



### Avant de commencer...

Voici quelques petits conseils utiles que vous êtes libres de suivre ou non, mais ils vous permettront d'appréhender le jeu plus facilement. La plupart s'applique d'ailleurs à tout les RPG.

**-Faites les combats sur la carte;** ils vous permettront de vous forger un bon niveau sans avoir à faire de "Level-up" et de dilapider les objets de soin de votre réserve.

**-Ne fuyez pas trop.** Au delà du fait que vous risquez des problèmes de niveau, vous aurez des problèmes d'argent une fois en ville...

**-Essayez d'explorer les donjons et les villes en entier** en ramassant le maximum d'objets. Examinez les décors aussi.

**-Ne vendez pas vos armes élémentales,** que vous gagnez ou que vous trouvez dans les coffres; elles vous seront utiles tout le long du jeu. Ca ne s'applique évidemment pas, si vous en avez en double.

**-Ne négligez pas la cuisine.** Cela peut s'avérer très utile à la place de vos objets de soin (Je vous rappelle que vous n'avez que 15 objets de chaque au maximum)

**-Prenez le temps de faire vos quêtes secondaires.**

**-N'utilisez la soluce qu'en dernier recours,** si vous êtes sûrs que vous êtes bloqués ou que vous voulez trouver et accomplir toutes les quêtes.

**Bon jeu à tous, cette soluce vous est propose par [Playactu.com](http://Playactu.com) au format Pdf et a ete redirige par [Talesofeternia.canalblog.com](http://Talesofeternia.canalblog.com)**

## SOLUTION - CHEMINEMENT - INFERIA



### Rasheans Forest



Après l'introduction, vous contrôlez Reid seul. Descendez 2 écrans plus bas et prenez le coffre et la bourse (**Wooden shield, Spectacles**) puis sauvegardez après avoir examiné le Load point (le truc vert) ce qui vous permettra de reprendre la partie depuis cet endroit si vous chargez. Ensuite, prenez d'abord le chemin du haut pour un **Apple gel** puis revenez en arrière pour prendre le chemin au Sud-Ouest. Là, ignorez le chemin au Sud et choisissez ou le chemin Ouest ou Nord puis continuez jusqu'à un écran avec une statue; prenez l'**Apple gel**. Une fois ceci fait, revenez tout en arrière jusqu'au Load point, prenez à l'est et vous tomberez sur un étrange petit animal. Après la séquence, suivez-le pour retrouver Farah en compagnie d'une jeune fille, pour une autre séquence.

### Rasheans Village

Après la séquence dans la maison du maire, votre premier Boss apparaît:

**Boss: Homme mystérieux**

HP:1000

Gald:800

Objets: Orange gel, Life Bottle

Techniques: Thunder blade, Spark wave

**Stratégie pour le vaincre:** Aucune, contentez-vous de l'attaquer sans relâche comme un gros bourrin.

Après la séquence, visitez le village. Commencez par prendre un **Kirima** dans le potager du Paysan qui travaille au Sud de la maison de Farah. Rentrez ensuite sur la maison de gauche,

examinez le cochon qui se transformera en Wonder Chef vous apprenant la recette du "Sandwich". Sortez et prenez au Nord-ouest, fouillez tous les tonneaux pour **4 Apple gels**. Dirigez-vous dans la maison de Reid tout à gauche et descendez les escaliers. Fouillez dans le coffre pour trouver une **Lens**. Maintenant, allez dans la maison du maire en bas de l'écran et fouillez bien le meuble en bas de l'écran pour trouver **500 Gald**. Désormais, montez l'échelle et prenez le **Collector's Book** sur l'étagère près du lit. Regardez-le si vous voulez (Dans Items>Valuable), pour y voir les quelques trucs que vous avez ramassé jusqu'à maintenant. Prenez maintenant au Sud et examinez la porte en planches du moulin pour trouver une autre **Lens**. Ensuite, dirigez-vous vers le magasin. Examinez l'armure pour découvrir un autre Wonder Chef pour connaître la recette de "l'Omelette". Faites vos emplettes et sortez, puis sortez de la ville par le pont où vous assisterez à une séquence vous disant que vous devez partir pour Mintche.

Traversez le pont au Sud de Rasheans sur la carte, puis continuez votre chemin le long du fleuve pour arriver au "Rasheans River Pier" Entrez-y pour assister à une séquence dans laquelle Meredy gagnera un titre puis ressortez. Revenez sur vos pas et rentrez cette fois-ci dans le "Regulus Dojo".

### Regulus Dojo



Faites vos courses dans la boutique qui est la maison de droite, celle de gauche étant une auberge; profitez-en pour vous reposer. Montez à l'étage et examinez la bouilloire dans le coin près du lit pour démasquer un Wonder Chef: Il vous apprendra le "Beef Stew". Examinez ensuite le vase à gauche du lit pour ramasser un **Lid Shield**. Ressortez puis prenez au Nord par les marches et rentrez dans le temple. Vous serez encerclés par des moines guerriers; le combat s'engage!

**Boss: Monks (8)**

**HP: 500 chacun**

**Stratégie:** Reid est seul. Eliminez les 4 de derrière puis ensuite le reste, combat facile.

Après la discussion avec Franco, fouillez les 2 cylindres de part et d'autre de l'entrée pour un **Apple Gel** et un **Leather Helm**, puis fouillez le vase d'en haut à gauche de l'écran pour un autre **Apple Gel**. Ensuite, prenez une des 3 portes, puis dans le couloir, prenez la 1ère porte à droite, le vase du coin contient un **Orange Gel** et le cadeau une **Lens**. Dans la salle juste à côté il y a une autre Lens sur la table à droite. N'oubliez pas de parler au moine de droite qui vous donnera le **Manual** qui débloque la commande "Manual mode". Allez ensuite dans la pièce juste à gauche si vous voulez réaffronter les moines en équipe puis sortez. Allez contre le mur tout à gauche de l'écran: Vous pouvez passer derrière le pilier du bas pour arriver sur une terrasse, prenez le **Ribbon**, puis prenez la porte qui vous reste pour une séquence.

Maintenant vous devez retourner au Rasheans River Pier, mais avant je vous conseille d'aller vous balader sur la carte derrière le dojo jusqu'au fond pour trouver un lieu secret dans lequel on vous apprendra la commande "Range Attack". Après ça, dirigez-vous vers le Rasheans River pier.

