Phébé

La petite-fille de Spencer est un archer remarquable. Mais cette charmante jeune fille a également appris l'art de la magie pendant de longues années. Elle vous aidera dans cette quête sans se ménager.

# Des amis serviables

**White**



Un homme sage, qui en sait toujours plus que vous et a toujours de bons conseils à donner.

**Mac**



Un marin dur-à-cuire qui est capitaine sur son propre bateau.

**Spencer**



Il ne se sent vraiment bien que lorsqu'il peut construire un nouveau tunnel.

**Arion**



Sa tentative de libérer le Cristal du Feu a échoué.

**Otto**



C'est un bricoleur. Sa plus grande invention est l'engin à créer des routes.

**Norma**

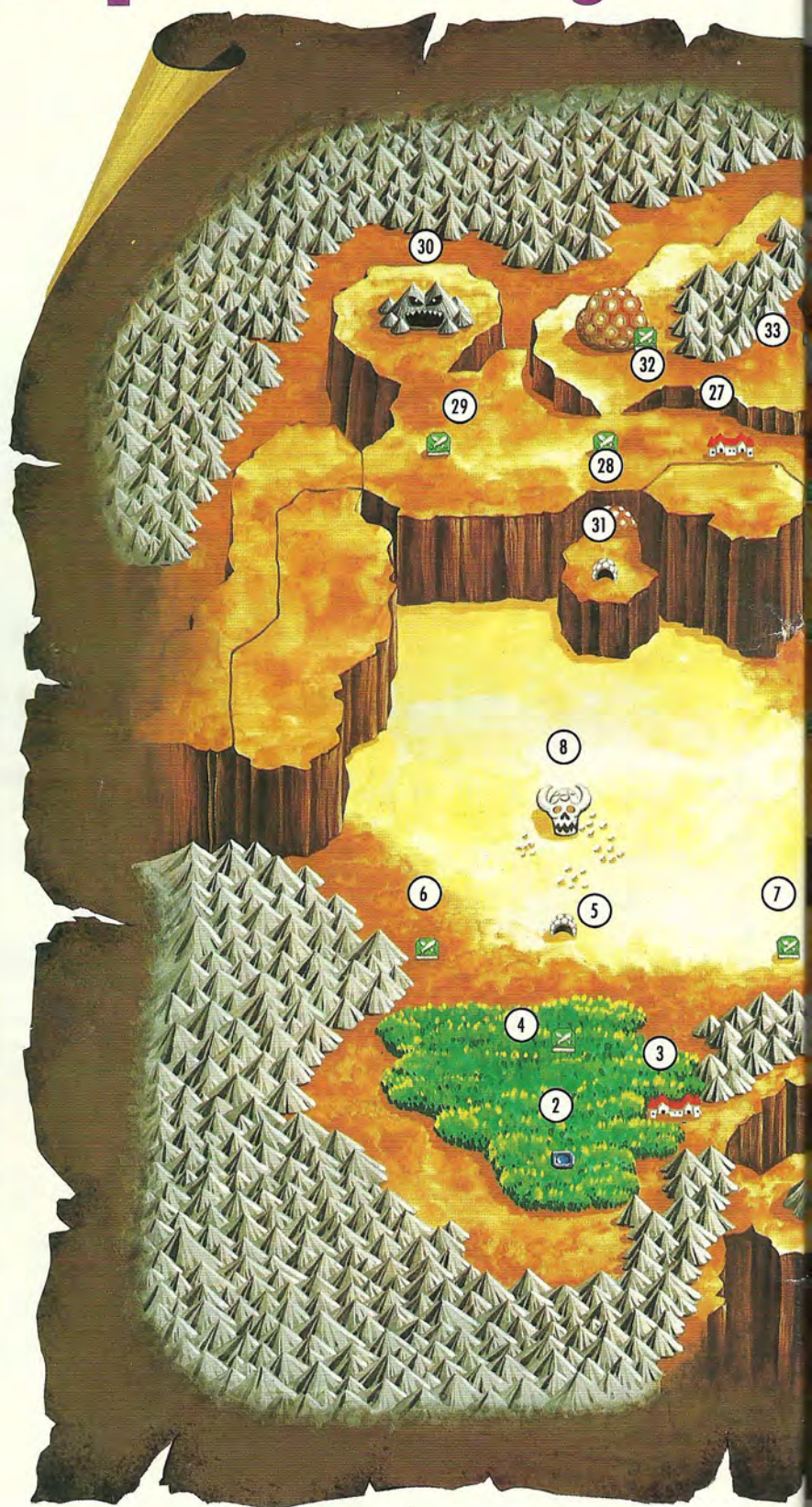


La fille d'Otto a été surprise par le vent dans la Tour Pazu.

# Le Monde de Mystic Quest Legend

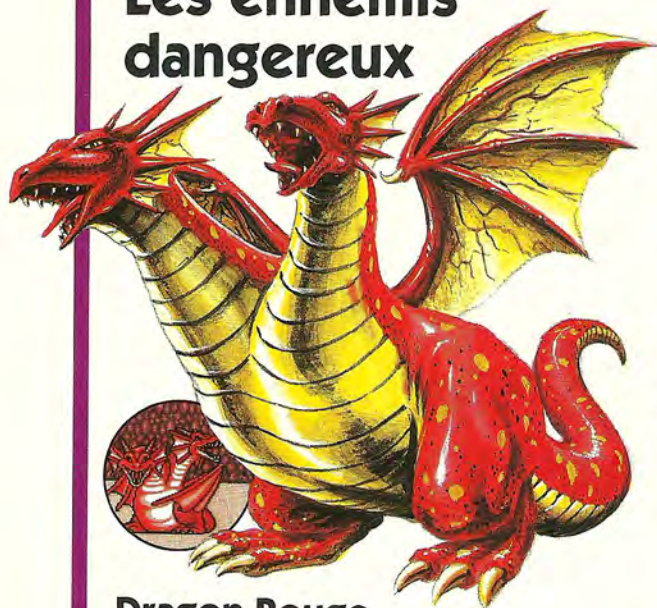
Le monde dans lequel se déroule cette quête était jadis paisible. Mais ceci est bien loin maintenant. Depuis, des monstres s'y sont installés un peu partout. Les villes sont les seules à connaître un calme trompeur. Pour aller d'un lieu à un autre, il faut soit résoudre une énigme, soit trouver un objet précis, soit combattre les monstres. Un voyage apparemment sans fin à travers le Royaume du Mal vous attend !

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 1. Tour Focale      | 26. Bataille 14    |
| 2. La Chênaie       | 27. Feubourg       |
| 3. Foresta          | 28. Bataille 15    |
| 4. Bataille 1       | 29. Bataille 16    |
| 5. Temple Doré      | 30. Minia          |
| 6. Bataille 2       | 31. Temple Clos    |
| 7. Bataille 3       | 32. Bataille 17    |
| 8. Donjon d'Os      | 33. Volcano        |
| 9. Bataille 4       | 34. Dôme de Lave   |
| 10. Temple-Balance  | 35. Bataille 18    |
| 11. Bataille 5      | 36. Pont Liane     |
| 12. Bataille 6      | 37. Forêt Animée   |
| 13. Aquaria         | 38. Arbre Géant    |
| 14. Bataille 7      | 39. Temple Kaidge  |
| 15. Cave Glacée     | 40. Bataille 19    |
| 16. Bataille 8      | 41. Bataille 20    |
| 17. Temple de Vie   | 42. Ventia         |
| 18. Cascadia        | 43. Temple Ventose |
| 19. Bataille 9      | 44. Mont Tempête   |
| 20. Pyramide Glacée | 45. Tour Pazuzu    |
| 21. Bataille 10     | 46. Chez Spencer   |
| 22. Bataille 11     | 47. Quai Marin     |
| 23. Temple Boréal   | 48. Bateau de Mac  |
| 24. Bataille 12     | 49. Temple Lumen   |
| 25. Bataille 13     |                    |



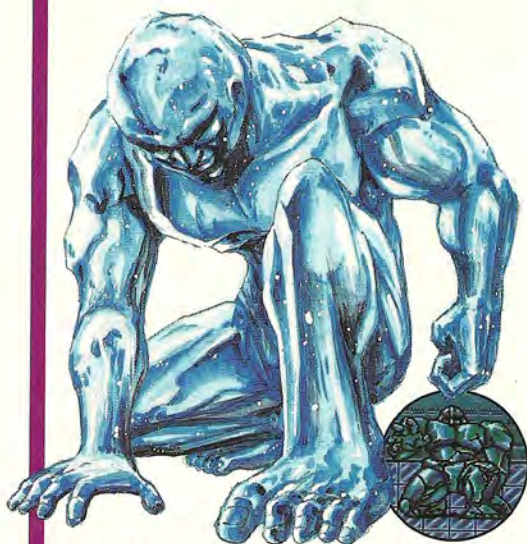


## Les ennemis dangereux



### Dragon Rouge

Les deux têtes abominables de ce dragon crachent du feu. Ce maître de la magie est toujours à la recherche de nouvelles victimes. Ses attaques à coup d'éclairs et de tonnerre sont très redoutées car elles peuvent anéantir le héros le plus puissant. Il garde le Cristal de Feu.



### Keurde'Glace

Ce chevalier glacé est tout ce qu'il y a de plus froid. Il a été taillé dans une glace très pure datant de plusieurs siècles, puis le Mal lui a donné la vie. Il garde le Cristal d'Eau auquel il a retiré toutes les forces surnaturelles afin de les utiliser lui-même. En fait, il ne craint rien ni personne, excepté le feu.



### Rex Lerouge

Composé uniquement d'os et doté d'un caractère vicieux et perfide, il est le gardien du Cristal de Terre. Lorsque, magiquement, il déclenche un séisme, cela ressemble à la fin du monde. La situation devient encore plus macabre lorsqu'il lance ses os.



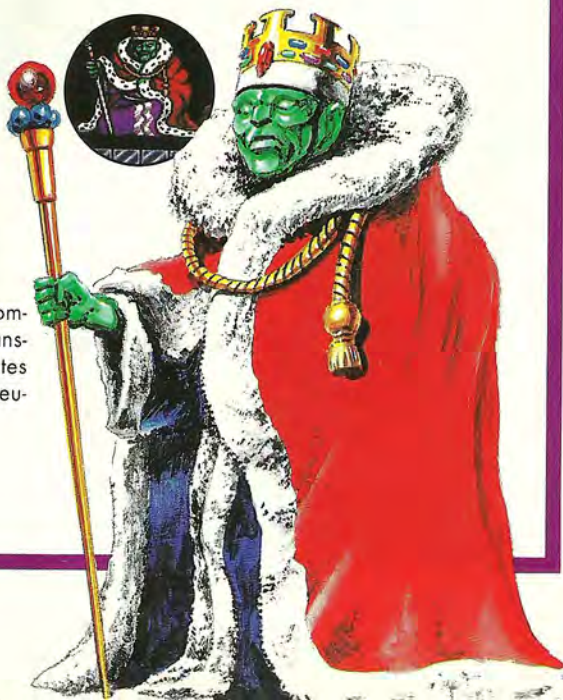
### Pazuzu

Mi-homme, mi-aigle, mais entièrement monstre. Pazuzu est une créature particulièrement rusée, qui joue à un jeu de cache-cache maléfique avec ses ennemis. Ses ailes sont conçues de telle façon qu'il peut également les utiliser comme bouclier et renvoyer à ses ennemis leurs attaques magiques.

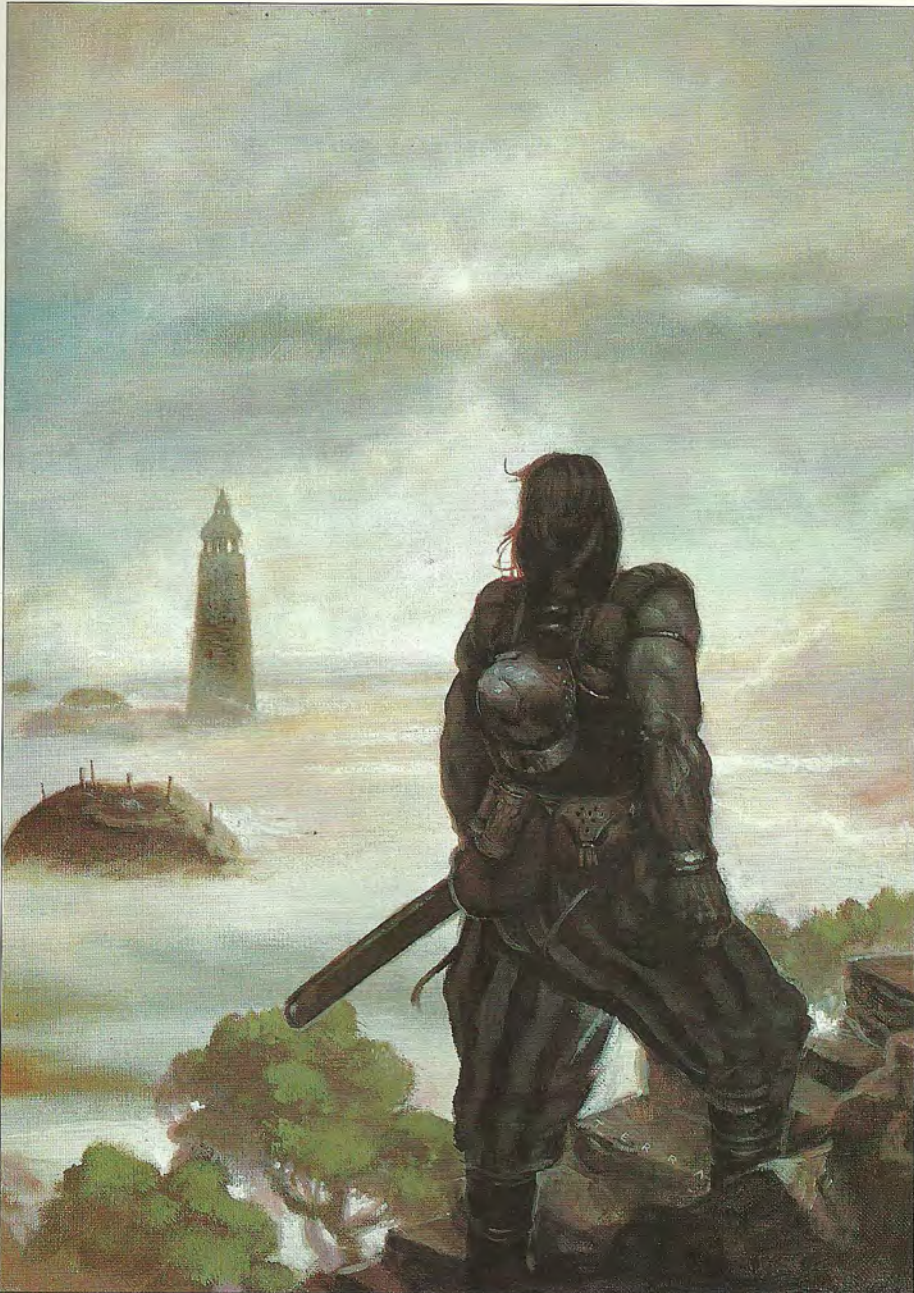


### Roi Noir

Il est le Mal personnifié. A cause de ses pouvoirs, le monde est sur le point d'être exterminé. Il ne se présente pas toujours sous forme de Roi. Au combat, il adore se transformer en différentes créatures monstrueuses.

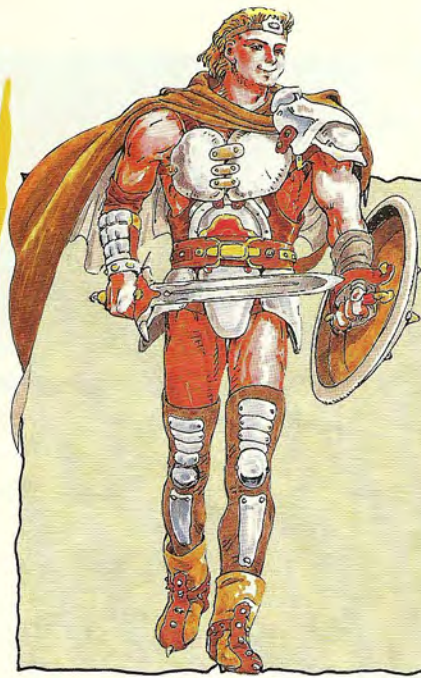


# La Quête



*Vous avez maintenant un aperçu de ce qui vous attend au cours de cette quête. Etes-vous prêt à relever le défi ? Vous savez ce que vous devez faire : malgré tous les monstres que vous allez rencontrer, vous devrez d'abord arracher les quatre Cristaux du Monde des griffes du Mal. Lorsque ceux-ci brilleront à nouveau de tous leurs feux, vous pourrez aller à la recherche du Roi Noir et du cinquième Cristal. Même si la situation est très critique, prenez toujours le temps de parler aux personnes que vous rencontrez et qui sont prêtes à vous aider. N'oubliez pas non plus d'ouvrir tous les coffres à trésor, même s'ils sont difficiles à atteindre. Leur contenu peut s'avérer décisif pour votre succès.*





# LE CRISTAL DE LA TERRE

*Les sables du désert enveloppent d'un filet sans pitié tout être vivant, balayant en tempête le massif montagneux et aride qui cache une plaine désertique et macabre. Dès maintenant, votre destin va se confondre avec celui prédit par un Oracle obscur ! C'est à vous que revient l'honneur suprême de trouver les quatre mystérieux Cristaux. Vous vous lancez dans une aventure durant laquelle vous devrez faire appel à votre courage, à votre intelligence et à toute votre énergie.*

## Le Mont Destin

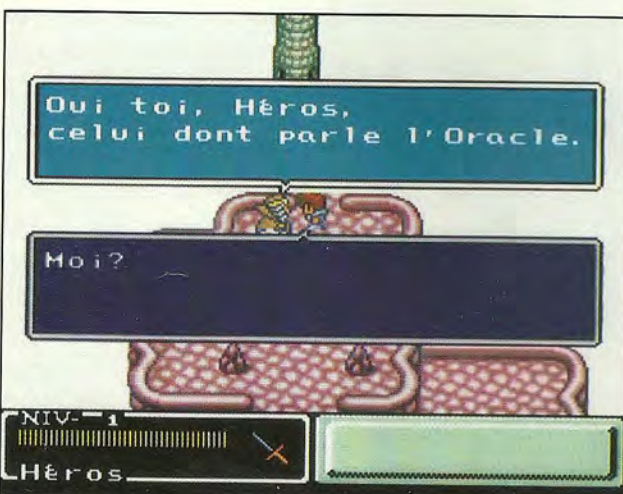
Vous avez soudain l'impression de vous retrouver au cœur de l'enfer : des secousses terribles, ponctuées de coups de tonnerre, risquent de vous faire disparaître à chaque pas. Vous êtes à bout de souffle alors que le danger plane en permanence au-dessus de vous. Vous vous réfugiez au sommet du Mont Destin où vous apercevez un personnage étrange. Ce vieux sage répond au nom de White. Suivez-le sans crainte ; il vous donnera de précieux renseignements.



Pour sauter par-dessus les obstacles...



...utilisez le Bouton B.



Le rôle du Chevalier sera à votre mesure. Soyez courageux et victorieux.



## Taurus

Pendant que vous discutez sur le Mont Destin avec White, le vieux sage, en écoutant ses conseils et en dansant impatiemment d'un pied sur l'autre, vous sentez que quelque chose se prépare. Le bruit lointain que vous entendiez faiblement se rapproche et devient de plus en plus fort. Ne sentez-vous pas la Terre trembler ? Vous sortez adroitement votre épée, la seule arme que vous ayez à votre disposition et vous vous retournez. Le bruit autour de vous est maintenant si intolérable que vous avez l'impression que toutes les portes de l'Enfer se sont ouvertes... et, soudain, Taurus, une créature particulièrement horrible, se trouve devant vous et vous attaque sans merci.



PS	Force d'attaque	Force de défense
80	1	25

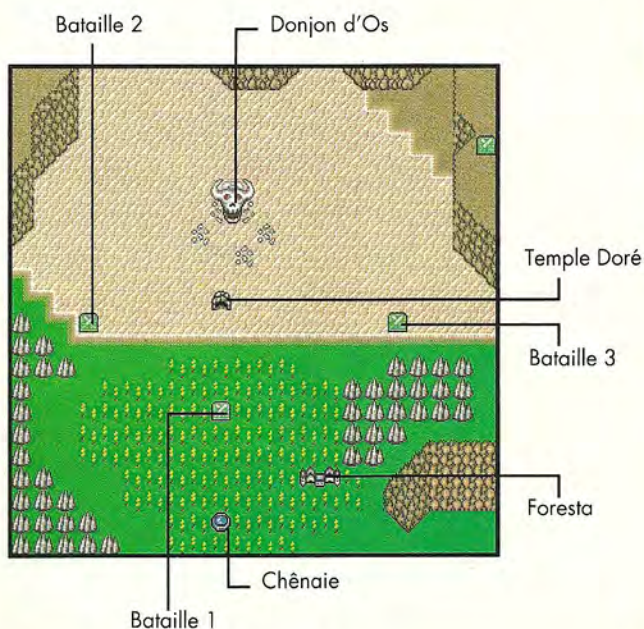


# Début de la Quête

Vous avez vaincu Taurus. Vous avez maintenant l'honneur insigne de devoir retrouver les cinq Cristaux. Il vous faut rompre le sort maléfique qui émane de la Tour Focale et se répand sur tout le pays sous forme de créatures infernales. Affaibli par votre combat contre Taurus, vous vous rappelez des paroles du vieux sage. White vous a en effet conseillé de vous rendre sans détours en ce lieu. Vous suivez ses recommandations et rejoignez la Chênaie avec une certaine appréhension : que se passera-t-il ici ? Vous trouvez dans votre poche un parchemin sur lequel le vieux White a inscrit des choses importantes, mais qui sont encore mystérieuses pour vous : Branche, Sort Guérison, Hache A, Charme, Sort Séisme, Bouclier A, Bombe, Elixir, Pièce Dorée. Quelle magie peut bien se cacher derrière ces mots ? Et quel est le rapport entre ces objets et le mystérieux Cristal de Terre ?

# La Chênaie

De vieilles branches desséchées et des arbres morts et pétrifiés, témoins d'une horrible catastrophe, se présentent sous vos yeux comme s'ils voulaient vous faire comprendre que seuls les Dieux peuvent les sauver. Mais vous êtes là pour retrouver les quatre Cristaux des Forces de la Nature et libérer le pays du sort maléfique jeté par le Roi Noir, le Maître du Mal. Alors que vous vous trouvez dans les griffes de la Chênaie, où il n'y a plus de chants d'oiseaux ni le moindre souffle de vent, vous apercevez un homme devant un rocher. Il est apparemment trop faible pour déplacer cet obstacle. Sans hésiter, vous poussez le rocher. Pour vous remercier, l'homme vous tend une branche desséchée et vous dit : "Allez à Foresta pour retrouver Kaéli". Vous présumez, à juste titre, qu'il vient de vous donner la Branche de l'Oracle et vous poursuivez votre chemin.



Des rochers barrent parfois les chemins.



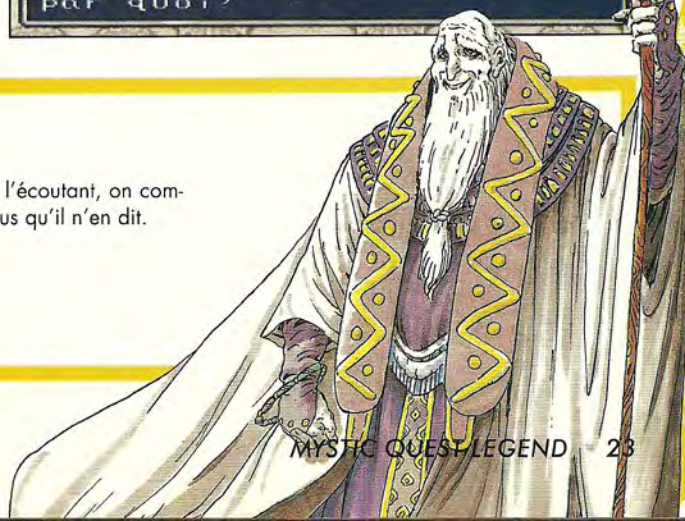
Mais les héros puissants sont toujours serviables.



# White

White, le vieux sage, sera à vos côtés pendant toute votre quête et vous donnera des conseils utiles, même s'il vous donne parfois l'impression de plaisanter. White descend de la race des

Prophètes Divins. En l'écoutant, on comprend qu'il en sait plus qu'il n'en dit.



## Foresta



Vous ne vous attendiez certainement pas à trouver une obscurité aussi absolue en pénétrant dans Foresta. Alors que vous marchez prudemment sur le sol desséché, vous rencontrez un vieil homme qui vous conseille d'entrer dans sa maison par une porte dérobée pour y trouver un coffre contenant le Sort Guérison.



Profitez de la force du Sort Guérison.



Kaéli est une jeune fille séduisante, belle comme la rosée du matin étincelante de soleil. Elle se joint à vous.