## **Rasheans River Pier**

Parlez à Paolo et dites "Yes" pour enclencher le mini jeu de rafting et allez-y. Vous ne pouvez pas diriger le Radeau lorsque votre jauge d'accélération est pleine et heurter les obstacles vous feront perdre temporairement le contrôle. Après ça, vous vous retrouverez de l'autre côté et pouvez désormais vous rendre à Mintche. Donc, suivez le chemin en marchant vers le Sud-Est, le long de la rivière.

## **Town Of Academia, Mintche**

Allez dormir si vous voulez à gauche dans l'auberge. En face, vous trouverez la boutique d'armes et d'objets. Juste à gauche se trouve la cafétéria, allez-y pour démasquer un nouveau Wonder en examinant la fleur rouge. Celui vous apprendra la recette du "Hamburger". Ensuite, passez à gauche devant la bibliothèque, puis prenez au Nord pour une séquence incluant Katrine. Allez en haut de l'escalier, puis examinez le 1er arbre à gauche dont on ne voit que la cime, pour trouver une **Lens**. Parlez aux 2 filles si vous voulez jouer au "Craymel Ball". Le but est d'éviter un gros ballon, si il vous touche 3 fois; c'est perdu. En plus de ça, un adversaire tentera de forcer le destin en faisant tout pour que vous vous le preniez. Ne vous gênez pas, rendez-lui la pareille. En ramassant des cristaux par terre, vous prendrez une couleur qui soit; peut attirer la balle vers vous, soit la repousser. Une fois terminé retournez dans la rue de la biblio, puis allez à gauche; après la séquence, vous voici dans l'université de Mintche pour une autre séquence. Montez à l'étage, dans la salle de droite: le Water Craymel Laboratory, il y a une machine à côté du tableau contenant une autre **Lens**. A l'étage du dessus, porte de gauche, vous avez la salle d'examen pour débutant. Allez-y si vous voulez. Chelsea, une des héroïnes de Tales of Destiny, vous posera 26 questions sur divers jeux de Namco dont beaucoup qu'un Européen, même sachant parler Anglais couramment ne saurait répondre, A part pour ceux qui ont joué en import...Vous trouverez les réponses dans la rubrique Quêtes annexes prochainement, Sortez puis visitez l'Est de la ville et le port, puis enfin sortez de la ville. Votre prochaine destination est le Mt. Mintche, suivez-donc le chemin au Sud.

## **Mt. Mintche**

Ici, vous avez un générateur infini de monstres sortant des grottes. Si vous voulez, vous pouvez boucher la sortie des grottes avec des gros rochers qu'il faut pousser depuis l'endroit indiqué qui clignote. prenez le contenu des 2 coffres **Orange gel** et **Saber**, puis montez et continuez jusqu'au camp pour vous reposer. (N'oubliez quand même pas que les camps ne soignent pas les TP!) Continuez jusqu'à l'écran suivant où vous serez encore confronté au générateur de monstres. Faites alors comme toute à l'heure. et ramassez un **Apple Gel**, **600 Gald** et une **Pole Axe**. Quittez l'écran, traversez le pont (les combats aléatoires sont revenus) et vous voici de retour sur la carte. Entrez maintenant dans le Mt. Mintche Observatory.

## **Mt. Mintche Observatory**

Après la séquence, Keele vous rejoint dans l'équipe. Une fois ressorti sur la carte du monde, réentrez dans l'observatoire pour récupérer une **Holy Bottle** mais surtout une **Lens** dans le gros coffre en bas des escaliers. les 4 coffres autour du télescope sont vides...Sortez puis redescendez le Mt. Mintche jusqu'à la carte. Retournez vous réapprovisionner et vous reposer à Mintche puis prenez le chemin à l'est vers la péninsule pour arriver à la Nostos Cave.

## Nostos Cave

Achetez si vous désirez, des objets au marchand à l'entrée de la grotte. Une fois rentré, après la séquence, dirigez-vous en haut jusqu'à la petite corniche, prenez l'**Orange Gel**, puis revenez en arrière et sauvegardez devant le Load Point. Allez donc à droite pour une autre séquence. Ensuite ramassez le **Protector** et la **Panacea Bottle** puis, prenez le le chemin d'en haut à droite car celui de gauche est une impasse. Ramassez le **Chain Arms** puis passez derrière le mur noir juste à gauche de l'entrée pour prendre un **Buckler**. Allez au Nord pour vous faire attaquer par un Egg Bear; faites-lui mordre la poussière avec une ou deux bonnes techniques bien placées, puis assistez à la séquence près du campement. Si vous voyez le message "It's Now High Tide" (la marée est haute) retournez dans l'écran d'avant, sinon rentrez et ressortez plusieurs fois jusqu'à son apparition. Vous devriez maintenant voir que le niveau de l'eau est monté, vous pouvez donc aller récupérer les objets inaccessibles auparavant sur le monticule (**Life Bottle** et **Circllet**) Continuez jusqu'à revenir à l'entrée de la grotte, puis à partir du Load point, remontez vers le haut en passant près de la petite cascade le message "It's high tide" devrait réapparaître sinon, faites comme toute à l'heure. Prenez à gauche, traversez à l'aide du tronc d'arbre et allez prendre votre **Rapier** de l'autre côté. En revenant vers le Load point vous devriez voir le message "The Tide Is Falling". Si c'est le cas, revenez au campement. Prenez au Nord, La sortie est ici mais après avoir prit la **Battle Axe** dirigez-vous d'abord en Haut à droite. Prenez en haut; ramassez l'Orange Gel, puis encore en haut, pour arriver dans une petite salle contenant un amas de bois dans lequel est dissimulé une **Lens**. Revenez dans la salle où vous voyez la sortie et sortez sur la carte.

Maintenant avant d'aller à Morle, je vous propose de suivre la chaîne de montagne à l'est dans la forêt jusqu'à la plage. Vous trouverez un lieu secret où vous apprendrez la commande d'ordre "Focus Attack". De là, ressortez puis prenez au Sud-est vers un grand arbre entouré d'une forêt; il s'agit de Morle, votre prochaine destination.

## Treetop Village, Morle



Si vous grimpez l'échelle, au 3 ème écran, vous avez la "zone marchande" du Village: boutique d'objets, Epicerie et auberge. Allez dans l'épicerie nommée "Treetop" pour assister à une séquence avec Katrine. Examinez la petite citrouille pour démasquer un Wonder Chef, il vous apprendra la "Garden Salad". Regardez ensuite le petit tonneau surmonté d'une ardoise: il contient une **Holy Bottle**. Redescendez en bas de l'échelle et prenez vers le Nord, continuez votre chemin en choisissant la gauche au prochain croisement, puis montez jusqu'à tomber sur une grande maison; il s'agit de la maison de Mazet. Une fois entré dans la

maison, une séquence prendra place pendant laquelle Meredy s'en va pour les bois de Morle. Ne pouvant pas la laisser se balader seule comme ça, vous décidez de la suivre. Retournez à l'intersection et prenez le chemin avec la pancarte.

## Backwoods Of Morle

Sauvegardez au Load Point et suivez Meredy jusqu'à l'écran suivant. Prenez le coffre (**Knight Saber**), puis continuez jusqu'au camp. Ensuite continuez et prenez le **Chirp whistle**. Suivez Meredy encore, ramassez au passage un **Iron Helm**, descendez la liane, allez à gauche en passant sous la branche, vous retrouverez Meredy essayant de sauver Quickie d'un infame monstre.

**Boss:** Insect Plant/Evil Needles (3)

**HP:** 8800/410 chacun

**Gald:** 500/36 chacun

**Objets:** Peut en donner 3 différents selon la probabilité, mais c'est souvent rien...

**Stratégie:** Tuez les Evil Needles en premier, puis frappez la plante sans relâche avec vos techniques. Le combat sera un petit peu plus long que les précédents mais reste franchement facile.

Après la séquence, restez vos HP grâce au Load Point, puis retournez au site de campement où aura lieu une autre séquence. revenez maintenant à la maison de Mazet où une nouvelle séquence prendra place après quoi vous recevrez la carte d'Inferia - **Inferia Map**, la technique "Detoxify" pour Farah et vous serez jetté automatiquement dehors. Alors réentrez dans la maison, Reparez à Mazet, il vous donnera l'objet Valuable **Monster Collection**, qui ressece tout vos ennemis, examinez la cheminée pour une autre **Lens** et enfin, montez à l'étage et examinez le coffre flagrant pour révéler un Wonder Chef qui vous apprendra à préparer du **Fruit Juice**. Après être retourné faire quelques emplettes et avoir dormi à l'auberge; ressortez de Morle.

Vôtre nouvelle destination est l'Undine Stream. Dirigez-vous alors au Nord, puis à l'intersection devant les montagnes, prenez le chemin de gauche, frayez vous un chemin entre les parcelles de forêt (attention aux Warbear!) pour arriver à l'Undine Stream. Mais avant ça, vous pouvez continuer dans la forêt à gauche en allant vers le Nord, puis prendre à l'est entre les montagnes et continuer jusqu'à pénétrer un lieu secret où vous trouverez un **Poison Charm**. Revenez en arrière après ça.

## Undine Stream



Après avoir Sauvegardé au Load Point, montez et récupérez un **Poison Charm**, ensuite traversez la rivière là où l'eau est plus claire, puis traversez encore vers le haut pour prendre une **Feather Robe**. Redescendez pour prendre votre **Silk Cloak**, puis avant de traverser, inspectez derrière la cime du gros arbre pour dénicher une **Lens**. Traversez puis allez au Nord pour arriver au tableau suivant. Traversez les petits monticules sur la rivière puis prenez à droite du tronc sous la cime de l'arbre pour aller prendre une **Mace** dans le coffre. Vous aurez un **Iron Wrist** si vous passez par le petit chemin où vous avez pieds, juste à droite de la petite cascade, en allant derrière la cime de l'arbre. Ensuite passez à gauche de la petite cascade et montez jusqu'à l'écran suivant. Récupérez un autre **Poison Charm** en traversant le torrent sur les

rochers. Revenez et prenez au Nord puis rentrez dans la grotte derrière la cascade. Après la séquence, récupérez le **Melange Gel**, campez et ressortez. Prenez à droite de la cascade et descendez et allez à droite. Traversez le petit chemin à droite au dessus de la petite chute d'eau suivez le chemin qui descend (Il se voit à peine) et cherchez derrière la cime de l'arbre pour trouver une **Hydra Dagger** (Ne l'équipez pas encore! Elle a une afinité EAU!) Revenez et montez, prenez un autre **Melange Gel** au passage, puis traversez à gauche sur les rochers, descendez, prenez l'**Apple Shield**, puis allez au Nord et passez à l'écran suivant dans le coin Nord-Ouest, sauvegardez, vous allez affronter le boss.

**Boss: Undine**

**HP: 6800**

**Objets: Talisman, Mental Bracelet**

**Techniques: Aqua Edge, Subterranean Divide, Spear Of Baptism**

**Stratégie:** ça, c'est pas un combat de tapète; si vous avez équipé votre Hydra Dagger, retirez-là et équipez vous des poison charms précédemment ramassés. Pour info, Undine craint l'éclair alors avec Reid, n'arrêtez pas d'utiliser vos Lightning blade et Demon Lightning hammer, balancez aussi votre magie Lightning grâce à Meredy sans cesse, utilisez aussi beaucoup votre bouclier. Si vous êtes à court de TP, bouffez des Orange Gel, si vous êtes dans la merde, pensez à vite vous soigner grâce au Healer de Farah que vous avez mis en raccourci et utilisez aussi vos Apple gel.

Après le combat, vous récupérez Undine, puis soignez-vous au Load point et enfin ressortez du monde. Retournez à Morle pour vous soigner et refaire le plein d'objets. Puis maintenant prenez le chemin de droite à côté des montagnes, traversez le pont et entrez dans un lieu nommé Forest Of Temptation.