## La Chênaie

La belle Kaéli vous mène auprès d'un arbre maudit et l'abat pour vous. Un monstre horrible, mi-homme, mi-animal apparaît et empoisonne Kaéli sous vos yeux. A bout de forces, Kaéli vous donne sa Hache A et vous demande de trouver, au Nord des forêts, l'antidote qui combattra le poison dont elle a été victime.

**Janjan**



Janjan n'a qu'un seul but : vous éliminer et s'emparer de votre puissance.

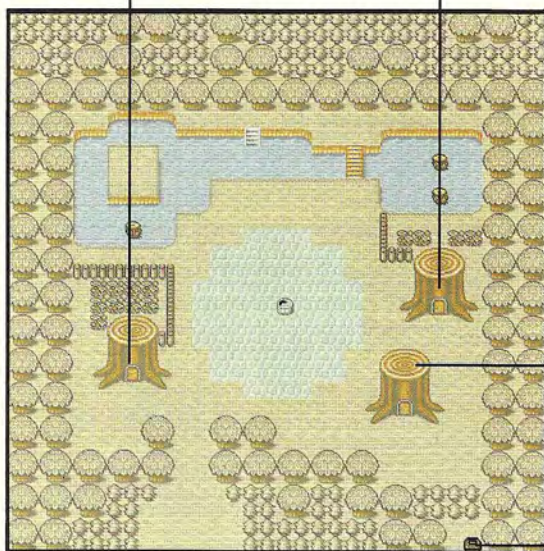
**Lymass**



C'est un tas de bave venimeux qui désire plonger tout son entourage dans un total désarroi.

Kaéli/Potion Guérison

Sort Guérison



Potion Guérison

Potion Guérison

## Kaéli

Kaéli, mi-guerrière mi-fée, allie une puissance merveilleuse et la grâce féminine. Elle manie la Hache A avec beaucoup d'élégance, parle plusieurs langues et maîtrise à merveille le Sort Vie qui ramène à la vie ses camarades défunts.

Niveau	3
PS	120
Arme	Hache A
Casque	Aucun
Armure	Cotte D
Bouclier	Aucun
Autres	Bague





Kaéli utilise la Hache A pour abattre l'un des derniers arbres...



.. qui s'avère être un gaillard venimeux. Pauvre Kaéli !



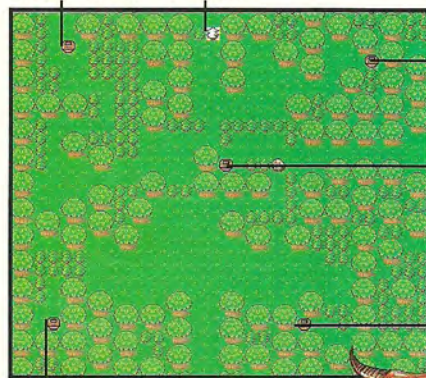
La Hache A remplace le bûcheron.



La Potion Santé guérit par la force magique.



Potion Guérison Minotaur



Potion Santé

Potion Guérison

Potion Guérison

Potion Santé



## Minotaur

Mi-homme, mi-taureau, Minotaur, debout sur ses deux pattes, balaye le sol en faisant tourbillonner derrière lui une tempête de sable tonitrueuse. Le souffle bruyant et chaud comme de la lave qui sort de ses naseaux est très dangereux.

Hommes et animaux, tous tremblent de peur et se terrent dans leurs refuges : puisse cette malédiction les épargner !

PS	Force d'attaque	Force de défense
240	4	50

## Bataille 1

Vous avez atteint l'un des nombreux lieux de combat. Selon la légende, il doit en exister une vingtaine. Vous pouvez gagner des objets qui vous seront utiles à condition de vaincre l'ennemi à 10 reprises sur chaque lieu de combat.

PlantFol



Jadis sorti d'une bonne école, il fut attiré sur la mauvaise voie par de méchantes villes.

Crapulé



Partout où il sautille, une flaque verte de bave empoisonnée reste collée.

## Temple Doré

Pour l'instant, votre premier but est atteint : vous avez trouvé l'elixir pour Kaéli. Mais lorsque, plein d'espoir, vous ouvrez le coffre caché, vous n'y trouvez que du vide et la voix sarcastique de Tristan retentit.



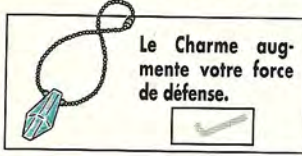
## Tristan

Tristan est réputé dans tout le pays pour le merveilleux pouvoir qu'il a de projeter l'Etoile-Ninja à travers les airs. Ses ennemis craignent le bruit tranchant de l'Etoile-Ninja quand elle fend les airs. Tristan se joint à vous.

Niveau	7
PS	360
Arme	Etoile-Ninja
Casque	Casque B
Armure	Cotte-Robe
Bouclier	Aucun
Autres	Aucun

# Bataille 2

Des créatures venimeuses vous y attendent : PlantFol, Crapaulé et Basilisk. Utilisez vite votre Sort Santé comme moyen de défense si, du fait des attaques, vous subissez une paralysie ou un empoisonnement.



## Basilisk



Ces créatures aiment attaquer avec leurs griffes tranchantes comme des lames de rasoir.

## Donjon d'Os

### Le danger vient du sable

Bien avant vous, beaucoup de héros ont tremblé devant ce nom : le Donjon d'Os. Des centaines de promeneurs furent victimes des sables mouvants avides de les engloutir. Prenez garde à ces courants surnois et nagez dans la bonne direction. Différents objets et lieux valent la peine d'être découverts. Et vous allez vraiment apprendre à connaître Tristan : il est toujours partant pour une chasse au trésor !

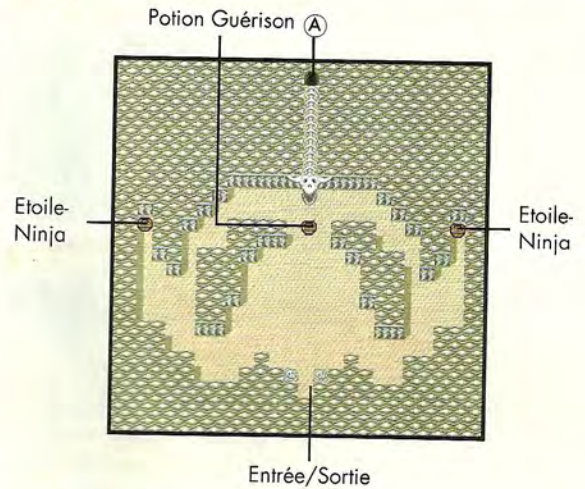


Dans les sables mouvants soyez toujours prudent...

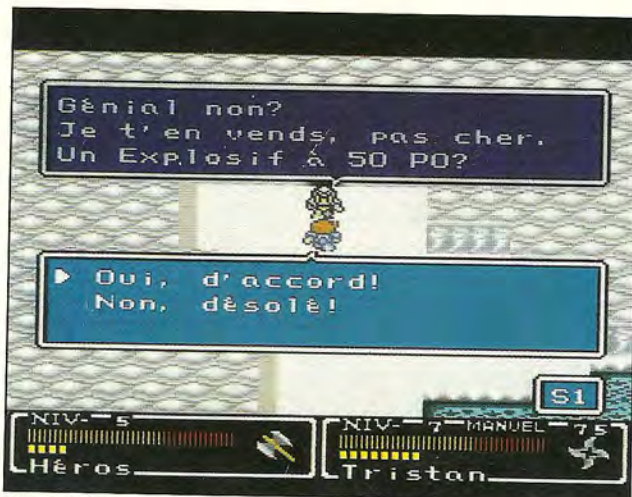
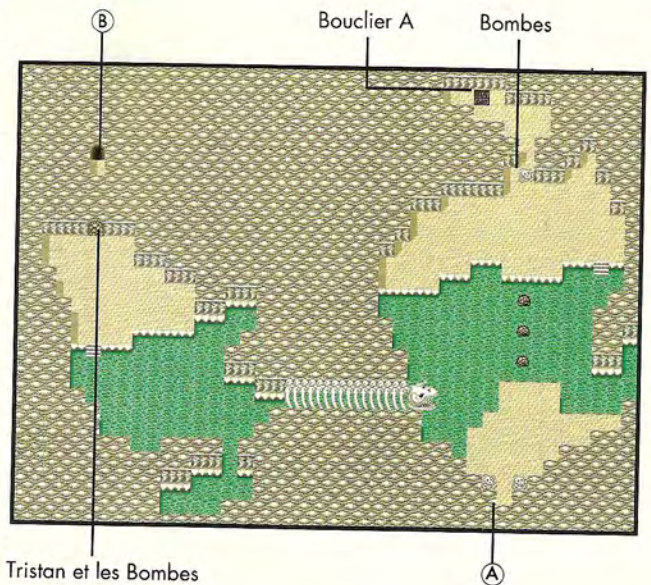


...faites attention à la direction.

### 1er étage



### Sous-sol 1.1



Tristan est déchaîné, il marchandise comme sur un marché oriental.

## ● Un monstrueux tumulte

Vous vous enfoncez toujours plus dans les terrifiantes profondeurs du Donjon d'Os à la recherche du Cristal de Terre qui y est caché et vous atteignez une barrière pratiquement infranchissable de débris d'os pétrifiés. Mais vous avez déjà beaucoup appris et vous posez une bombe pour libérer le passage. Vous vous faufillez à travers l'ouverture rocheuse et découvrez des indications sur les diverses créatures qui pourraient encore croiser votre chemin : des miettes rouge-sang provenant de Verdesab, des plumes de Bekdur ainsi que des morceaux de chair sont étalés à vos pieds. De plus, l'odeur de Plantfol vous monte au nez, et à l'horizon, des ombres ténébreuses laissent supposer la présence d'affreux Basilisk, aux aguets. Au loin, on perçoit le vacarme déchirant d'un Crapaulé furieux mélangé au cri grave d'un Zombi Minotar. La seule chose qui manque encore à cette symphonie de la peur, c'est une créature munie de couteaux aiguisés, à la recherche de nouvelles victimes. Et n'entendez-vous pas, non loin de là, des pas lourds et traînants ?... Ne vous laissez pas troubler par tout cela ! Armez-vous de courage et d'assurance et faites votre devoir : le Cristal de Terre vous attend. D'ailleurs, ne ressentez-vous pas déjà sa noble présence ? Après une courte période de repos et de réflexion, vous poursuivez votre chemin. Quelles sont les nouvelles aventures qui vous attendent ?



Avec le bon explosif, on peut détruire plus d'un mur.

## ● Nouvelle force

Quel délice, quel soulagement sur le chemin d'un aventurier que d'avoir une Graine à sa disposition. Elle restaure votre force magique. Veillez donc à en trouver suffisamment tout le long de votre dur parcours. Vous serez bientôt en mesure d'utiliser une magie que vos ennemis redoutent énormément : le Sort Séisme. Utilisé contre l'adversaire, il secoue la terre de manière effroyable et prive vos ennemis de leur énergie.



Les Etoiles-Ninja ne sont pas les seules à vous promettre un avenir victorieux !



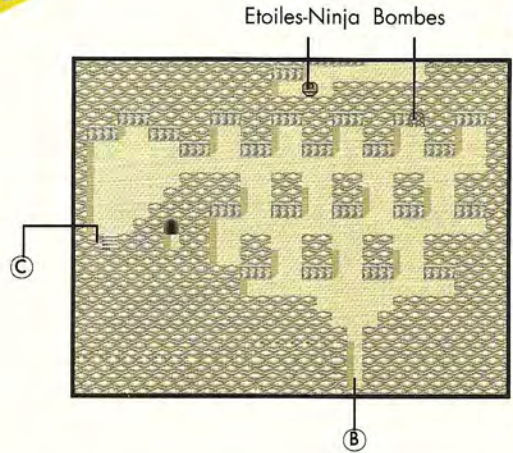
**Graine : renouvelle votre énergie magique.**



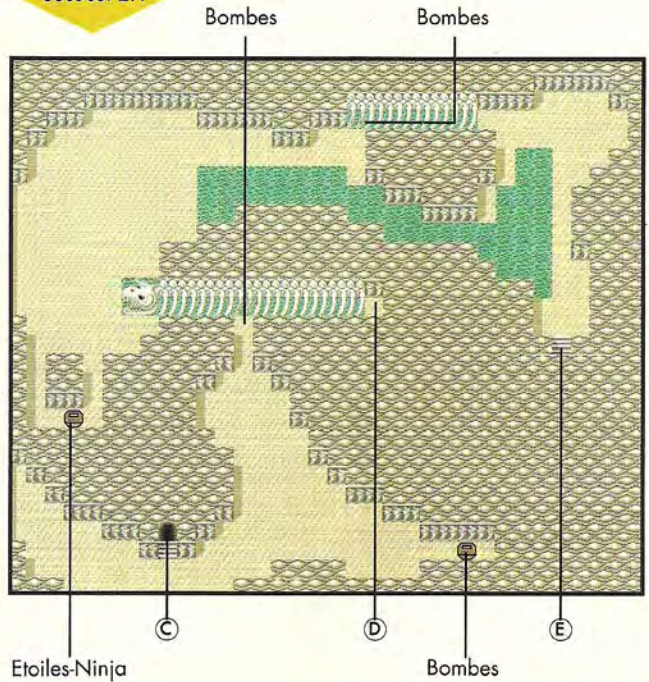
**Le Sort Séisme provoque des tremblements de terre.**



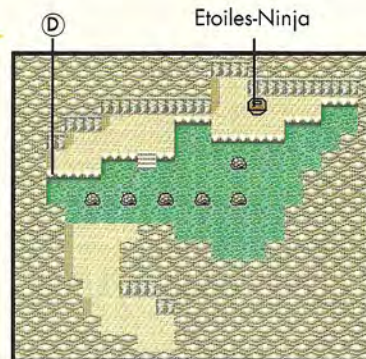
Sous-sol 1.2



Sous-sol 2.1



Sous-sol 2.2



## ● Sombres profondeurs

Avec des forces nouvelles et votre habituel besoin d'activité, vous vous engagez dans les sombres profondeurs du Donjon d'Os. Vos pas résonnent dans les couloirs et préviennent vos ennemis de votre approche. Ils vous attendent déjà ! Prenez garde, ouvrez tout grands vos yeux et vos oreilles, et ayez votre épée à portée de la main !



Cet objet noir et rond n'est pas à laisser à la portée des enfants : c'est une bombe qui permet de détruire les obstacles.

## ● Rencontre macabre

C'est dans les plus extrêmes profondeurs que vous guette le nouveau possesseur du Cristal de Terre, le terrible Rex Lerouge. Vous pouvez déjà entendre ses gémissements horribles, sa respiration haletante, et le grattement de ses longues griffes sur le sol. Au petit déjeuner, Rex Lerouge dévore des animaux de toutes tailles et aussi les héros malchanceux. Mais rien ne doit vous arrêter ! Vous devez vaincre cette crapule et libérer le Cristal de Terre de son emprise pour qu'il puisse rayonner en toute liberté et verser à nouveau son énergie sur la Terre. Vous obtiendrez alors la Pièce Dorée qui vous permettra d'aller plus loin.



Rex Lerouge s'est approprié le Cristal de Terre.



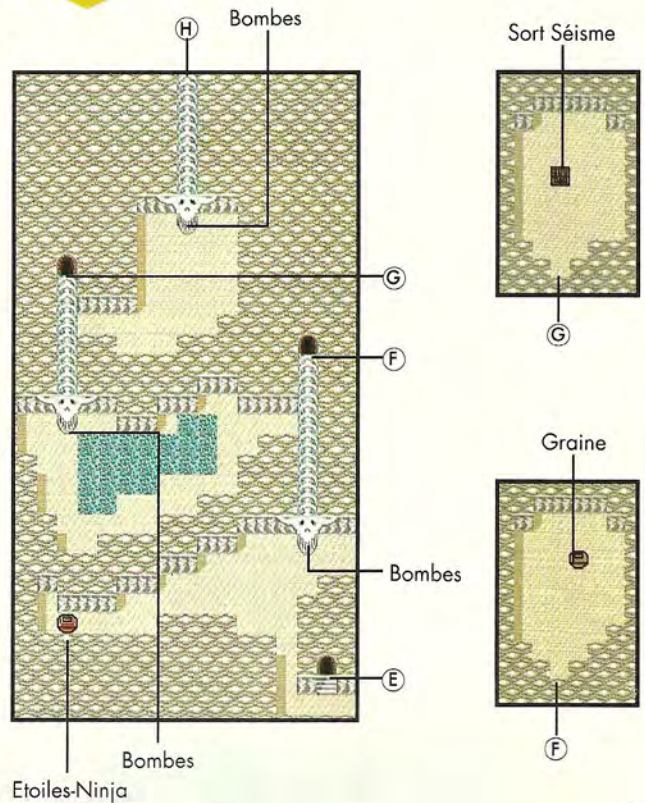
La Pièce Dorée sera utilisée dans la Tour Focale.



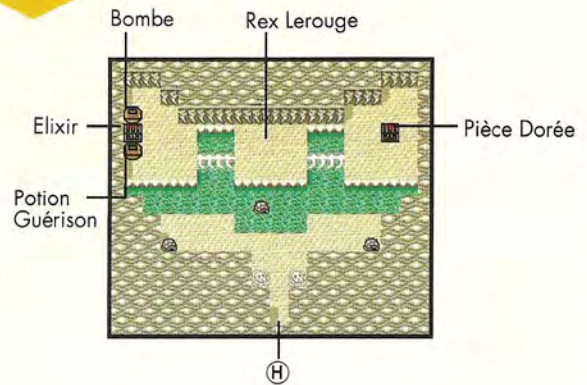
L'Elixir donne une nouvelle énergie.



Sous-sol 2.3



Sous-sol 2.4



### Verdesab



Il mange du sable et des pierres qu'il lance sur l'ennemi.

### Bekdur



Un oiseau poussiéreux avec des griffes aiguisées comme le tranchant d'un diamant.

### Skeletto



Ces soldats en os sont des assistants du Diable.

### Gorgone



C'est un piéteur de la vieille école qui aimerait bien tout apâtrir.

### Zombi Minotar



Il affûte inlassablement son couteau ; son souffle est empoisonné.

## Rex Lerouge

Durant de longues années, Rex Lerouge a répandu la faim, la soif et la sécheresse sur le pays : c'est un monstre de carrure toute particulière. La légende raconte qu'il fut jadis éjecté des sombres profondeurs, tel un sac de viande rouge, pour atterrir sur le sol du paisible pays de la Tour Focale, où il répandit immédiatement la terreur. Il vola le Cristal de Terre et dessécha ainsi le pays, provoquant des tremblements de terre et inondant de chagrin le cœur des hommes. Si vous le croisez, prenez garde ! Ses dents broient les rochers et son haleine empoisonnée paralyse le plus courageux des attaquants.

PS	Force d'attaque	Force de défense
2200	70	60



## Foresta

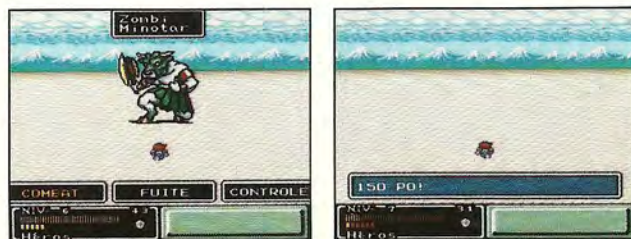
Après le combat contre Rex Lerouge, Tristan vous indique le chemin pour trouver un antidote pour Kaéli. Le seul breuvage dont la puissance exceptionnelle a le pouvoir de mettre fin au sommeil profond dans lequel le poison du Minotaur l'a plongée, a été préparé par un vieux sage dans les montagnes de Foresta, puis caché dans un endroit secret. C'est un breuvage très précieux qui n'existe qu'en très petite quantité : l'Elixir. Mais il n'y a pas que lui qui soit important pour la poursuite de votre chemin, si vous voulez redonner vie à Kaéli ; la Pièce Dorée ne doit échapper ni à votre regard scrutateur ni à votre esprit en éveil. La Pièce Dorée est un objet tout particulier, au milieu duquel se trouve une gravure précieuse qui étincelle au soleil. Tous ceux qui entrent en sa possession peuvent s'en servir comme clé pour ouvrir un portail verrouillé de la Tour Focale. C'est un portail sur lequel on retrouve la même gravure que sur la pièce. Bien qu'encore épuisé par le combat, vous ne vous offrez aucun repos en raison du grave état de santé de Kaéli. Arrivé à Foresta, vous n'en croyez pas vos yeux : toute la ville est à nouveau florissante et les tons verts y dominent, plus frais les uns que les autres, alors que les habitants, rajeunis de dizaines d'années, vous font force compliments. Vous rejoignez Kaéli pour lui faire prendre l'Elixir et voilà qu'elle reprend ses forces. Très excitée, elle vous explique son plan pour se rendre à Aquaria en passant par la Tour Focale. Là-bas, un dénommé Spencer pourrait la renseigner sur ce qu'il est advenu de son père. Mais vous devriez partir le premier en éclaireur.



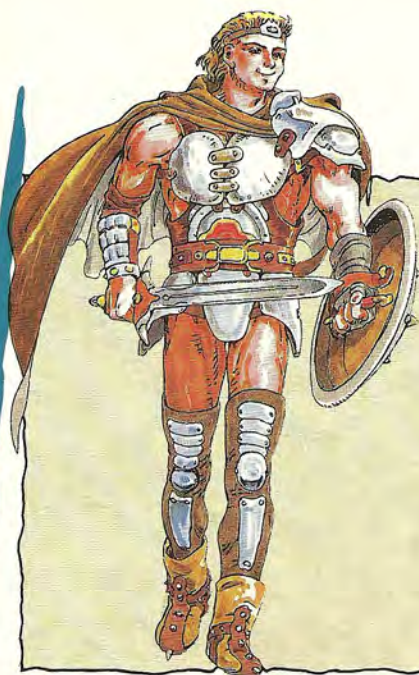
L'aventure se poursuit.

## Bataille 3

Prenez garde au Zombi Minotar (il aiguisé déjà patiemment sa hache), à VerdeSab (il a déjà chargé son appareil de tir avec des détritrus) et aux Basilisk (qui projettent déjà de dangereuses ombres). Ils vont tous vous attendre à la bataille 3 et mettre à l'épreuve tout votre savoir et votre adresse. Pensez que vous devez à présent vous battre seul. Si vous tenez 10 reprises contre cette race dangereuse, 150 pièces d'or vous attendent. Si votre chance devait vous abandonner et que vous connaissiez le goût amer de la défaite, vous n'aurez plus qu'à quitter cet endroit maudit.



# LE CRISTAL DE L'EAU



*C'est plein d'espoir que vous apercevez la ville d'Aquaria. Cependant, vous tressaillez, pris d'effroi en réalisant que toute la ville est transformée en un bloc de glace. Un grand froid saisit votre corps et vous commencez à trembler. Bientôt, vous êtes secoué par le souffle glacé de cette ville maudite. Une seule pensée subsiste encore dans votre esprit : Comment aider la population et trouver Spencer qui vous attend ?*

## La Tour Focale

Beaucoup d'entrées cachées mènent à la Tour Focale légendaire, qui, telle une flèche de diamant plantée au milieu du pays, est visible de partout. Petit à petit, vous devrez toutes les utiliser. Les quatre portails de la Tour Focale sont scellés et ne s'ouvrent qu'à l'aide des pièces magiques qui vous sont données en récompense après une victoire. Quand vous les avez obtenues, précipitez-vous directement dans la Tour et frayez-vous un chemin vers les nouvelles contrées du pays. Cependant, le dernier portail bloque la route vers le sommet de la Tour qui peut cacher bien des surprises... Ce chemin vous réserve des rencontres étonnantes, et comme par miracle, vous trouverez à vos pieds, écrite sur du parchemin, une liste de choses qui pourraient s'avérer importantes pour vous. De quoi s'agit-il ? Lisez vous-même : "Sort Feu, Bague, Casque, Griffes A, Ecusson-Balance, Eau Magique, Sort Santé, Bombe Jumbo, Cotte B, Miroir, Epée B, Pièce Bleue, Clé-Vénus, Sort Sortie, Bouclier B". Après avoir sérieusement réfléchi, vous vous rendez à la Tour Focale et rencontrez White qui vous y attend. Il vous donne des précisions intéressantes sur une femme qui peut vous aider : son nom est Phébé.



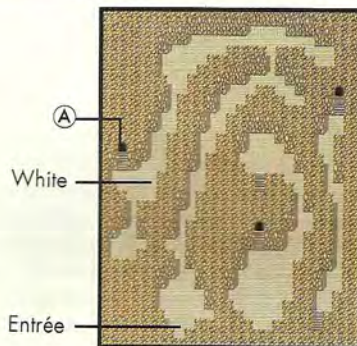
Le chemin à travers la Tour Focale peut être plus court si vous utilisez le raccourci caché qui mène au portail.



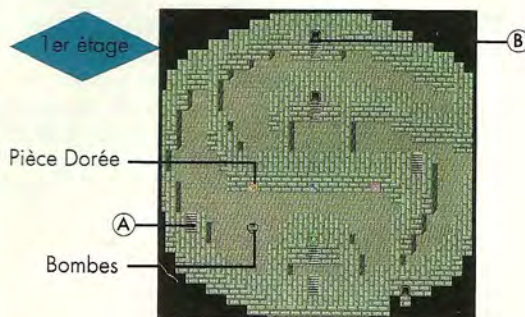
**Avec le Sort Feu, vous pouvez allumer un feu ardent.**



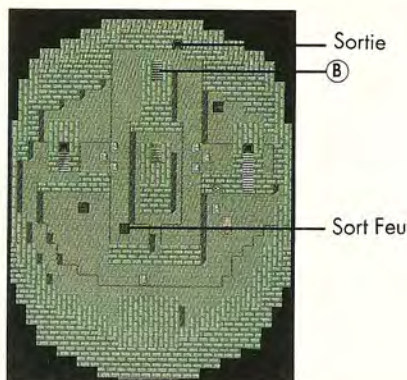
Sous-sol 1



1er étage



2e étage







Une femme mystérieuse, baptisée Phébé, peut vous aider.

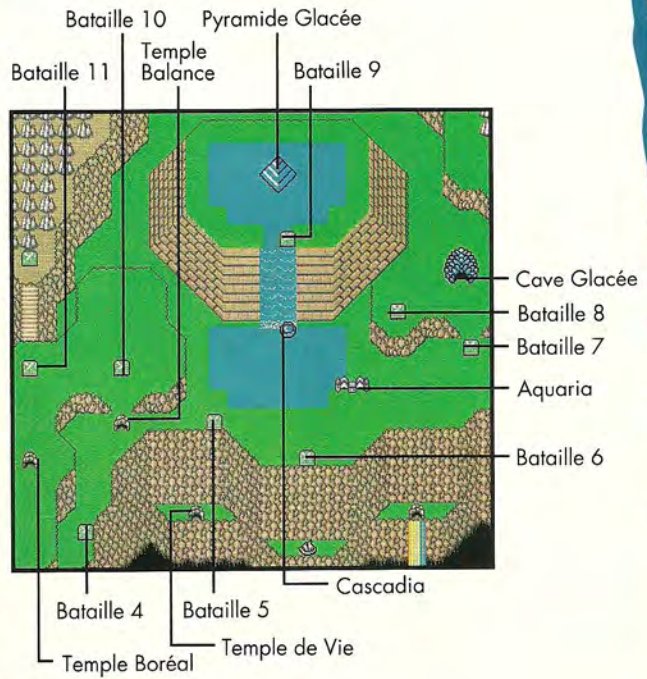


Avec la Pièce Dorée, vous ouvrez la porte sur laquelle...



...se trouve la même gravure que sur la pièce.

### Sous-sol 1



## Bataille 4

Attention ! Ici, vous attendent les redoutés Mentalo ; ils sont petits, odieux et très méchants. Ils habitaient jadis, telle une grande famille composée de centaines de personnes, dans une vallée ensorcelée, pas plus grande qu'une empreinte de pied d'homme. Si vous réussissez à leur résister à 10 reprises, vous obtiendrez 99 points d'expérience.

## Le Temple Balance

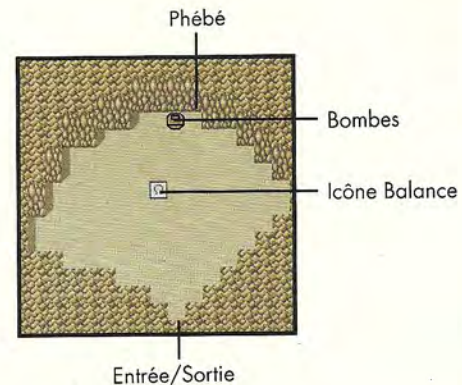
Dès que vous aurez le Temple Balance en vue, vous verrez quelque chose de très étonnant sur le sol : une icône avec un signe particulier en son milieu. Si vous vous placez dessus, vous remarquerez qu'il ne se passe rien de spécial. Mais tôt ou tard, cette icône deviendra un important moyen de téléportation à l'aide duquel de nouveaux chemins vont s'ouvrir à vous, afin que vous puissiez voyager de ville en ville. Afin que cette transformation ait lieu, vous devez trouver un écusson qui ressemble à l'icône au sol. Lorsque vous l'aurez trouvé, retournez à ce point. Cela ne vous nuira en aucun cas ! Lorsque vous explorerez le Temple Balance de plus près, vous rencontrerez une mystérieuse personne. Quand vous lui demanderez son nom, vous constaterez avec étonnement qu'il s'agit de Phébé dont White vous a déjà parlé.



### Mentalo



Ressemble à Janjan. Il est toujours très pressé d'en finir avec vous.



## Bataille 5

Il y a ici 300 pièces d'or à gagner si vous parvenez à dominer les monstres à 10 reprises. Mentalo et Grocrapo essaient de pourrir votre vie d'aventurier en vous attaquant sans la moindre pitié. Restez avec Phébé, elle vous soutiendra. Peut-être pourra-t-elle vous donner de bons conseils, qui sait ? Prenez particulièrement garde à Grocrapo qui, avec son haleine fétide, a déjà provoqué la fin prématurée de bien des héros.



### Grocrapo



Il frappe à grands coups de langue autour de lui et son haleine venimeuse empeste l'atmosphère.

## Bataille 6

Ce n'est que maintenant que vous remarquez combien il est devenu facile de combattre depuis que Phébé utilise sa Griffes A ainsi que différentes formules magiques. Vous êtes presque enclin à prendre à la légère la mission qui vous est confiée. Mais soyez prévenu, les ennemis ne manqueront ni de puissance ni de ruse, car depuis des centaines d'années ils n'ont rien d'autre à l'esprit qu'un combat sans merci.

### Scorpion



Un animal gigantesque aux piquants dangereux.



La Bague donne des pouvoirs mystérieux.



## Phébé

Quelle femme cette Phébé ! Elle porte un arc géant et sur son dos, un carquois richement décoré pour y ranger des flèches. Elle est la petite-fille de Spencer et, comme lui, une experte en armes à Griffes.

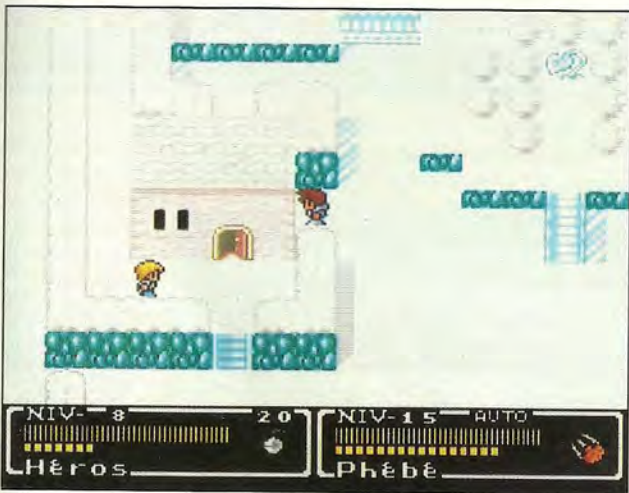
Elle aime utiliser les Sorts Santé, Guérison et Vie en plus des Sorts Feu et Tonnerre. Son courage étonnant et sa beauté rare sont connus au-delà des frontières du pays.

Niveau	15
PS	680
Arme	Griffe A
Casque	Aucun
Armure	Cotte E
Bouclier	Aucun
Autres	Bague



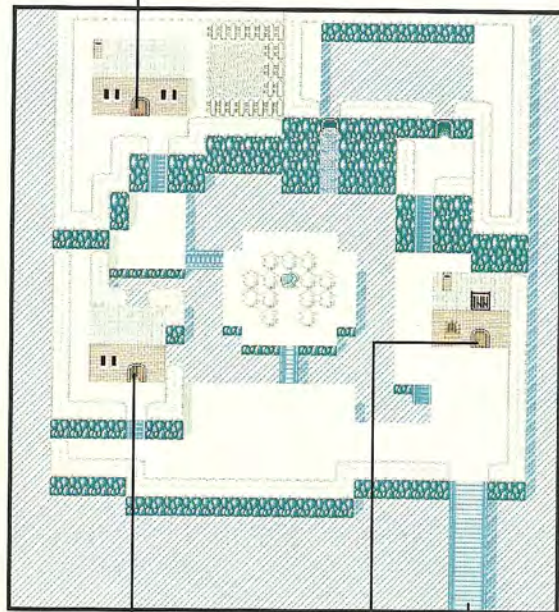
# Aquaria

Après être entré d'un pas courageux dans la maison de Phébé, vous constatez immédiatement pour quelle raison Spencer est enfermé : des blocs de glace bloquent l'entrée et la sortie d'un tunnel souterrain secret que Spencer a creusé dans le sous-sol rocheux. Cependant, cette glace, dure comme de la pierre et impitoyablement cruelle, ne se laissera pas ramollir tant que vous n'aurez pas trouvé l'Écusson-Balance, pierre semi-précieuse et mystérieuse qui a été dérobée par les méchantes créatures de la Cave Glacée. Avec cet écusson, vous avez la chance de pouvoir vous procurer le Sort Feu.



Spencer a creusé un tunnel qui est bloqué par des blocs de glace.

Icône Gémeaux, Casque A, Tonique



Maison de Phébé,  
Potion Santé

Entrée/Sortie  
Auberge, Boutique de bombes



A Aquaria, vous trouverez une auberge pour vous reposer...



...et une boutique pour faire vos achats.



Les habitants de la ville racontent que les monstres qui hantent...



...la Pyramide Glacée sont invisibles et ne reprennent leur apparence...



...que lorsque vous possédez le Miroir.



Un arbre de vie ? Que peut-il bien cacher ?

# Bataille 7

99 points d'expérience vous attendent ici si vous venez à bout de tous ces monstres à 10 reprises. Scorpion et Grocrapo de même que Porki Pique se sont unis pour vous achever. Porki Pique mérite une attention toute particulière : il s'agit d'un rongeur des steppes sauvages qui, avec ses piquants, peut provoquer un sommeil profond ou une paralysie. Prenez garde et réfléchissez à votre stratégie...



## Porki Pique



Ce voyou des steppes est très venimeux, un vrai fléau.



# Cave Glacée

Sentez-vous le souffle gelé qui vous accueille dans la Cave Glacée et qui paralyse lentement vos membres, les rendant inaptes au combat ? Restez toujours en mouvement si vous ne voulez pas être transformé en statue de glace et devenir une attraction touristique ! Souvenez-vous que le Tonique que vous avez avec vous a la possibilité magique de restaurer votre force d'attaque et de défense. Vos combats vous mènent de plus en plus loin dans la Cave Glacée et, subitement, vous vous écarterez légèrement de votre chemin. Un bruit mystérieux vous alarme : il ressemble à celui d'une craie grinçant sur un tableau. En s'amplifiant, ce crissement strident devient insupportable et retentit douloureusement dans vos oreilles. Phébé donne un coup de Griffes A sur la glace. Puis, à votre grande stupéfaction, elle vous remet cette arme qui va vous permettre d'escalader les murs de la Cave.



Avec la Griffes A, l'escalade devient facile.



Phébé se contente-  
ra des flèches.



La Griffes A donne la force d'escalader les murs...

...et de paralyser les attaquants.

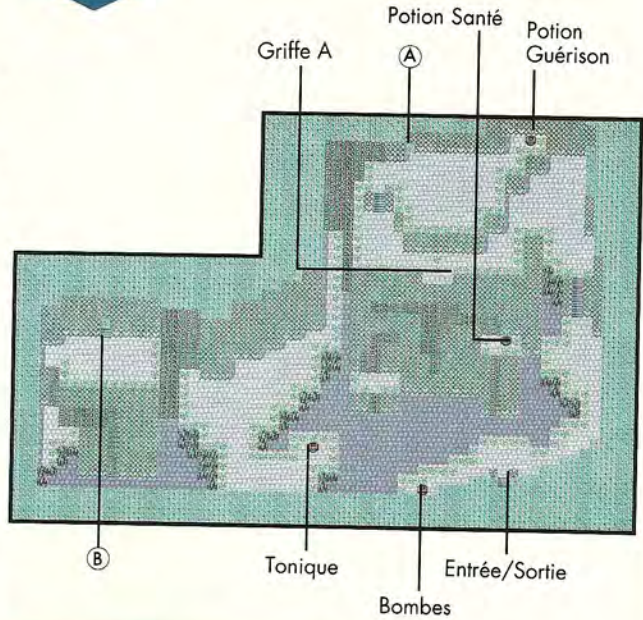
## Une aventure décapante

Utilisez une bombe et frayez un passage vers le côté Nord de la cave, où vous trouverez deux coffres. Sur la glace, vous verrez une ligne par laquelle vous pourrez également atteindre le deuxième coffre.



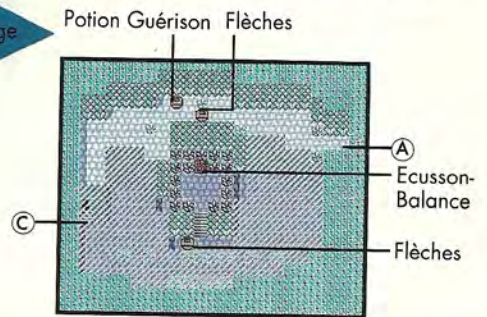
Glisser sur la glace et atteindre le 2e coffre.

### Ter étage



Pour ouvrir les deux portes fermées de la caverne, utilisez la Bombe et appuyez sur le Bouton A.

### 3e étage



Vous vous trouvez devant la sortie A.



Vous vous trouvez devant la sortie B.

### Verdetêr



Un dangereux gaillard qui crache du sable et déclenche des séismes.

### Centaur



Ce cheval à tête d'homme peut vous troubler - Attention !

### Ailaigle



Il déclenche des tourbillons dangereux et peut griffer.

### Tortue Griff'



Cette tortue blindée peut vous paralyser et répandre du poison.

## ● Près du but

Si vous trouvez les deux coffres en bois dans la partie Nord de la caverne et traversez la glace, vous pourrez voir Kâlamar. Les choses deviennent sérieuses maintenant. Rebroussez chemin jusqu'au premier étage puis allez au troisième. Bientôt, lorsque vos jambes se feront lourdes, vous entendrez les mouvements glissants et visqueux de Kâlamar qui se déplace en glissant à l'aide de ses nombreux tentacules gluants. Il n'est plus très loin maintenant et vous rassemblez toute votre énergie pour vous préparer au combat qui vous attend. Anticipez déjà : si vous réussissez à faire fuir Kâlamar, vous trouverez le coffre en bois caché juste en dessous. Dirigez-vous vers ce coffre et ouvrez-le pour y prendre l'Écusson-Balance. Il vous servira à voyager à volonté entre le Temple Balance et le Temple de Vie en utilisant la zone de téléportation afin d'obtenir l'Eau Magique. Vous souvenez-vous de l'armoire dans le Temple Balance ?



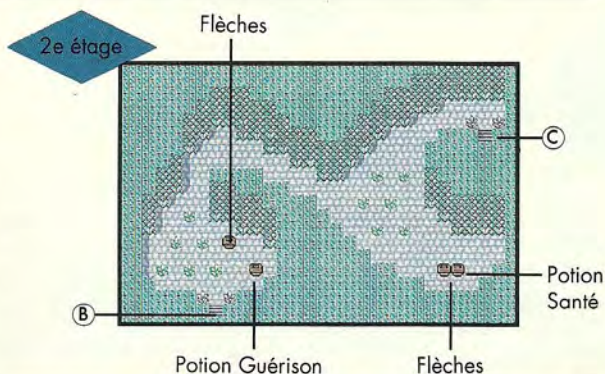
L'Écusson-Balance vous ouvre de nouvelles voies.



Vous vous trouvez devant la sortie C.



Au 3e étage



Kâlamar prépare un mauvais coup et vous donne une impression "électrisante" !

## Kâlamar

Kâlamar, énorme créature gommeuse possédant de nombreux tentacules, émergea jadis des profondeurs infinies de l'Océan afin de trouver des vivres pour satisfaire son insatiable appétit. Sa méchanceté ne connaissait pas de limites. Il apprit à respirer à l'air libre et à se déplacer grâce à ses tentacules à ventouses dont l'étreinte redoutable lui permet de saisir les ennemis et de les étouffer. Mais cette infâme créature possède également un autre pouvoir qu'il convient de pas sous-estimer : il peut soutirer de l'énergie à ses ennemis et l'utiliser.

PS	Force d'attaque	Force de défense
2500	50	50



## Bataille 8

Votre quête n'en finit pas ! Vous devez à nouveau prouver votre force et venir à bout à 10 reprises des mystérieux Inondeurs qui viennent des déserts les plus chauds du monde et dont le corps est capable d'accumuler de l'eau qu'ils projettent ensuite sur leurs ennemis. Si vous sortez victorieux de cette bataille un peu particulière, vous recevez 600 pièces d'or en récompense.

### Inondeur



Cette bestiole répugnante projette de l'eau sous forme de grêle.



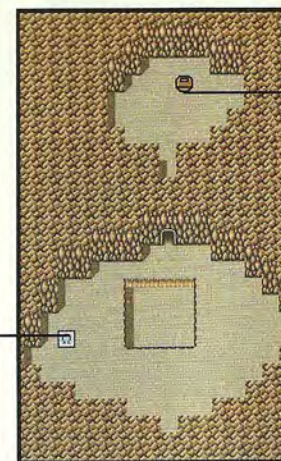
## Temple Balance

Après avoir gagné l'Écusson-Balance dans un combat victorieux contre Kâlar, vous retournez dans le Temple Balance. Rien ne s'est passé lorsque vous avez marché la première fois sur l'icône Balance. Mais, recommencez l'expérience maintenant que vous êtes en possession de l'Écusson-Balance : vous voilà mystérieusement téléporté au Temple de Vie. Après ce voyage éprouvant, vous êtes enfin en mesure de vous procurer l'Eau Magique destinée à la ville glacée d'Aquaria. Essayez de vous en emparer.



## Le Temple de Vie

Lorsque vous arrivez au Temple de Vie, vous vous rendez compte que l'Eau Magique, seul moyen de sauver Aquaria, s'est évaporée. Perplexe et triste, vous commencez à douter de votre destin lorsqu'un bruit provenant de la pièce voisine attire votre attention. C'est White, le vieux sage, qui vous remet l'Eau Magique restante.



## Aquaria

Vous êtes de retour à Aquaria avec l'Eau Magique. White vous l'a versée dans une bouteille de cristal précieux et conseillé de bien en prendre soin. Vous vous rendez en toute hâte au centre de la ville où vous trouvez la Plante-Remède qui est capable de produire de la chaleur. Vous ouvrez la bouteille remplie d'Eau Magique et versez le liquide précieux sur la fleur encore couverte de glace. "Quelle splendeur !" pensez-vous, alors que la glace fond et libère une magnifique fleur verte.



Un serment : Eau Magique...



...sauve notre ville !


# Cascadia

Déconcerté, vous remarquez que vous ne vous trouvez pas dans la Pyramide Glacée. Vos pas résonnent dans un des innombrables couloirs réfrigérants de Cascadia. Plusieurs des personnes qui s'y sont aventurés avant vous y ont laissé leur peau. Mais vous n'avez pas le choix. Pour obtenir le Cristal de l'Eau dans la Pyramide Glacée, vous devez d'abord ouvrir une porte dans Cascadia. Mais faites attention où vous mettez les pieds, car votre chemin est parsemé de pièges dangereux qui attendent impatiemment votre moindre faux-pas. Pour réussir votre quête dans Cascadia, vous devez intercaler les blocs de glace entre les gouffres (la légende fait mention de 3 blocs). Déposez-les au milieu du gouffre, sautez dessus et poursuivez votre chemin. Vous y rencontrez des monstres, parmi lesquels Kobra, mi-femme, mi-serpent, qui est capable de vous endormir profondément et Inondeur que vous connaissez déjà. Utilisez le Sort Santé pour restaurer vos forces car vous allez devoir affronter Krabe Bleu qui vous défiera dans un combat impitoyable. Soyez vigilant et réfléchissez bien avant d'agir.

**Le Sort Santé est un antidote contre les poisons.**




**La Bombe-Jumbo possède la puissance de plusieurs bombes.**

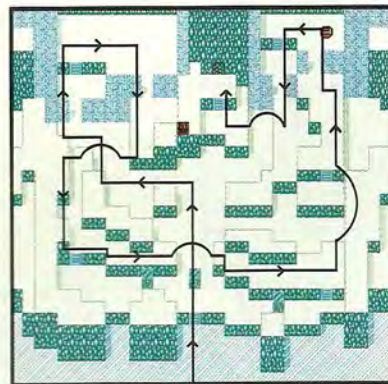
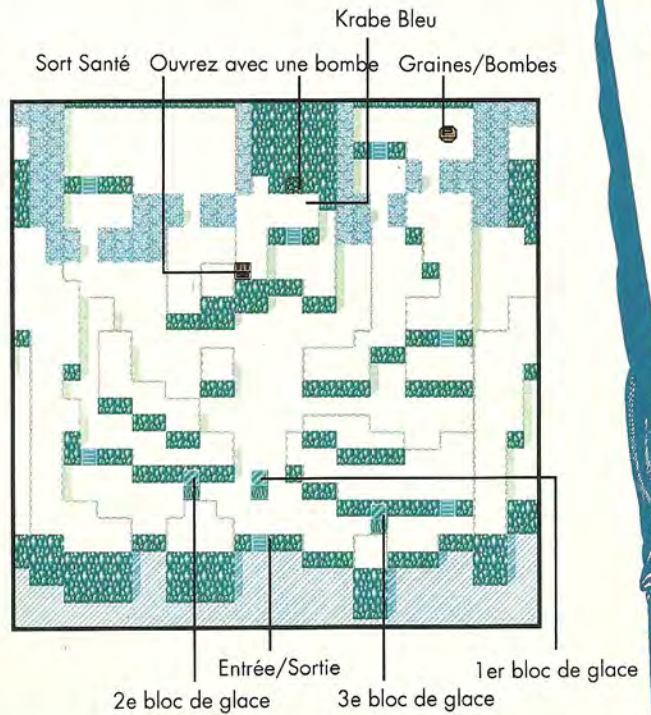




Déposez les blocs au milieu du gouffre...



...et sautez par-dessus : la voie est libre.



## Krabe Bleu

Depuis des siècles, Krabe Bleu habite sous la neige et sous la glace. Il attend de pied ferme, pour les dévorer, les promeneurs inconscients égarés dans Cascadia. Il frappe ses ennemis à coup de tenailles tranchantes et peut les fendre en deux d'une simple morsure. Lorsque Krabe Bleu tombe sur un adversaire taillé à sa mesure, il utilise son arme secrète : la projection d'air glacé qui retombe sur sa proie comme une pluie de clous d'acier. Si vous venez à bout de Krabe Bleu, Phébé vous apprendra comment vous servir de la Bombe-Jumbo pour atteindre la Pyramide Glacée. Et la porte s'ouvrira...

PS	Force d'attaque	Force de défense
3000	100	50



# Bataille 9

La jeunesse n'est pas toujours une qualité. Vous l'apprendrez lors de cette bataille où vous rencontrerez trois horribles enfants-monstres (Inondeur, Mage et Kobra). Pour s'amuser, ils se servent de leurs ennemis comme de jouets. Un combat en 10 reprises sera très éprouvant pour vous. Mais votre victoire sera récompensée par 540 points d'expérience.



Une récompense attend le vainqueur !

Mage



Il s'auto-guérit grâce à la magie noire.

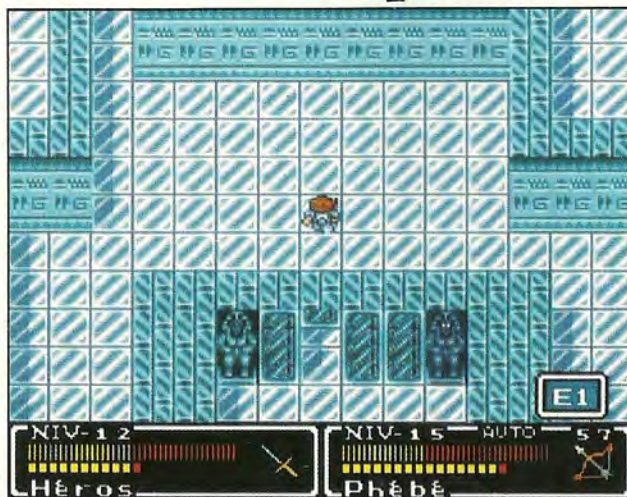
# Pyramide Glacée

## ● Interrupteur dans l'obscurité

Lorsque vous voudrez entrer dans la Pyramide Glacée, vous découvrirez que le portail est fermé. Que faire ? Phébé connaît la solution. Tout en vous montrant une statue de laquelle émane un point lumineux, elle vous explique qu'un mécanisme caché sur cette statue actionne l'ouverture du passage. Vous apercevez celui-ci brillant dans l'obscurité. Courageusement, vous tirez votre épée pour frapper et appuyez sur le Bouton A : la porte s'ouvre.