### **Forest Of Temptation**

Ce monde est sûrement le plus chiant de tout le jeu...bref...vous voici plongés dans cet enfer vert pour un bon moment et moi aussi...Bon, après la séquence, sauvegardez et allez au Nord. Prenez ensuite à droite et allez chercher un **Iron Arms**. Revenez un coup en arrière puis prenez au Nord. Ensuite allez à droite, encore à droite, prenez le **Melange Gel**; l'écran situé encore à droite est une impasse; une rivière arrête votre progression, prenez alors au Nord, puis encore au Nord pour **400 Gald**. Montez encore une fois, prenez l'**Iron Wrist**, puis faites gauche, gauche, bas, ensuite, dans un écran où on voit une grosse fleur; prenez la **Misty Robe**, puis continuez en bas, tournez à droite en prenant la **Silk Cloak**, continuez au Nord où vous vous retrouvez face 5 statues. Allez regarder derrière celle du milieu "Great Deity", examinez la racine de l'arbre: et hop! Une **Lens**. Mémoirisez bien le nom des statues et la direction dans laquelle elles regardent chacunes (même si je vais vous le dire plus bas^^), Vous l'aurez compris, il faut retrouver ces statues une par une dans les 4 coins de la forêt et les tourner dans la même direction que dans ce tableau. La plus proche est la "Deity Of Confusion", redescendez, prenez à gauche, puis continuez au Nord jusqu'à ce que vous voyez des faucheuses (squelettes munis d'une faux) dans le tableau: Vous ne pouvez pas entrer en combat avec et vous perdrez des HP si elles vous touchent. Allez d'abord à gauche, prenez la **Life Bottle**, puis allez au Nord: vous constaterez que la statue "Deity Of Destruction" est tournée vers la droite, donc dans le bon sens, du coup n'y touchez pas. Revenez dans le tableau des faucheuses puis prenez au Nord. Cette fois-ci c'est la Deity Of Confusion": tournez la vers la droite. Redescendez, puis faites droite, droite, ramassez votre **Life Bottle**, puis encore droite pour une **Holy Bottle**. Descendez d'un cran, allez à droite et prenez la **Syrup Bottle**, si votre mémoire est bonne, vous verrez là aussi que la "Deity Of Order" est tournée dans le bon sens: n'y touchez pas et retournez à gauche, puis prenez au Sud, ramassez un **Pine Gel**, et allez à droite: vous voici face à la "Deity Of Creation", ramassez la **Flare Bottle** et tournez-la statue vers la gauche. Si vous avez tout fait correctement, le message: "The forest path has opened". Ensuite vous devez revenir en arrière:

gauche, haut, haut, gauche, puis haut. Allez examiner la source pour restaurer HP et TP. Maintenant revenez au tableau des faucheuses ( bas, gauche, gauche) puis prenez en bas. Quickie et Meredy quittent l'équipe; faites droite, droite, bas, bas pour retrouver Meredy, après quoi vous allez camper. Bravo, vous avez accompli la moitié du boulot.

Après avoir sauvegardé au Load Point, allez à gauche, ramassez la **Panacea Bottle**, descendez un cran, évitez les faucheuses, allez à gauche pour une **Reverse Doll**, revenez d'un écran en arrière et allez deux fois au Sud: Ramassez le **Lemon Gel**. Prenez à gauche pour une **Charm Bottle**. Le truc qui vous arrive à fond dessus est une "sorte" de Boss: Il s'agit d'un Jungler: vous devrez en battre 4 pour en finir avec cette forêt; voici les données communes à chacun des Boss:

Ennemi: Jungler

HP: 5400

Gald: 100

Objets: (faible probabilité) Orange Gel, Life bottle

**Stratégie:** En vous acharnant sur eux, ils n'en auront pas pour très longtemps.

Revenez à gauche, puis faites haut, droite; ramassez le **Water Crystal**, allez au Nord en évitant les faucheuses. Maintenant faites haut, haut; prenez l'**Orange Gel**, puis gauche pour une **Rune Bottle**, et allez au Nord: Tuez le Jungler et prenez la **Bastard Sword**. maintenant faites bas, droite, bas, droite, haut: ramassez le **Miracle Gel**. Revenez d'un écran en arrière puis dirigez-vous à: gauche, bas, bas, droite pour un **Pine Gel**. Continuez en bas, prenez l'**Orange Gel**, et allez à droite pour affronter le 3ème Jungler et prendre l'**Apple Gel**. Faites maintenant gauche, haut, droite prenez le **Spectacles**. Montez, évitez les faucheuses, prenez à droite et ramassez les **765 Gald**. Allez au Nord pour affronter le dernier Jungler sans oublier de prendre le **Wind Crystal**. Maintenant faites bas, gauche, haut, Vous verrez les statues disparaître, faites une dernière fois haut pour enfin sortir de cette forêt...OUF! Dirigez au Nord sur la carte pour arriver à Inferia City.

### Inferia City

Vous voilà enfin arrivé à destination. Inferia City est une des plus grandes villes du jeu. Une fois la séquence terminée, vous pouvez commencer à visiter. La première maison en haut est un magasin d'objets. si vous voulez des armes allez à gauche du premier tableau, dans la première maison: Il y a un **Pine Gel** dans la plante. L'établissement à gauche c'est l'arène de combat: Vous n'avez probablement ni le niveau, ni les finaces nécessaires pour l'instant. L'auberge ou plutôt l'hôtel se trouve dans le tableau situé à droite du tableau d'entrée. si vous montez au 1er étage de l'hôtel, examinez le vase sur un guéridon entre les 2 portes pour trouver une **Bellebane**. Examinez aussi le vase près du mec pour trouver un Wonder Chef qui vous apprendra le "Cream Stew". Si vous continuez au fond de la rue, vous avez l'armurerie, en remontant la rue au Nord et en passant à l'écran suivant, vous trouverez le Seyfert Sanctuary sur la droite et l'Imperial Playhouse en haut. Si vous désirez regarder un acte du comte d'Ultus Veigh, allez-y...mais attention au bout d'un moment ça devient très cher! En tout cas, n'oubliez pas de démasquer un autre Wonder Chef dans la fausse plante dans le coin gauche pour apprendre le "Softcake", puis de récupérer la **Lens** dans la plante près de l'escalier. Si vous continuez à gauche, vous avez la place centrale avec au Nord, l'entrée du château et au Sud-ouest l'observatoire. Parlez à la personne qui se trouve sur le trottoir côté place de l'observatoire si vous voulez acheter vos ingrédients pour cuisiner. Une fois vos courses terminées: vous pouvez désormais vous rendre au château, mais vous serez accueillis comme des chiens dans un jeu de quille. Vous devez donc aller dans l'observatoire; mais encore, vous serez humiliés et rejetés. Rendez-vous maintenant au Seyfert Sanctuary et là vous serez arrêtés et jettés en taule, mais en plus, vous êtes condamnés à mort, quelle joie! Regardez la séquence, puis vous serez sauvés de

la mort par Zosimos de l'observatoire. Keele quitte l'équipe et vous devez rejoindre votre chambre. faites gauche, gauche, traversez le jardin, puis descendez les escaliers et enfin prenez la porte du fond: Vous aurez une séquence. Maintenant, examinez la commode près du lit pour une **Lens**. Sortez, descendez les escaliers, prenez la porte au fond, examinez le panier de fruits sur la table près de l'entrée pour un **Pine Gel**. En descendant encore les escaliers, vous trouverez un **Lemon Gel**. Dans la partie Est du château, vous pourrez trouver une **Dark Bottle** dans la salle plein de grosses caisses en examinant les pots près de l'escalier. Sortez, et après la séquence vous devez prendre la grande entrée au milieu pour une autre séquence. Roen vous donne alors le **Boarding Pass**. Après ça, Retournez à l'observatoire, montez tout en haut dans la salle du télescope. Examinez la feuille de papier en bas près du télescope pour une autre **Lens**. Voilà, maintenant sortez de la ville et prenez au Nord-ouest pour atteindre le port.

### [Port Of Inferia](#)

Après avoir montré votre passe au garde, prenez la première maison à gauche et examinez l'ancre pour y découvrir un Wonder Chef qui vous apprendra le Fish Stew. Juste à côté se trouve un **Fire Crystal** dans un tonneau. Prenez ensuite en haut à droite, et fouillez dans les tonneaux pour une **Lens** avant d'embarquer pour Barole. Une séquence vous annonce que Keele quitte l'équipe.

### [Port Of Barole](#)

Prenez les coffres contenant un **Kite Shield** et un **Ahmet Helm**...mais un type en colère viendra vous les faire payer. Descendez les escaliers jusqu'au quai en bas et examinez la boîte pour démasquer un Wonder Chef: Vous apprendrez la recette du "Calamari". Examinez maintenant les caisses près de l'escalier juste au dessus pour avoir une **Lens**. Allez ensuite chez le possonier et examinez le congélateur pour y dénicher une **Water Shard**. Sortez sur la carte et réglez votre boussole sur le Nord-ouest pour aller jusqu'à Barole.

### [City Of Trade, Barole](#)

Vous voilà à Barole. Dans le magasin de haut, fouillez la grosse jarre en bas droite pour trouver une Holy Bottle. Dirigez-vous maintenant dans le magasin d'à côté juste à gauche, puis montez les escaliers et parlez au type pour démasquer un Wonder Chef: Vous apprendrez le "Steak" (ça s'apprend à cuisiner un steak? Enfin bon...) Dans l'écran suivant, si vous rentrez dans l'armurerie, prenez la porte du fond caché du côté gauche du comptoir pour aller chercher une **Shamsel**. Si vous parlez à la fille plus bas, elle vous donnera un Elixir. Ressortez et allez examiner la fontaine vers la droite pour y trouver **1000 Gald**. Vous pouvez parler au type devant le portique en haut si vous voulez jouer au mini jeu d'arithmétique. Dans ce jeu, vous avez 3 piles avec un nombre variable de cailloux, vous et votre adversaire devez retirer de 1 à 3 cailloux d'une des 3 piles chacun son tour jusqu'à ce que le nombre de cailloux de toutes les piles soit tombé à 0. Celui qui y arrive le premier est le vainqueur. Ce jeu est assez difficile et il faut pas mal réfléchir pour gagner. En tout cas si vous y arrivez, vous gagnerez le titre de "Mathematician" et un objet. Vous pouvez toujours essayer au hasard...des fois que ça marche...Descendez les escaliers vers la gauche, franchissez l'écran pour accéder à une séquence après quoi vous ferez la connaissance de Ras. Une fois ceci fini, revenez dans le tableau où vous avez rencontré Ras, examinez la plante entre le panneau et la caisse de fruits près de la "Shop Of Desire" pour un **Water Crystal**. Rentrez dans cette boutique pour prendre une **Lens** dans les vases brillants en bas à droite. Sortez et prenez le chemin de droite jusqu'en bas pour retrouver Ras. Ensuite, continuez à droite et allez dans la librairie pour discuter avec Katrine. La maison d'à côté est l'auberge. Examinez le vase près de la fenêtre à côté du comptoir pour trouver une **Dark Bottle**. Prenez la porte de gauche et examinez le placard dans le coin droit pour démasquer un Wonder chef: vous

apprendrez le "Pot Pie". Finissez vos affaire dans la ville puis sortez. Dirigez-vous au Sud-ouest en traversant le petit pont, puis la forêt et allez jusqu'à la "Sylph Cavern"

### Sylph Cavern



Avancez jusqu'à ce qu'il y ait une séquence, entrez par le chemin du haut à droite puis positionnez-vous près du puit et attendez que le vent souffle pour vous placer vite dessus et être ainsi projeté à l'écran suivant. Prenez le **Storm Shield** et essayez de passer entre les 2 petites tornades, puis tombez dans le trou pour vous retrouver dans une caverne. Après la séquence, traversez la corde (Si le vent vous emporte, vous vous retrouverez à l'entrée près du poste des gardes) Prenez le puit ascendant. Ramassez le **Melange Gel** et tombez dans le puit du milieu. Continuez votre chemin jusqu'à avoir

une nouvelle séquence. Après une nuit de repos, sauvegardez au Load Point puis continuez à droite. Ignorez la sortie de droite: elle ramène au début. Prenez alors le puit ascendant en ramassant un **Melange Gel** et ensuite, prenez le puit en haut pour descendre dans un autre trou, continuez en prenant le puit ascendant suivant. Maintenant, prenez le chemin du haut ou du bas (peu importe), ramassez une **Assault Dagger, 1800 Gald**, puis une **Lens** située après le puit tout en haut à droite de l'écran. Maintenant prenez le chemin du milieu, et une fois tombé dans le trou, ramassez le **Mental Ring** et laissez-vous renvoyer au début par le vent. Revenez ensuite au puit près de la Lens, tombez dedans, prenez un **Lemon Gel** et un **Orange Gel**, puis empruntez l'escalier à droite et le puit ascendant. Continuez jusqu'au puit de vent suivant, prenez-le et dirigez-vous vers la gauche en prenant les **Needle Glove**. Allez vers la droite et faites vous emporter par un autre puit vers le haut: ramassez l'**Arc Wind**, redescendez. Prenez l'entrée de la caverne tout en bas de l'écran, ramassez le sac contenant une **Life Bottle**, puis continuez jusqu'à la séquence après quoi vous rencontrerez Sylph.