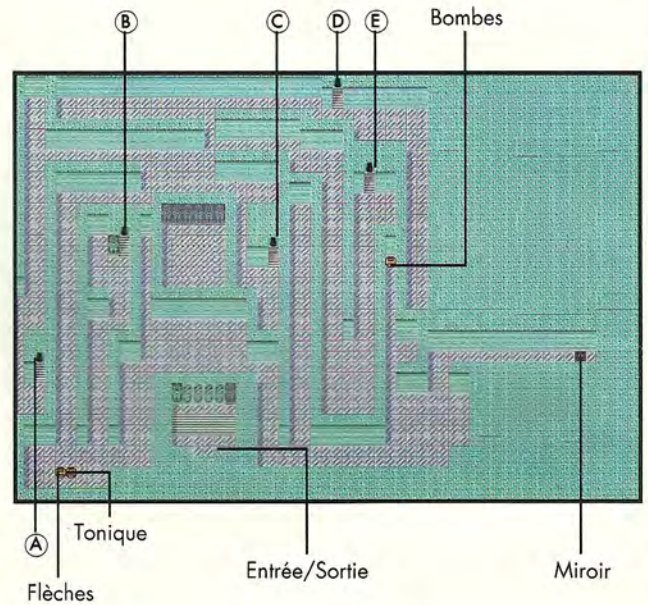


"Sésame, ouvre-toi" ne fonctionne que si vous actionnez le bon bouton.

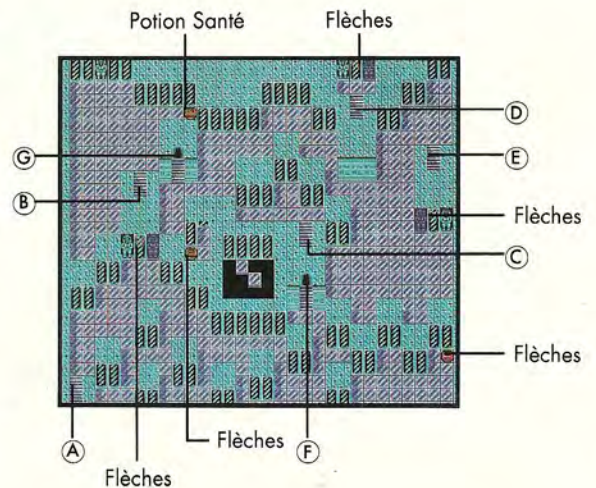


Voilà ! La Pyramide Glacée est ouverte.

1er étage



2e étage





## ● Des monstres glacés

Vous êtes troublé lors de votre passage dans la Pyramide Glacée car les divers monstres y ont laissé les traces de leurs actes barbares. Vous trébuchez sur des os pétrifiés que Cocklet a recraché dans sa colère ; vous rencontrez des taches d'encre qui laissent deviner le passage d'Encreur, etc. Au loin, vous entendez les sons horribles de Crabgel qui attend patiemment son dîner. Déterminé à résister, vous serrez encore plus fort votre épée tandis que vous passez à côté de trous dans le mur causés par les rayons d'énergie de Neunoëil. Puis, au 4e étage, vous apercevez un coffre à trésor, mais pas de statue à mécanisme secret... Heureusement, vous avez la bonne idée de monter au 5e étage et trouvez le bon endroit pour sauter au 4e et atterrir dans cette pièce jusqu'alors fermée. Vous ouvrez le coffre et y trouvez la Cotte B qui, par son maillage magique, est en mesure de repousser des attaques au poison. Elle est très légère mais très efficace.



La Cotte B est plus puissante que la Cotte A.



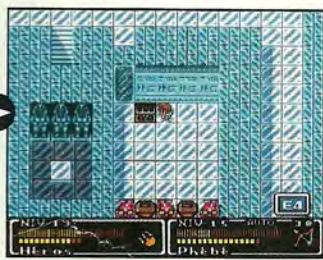
Placez-vous devant la statue...



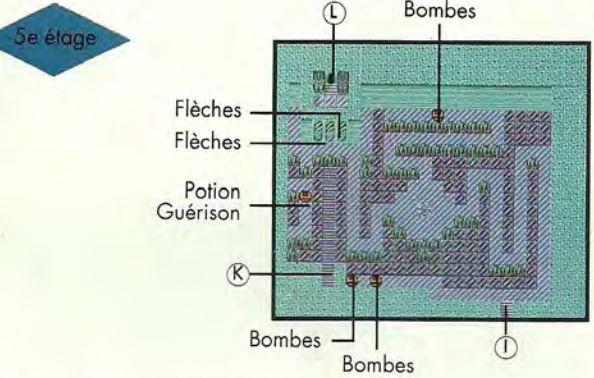
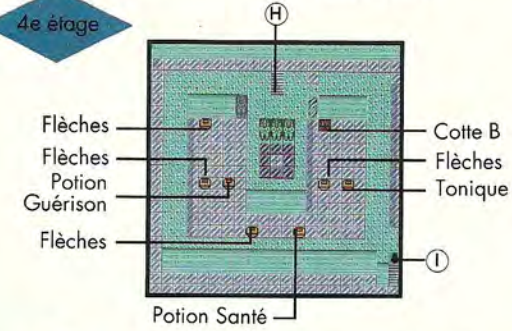
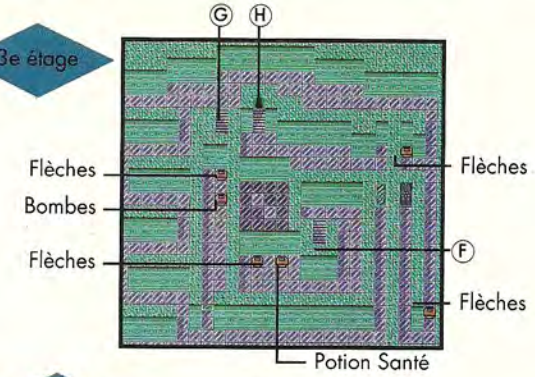
...et appuyez sur le Bouton A.



Du 5e étage...



...vous vous retrouvez au 4e étage.



Vous avez trouvé l'objet précieux - très bien !

### Cocklet



Sa spécialité est de pétrifier ses ennemis lorsqu'il en a envie.

### Encreur



Une horrible créature qui crache de l'encre et qui s'empare de l'énergie de ses ennemis.

### Sphinx



Une tête d'homme sur un corps de lion qui trouble ses ennemis.

### Neunoëil



Il envoie des rayons d'énergie contre ses ennemis. Ceux-ci sont alors paralysés.

### Crabgel

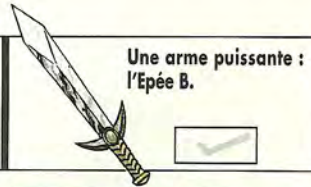


Il émet des sons horribles qui empêchent ses ennemis de combattre.

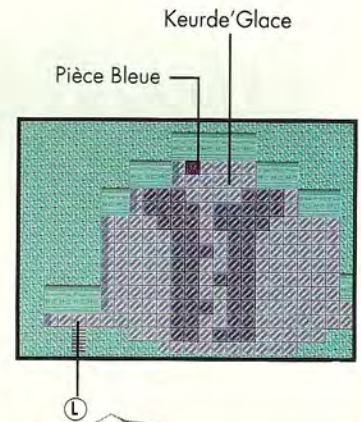
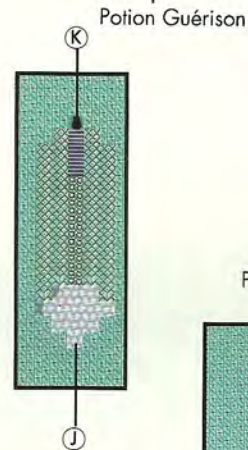
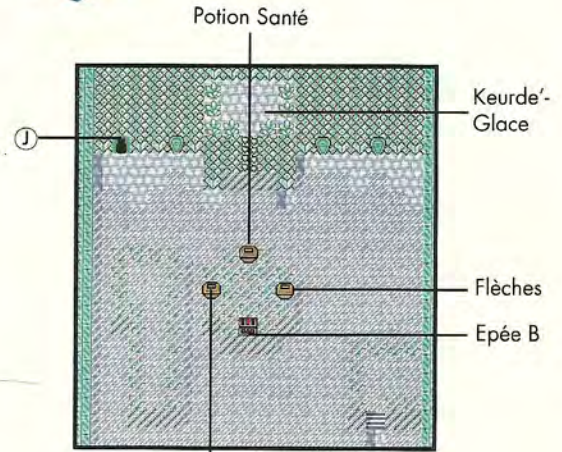


## ● Un monstre terrifiant vous attend

Après avoir pris possession de la Cotte B, vous vous retrouvez à nouveau au 5e étage. Vous faites exploser une Bombe-Jumbo. Espérons que la détonation aura troublé à jamais les Esprits de l'Enfer. Vous vous apercevez maintenant que la bombe a fait un trou énorme dans le sol et vous sautez dedans. Cherchez le mécanisme caché au premier étage et retournez au premier sous-sol, afin de combattre Keurde'Glace. Plus facile à dire qu'à faire, car Keurde'Glace, malicieux, se cache. Trouvez l'escalier dérobé au bas de l'écran à droite et déplacez-vous sous la couche de glace vers le haut à gauche. Keurde'Glace et le Cristal de l'Eau vous y attendent.



Sous-sol 1



## Keurde'Glace

Vous ne pouvez plus faire marche arrière maintenant, Keurde'Glace vous attend. Composé de tonnes de glace, ce monstre répand un froid terrible qui coupe le souffle de ceux qui s'approchent de lui. Mais vous avancez vaillamment pour le vaincre et recevoir la Pièce Bleue qui vous ouvrira une nouvelle voie dans la Tour Focale. En volant l'énergie du Cristal de l'Eau, il s'est doté d'une force énorme. Pour des raisons évidentes, il redoute surtout le feu.

PS	Force d'attaque	Force de défense
6500	80	48



# Aquaria

Voyez comme Aquaria est fleurie et prospère. La glace a disparu et la ville est à nouveau heureuse. C'est grâce à vous qu'elle a été délivrée et les habitants vous remercient de la libération du Cristal de l'Eau. Suivez Phébé, qui est de retour à Aquaria, après vous être emparé de la Pièce Bleue (elle vous permettra d'ouvrir la porte de la Tour Focale qui vous mènera vers de nouvelles aventures). Allez à la maison de Phébé pour y rencontrer Spencer. Voyant que vous n'arrivez pas à le trouver, Phébé vous indique que Spencer creuse en ce moment près de la maison. Allez retrouver Spencer !



Le vieux Spencer est en train de creuser.



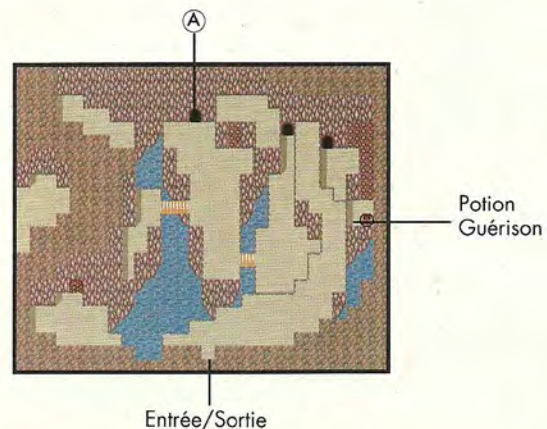
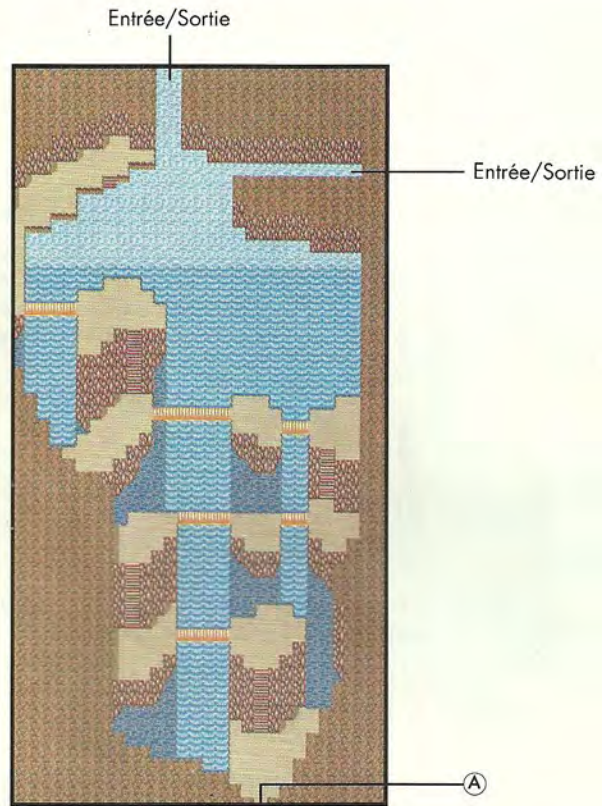
Entrez dans le tunnel.

## Chez Spencer

Vous traversez le tunnel fraîchement creusé jusqu'à ce que vous trouviez Spencer. Il vous apprend que le Capitaine Mac, le père de Kaéli, est bloqué avec son bateau sur un récif. Puis, Spencer vous fait l'honneur de vous remettre la Clé-Vénus à l'aide de laquelle vous serez en mesure d'ouvrir le coffre contenant le Bouclier B. La Clé-Vénus est un objet sacré. Vous trouverez le coffre dans un recoin caché de la Tour Focale.



Seul un vrai héros a l'honneur de se voir remettre la Clé-Vénus.



## Bataille 10

Les longues ombres infernales de la Tour Focale font un accueil terrifiant à tous les visiteurs. Mais vous vous dirigez sans peur vers la Tour Focale à la recherche du coffre caché et, sans hésiter, vous pénétrez au cœur de la bataille 10. Sphinx et Encreur vous y attendent déjà impatiemment. Si vous parvenez à les vaincre en 10 reprises, vous obtiendrez le Sort Sortie à l'aide duquel vous vous téléportez aux entrées/sorties. On prétend cependant que ce sort possède d'autres pouvoirs.



Le Sort Sortie peut servir à autre chose...



## Bataille 11

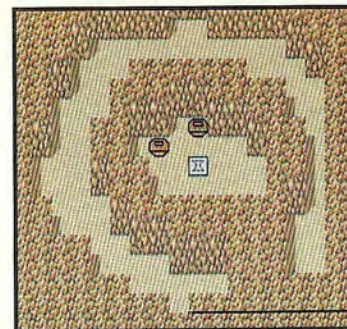
Vous obtiendrez 744 points d'expérience, si vous sortez victorieux des dix reprises du combat. Neunoel le baveux et Crabgel le méchant vous sont déjà connus. Réglez-leur donc rapidement leur affaire et n'oubliez pas que votre objectif est d'obtenir le Bouclier B.

## Temple Boréal

Alors que vous vous trouvez dans le Temple Boréal, vous apercevez de vieux coffres en bois poussiéreux. Soyez patient et quittez cette pièce peu accueillante. Lorsque vous aurez trouvé l'Écusson-Gémeaux, vous pourrez à nouveau vous téléporter dans ce lieu. Il ne vous restera plus qu'à trouver l'icône Gémeaux.



Dépêchez-vous et trouvez l'icône Gémeaux mystérieuse.



Entrée/Sortie



La Tour Focale s'élève jusqu'au ciel. Sa grandeur majestueuse vous donne le vertige.

# Tour Focale

Rendez-vous au Sud du Temple Boréal, au 3e étage de la Tour Focale et descendez les escaliers à droite. Faites exploser la porte scellée avec une bombe, un coffre vous attend. Ouvrez-le à l'aide de la Clé-Vénus. Vous y trouvez le Bouclier B que vous vous appropriez et, déjà, vous éprouvez une sorte de bien-être, un avant-goût d'un avenir meilleur.



Le Bouclier B a été conçu pour des chevaliers vaillants.

## ● Déplacez la statue !

En général, les statues sont récalcitrantes et difficiles à déplacer. Dans la Tour Focale, une seule ne présente pas cette difficulté. Vous la trouvez après avoir quitté le Temple Boréal. Si vous descendez à droite, White vous attend. Il vous apprend que le mystérieux Capitaine Mac s'est absenté pour des affaires importantes, et il vous demande de retrouver Rubicon, à Feubourg. Finalement, il vous révèle qu'il existe une statue qu'il est possible de déplacer si vous la poussez suffisamment fort.



Le Sort Blizzard vous donne un pouvoir immense.



Une statue en pierre...



...qui repose ici depuis des siècles...

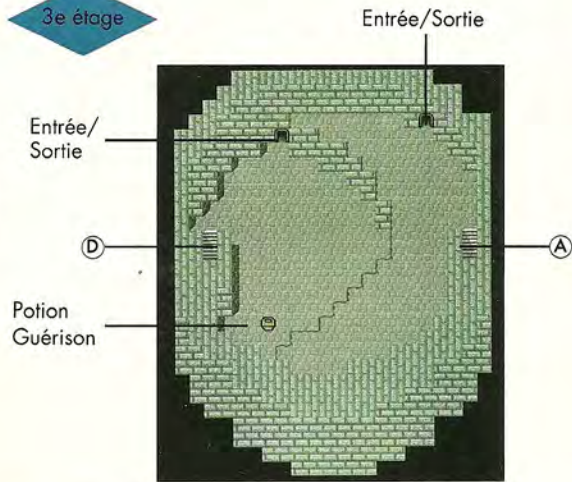


... bouge selon votre volonté...

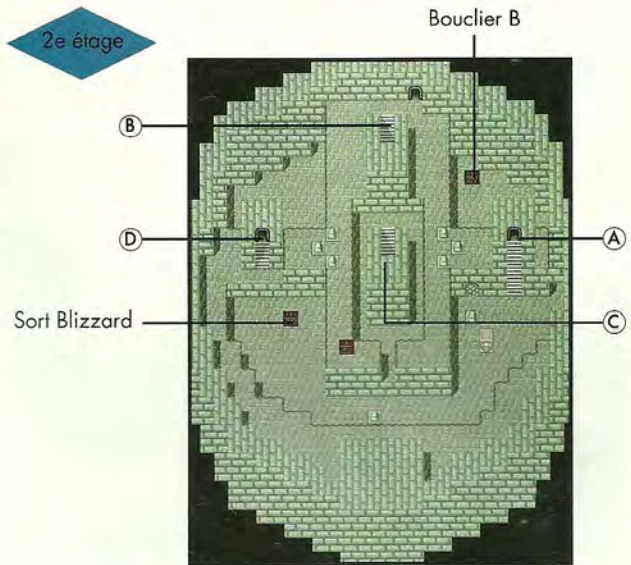


... car le Destin du jeu le décide ainsi.

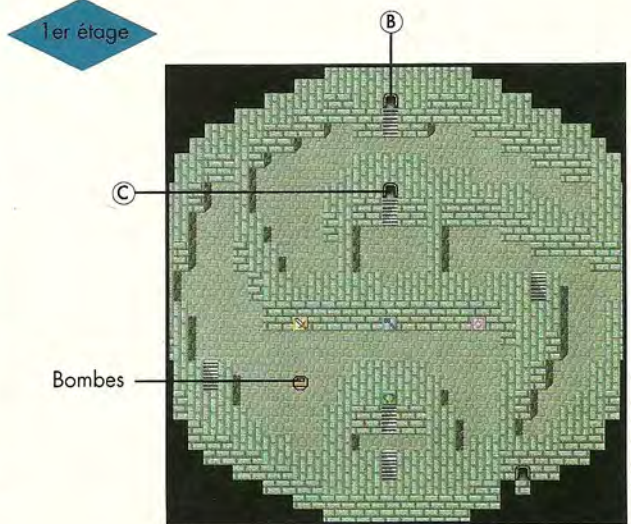
### 3e étage

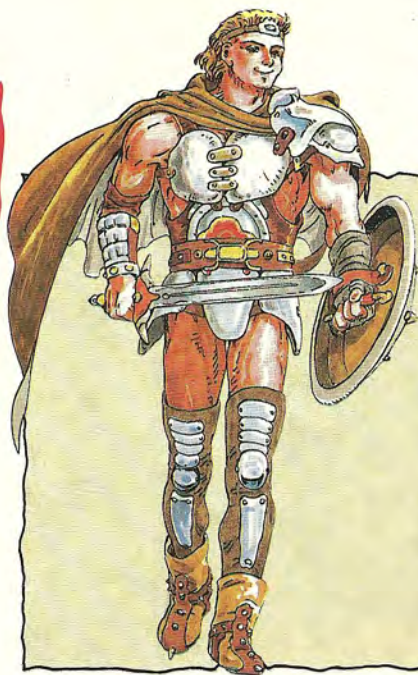


### 2e étage



### 1er étage





# LE CRISTAL DU FEU

Après avoir trouvé deux des cinq Cristaux, vous vous rendez à Feubourg. Vous devez trouver le Cristal du Feu. Vous faites la connaissance de Rubicon, homme courageux et combattant émérite qui sera à vos côtés dans les situations difficiles. Saurez-vous résoudre l'énigme du Labyrinthe de Volcano ?

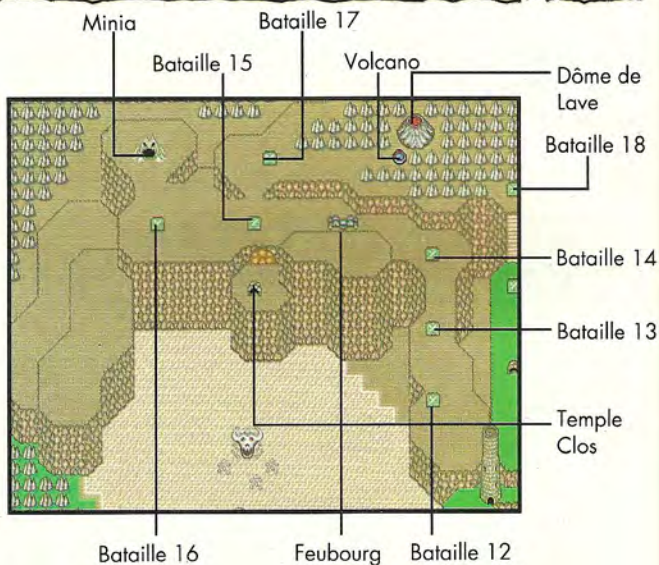
## Bataille 12

Ici, vous faites la connaissance d'une créature repoussante : Plasma. Si vous lui résistez à 10 reprises, vous recevrez 900 pièces d'or. Cela vaut la peine de contrer ses attaques à l'acide !

### Plasma



Cet ennemi énigmatique vous attaque à l'acide.



## Bataille 13

Les Plasma mous se sont associés ici aux Hériss'ô dont les aiguillons vous rendent la vie dure.



Durant cette bataille, vous pouvez gagner l'Ecusson-Balance.



### Hériss'ô



Un monstre truffé de piquants venimeux.

## Bataille 14

L'ennemi que vous rencontrez ici vient directement de l'Enfer. Il se nomme Arbrhom. Néanmoins, le combat contre cet ennemi vous permettra d'accumuler beaucoup d'expérience. Si vous lui résistez à dix reprises, vous gagnerez 816 points d'expérience.



### Arbrhom

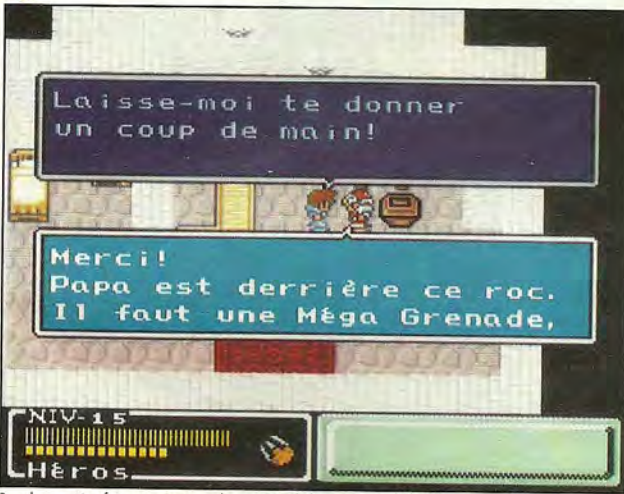


Il a l'air inoffensif, mais ne vous y fiez pas. Ses épines venimeuses sont redoutables.

# Feubourg

Bienvenue dans la ville au pied du volcan en ébullition. Avant de vous réchauffer les mains dans l'étang de lave de la ville, rendez visite à Rubicon. Il habite au Nord-Ouest. Il se joindra à vous car il doit sauver son père. Cherchez la Multi-Clé, la Méga-Grenade et la Hache B.

	La Multi-Clé ouvre toutes les serrures.	<input checked="" type="checkbox"/>
	La Hache B est plus puissante que la Hache A de Kaéli.	<input checked="" type="checkbox"/>
	La Méga-Grenade est la bombe la plus puissante.	<input checked="" type="checkbox"/>



Laisse-moi te donner un coup de main!

Merci!  
Papa est derrière ce roc.  
Il faut une Méga Grenade,

NIV. 15  
Héros

Pour la première fois, vous vous rendez compte de la puissance de la Méga-Grenade.



Reçu Multi-Clé

Jette-la!

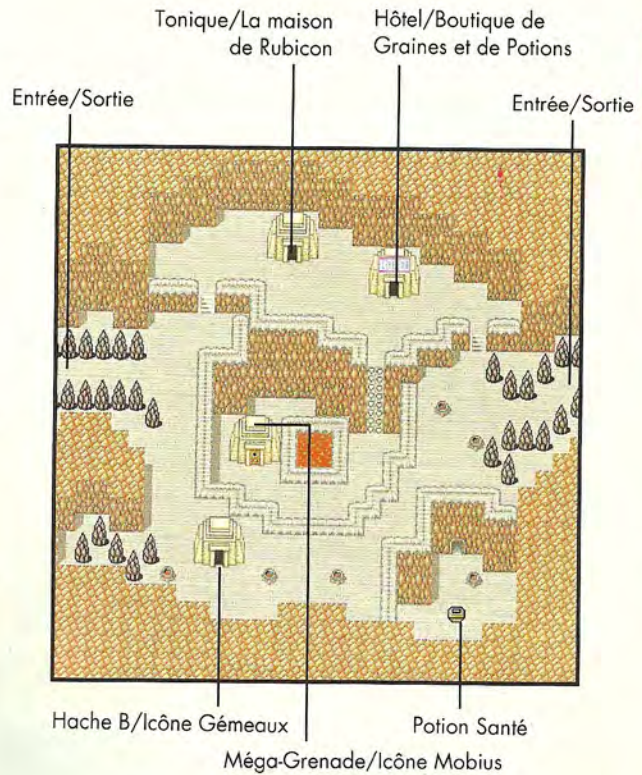
Comment l'utiliser?

NIV. 15 Héros

NIV. 15 Héros

Une nouvelle visite à Tristan ne sera pas inutile : il vous remettra la Multi-Clé.

Vous pouvez même lancer la Méga-Grenade !




Et des Graines, cela te tente?

Combien? 1  
Prix 50  
PO 2055

NIV. 15 Héros

Emportez suffisamment de graines car vous en aurez besoin.



Et des P-Guérison, cela te tente?

Combien? 1  
Prix 25  
PO 2155

NIV. 15 Héros

Munissez-vous d'une réserve importante de Potions Guérison.



NIV. 15 Héros

Un passage secret mène au coffre.



NIV. 15 Héros

Au bas de l'échelle, vous vous déplacez vers la droite pour accéder au passage secret.

## Rubicon

Ses cheveux rouge-feu et son tempérament impulsif vous indiquent son origine - Feubourg. Personne ne sait manier la Masse comme le fils d'Arion. Il avoue lui-même ne pas être très doué dans l'utilisation de la magie, mais il manie le Sort Vie à la perfection.

Niveau	23
PS	1014
Arme	Masse
Casque	Casque A
Armure	Cotte de Feu
Bouclier	Aucun
Autres	Charme



## Bataille 15

Avec l'aide du courageux Rubicon, il vous sera plus facile de résister aux nombreux monstres durant 10 reprises. Votre récompense représente une petite fortune : 1200 pièces d'or.



### Flazzard



Né dans le magma du noyau de la terre, il adore cracher du feu. Ses griffes sont également impressionnantes.

## Bataille 16

Un combat particulièrement éprouvant vous attend ici. Béréroux et Flazzard gardent un trésor particulier. Si vous résistez à 10 reprises à ces monstres, vous recevrez le Sort Tonnerre ; c'est un charme puissant.



### Béréroux



Ce nain à l'aspect inoffensif a le pouvoir de plonger les gens dans un sommeil paralysant.

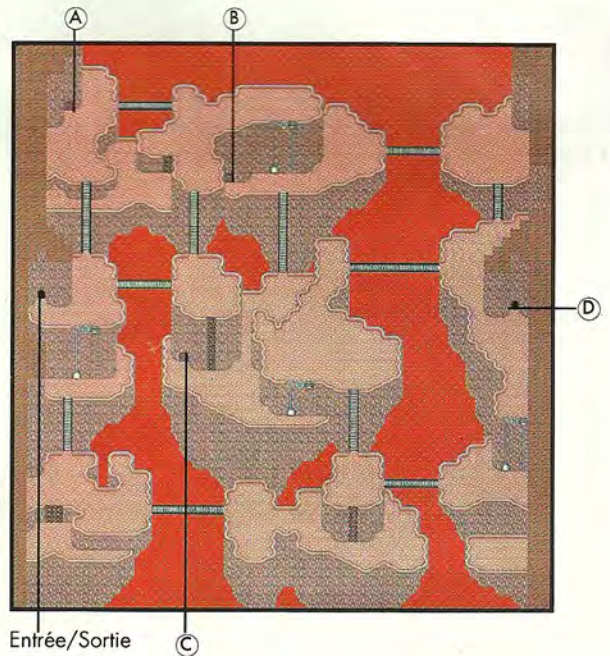
## Minia

### ● Rencontre avec Jinn

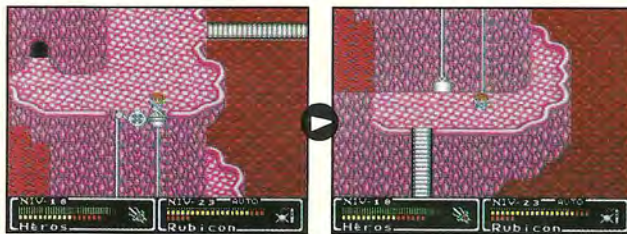
Le chemin vers le Cristal du Feu vous conduit à une mine fermée dans laquelle les feubourgeois extrayaient jadis de précieuses matières premières. Mais maintenant, ce labyrinthe souterrain est peuplé de masses monstrueuses. Heureusement, vous trouvez la Griffes B dans Minia ; elle est encore plus puissante que la Griffes A et a d'autres pouvoirs. Les escaliers roulants à sens unique vous obligeront à effectuer bien des détours pour rencontrer le gardien de cette mine : Jinn. Réussirez-vous à libérer Arion ? Le chemin qui mène à lui passe par Minia.



La Griffes B peut servir à autre chose qu'à escalader.



Entrée/Sortie



Dans la mine, les ascenseurs vous permettent d'atteindre les étages l'un après l'autre.

### Zombi



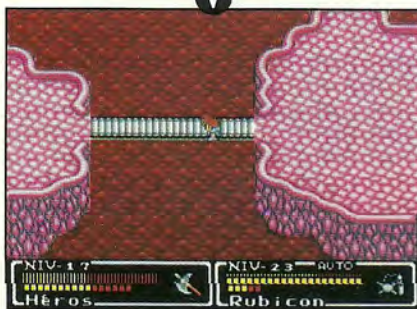
Malgré l'odeur de pourriture qu'il dégage, il est toujours bien vivant et se sert de sa mauvaise haleine pour vous attaquer.

### Os rouge

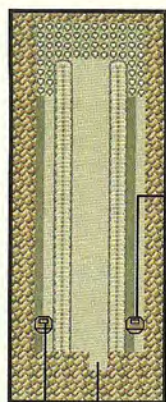


Il vous attaque en riant de manière sardonique. Vous pouvez en être troublé.





En empruntant les escaliers roulants à sens unique, vous devez attendre à certains détours.



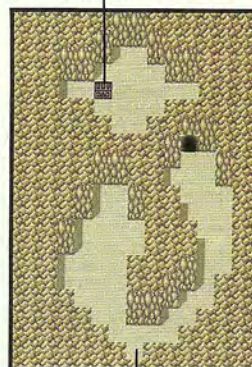
Potion Guérison

Potion Santé

Bombes



Griffe B



## Jinn

Alors que ses frères sont devenus des maîtres de la magie, lui-même est plutôt un fanfaron. Il peut parvenir à une taille gigantesque en se gonflant. Mais c'est du vent ! Son mode d'attaque préféré est le feu dans lequel il est né, mais il manie aussi l'épée très habilement. Il résiste très mal au Sort Blizzard.

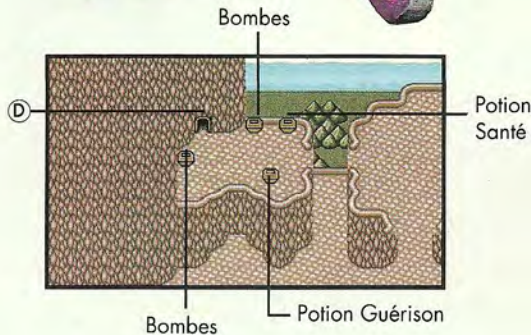
PS	Force d'attaque	Force de défense
6000	115	58

### ● Vous avez réussi !

Vous avez gagné avec Rubicon le combat contre Jinn. Recherchez maintenant Arion. Il se trouve en dehors de la mine. Vous pouvez le voir, mais un rocher lui barre le chemin. Sans hésiter, Rubicon lance une Méga-Grenade. L'énorme explosion déplace les pierres. Arion est libre ! Il retourne en hâte à Feubourg où vous le retrouverez. Le Sort Sortie de Rubicon vous permet de quitter Minia.



Le chemin d'Arion vers la liberté est barré par des rochers énormes.



Bombes

Potion Santé

Bombes

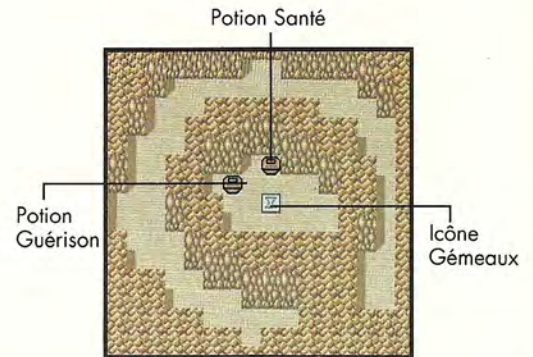
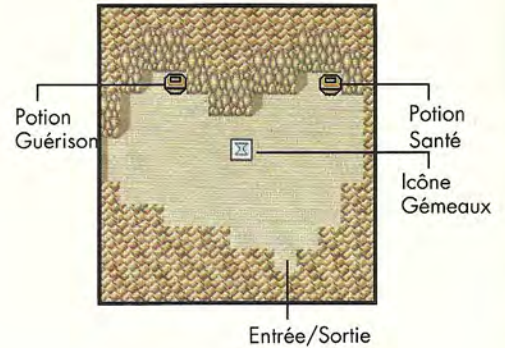
Potion Guérison

# Temple Clos

Vous connaissez votre prochaine destination : Feubourg et Volcano. Mais avant de vous mettre en route, vous décidez d'explorer le Temple Clos. C'est une bonne décision car vous y trouverez des objets utiles et vous y rencontrerez White, le vieil homme sage. Comme à l'accoutumée, il est pour vous une source d'informations importantes.



Lorsque vous rencontrez White, écoutez-le attentivement. Même s'il plaisante parfois.



# Bataille 17

Fantôm, Osrouge et Zombi s'opposent à vous et à votre partenaire. Un dur combat, au cours duquel vous pouvez accumuler beaucoup d'expérience. Après 10 reprises, vous obtenez 1200 points d'expérience.



## Fantôm



Cette créature fantomatique essaie de "bercer" ses ennemis dans un sommeil profond.

# Volcano

Il n'y a aucun doute, ce volcan est toujours en activité. Mais malgré la chaleur et la sueur qui coule sur votre front, vous pénétrez à l'intérieur du volcan en ébullition.



Tout monstre craint le Sort Pureté.



Le Masque vous protège et vous facilite la vue.



## Lougarou

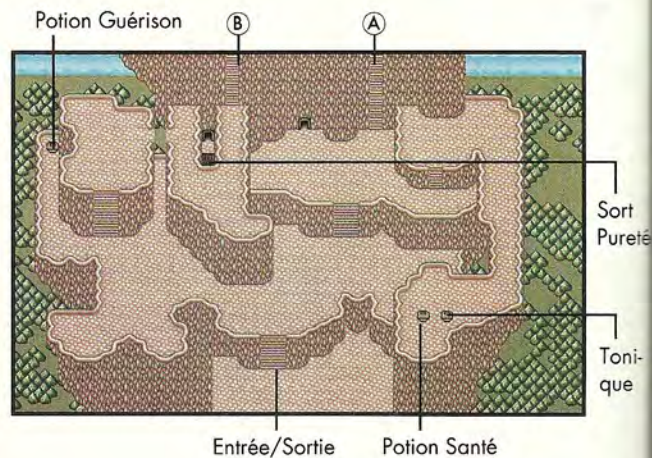


Trois têtes et une multitude de dents. Un des membres le plus dangereux de la famille.

## Kôchmar

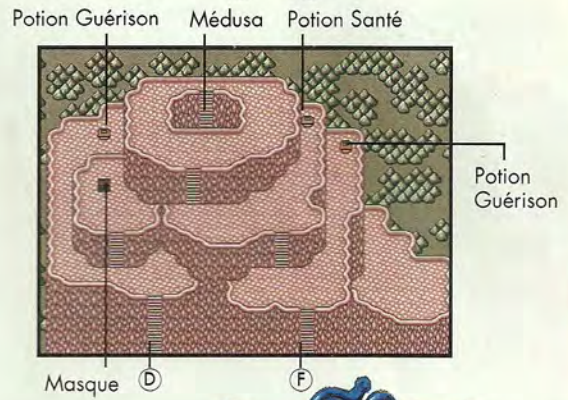
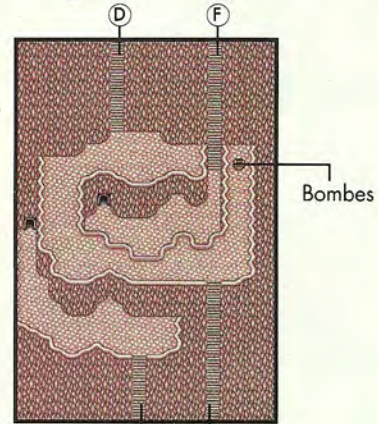
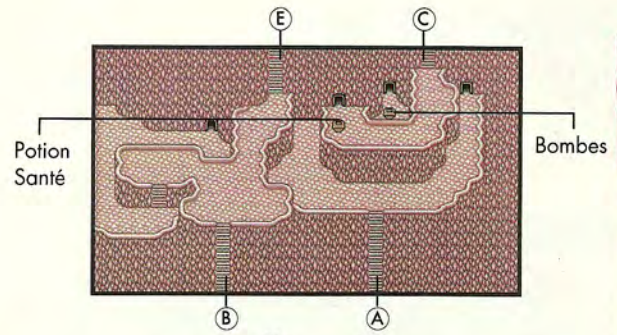


Il attaque à l'arc et sème le trouble partout où il passe.





Sur le chemin qui mène au sommet du volcan, vous vous retrouvez dans des cavernes déroutantes. Suivez votre instinct.



## Médusa

Une femme séduisante, mais seulement au premier abord. Lorsque vous la regardez de plus près, vous vous apercevez que sa chevelure est formée de serpents vivants. Un danger permanent. Elle adore troubler ses ennemis ou les paralyser. Le meilleur moyen de la combattre est de ne pas la laisser agir. Utilisez toutes vos ressources, quitte, plus tard à présenter vos excuses à cette "dame".

PS	Force d'attaque	Force de défense
6500	26	56



# Dôme de Lave

## ● Un mécanisme mystérieux

Personne n'a encore osé s'aventurer aussi près du cœur du volcan. De ce fait, il est normal que les monstres les plus horribles s'y sentent en sécurité.

Le Dôme de Lave est un grand labyrinthe avec d'innombrables cavernes petites et grandes. Le danger peut se cacher derrière chaque rocher. Il est particulièrement difficile de trouver le moyen d'ouvrir l'entrée de la caverne hébergeant le gardien du Dôme de Lave, Dragon Rouge. Il garde ce Cristal du Feu, objet de vive convoitise. Le système de verrouillage est installé à un autre niveau. C'est d'abord là-bas que votre chemin doit vous mener. Marchez sur le mécanisme : la grande porte s'ouvre bruyamment. La voie est alors libre... vous pouvez affronter Dragon Rouge et lui arracher le Cristal précieux !



Un mécanisme mystérieux ouvre la grande porte qui donne accès à la caverne de Dragon Rouge.

### Chocho



Un sort rafraîchissant devrait suffire pour neutraliser cette poule.

### Crocpire



Un horrible vampire qui recherche de nouvelles victimes.

### Tortue Flamm'



Ce gaillard myope ne se sent bien que sous terre ; il attaque avec le feu.

### Ninja



Son unique but dans la vie est de combattre le Bien.

### P'tit Jinn



Son haleine, brûlante comme du feu, refroidit rapidement.

### Avizzard



Depuis sa naissance, il s'entraîne au maniement de ses deux épées.

### Stheno

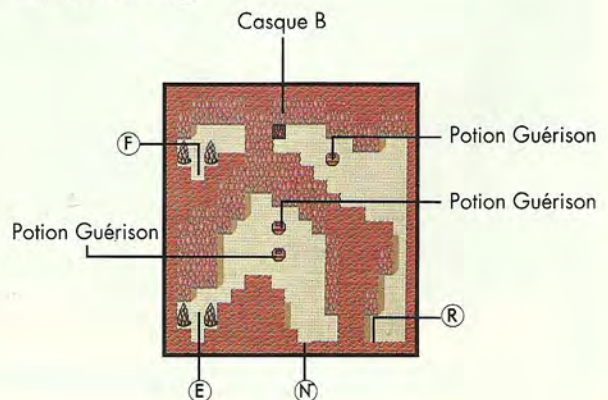
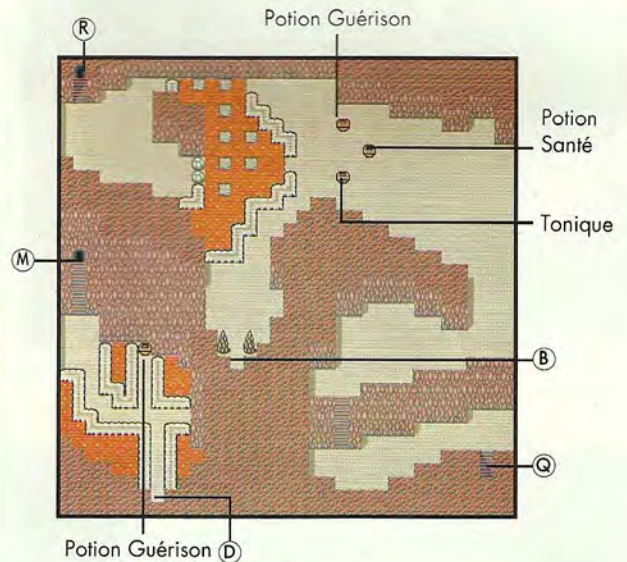
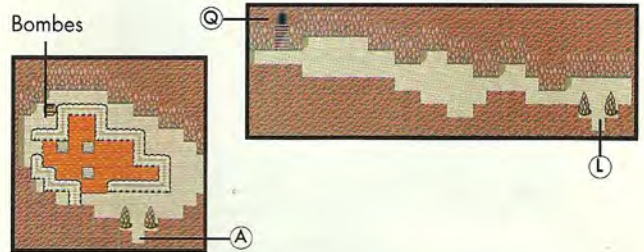
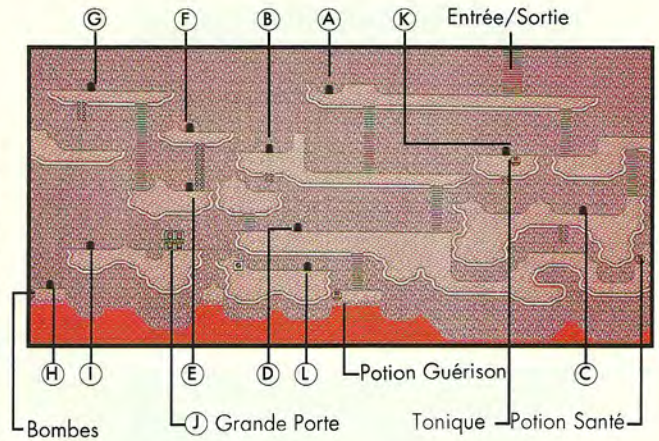


Tout chez elle est destiné au combat : des serpents sur la tête, un souffle et un regard paralysants.

### Salamand



Un dragon-lézard au souffle brûlant. Son attaque est rapide comme l'éclair.



## ● Courage, sautez !

Le Dôme de Lave a été construit à l'intérieur du volcan par une force funèbre afin de mieux garder le Cristal du Feu. Chaque piège, chaque impasse n'ont d'autre but que de vous faire renoncer à chercher le Cristal. Mais ne déclarez pas forfait, même si vos recherches ne mènent apparemment nulle part. Si vous voulez par exemple trouver la sortie M, vous devez sauter par-dessus un gouffre. Nous vous conseillons de ne pas regarder vers le bas, mais plutôt de sauter sans hésiter.



## ● Lancer des bombes

Les rochers se trouvent partout dans le Dôme de Lave. Heureusement, vous avez pensé à emporter des Méga-Grenades. Placez-les ou lancez-les contre les rochers et l'affaire sera rapidement réglée. Vous pourrez poursuivre votre recherche.



Des rochers énormes vous bloquent le chemin. Une Méga-Grenade vous en débarrassera.

## ● Par où faut-il continuer ?

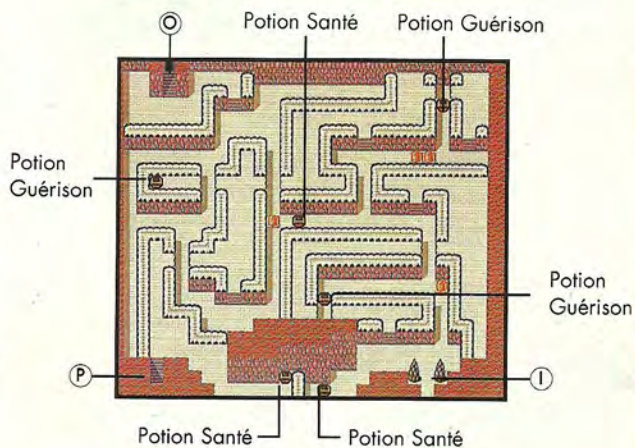
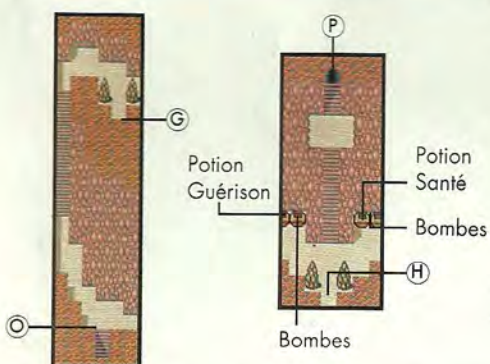
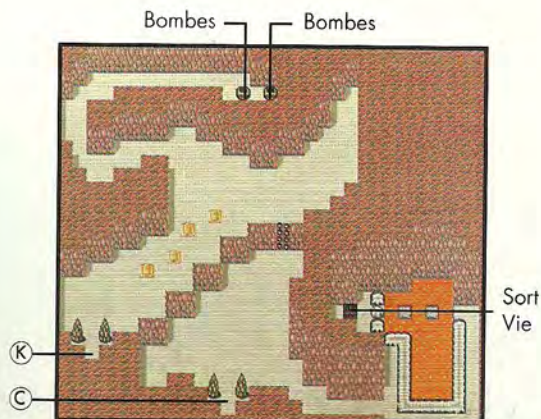
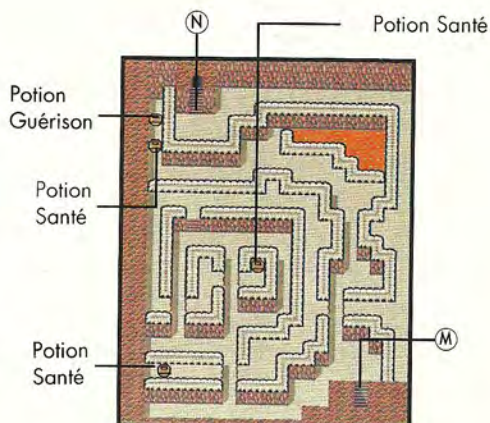
Cela fait longtemps que vous débambulez dans le Dôme de Lave en sachant exactement où vous voulez aller : à la Sortie "I". Mais il semble qu'il n'existe pas de chemin pour y accéder. Essayez de sauter par-dessus les petits gouffres.



Ici, il vous est facile de sauter par-dessus. Cela va vous faire bien avancer.

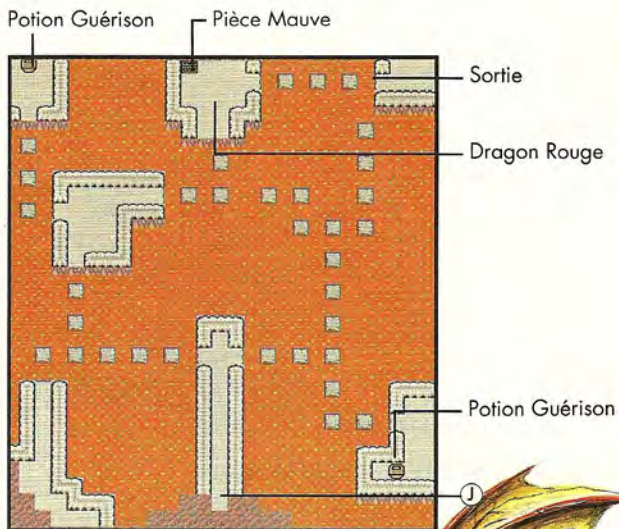


Pour atteindre la Sortie "I", vous devez à nouveau sauter par-dessus ce gouffre.