**Boss:** Sylph/Arms (2)

**HP:** 6600/4500

**Objets:** Protect Ring, Life Bottle

**Techniques:** Air Thrust, Sylphid Arrow, Sagittarius Arrow, Wind Blade

**Stratégie:** Débarrassez-vous des Arms en premier, et occupez-vous de Sylph ensuite. Pour le battre, utilisez des attaques aériennes, puisqu'il se déplace en l'air et ne touche pas le sol. Utilisez Lightning et Spread avec Meredy continuellement, sans oublier de bien soigner avec Healer en raccourci. Evitez aussi d'utiliser l'**Arc Wind** que vous avez trouvé (Il est d'affinité Vent).

Après le combat vous aurez une séquence pendant laquelle Ras quitte l'équipe. Keele revient et Sylph vous fait cadeau d'un moyen de transport: l'**Aerialboard** grace auquel vous pourrez vous aventurer sur l'eau. Votre prochaine destination est Chambard, située loin à l'est de l'autre côté de la mer, dans une zone désertique.

Mais avant, maintenant que vous possédez l'**aerialboard** vous pouvez faire 2, 3 trucs... Au bout de la péninsule, derrière la Sylph Cavern, il y a un lieu secret contenant une **Lens** que vous pouvez rejoindre avec l'**aerialboard** en passant par le côté Est en contournant la côte. Au Nord-Ouest de Chambard, il y a une île à la hauteur de la zone verte au delà du désert. Rendez-vous maintenant au Nord-ouest de cette île, derrière la petite forêt pour rentrer dans un lieu secret. Vous y trouverez une autre **Lens**, ainsi qu'une commande (Ordre) "**Front Attack**".

## City Of Scorched Sand, Chambard

Après la séquence, continuez vers la 1ère maison à gauche, qui est l'auberge. Si vous examinez la petite table dans le coin en bas entre le canapé et la plante, vous trouverez une **Charm Bottle** (je crois uniquement dans le CD3...). Allez dans la chambre où il y a pleins de chats, examinez le vase sur la petite table pour trouver **1000 Gald**, puis regardez maintenant le lit d'en haut pour démasquer un Wonder Chef pour apprendre la recette "Carbonara". Tout en haut de cet écran après les escaliers se trouve Irene. Si vous lui échangez 10 Lens vous aurez un **Combo Command** et pour 20, vous aurez droit à une **Inferi Cape**. A ce stade du jeu, vous ne pouvez pas en avoir plus. A droite d'Irene se trouve un magasin, Examinez le pot près du colis pour une **Rune Bottle**. Sortez et allez dans la rue à gauche. A droite se trouve le magasin d'armes et juste à côté le Bistro (Avec la grosse fourchette et la grosse cuillère). Si vous y allez, tout à gauche près des escaliers et d'une statue se trouve un Wonder Chef qui vous apprendra les "Seafood Pasta". Montez à l'étage, puis examinez la 2ème chaise de la grande table sur le balcon pour une **Lens**. Vous pouvez si vous voulez, participer au concours de cuisine (Voir "Quêtes Annexes"). Sortez du Bistro, descendez les escaliers et allez à gauche dans un magasin de vêtements où vous aurez une nouvelle séquence avec Katrine. Ensuite si vous allez en bas à droite, vous récuperez une **Lens** en examinant la fontaine. Dans le coin à droite prenez les **Elven Boots**. Parlez au type juste en dessous pour jouer au Chamballoon. Vous entrerez dans un écran de combat où vous devrez éclater des ballons le plus vite possible. Si vous y arrivez dans les temps qui vous sont donnés, vous passerez au niveau suivant etc... Il y a 5 niveaux en tout qu'il faut remporter pour obtenir le titre de King Of Baloons. Une fois que vous êtes prêts, sortez de la ville et dirigez-vous vers le Sud-est vers une zone volcanique. Entrez dans une grotte nommée Efreet Gorge.

### Efreet Gorge

Dans cet endroit, la chaleur y est insoutenable. Votre seul moyen de passer est d'utiliser les pouvoirs d'Undine pour rafraîchir l'atmosphère étouffante, mais le hic, c'est que le temps vous est compté: Les HP d'Undine affichés en haut de l'écran se consomment petit à petit. Il faut alors vous dépêcher, vous l'aurez compris. Allez au Nord, ramassez un **Venom**, puis descendez, faites le tour de la zone plein de lave et montez jusqu'en haut. Prenez un **Sage** et continuez au Nord. Dans cette salle, plusieurs chemins sont encombrés par des flammes qui au contact, vous baisseront les HP d'Undine, faites attention. Prenez le **Lemon Gel** et la **Flare Cape**, puis prenez le chemin qui mène vers une grotte en marchant rapidement dans les flammes, assistez à une séquence de campement puis sauvegardez. Continuez au Nord, en ignorant les 3 premières portes pour le moment et prenez celle tout en haut. Vous voici encore dans un tableau où les chemins sont encombrés par le feu. Ramassez le **Square Shield**, le **Cross Helm**, la **Lavender** et la **Life Bottle**. Prenez maintenant le chemin d'en haut à droite en évitant les flammes. à l'écran suivant, après la séquence; Emparez-vous du **Bracelet** et du **Blue Ribbon**, entrez dans la grotte au Nord, Sauvegardez et vous rencontrerez Efreet.