## ● Détour compliqué

Il existe encore un obstacle entre vous et Dragon Rouge, le gardien du Dôme de Lave : la grande porte. Elle s'ouvre à l'aide d'un mécanisme qui se trouve malheureusement au-delà d'un grand gouffre. Vous allez rapidement remarquer qu'il vous faudra marcher à travers les couloirs déroutants du Dôme de Lave pour l'atteindre. Cela vous donne l'occasion de ramasser au passage tous les trésors qui se présentent à vous. Le Casque B, ainsi que le Sort de Vie, vous seront bientôt d'une grande utilité.



## Dragon Rouge

Deux têtes, mais un seul but : la défense du Cristal du Feu. Pour attaquer, sa gamme de moyens est importante, mais avec l'aide de votre partenaire vous allez sûrement trouver la bonne méthode pour le vaincre.

PS	Force d'attaque	Force de défense
14000	125	145



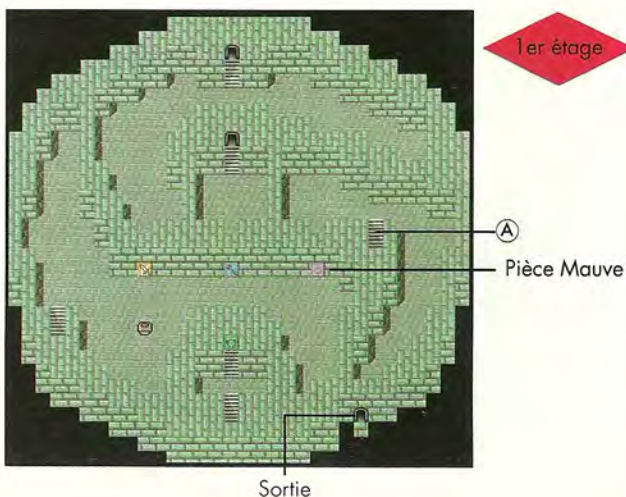
## Bataille 18

Vous avez la Pièce Mauve et le Cristal du Feu. Vous pouvez maintenant accumuler des points d'expérience supplémentaires. En résistant à 10 reprises aux monstres, vous obtiendrez 1068 points. Cela en vaut la peine.



## De retour dans la Tour Focale

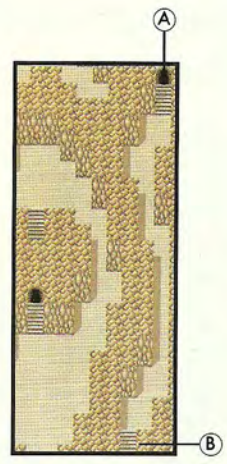
La Pièce Mauve en poche, vous retournez à la Tour Focale. En plaçant correctement la pièce, la voie vers le Cristal du Vent s'ouvre. Mais vous avez encore un long chemin devant vous. Avant tout, il faut vous battre contre les créatures dangereuses qui peuplent déjà la Tour Focale. Par ailleurs, il ne faut pas oublier de vous procurer le Sort Tornado au 2e sous-sol. Par sa force magique, vous pouvez déclencher un ouragan qui fera subir d'énormes dégâts à vos ennemis. Les monstres ailés redoutent sa puissance.



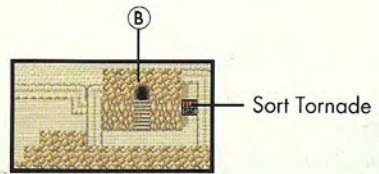


White, le vieil homme sage, vous attend dans la Tour Focale. Il sait ce que vous devez faire.

Sous-sol 1



Sous-sol 2



Shadow



Le frère de Ninja est fort et rusé.

Chiméra



Un mélange de lion, de dragon et de chèvre de montagne qui sait se servir de la magie.



# LE CRISTAL DU VENT



*Un vent glacé souffle sur le pont qui mène à Ventia. Les gens qui vivent dans cette région attendent une accalmie avec impatience. Mais celle-ci ne sera possible que si le Cristal du Vent est libéré des griffes du Mal. Vous poursuivrez courageusement votre chemin jusqu'à ce que l'Arbre Géant vous barre le chemin. Il est possédé par des démons terribles. C'est une situation convenant parfaitement à Kaéli, car elle sait parler aux arbres.*

## Le Pont Liane

Le pont qui mène à Ventia est très vétuste. Rubicon va en faire les frais le premier, puisqu'un membre de la famille Momie le jette dans le vide. Au dernier moment, il réussit à se rattraper à une liane. Il vous demande de poursuivre seul votre chemin. Il essaiera de vous rejoindre plus tard. Le cœur gros, vous suivez son conseil. Soudain, vous entendez des pas. C'est Tristan qui se propose de remplacer Rubicon.



Rubicon veut se débarrasser tout seul du Monstre-Momie.



Le monstre a précipité Rubicon du haut du pont.



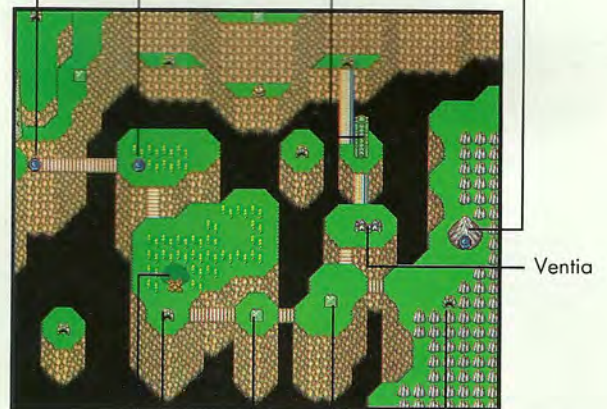
Tristan sera à vos côtés tant que Rubicon restera en arrière.

### Momie



Ce monstre a connu de jours meilleurs, mais il reste toujours dangereux.

Pont Liane Forêt Animée Tour Pazuzu Mont Tempête



Arbre Géant Temple Kaïdige Bataille 19 Bataille 20 Temple Ventose



Momie

Potion Guérison

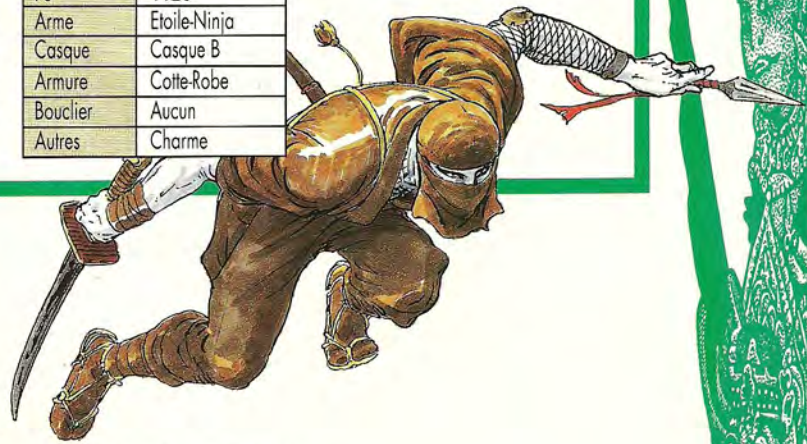
Graine



# Tristan

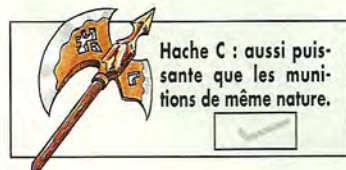
Ce jeune homme n'est pas facile à cerner. Il vous a déjà aidé dans le Donjon d'Os, mais a disparu subitement. Il a fait de même à Feubourg... Il réapparaît maintenant pour vous aider avec ses Etoiles-Ninja. Il vous sera plus utile qu'auparavant car il est devenu plus puissant.

Niveau	23
PS	1120
Arme	Etoile-Ninja
Casque	Casque B
Armure	Cotte-Robe
Bouclier	Aucun
Autres	Charme



## La Forêt Animée

Avec Tristan, vous vous rendez à la Forêt Animée. Ce nom en dit déjà long. Au début, cela ne semble pas être aussi terrible que vous le pensiez. Malheureusement, cela va changer rapidement : un arbre gigantesque, au regard morose, vous barre le chemin. Vous essayez alors de lui parler, mais sans succès. Puis, Tristan a l'idée de faire appel à Kaéli, car elle sait parler aux arbres. Elle est la seule à comprendre leur langage et pourra deviner le mal dont souffre l'Arbre Géant. Apparemment, il n'y a pas d'autre solution. De plus, vous savez déjà où vous pouvez trouver Kaéli. Après votre dernière rencontre, elle vous a quitté en vous indiquant qu'elle allait se rendre chez son amie à Aquaria. Mais avant d'y aller, vous voulez vous emparer des trésors de la forêt. Sous trois arbustes, vous découvrez les icônes de téléportation. En utilisant l'écusson correspondant, vous êtes transporté à l'intérieur de certains arbres recelant des objets précieux. Ensuite, vous vous rendez à Aquaria. Vous devez absolument convaincre Kaéli de vous suivre, sous peine d'échouer dans votre Quête.



Hache C : aussi puissante que les munitions de même nature.

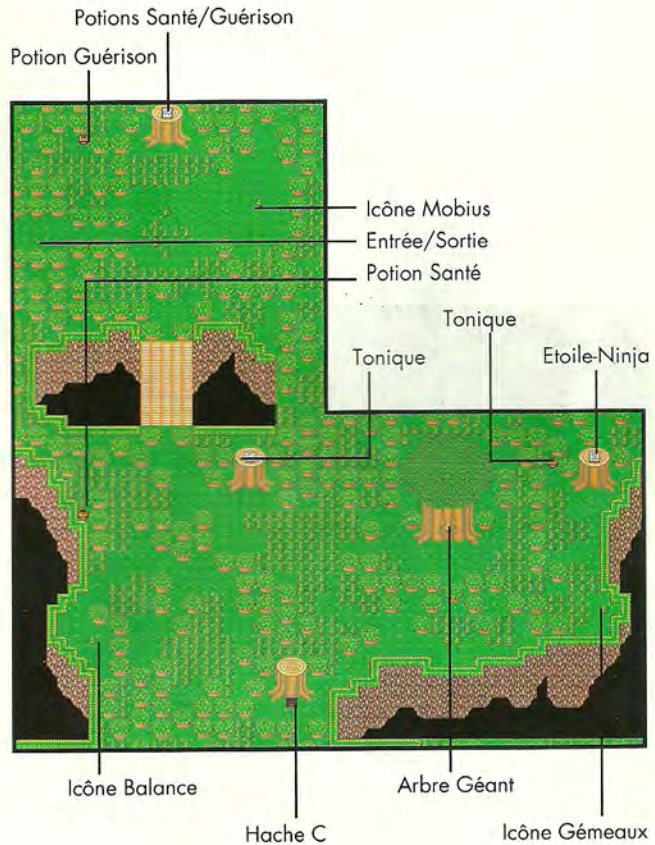
### Spectro



Un fantôme rusé qui est toujours à la recherche de nouvelles victimes.



Les icônes de téléportation vous emmènent à l'intérieur de certains arbres.



Tristan a une idée géniale : faire appel à Kaéli.



Vous devez retrouver Kaéli.

## De retour à Aquaria

Lorsque vous arrivez à Aquaria, vous avez le sentiment d'arriver chez vous. Tout vous semble si familier et vous savez que des amis vous y attendent. Vous pénétrez joyeusement dans la maison de Phébé. Mais Phébé vous demande de ne pas déranger Kaéli qui vient juste de se coucher. Compréhensif, vous vous demandez néanmoins comment vous allez employer votre temps en attendant que Kaéli ait fini de se reposer. Phébé vous conseille d'aller voir Spencer qui a des informations importantes pour vous.



Phébé ne veut pas que Kaéli soit dérangée.



Spencer habite sous la maison de Phébé.

## En visite chez Spencer

En vous rendant sous la maison de Phébé, vous vous êtes mouillé les pieds car vous avez dû patauger dans l'eau pour trouver l'entrée. Vous êtes surpris en constatant que la caverne, sombre et inconfortable, est néanmoins bien sèche. Spencer vous y attend déjà. Il vous donne des renseignements sur le Capitaine Mac. Il vous dit que vous ne pouvez pas le rejoindre à travers le système de tunnels, mais qu'Otto pourra vous aider. Tristan est, pour sa part, enthousiasmé par la caverne de Spencer et décide de rester. Lors de votre départ, Spencer vous fait cadeau de sa Griffes C.

Après l'avoir remercié, vous retrouvez Phébé. Entre temps, Kaéli s'est réveillée. Vous allez à sa rencontre et, ensemble, vous retournez dans la Forêt Animée.



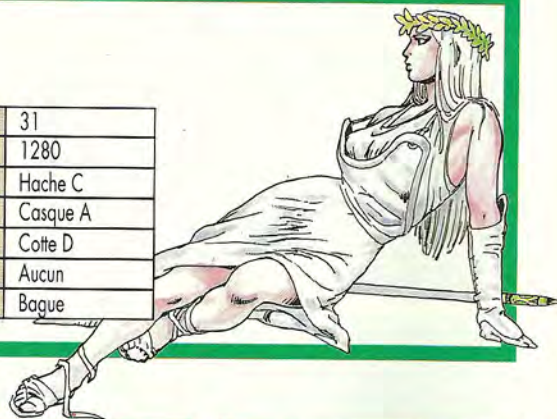
La Griffes C est plus qu'une arme puissante.



## Kaéli

Cette jeune femme courageuse s'est complètement remise de son empoisonnement et n'hésite pas à vous suivre dans votre prochaine quête. Elle maîtrise parfaitement le Sort Tonnerre, et vous sera d'une aide précieuse en toutes circonstances. En plus de son amitié pour vous, elle espère retrouver son père, le Capitaine Mac. Depuis longtemps déjà, elle sent qu'il est en grand danger.

Niveau	31
PS	1280
Arme	Hache C
Casque	Casque A
Armure	Cotte D
Bouclier	Aucun
Autres	Bague



## De retour dans la forêt

Kaéli réussit ce que vous et Tristan n'avez pu réaliser. Elle fait parler l'Arbre Géant. Celui-ci n'est cependant pas de très bonne humeur car des monstres-parasites s'y sont nichés. Kaéli et vous promettez à l'arbre de l'aider s'il vous permet de rejoindre Ventia.



L'arbre promet de vous aider si vous le libérez de ses monstres parasites.

Vous pénétrez à l'intérieur de l'Arbre Géant par sa bouche.

# L'Arbre Géant

## ● Comment se servir d'un grappin d'abordage

L'intérieur de l'arbre est assez curieux. Tout d'abord, vous vous demandez comment vous allez surmonter tous les gouffres. Mais, subitement, vous avez une idée : peut-être que la Griffe C pourra vous aider. Elle a la réputation d'être plus qu'une arme ou un moyen d'escalade. Vous l'essayez immédiatement en prenant appui sur des branches solides. Ainsi, vous pouvez vous élaner par-dessus les gouffres comme si vous étiez suspendu à un grappin d'abordage. Pour ouvrir les portes fermées qui ressemblent à des masques, utilisez votre épée.



Heureusement, vous possédez la Griffe C...

...sans laquelle vous ne pourriez pas surmonter les gouffres.



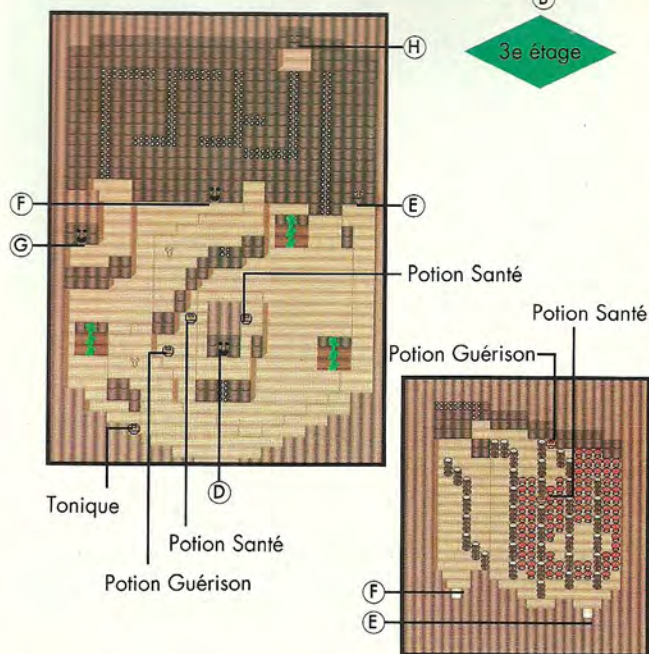
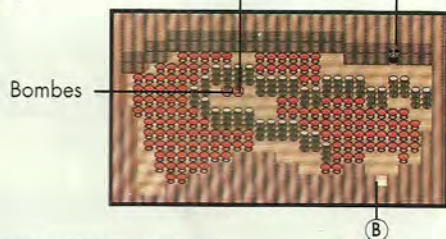
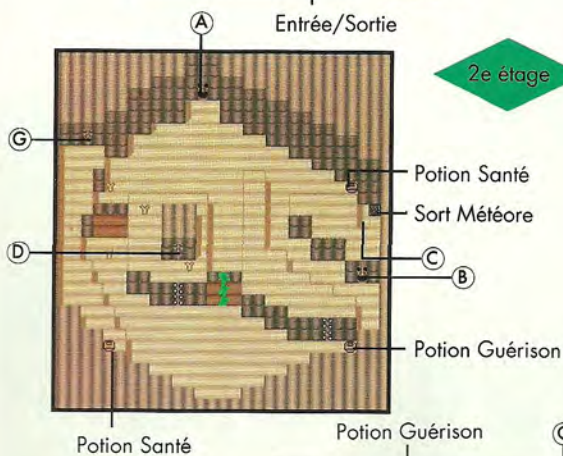
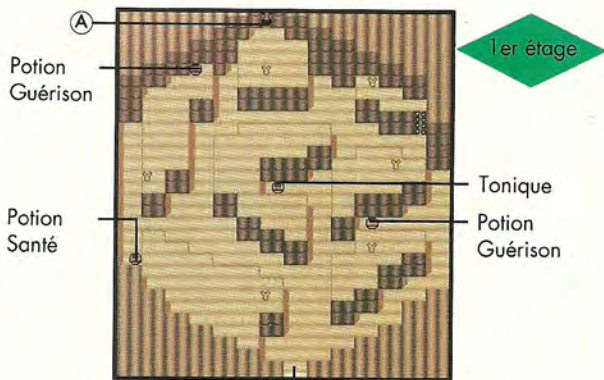
Les portes fermées s'ouvrent dès qu'elles sentent le tranchant de votre épée.

## ● Une partie d'escalade

Dans l'Arbre Géant, il n'existe pas d'escalier reliant les différents étages. Il peut arriver que vous deviez descendre par une liane à un étage inférieur afin d'atteindre l'étage supérieur le plus proche. Sachant cela, vous accorderez plus d'importance aux lianes, car elles peuvent vous apporter la clé du mystère. Au deuxième étage, un trésor très particulier vous attend. Il s'agit du Sort Météore qui vous permet de faire pleuvoir des pierres sur vos ennemis. Cependant, son effet est minime lorsque les adversaires sont immunisés contre le feu.



Très souvent, les lianes que vous devez utiliser pour descendre contiennent le secret du labyrinthe.

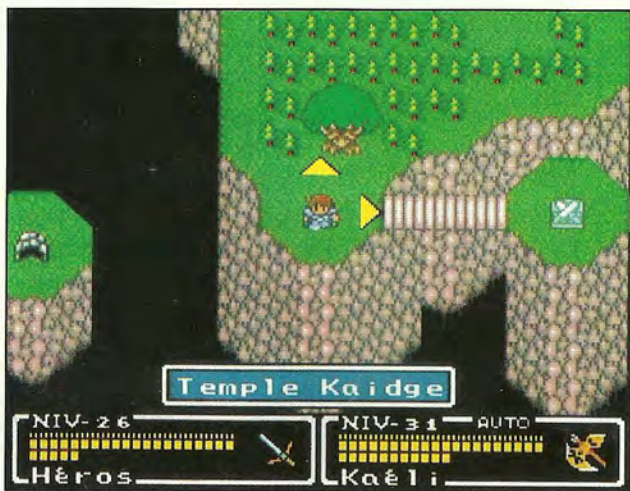


## ● Un ami reconnaissant

La recherche de la route à l'intérieur de l'Arbre Géant est longue et éprouvante. Depuis longtemps, des monstres innombrables se sont creusé leur propre chemin dans le bois. Ils défendent chaque couloir comme si leur vie en dépendait. Grâce à Kaéli, vous résistez à la tentation de renoncer à votre quête. Vos efforts sont enfin récompensés, lorsqu'après avoir vaincu Troisbêtt, le chef des monstres, l'Arbre Géant se montre reconnaissant. Il vous aide à vous rapprocher de votre but. C'est un signe que son humeur s'est nettement améliorée depuis que les monstres ont disparu.



L'Arbre Géant est soulagé : les monstres sont partis.



Reconnaissant, l'arbre vous rapproche de votre but : le Cristal du Vent.

### Chênhom



Un arbre pourri qui crache du poison et de la bile lorsqu'il se sent attaqué.

### Piqu' Piqu'



Tout le corps de ce scorpion s'est transformé en arme dangereuse.

### Vaseux



Ce gaillard baveux ne plaisante pas, surtout lorsqu'il aperçoit des bombes.

### Skoldat



Son rire infernal lui sert à inciter ses ennemis à se battre les uns contre les autres.

### Crapofou



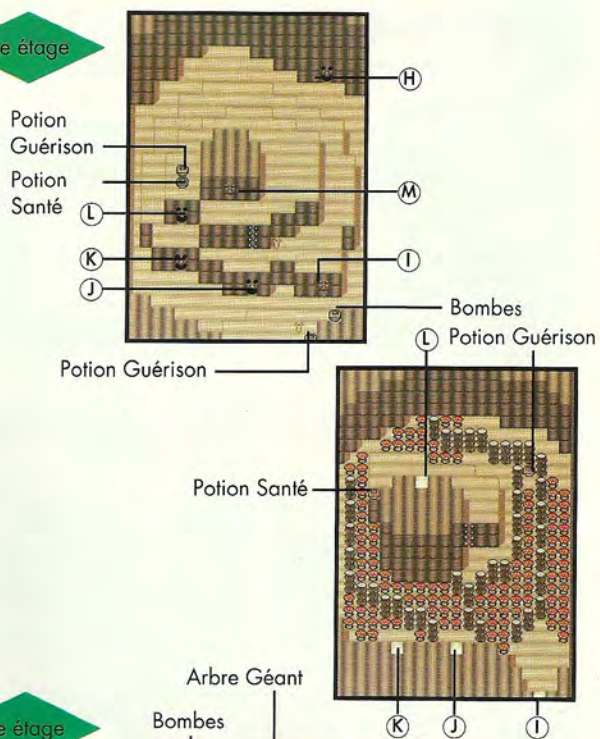
Son souffle puant est son arme la plus dangereuse. Il est difficile de respirer auprès de lui.

### Sansue

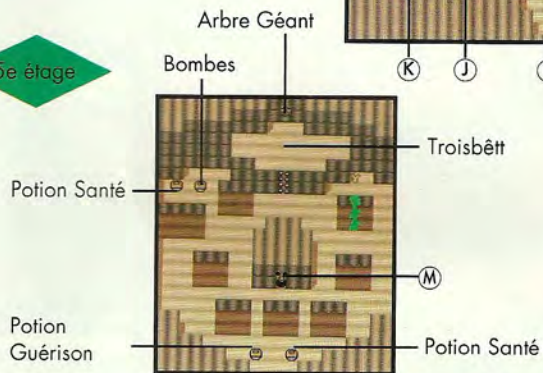


10 mètres d'un caractère visqueux qui cherche de nouvelles victimes.

### 4e étage



### 5e étage



## Troisbêtt

Lorsqu'on observe ce monstre à trois têtes, on a la chair de poule. Troisbêtt est un croisement entre un lion enragé, un dragon écumant de rage et un bouc agressif. Il a le pouvoir de déclencher des séismes et des tornades ainsi que de paralyser ses ennemis avec une joie malicieuse. Ce n'est vraiment pas quelqu'un de commode. Méfiez-vous de lui et détruisez tout d'abord ses amis, les Skoldats.

PS	Force d'attaque	Force de défense
13000	130	75

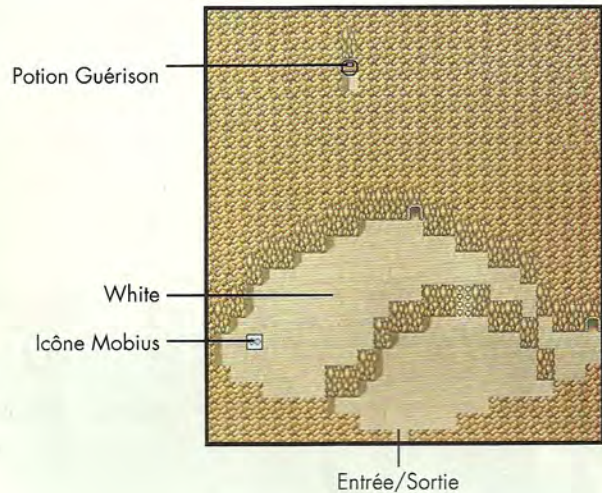


## Temple Kaidge

Après avoir débarrassé l'Arbre Géant de ses démons, vous êtes impatient d'arriver à Ventia. Mais il y a un temple sur votre chemin, et vous devriez prendre le temps de vous y arrêter. Bien entendu, vous y trouverez à nouveau des objets utiles, mais ce qui est important, c'est que le vieux White vous attend. Il vous apprend que vous devez absolument vous rendre chez le Capitaine Mac qui connaît tous les vieux oracles. L'icône Mobius qui vous mènera, en temps voulu, au Temple Lumen se trouve également dans le Temple Kaidge.



Vous rencontrez à nouveau White qui vous en dit plus sur le Capitaine Mac.



## Bataille 19

Ce lieu de combat se trouve dans un endroit peu accueillant. Vous y sentez également ce souffle froid qui vient de Ventia. Il ne vous sera pas facile de tenir 10 reprises contre Skoldat, Vaseux et Noyeur. Mais si vous réussissez, vous obtiendrez 2808 points d'expérience supplémentaires. Cela en vaut la peine.



### Noyeur



L'eau est son élément ; hors de l'eau, il ne peut pas cacher son mauvais caractère.

## Bataille 20

C'est le dernier lieu de combat sur lequel vous devez prouver votre courage. Les Noyeurs s'y sont cachés et se sont associés aux Vampira. A nouveau, vous avez l'occasion d'obtenir des points d'expérience (2700) si vous résistez à 10 reprises contre ces monstres.



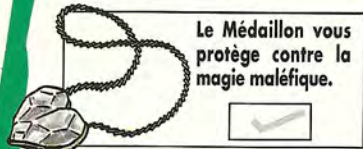
### Vampira



Une énorme chauve-souris horrible qui produit beaucoup de vent grâce à ses ailes surdimensionnées.

# Enfin ! Ventia

Ce fut un chemin éprouvant jusqu'à Ventia. Presque personne ne se trouve à l'extérieur car un terrible vent balaya la ville. Les volets des maisons claquent et le froid traverse même le pourpoint le plus épais. Immédiatement, vous cherchez la maison où habite Otto afin d'obtenir plus de renseignements sur le Capitaine Mac.



Le Médaille vous protège contre la magie maléfique.



Otto vous apprend des choses sur la Route Arc-en-Ciel.



Le vent a détruit la Route Arc-en-Ciel.



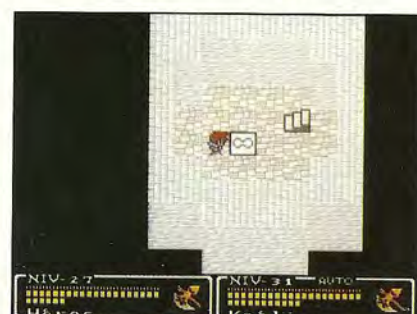
L'icône Mobius vous mène au quai d'attache du bateau. Vous ne pouvez pas encore l'utiliser.



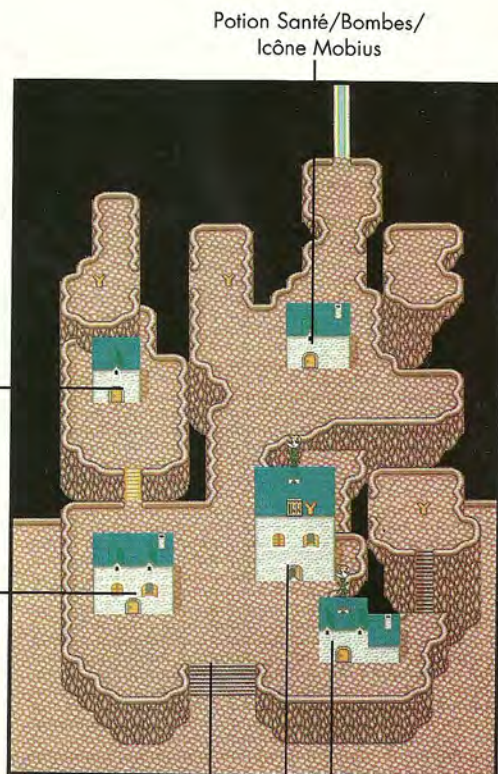
Les réserves en graines sont épuisées à cause du vent.



Cher, mais utile : le Médaille.

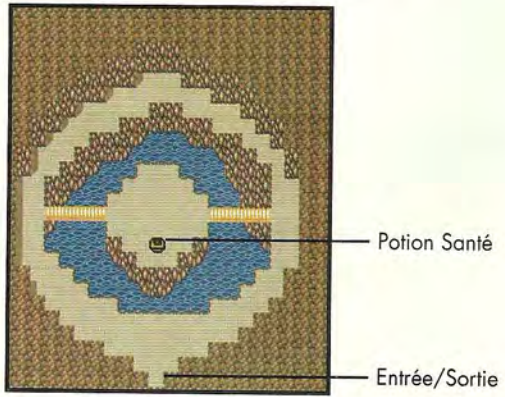


Cette icône de téléportation vous ramène à Feubourg.



# Une courte halte

Otto pense que la source de ce vent funeste doit se trouver au Mont Tempête. Peut-être le Cristal du Vent s'y trouve-t-il également. Vous voulez en avoir le cœur net et vous vous mettez en route ! Vous croisez le Temple Ventose et Kaéli vous propose d'y faire une courte halte. Vous trouvez un peu de Potion Santé dans un coffre et vous poursuivez votre chemin. Lorsque vous sortez du Temple Ventose, vous avez conscience de deux choses. D'une part, le Mont Tempête n'est plus très loin, et d'autre part, vous êtes bien content de ne pas devoir l'escalader tout seul. Kaéli est à la fois une aide et un élément modérateur.



# Mont Tempête

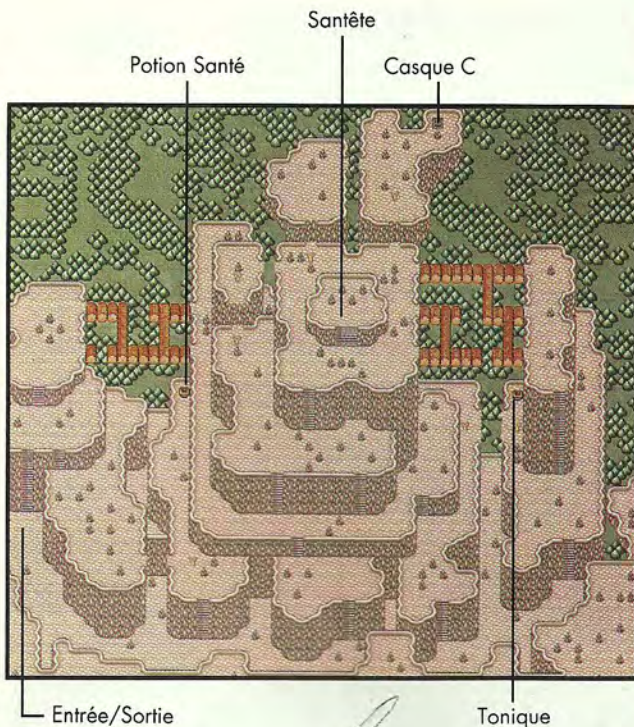
Derrière un nuage de tempête, ce mont s'élève majestueusement et, face à lui, vous vous sentez tout petit. Vous l'escaladez progressivement en vous emparant de tout ce que vous trouvez (dont le Casque C) et vous affrontez courageusement les monstres du Mont, jusqu'à ce que vous trouviez en face de Santête, le Roi auto-proclamé du Mont Tempête.



Aucun casque ne protège aussi bien que le Casque C.



Santête sait où se trouve le Cristal du Vent.



## Santête

Il a construit son habitation d'ermite au sommet du Mont Tempête après avoir perdu sa tête lors d'un duel. Depuis, il la porte fièrement sous son bras et se considère toujours comme le chevalier le plus extraordinaire de tous les temps. Dans son arrogance, il pense conserver le Cristal du Vent à tout jamais. Servez-vous du Sort Météore contre lui.

PS	Force d'attaque	Force de défense
14000	160	85

## De retour à Ventia

L'indication de Santête à propos du Cristal du Vent se limite au fait qu'un nommé Pazuzu le détient. Quelque peu perplexe, vous retournez à Ventia pour trouver Otto. Ce dernier essaie justement, alors que le vent s'est calmé, de remettre en marche son engin à faire les routes. Avec succès ! A présent, il vous envoie à la Tour au Nord et vous demande d'arracher, des griffes de Pazuzu, non seulement le Cristal du Vent mais aussi sa fille. Ecoutez-le attentivement car il connaît aussi le secret des mécanismes secrets de la Tour Pazuzu. Il se pourrait que ces renseignements vous aident à dénicher Pazuzu.



L'engin à faire les routes fonctionne de nouveau.



Otto peut vous renseigner à propos des mécanismes secrets de la Tour.



# La Tour Pazuzu

## 7 étages de pur danger

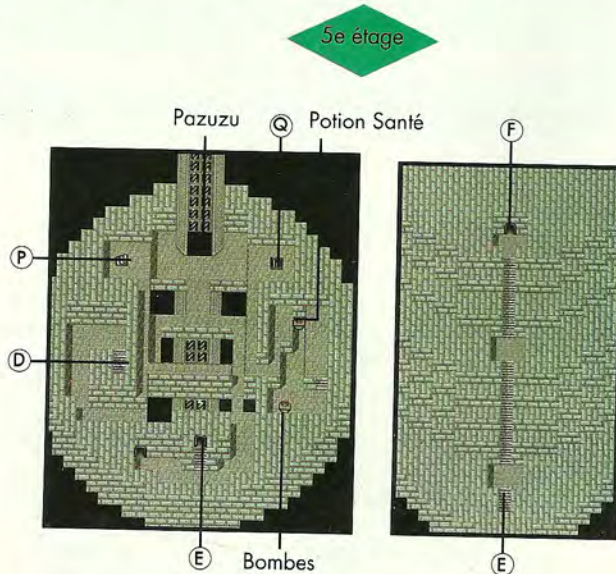
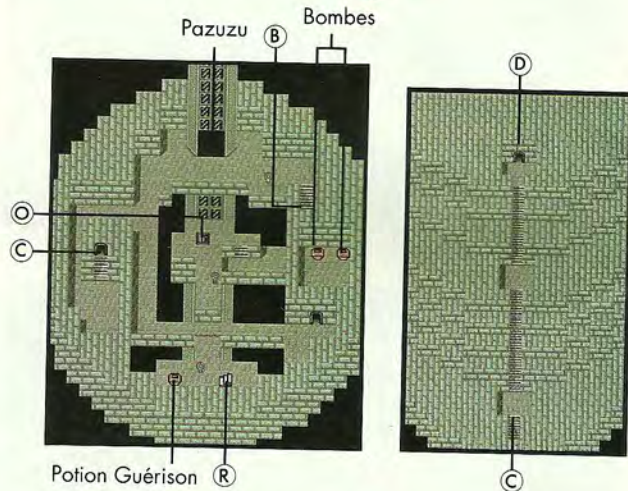
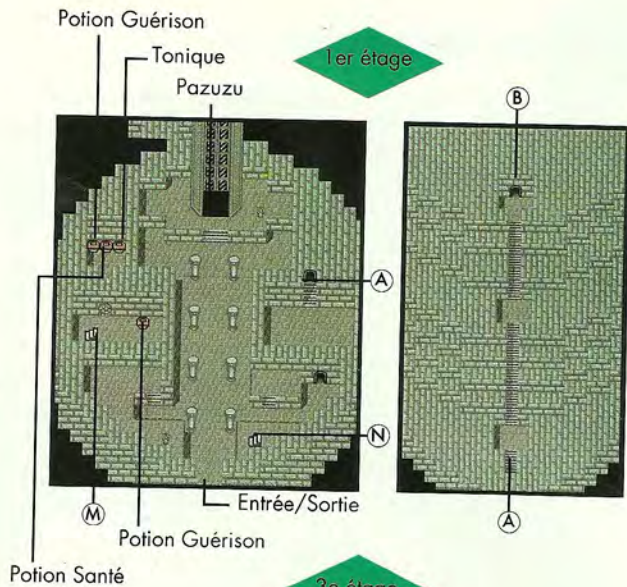
La merveilleuse Route Arc-en-Ciel vous a mené à la Tour Pazuzu, au Nord de Ventia. Sûr de votre réussite finale dans cette quête, vous traversez le portail de la Tour. Une jeune fille s'est réfugiée à l'entrée pour fuir le vent cinglant. C'est Norma, la fille d'Otto. D'une voix douce, vous lui apprenez que la Route Arc-en-Ciel est à nouveau praticable et que son père l'attend impatiemment. Après vous avoir salué brièvement, elle file à la maison. Ce problème est donc réglé. Mais d'autres, plus difficiles, vous attendent. Pazuzu, le gardien de la Tour, joue dangereusement à cache-cache avec vous. A chaque étage, il dispose de cachettes. Lorsque vous pensez enfin le coincer, il disparaît à nouveau dans le vaste labyrinthe de la Tour. Pour l'empoigner, vous décidez de détruire les mécanismes des ascenseurs des étages visités.



Norma est contente de pouvoir enfin rentrer.



A chaque fois, Pazuzu vous échappe et se moque de vous avec cynisme.





## ● Détruire à bon escient

Mais vous ne vous laissez pas intimider aussi facilement que Pazuzu aurait pu le croire. Même s'il disparaît à chaque fois, vous êtes persuadé que vous allez le coincer. Pour cela, vous le suivez à travers les différents étages de la Tour et après avoir fouillé complètement un étage, vous détruisez le mécanisme de l'ascenseur avec votre Hache A. Ainsi, le gardien volant de la Tour ne pourra plus se réfugier à cet étage. Vous trouvez ces mécanismes aux 2e, 4e et 6e étages.



Avec la Hache A, vous détruisez les mécanismes des ascenseurs pour couper la route à Pazuzu.

### Garaile



Un gaillard emplumé, particulièrement dangereux, qui adore soulever de la poussière avec ses ailes.

### Homlion



Mi-homme, mi-lion, ce personnage maîtrise parfaitement l'utilisation des forces de magie noire.

### Sorcier



Un magicien qui déshonore son métier. Il a même le pouvoir de se soigner tout seul.

### Gargu'ouie



Taillé jadis dans de la pierre, il a été animé et manie à présent son épée à la perfection.

### Salozil



Huit pattes et un œil hypnotisant qui effraient tout ennemi au premier abord.

### Têtenlair



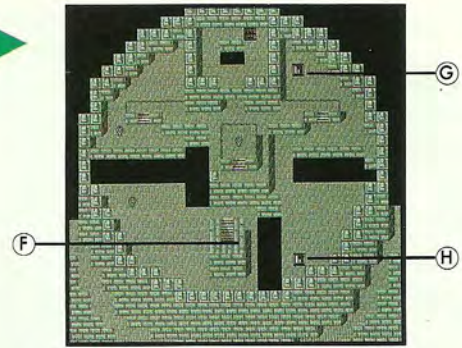
Cela peut paraître macabre, mais ce chevalier sans tête attaque en lançant sa tête.

### Najja

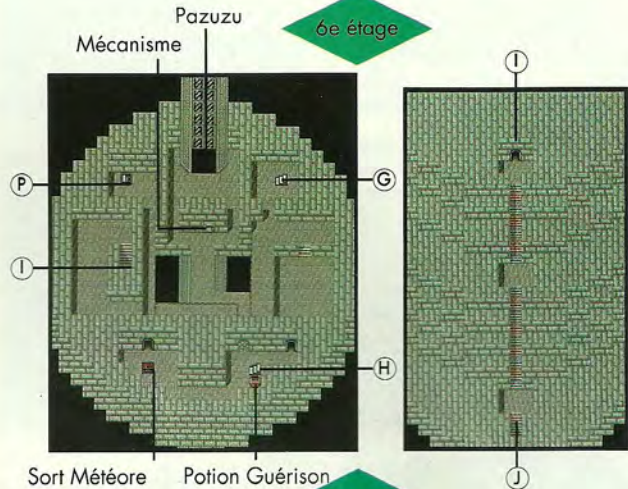


Ce serpent gigantesque est malin et en trouble plus d'un. Vous aussi ?

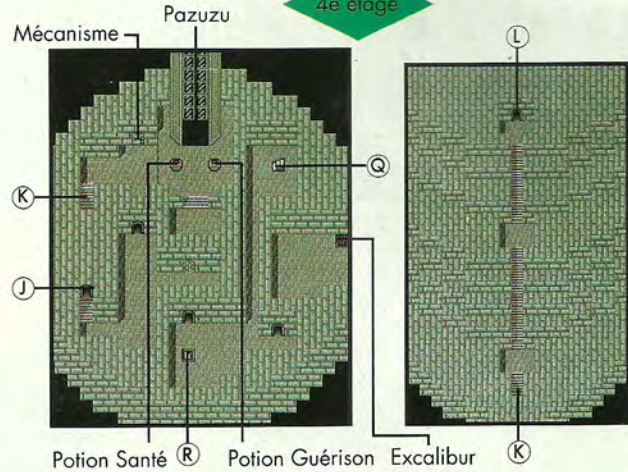
### 7e étage



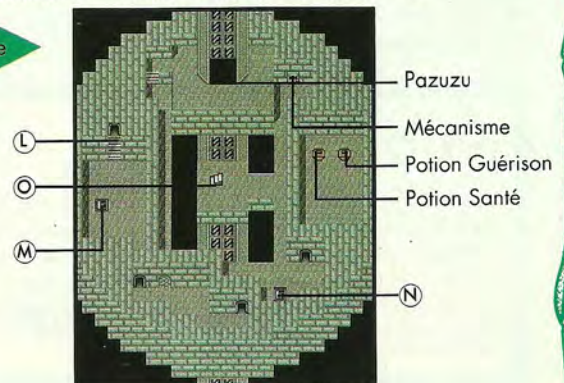
### 6e étage



### 4e étage



### 2e étage



## ● La fin de Pazuzu

Pazuzu est malin, mais moins que vous. Vous avez gravi l'un après l'autre les étages de la sombre Tour et avez détruit, avec votre Hache A, tous les mécanismes des ascenseurs afin que Pazuzu ne puisse plus se réfugier à un autre étage. Lors de votre exploration de la Tour, vous avez trouvé Excalibur, la plus puissante de toutes les épées du monde. Et vous avez encore une force magique entre les mains : celle du Sort Flamme. Les créateurs de ce sort le considéraient comme trop puissant pour le donner au commun des mortels. Mais entre vos mains, il servira à défendre le Bien. Une question reste en suspens : où est Pazuzu ? Jusque là, il se trouvait seulement aux étages portant des nombres impairs. Mais entretemps, vous êtes arrivé au septième étage et vous ne le retrouvez toujours pas. Il doit cependant bien se trouver quelque part ! Finalement, vous le découvrez et l'affrontez.



Enfin ! Pazuzu est vaincu et le Cristal du Vent brille de tous ses feux.

## Pazuzu

Il se considère comme étant le Roi des Oiseaux-Monstres. Lorsqu'il bat des ailes, il déclenche une tornade. Ne lancez pas de sort lorsque son bouclier psychique est activé ou vous en subirez les conséquences. Mais dès qu'il l'abandonne, la voie est libre. Pazuzu est extrêmement résistant, mais les combattants intelligents peuvent en triompher !

PS	Force d'attaque	Force de défense
25000	110	95



## Un calme bienfaiteur à Ventia

Après avoir arraché le Cristal du Vent des griffes du monstre, vous retournez à Ventia. Le calme paisible est revenu sur cette petite ville. Les habitants vous sourient d'une manière reconnaissante, ce qui vous réconforte après votre difficile épreuve. Otto est également content de vous revoir et vous renseigne à propos de la Route Arc-en-Ciel. Vous avez besoin du légendaire Roc-Eclair pour vous frayer un chemin jusqu'au Capitaine Mac. Cette pierre se trouve à Feubourg. Soudain, Rubicon fait sa réapparition chez Otto. Lorsqu'il a entendu prononcer le mot "Roc-Eclair", il s'est rappelé que son père Arion lui en avait parlé. De plus, il pense qu'il vous sera plus facile de trouver cette pierre mystérieuse s'il vous accompagne à travers sa ville natale. Bien entendu, vous êtes content d'avoir de la compagnie pour ce long chemin vers Feubourg et, sans plus attendre, vous vous mettez en route. Impatient, vous vous demandez ce qui va vous arriver.



Afin de prolonger la Route Arc-en-Ciel de telle manière à ce que vous puissiez rejoindre le Capitaine Mac, Otto a besoin du Roc-Eclair.

## Rubicon

La dernière fois que vous avez vu Rubicon, il était accroché à une liane qui l'a préservé d'une chute. Il vous apprend que White l'a aidé à se sortir de sa fâcheuse situation. Cette nouvelle expérience a renforcé Rubicon dans sa volonté et dans sa force de combat. Ainsi, il est en mesure de vous aider encore plus qu'auparavant.

Niveau	31
PS	1320
Arme	Masse
Casque	Casque A
Armure	Cotte de Feu
Bouclier	Aucun
Autres	Charme



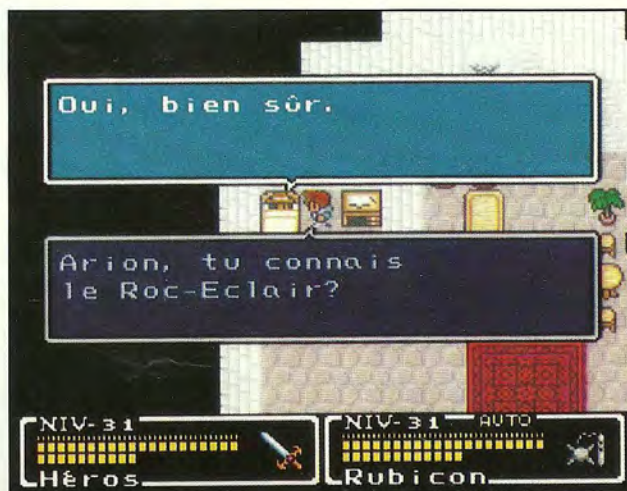


## En route pour Feubourg

D'un pas rapide, vous êtes arrivé à Feubourg en compagnie de Rubicon. Les habitants semblent déjà avoir oublié les événements terribles du passé récent. Le train-train quotidien a repris. Votre chemin vous mène directement chez Arion. Ce dernier doit toujours se reposer car il n'est pas encore entièrement remis des événements auxquels il a dû faire face sur le volcan. Timidement, et afin de ne pas le traumatiser, vous lui demandez s'il a connaissance d'un objet nommé Roc-Eclair. Arion sourit de manière encourageante et sort, de sous sa couverture, un caillou apparemment ordinaire : c'est le Roc-Eclair ! Mais avant de vous le donner, sachez qu'Arion y prêtait la même attention qu'à la prune de ses yeux...



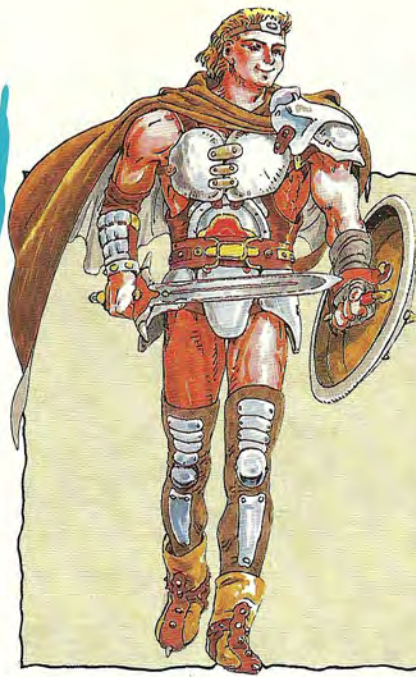
La Roc-Eclair est une source d'énergie pure.



## Le chemin menant au Capitaine Mac

Après avoir pris congé d'Arion, vous retournez à Ventia. Otto installe le Roc-Eclair dans l'engin à faire des routes. La voie est libre maintenant pour arriver chez Spencer où vous devez inonder un lac souterrain afin de permettre au bateau du Capitaine Mac de s'échapper.





# LE CRISTAL DE LUMIERE

Enfin vous avez chassé pour toujours Pazuzu de sa Tour et avez rempli d'eau le lac desséché pour que le bateau du Capitaine Mac puisse de nouveau y naviguer. Mais vous n'avez pas le temps de vous reposer, car la fin de votre Quête est proche. Vous devez absolument savoir ce qui est advenu du Capitaine Mac, puisque, même après avoir libéré les quatre Cristaux, quelque chose ne semble toujours pas aller. Qui est responsable de ce qui empêche le monde de revivre normalement ? La clé du mystère se trouverait-elle par hasard dans la Château Destin dont personne n'ose s'approcher ?