Boss: Efreet

HP: 24000

Objets: Black Onyx, Life Bottle

Techniques: Flame Wave, Burning Beast

**Stratégie:** Equipez vos Flare Cape et Square Shield et pas d'autres armes élémentales que Eau. Ce combat est au moins aussi difficile si ce n'est plus que celui contre Undine. Il craint l'eau, alors bombardez-le sans cesse de Spread avec un de vos magiciens. Le fait de simplement le toucher vous fait perdre des HP, gardez toujours un oeil sur stats et soignez-vous avec votre

magie et vos objets le plus rapidement possible! Donnez aussi l'ordre à vos persos de dépenser leurs TP.

Vous aurez une séquence où Rem vous donnera le Sorcerer's Ring avec lequel vous pourrez tirer des rayons. Soignez-vous et sauvegardez puis revenez 2 tableau en arrière, dans la salle où vous avez ignoré les 3 portes fermées. Surprise: grâce au Sorcerer's Ring vous pouvez maintenant les ouvrir. Battez les monstres et prenez le contenu des coffres: une **Lens**, une **Rune Bottle** et une **Fire Shard**. Descendez encore d'un écran pour une nouvelle séquence. Maintenant ressortez sur la carte du monde. Votre nouvelle destination est le Mt. Farlos. Pour vous y rendre, prenez à l'Ouest d' Efreet Gorge jusqu'à la mer (En aerialboard bien sûr), continuez jusqu'à vous trouver près d'un île en forme de croissant et dirigez-vous plein Sud jusqu'à une île perdue au milieu de la mer. Allez dans la petite forêt au Nord-est de l'île pour avoir la commande "Back Attack". Dirigez-vous ensuite vers le sanctuaire dans la montagne et entrez-y.

### Farlos Sanctuary

En entrant dans le temple, parlez à la soeur juste à droite: elle vend des objets. Allez dans la salle en haut, à gauche pour dormir. Après la séquence, examinez le placard situé près du lit à gauche pour une **Lens**. Dans la pièce de droite, il y a une voyante qui vous posera des tas de question...c'est très long...revenez dans la salle principale, puis une fois que le prêtre aura appris la technique "Life" à Farah, sortez du temple. Dirigez-vous maintenant à gauche pour vous retrouver dans le Mt. Farlos.

### Mt. Farlos

Dirigez-vous vers le Nord après la séquence, prenez les coffres contenant une **Crystal Robe** et un **Duel Helm** vers les arbres. Allez récupérer votre **Omega Shield** en empruntant le chemin de droite. Prenez le chemin du haut, continuez en haut, ramassez une **Flare Bottle**, continuez jusqu'à une nouvelle séquence dans laquelle vous perdrez Farah. Redescendez, prenez le chemin tout en bas à droite et traversez le pont.(Si vous trouvez des **Goat Horns** en combattant les boucs "Falsea Horns", gardez les bien, vous en aurez besoin plus tard) Dans le tableau suivant, ramassez l'**Apple Gel**, et continuez votre chemin en traversant les tableaux: Il y aura quelques séquences tout le long, ramassez au passage l'**Emerald Ring**. Vous vous retrouverez au bout d'un moment dans un endroit où des gros rochers vous tombent dessus. Evitez-en le maximum, n'oubliez pas le **Warrior Symbol** et prenez au Nord sur la falaise. Ramassez les **Orange Gel**, **Lemon Gel**, **Trident** et **2600 Gald** tout au long de votre route jusqu'à atteindre un campement. Après la séquence, vous devrez contrôler Quickie dans une sorte de mini jeu où il devra installer des cordes sur des falaises pour vous permettre d'accéder au sommet. Vous devez lui donner des ordres pour les placer comme il le faut.

Faites: Right/Go/Now/Now/There/Now/Go/Now/There/Go/There/There. Continuez votre chemin vers le sommet, ramassez une **Life Bottle** au passage, puis une fois arrivé au sommet, vous retrouverez Farah et Ras. Sauvegardez, puis utilisez le Sorcerer's Ring sur la porte. Après la séquence, vous devrez affronter Ras.

**Boss: Rassius Luine**

**HP: 4408**

**Objets: Heal Bracelet, Leather Cape**

**Techniques: Dragon Swarm, Neo Swarm, Dragon Flash**

**Stratégie:** Ce boss n'est pas si facile que ça, même si ses attaques sont faibles. Il est rapide, et vous peinerez un peu au début, car il vous enchaînera plusieurs coups avant même que vous

l'avez touché. Vous finirez par l'avoir si vous ne lâchez pas prise et que vous utilisez votre bouclier en anticipant un peu.

Après la séquence, vous franchirez le Bridge Of Light pour vous retrouver à Celestia.

## **SOLUTION - CHEMINEMENT - CELESTIA**



### Cape Fortress

Examinez l'espèce de plante sur le bord du mur en haut des escaliers pour une **Lens**. Dans la maison délabrée, vous pouvez dormir dans le lit ainsi que récupérer un **Melange Gel** dans un coffre. Une fois dehors dirigez vous sur la carte au Sud-est et entrez dans la ville d'Imen.

### City Of Craymel, Imen

Vous assistez à une séquence dès l'entrée et vous irez ensuite chez Meredy. Après ça, montez et examinez le pot près du vendeur de nourriture; il contient un **Melange Gel**. Dirigez-vous jusqu'à l'écran de gauche puis rentrez dans le magasin nommé gracieusement "Bupumu" pour une séquence. Vous pourrez aussi y acheter vos armes et équipements. Sortez, descendez et assistez à la scène près de la machine. Descendez encore dans l'écran suivant et entrez la maison plus bas "Guerudu", pour une autre séquence. A la sortie, près du mur à droite, examinez le long panier pour un **Orange Gel**. Retournez maintenant chez Meredy pour une nouvelle séquence. Sortez de votre chambre et examinez la table en verre pour une **Lens**. Entrez ensuite dans la chambre en haut des escaliers pour une nouvelle discussion avec Farah. Vous trouverez un **Striped Ribbon** si vous examinez le truc près du lit tout à droite. Ressortez, descendez les escaliers et démasquez un Wonder chef en examinant la machine. Vous apprendrez la recette du "Sweet Rice". Retournez maintenant dans le tableau de l'armurerie et passez à gauche vers le milieu de l'écran derrière le lampadaire pour accéder à la bibliothèque. Après la séquence, vous serez ramené chez Meredy. Revenez à la bibliothèque et examinez le livre en haut à gauche pour un autre Wonder Chef. Vous apprendrez cette fois-ci à faire le "Fruit Cocktail". Retournez encore chez Meredy pour une dernière séquence puis sortez de la ville. Suivez le sentier à l'est d'Imen jusqu'à un lieu du nom de Imen station, Entrez-y.