## Après l'inondation

Rubicon a activé une de ses Méga-Grenades et inondé le lac desséché. Cela peut vous ouvrir de nouvelles voies. Tout d'abord, vous devriez vous procurer le précieux Ecusson-Mobius. Grâce à la Griffe, vous pouvez vous mouvoir dans l'eau. Vos bombes vous permettent de libérer les entrées des cavernes ensevelies. Retournez à l'entrée, sautez par-dessus l'obstacle et utilisez l'icône de téléportation pour atterrir devant un coffre.



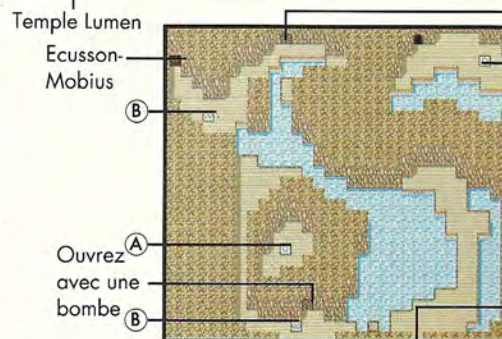
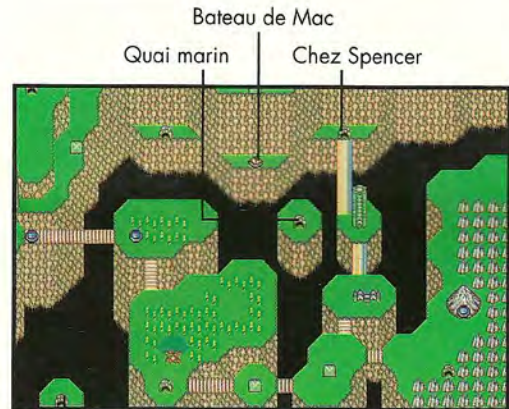
L'Ecusson-Mobius téléporte les héros là où ils le désirent.



Faites exploser les entrées des cavernes pour les dégager.



L'Ecusson-Mobius se trouve dans un coffre.



Ouvrez avec une bombe

Ouvrez avec une bombe

Entrée/Sortie

## La preuve de l'amitié

A Ventia, Kaéli vous remet la Casquette. Vous pouvez ainsi, lors de votre première rencontre avec le Capitaine Mac lui prouver que vous êtes bien son ami et que votre but est de l'aider. L'Ecusson-Mobius en poche, vous entrez dans la maison en haut à droite, et vous utilisez l'icône de téléportation. En un tournemain, vous vous retrouvez sur le quai du bateau.



La Casquette prouve à Mac que vous êtes un ami.



L'icône Mobius vous téléportera sur le quai.



Vous atterrissez près du quai.



## Sur le quai

Tout le monde à bord ! Le bateau qui a accosté semble abandonné. Mais c'est trompeur. Vous le remarquez immédiatement lorsque vous montez à bord. Dans chaque recoin, vous trouvez des monstres qui ont pris possession du bateau du Capitaine Mac. Mac est retenu quelque part sur le bateau. Mais où ? Une longue recherche commence.



## Des madriers douteux



Petit à petit, vous commencez à connaître les lois de ce bateau. Avec agilité, vous montez et descendez les mâts. Pour accéder à l'un d'entre eux, il faut déplacer les saloirs. Cette partie d'escalade est inévitable si vous voulez libérer le Capitaine Mac. Vous êtes arrivé à cette conclusion lorsque vous avez jeté un coup d'œil à l'intérieur du bateau. En fait, le premier pont est un vrai point de rencontre pour les monstres. Il n'y a pas un seul couloir qui ne soit bloqué. Et les madriers ne sont pas aussi sûrs qu'ils en ont l'air ; ils s'écroulent très facilement.

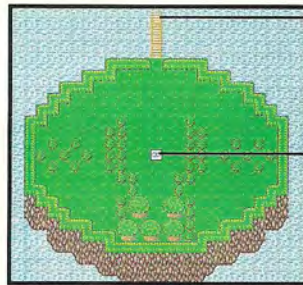
Une partie d'escalade sur les mâts vous amène là où vous le désirez.



La meilleure protection qui existe : la Cotte C.

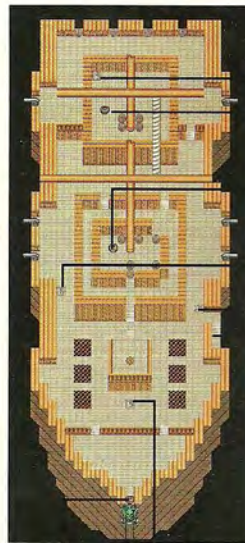


Koéli est heureuse d'avoir retrouvé son père. Mais il doit tout de suite voir un médecin à Ventio.



Accès au bateau

Icône Mobius



Le pont

Potion Santé

Potion Santé

B

Entrée/Sortie

Bombes

C

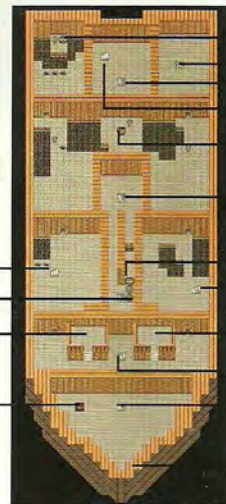
B

H

Boutique de  
Potion Guérison

Cotte C

Le pont 1



Potion Guérison

J

E

D

Potion Guérison

G

Bombes

A

Boutique de  
Graines

C

I

Capitaine  
Mac

Le pont 2

Potion Santé

Bombes

J

E

G

H

Bombes

Bombes

I

## Rencontre sur le quai

Vous vous pressez pour rattraper Kaéli et son père qui sont partis pour Ventia. Mais, à peine arrivé sur le quai, vous êtes retenu. Spencer et Tristan vous attendent déjà, car ils doivent vous donner une information importante : Phébé désire vous voir tout de suite dans l'auberge de Ventia.

## Vite, à Ventia

A l'aide de l'icône Mobius, vous vous êtes laissé transporter directement à Ventia. Phébé vous accueille joyeusement et vous presse de trouver sans délai le Capitaine Mac. Rubicon est tellement épuisé qu'il demande à Phébé de vous accompagner pour qu'il puisse se reposer.



Phébé vous accompagne car Rubicon est épuisé.



Le Capitaine Mac a d'importantes informations pour vous.

## Temple Lumen

Depuis le Temple Kaidge, vous vous téléportez jusqu'au Temple Lumen. White vous y attend avec des paroles réconfortantes. Vous devez garder votre courage et votre force de combat car la fin de votre quête approche. Vous allez vous procurer encore un peu de Potion Guérison dans le Temple avant de relever le prochain défi.



White vous donne des informations sur le Roi Noir.



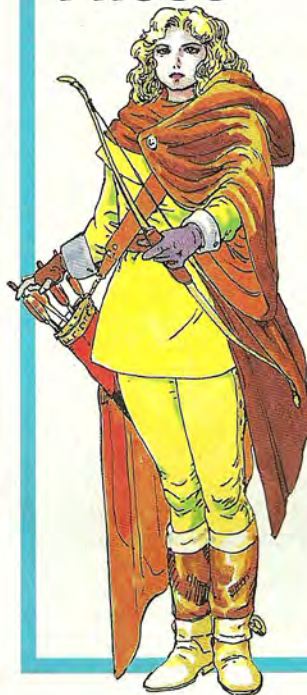
Un passage secret vous mène à la Potion Guérison.

## Etre Capitaine...

Vous avez toujours rêvé d'être capitaine d'un grand bateau. Ce rêve est devenu réalité. Mac vous a laissé son bateau. Tenant la barre très fermement, vous naviguez entre les écueils jusqu'au quai, au pied de la Tour Focale. Malgré ce beau voyage sur l'eau, vous ne pouvez pas oublier que vous êtes tout près de la fin de votre quête. Mais vous n'avez pas peur du tout.

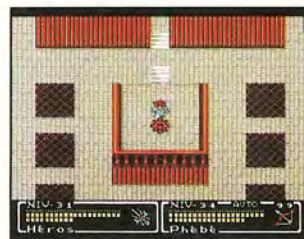


## Phébé



Phébé vous accompagne dans la dernière partie de votre quête. Ensemble, vous allez faire face à tous les dangers, car Phébé a beaucoup appris depuis la première fois que vous vous êtes rencontrés. Comme archer, elle est indispensable. Veillez à ce qu'elle ait toujours suffisamment de flèches.

Niveau	34
PS	1480
Arme	Arc
Casque	Casque A
Armure	Cotte E
Bouclier	Bouclier D
Autres	Bague



Vous dirigez fièrement le bateau de Mac.



Vous ne savez cependant pas ce qui vous attend sur le quai.

# La Tour Focale

## ● La partie sombre de la Tour

Il y a un chemin qui mène du quai à la Tour Focale. Mais comme vous allez vous en rendre compte rapidement, rien n'est simple lorsqu'il y a des sables mouvants. Si vous vous déplacez vers le haut à gauche, le sable a tendance à vous engloutir. Mais vous pouvez trouver des appuis, à condition de lancer juste à temps votre Griffe C contre les piquets en bois. En utilisant cette technique, vous arriverez peu à peu à atteindre toutes les plateformes, même celle où s'est installé le cruel Sakdos. Vous devez vous mesurer à lui si vous voulez finir votre quête. Heureusement, vous avez trouvé le Bouclier C.



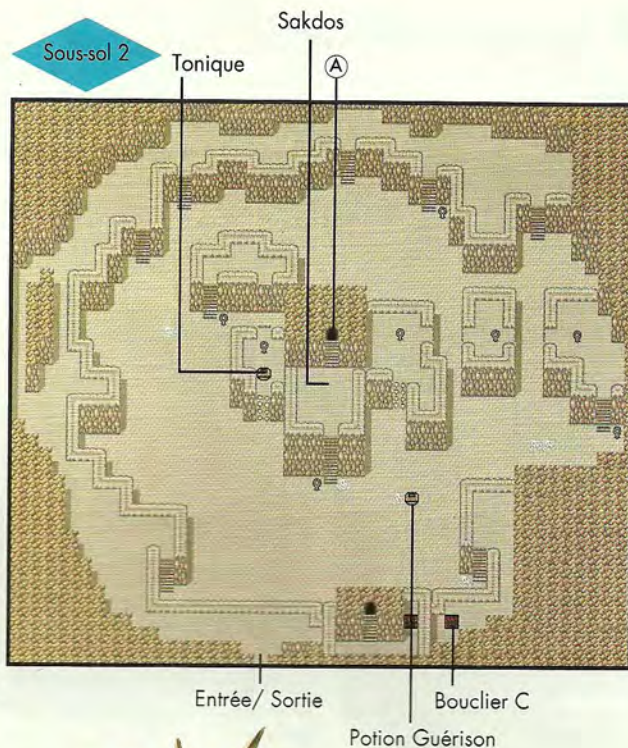
Le Bouclier C est doté de la force des Dieux.



Utilisez les coffres en bois comme supports dans les sables mouvants.



Vous pouvez surmonter les sables mouvants grâce à la Griffe C.



## Sakdos

C'est le chien de la Cour du Roi Noir et le jeune frère de Rex Lerouge qui gardait le Donjon d'O's avant que vous ne l'ayez chassé. Sakdos est rusé. Il répand de la poussière toxique, manie à merveille le Sort Séisme et adore paralyser ses ennemis. Ce n'est vraiment pas quelqu'un de facile !

PS	Force d'attaque	Force de défense
10000	10	180

## ● Utilisation de la Pièce Verte

Cela fait longtemps que vous portez la Pièce Verte avec vous, et vous êtes content de pouvoir enfin l'introduire dans la porte correspondante de la Tour Focale, car elle était assez lourde à porter. Soulagé, vous observez avec Phébé comment s'ouvre la dernière porte de la Tour. Vous montez les escaliers avec une certaine appréhension, car vous savez qui vous attend tout en haut : le Roi Noir. Mais il vous reste encore un peu de temps avant cette rencontre décisive. A chaque étage les sbires du démon vous barrent la route et essaient de vous retenir.

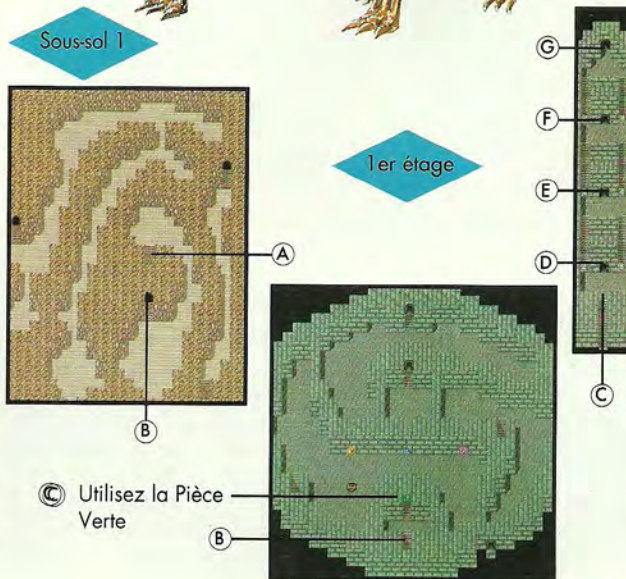
### Cerbère



Trois têtes et une centaine de dents tranchantes. C'est déroutant même pour les plus braves !



La dernière porte de la Tour Focale s'ouvre.



## ● Ne rien oublier...

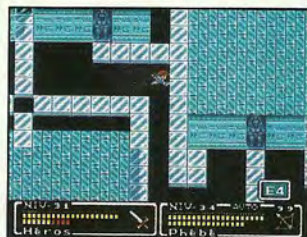
Entre temps, vous êtes arrivé au 4<sup>e</sup> étage de la Tour. Il n'y a toujours aucune trace du Roi Noir, même si ses serviteurs vous guettent partout et essaient de vous retenir. A cet étage, vous êtes obligé d'actionner tous les mécanismes. Si vous en oubliez un seul, vous ne verrez jamais ni Keurde'Pierre, ni la sortie. Après votre victoire sur Keurde'Pierre, vous quittez le labyrinthe et vous vous dirigez vers la Tour. L'obstacle a maintenant disparu.



A l'aide de l'épée, vous actionnez tous les mécanismes que vous pouvez trouver.

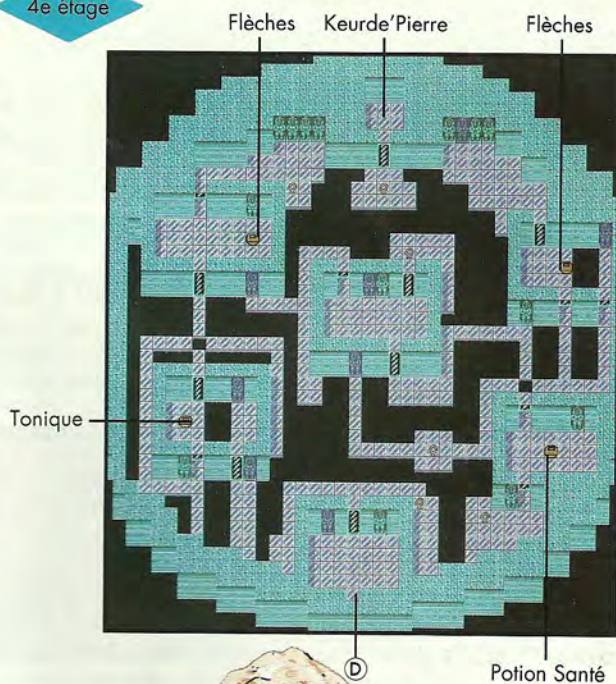


Transformez à nouveau votre Griffe C en grappin d'abordage.



Un saut tonique vous aidera à surmonter ce petit gouffre.

4<sup>e</sup> étage



## Keurde'Pierre

Avant que le Roi Noir lui donne la vie, c'était une statue magnifique. Il lance des rochers, mais maîtrise également certains sorts qui vont vous poser de gros problèmes.

PS	Force d'attaque	Force de défense
10000	5	98



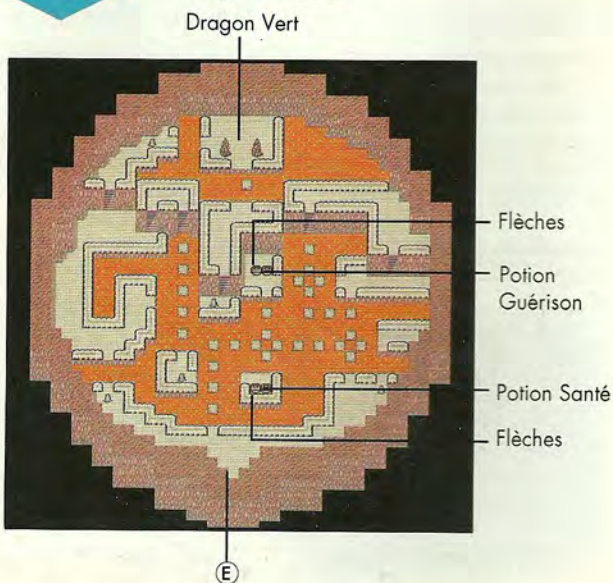
## ● Chaud devant !

La pièce remplie de lave est un jeu d'enfant au premier abord, mais cela est très trompeur. Il n'existe qu'un seul chemin qui puisse vous mener de la lave jusqu'au Dragon Vert. Un bon conseil : Réfléchissez avant de sauter !



Le héros vaillant saute intelligemment de pierre en pierre pour rejoindre le Dragon Vert.

5<sup>e</sup> étage







La Griffon C vous aide également à surmonter bien des gouffres.



Vous surmontez les petites collines de terre par un saut tonique.



Montez ces escaliers et vous rejoindrez bientôt le dragon.



E lancez-vous grâce à la Griffon C et vous serez près du but.

## Dragon Vert

D'énormes ailes en cuir et deux têtes auxquelles rien n'échappe - voici Dragon Vert. Un des derniers survivants de cette race préhistorique, il se bat avec le feu, le poison et la bile. Mais ce qu'il préfère, ce sont les tonnerres et les éclairs. Face à cette créature, il n'est pas facile de rester lucide.

PS	Force d'attaque	Force de défense
15000	235	90



## ● Un labyrinthe à en perdre la boule

Les chemins praticables au 6<sup>e</sup> étage sont étroits. Si vous tombez, vous atterrissez un étage plus bas et devez sautiller à nouveau dans la pièce remplie de lave. Vous atterrissez continuellement dans une voie sans issue. C'est,

en tout cas, votre impression au début lorsque, après avoir franchi un portail, vous n'avancez plus. Furieux, vous brandissez votre épée, mais ce n'est pas une solution. Soudain, Phébé croit apercevoir une lumière étincelante dans l'arc du portail. Vous vous en approchez prudemment, et vous vous retrouvez dans une arcade vitrifiée. "Quelle bâtisse monstrueuse, cette Tour Focale" pensez-vous. Mais vous n'avez pas le temps de réfléchir longuement, puisque de nouveaux monstres vous attendent déjà pour vous barrer la route. Cependant, vous ne vous laissez pas retenir sans réagir.



Si vous vous écartez du chemin au 6<sup>e</sup> étage, vous atterrissez au 5<sup>e</sup> étage.



6<sup>e</sup> étage

Zuh

Potion Guérison

Flèches

F

## Zuh

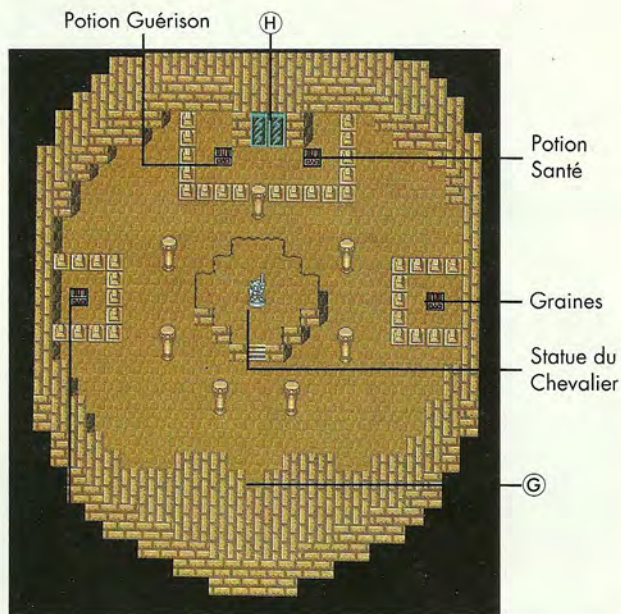
C'est le cousin aîné de Pazuzu. Un mauvais caractère semble caractériser cette famille. Cependant, Zuh maîtrise la danse de la Mort que tout adversaire redoute. Lorsqu'il utilise son Bouclier Schizo, il a le pouvoir de renvoyer des attaques magiques. Mais ce n'est pas tout... !

PS	Force d'attaque	Force de défense
20000	240	95

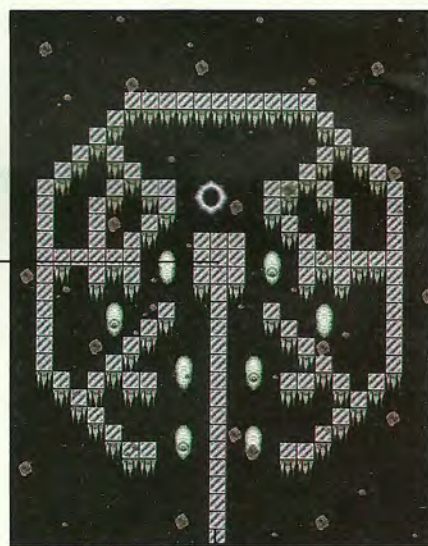


# Château Destin

Les étages supérieurs de la Tour Focale sont appelés "Château Destin", car le Roi Noir y réside. Vous pénétrez en compagnie de Phébé dans cette terrifiante bâtisse avec un mauvais pressentiment. Tout est si triste et si sombre ici. Vous avez presque l'impression de sentir physiquement le Mal. Vous avez la chair de poule. Pour se rassurer, Phébé cherche à vous prendre la main. Elle aussi ne peut plus cacher sa peur indescriptible. Vous vous chuchotez des mots encourageants. Dès votre entrée dans le Château Destin, vous remarquez une statue au milieu de la pièce. Soudain, elle se met à parler. Il s'avère que les Cristaux peuvent s'exprimer par le biais de cette statue. Ils vous donnent leur force en échange de leur liberté. Vous en aurez bien besoin lorsque vous vous trouverez face au Roi Noir. Mais avant le combat, vous examinez tous les recoins de cette grande pièce. Ici et là, traînent des coffres qui contiennent des objets importants : Graine, Potion Guérison et Potion Santé, de même que des flèches pour Phébé. Maintenant, vous vous sentez armé pour le combat décisif contre le Roi Noir. Votre courage est, lui aussi, revenu. Décidé à bannir à jamais le Mal, vous traversez le grand portail...



Les Cristaux vous parlent par le biais de la statue et vous transmettent leurs forces surnaturelles.



## Roi Noir

Il est la racine du Mal dans le monde. C'est lui qui a volé les Cristaux pour créer un monde dans lequel les créatures monstrueuses seraient les seules à pouvoir vivre agréablement. Il a le pouvoir de se transformer. Et il change également sa tactique d'attaque. Ce sera un combat éprouvant dans lequel vous devrez garder un œil attentif sur votre compteur de vie. La paix ne reviendra dans le monde que si vous sortez vainqueur de ce combat. Cela vous donne des pouvoirs surnaturels contre lesquels le Roi Noir ne pourra rien. Bonne chance !

PS	Force d'attaque	Force de défense
40000	50	120





## **GARANTIE**

### **FRANCE SEULEMENT** 0493SSF **GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS** **Super Nintendo Entertainment System GAME** **PAKS (Cartouches)**

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main-d'œuvre ainsi que les frais de port retour. NINTENDO FRANCE réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55 et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.  
BP 797

95004 CERGY PONTOISE CEDEX

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55. Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7. Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. NINTENDO FRANCE vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO FRANCE, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par NINTENDO FRANCE, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

## **Précautions à prendre avec vos cartouches de jeu - Conseils d'entretien**

- ▶ Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.
- ▶ Les cartouches sont des jeux de haute précision. Ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de les cogner ou de les laisser tomber. Ne tentez jamais de les démonter.
- ▶ Evitez de poser vos doigts sur les connecteurs. Ne soufflez pas dessus, ne les exposez ni à la poussière ni à l'humidité. Cela pourrait endommager la cartouche et provoquer un mauvais fonctionnement.
- ▶ Ne nettoyez pas la cartouche avec des solvants tels que le benzène, de l'essence ou de l'alcool.
- ▶ Rangez toujours la cartouche dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.
- ▶ Avant de charger la cartouche, vérifiez toujours que les connecteurs sont propres.

**Nintendo<sup>®</sup>**  
**SQUARE**