### Imen Station

On vous dit que le train ne peut pas partir car il n'a pas de fuel, vous devrez retourner à Imen en chercher. Il faut examiner l'engin dans le magasin "Bupumu" et l'acheter (2000 gald). Retournez ensuite à l'Imen Station". et embarquez pour le mini-jeu. Le but est de parcourir le trajet tout en s'arrêtant aux quelques stations pour délivrer des lettres. Laissez la barre "speedometer" sortir au

maximum sans freiner puis lorsque vous entendez les voix de vos amis vous parler, donnez un petit coup de frein (flèche haut), puis freinez totalement lorsque Reid vous dit "Brake". Le tout est une histoire de bon timing.

### Luishka Station

Après la séquence, re-entrez et achetez tout ce dont vous avez besoin ici puis sortez sur la carte. Dirigez-vous vers l'est pour atteindre Luishka.

### Ruined Village, Luishka

Après la séquence, Prenez au nord, puis au nord-est, traversez le pont et pénétrez la maison en ruines. Après une autre scénette, prenez la porte en bas à droite, puis encore à droite pour une nouvelle séquence. Revenez dans la salle d'entrée et prenez cette fois-ci la porte d'en haut, puis prenez ensuite les escaliers pour monter à l'étage et entrez la porte au fond à gauche. Examinez la boîte près du lit pour démasquer un Wonder Chef qui vous apprendra la recette du "Bitter Tofu". Revenez dans le labo de Galenos pour une séquence. Ressortez de la maison et franchissez l'écran jusqu'au tableau d'avant puis allez à gauche et examinez la boîte dans la maison en ruines pour un autre Wonder Chef vous permettant cette fois-ci de connaître la recette du "Hot Borsch". Retournez maintenant à la "Luishka Station". Cette fois-ci choisissez "Abandoned mine station" comme destination.

### Abandoned Mine

Vous voici dans un nouveau mini-jeu. Vous devrez lancer des bombes à des ennemis arrivant en wagon sur la voie. Vous pouvez lancer 4 bombes à la fois qui explosent quand le compte à rebours atteint zéro. Si une bombe vous explose dans la main, vous serez étourdi pendant un certain laps de temps. Le tout est encore une fois dans le timing. Lorsque le wagon du monstre arrive à une certaine distance, lâchez une bombe et arrangez-vous pour que le compte à rebours atteigne zéro à la hauteur du premier wagon pour éliminer l'ennemi. Si il arrive à passer à votre hauteur, vous devrez combattre un groupe d'ennemi dans le train. Vous arrivez ensuite à la mine de gnome. prenez le **Gold Bracelet** dans le coffre.

### Mine Of Gnome

Entrez dans la première pièce dans la paroi après quoi vous vous reposerez. Examinez le placard en haut à gauche et vous devrez choisir entre 3 objets à emmener avec vous, mais vous ne pouvez en prendre qu'un à la fois. Choisissez la dynamite et sortez. (Pour le reste, ne vous inquiétez pas vous reviendrez...) Allez toute à droite jusqu'au tableau suivant puis examinez le gros rocher pour le faire exploser avec votre dynamite. N'oubliez pas le **Savory** dans le renforcement à droite. Retournez prendre cette fois-ci l'objet "Shovel" (Pelle) et retournez dans la salle du Savory. Prenez le chemin du bas et actionnez le levier près du rail pour faire apparaître un coffre contenant un **Hourglass** (Si vous ré-actionnez le levier; vous aurez un faux coffre à trésor que vous devrez affronter si vous l'ouvrez. Je vous conseille de fuir dans ce cas précis). Prenez ensuite le **Ruby Wand** dans le renforcement en haut à gauche et prenez maintenant le chemin du bas. Allez dans chaque renforcements de la salle pour collecter une **Bellebane**, un **Miracle Gel** et une **Rune Bottle**. Prenez ensuite le chemin du bas et allez prendre l'**Elixir** situé dans le coin en haut à gauche dans le renforcement. Choisissez le chemin d'en bas tout à gauche et ramassez le **Pine Gel** dans cette salle. Maintenant, prenez le premier chemin à droite et utilisez votre pelle pour déblayer l'entrée de la salle suivante. Continuez votre route jusqu'en haut; vous vous retrouvez dans la pièce de l'Elixir. Prenez maintenant le chemin de droite et allez actionner le levier de la machine dans la partie supérieure de la salle pour un

**All Divide.** Utilisez votre Pelle sur le tas près de la sortie Est et prenez-la. Ensuite, faites haut, haut, gauche pour vous retrouver à la salle de repos où vous reprendrez la dynamite. Retournez à la salle où vous venez d'utiliser la pelle (shovel) et prenez le chemin menant tout droit au sud. Dans cette salle, prenez le **Red Shield** et continuez toujours au sud, utilisez votre dynamite sur le rocher et retournez à la salle de repos (encore...) prenez cette fois-ci la clé "Key" et revenez dans la salle où vous venez de faire exploser le rocher, prenez le **Lemon Gel** et utilisez la key sur la machine. Vous assisterez à une séquence dans laquelle Meredy vous propose de jouer aux cartes avec elle; il s'agit du WHIS.

Vous devez suivre le jeu de vos adversaires en utilisant les mêmes éléments, par exemple, si une carte Fire est jouée, vous devrez jouer aussi Fire, mais vous pouvez aussi utiliser les cartes "Double" et "Ice". Si la carte jouée est "Water", utilisez "Water", "Prism" ou "Volt". Si c'est "Wind", utilisez "Wind" "Change" ou "Earth". Si une carte "Light" ou "Dark" est jouée, il est demandé de choisir n'importe lequel des éléments. Le but du jeu est de se vider de tout son stock de cartes pour gagner. Si vous n'avez pas la possibilité de suivre vos adversaires, vous serez obligé de prendre de nouvelles cartes. Le maximum de cartes que vous pouvez avoir est 15; au-delà vous perdez. Vous gagnez ensuite l'objet valable WHIS.

Après avoir campé, sauvegardez et prenez le passage secret dans la paroi sud à peine visible pour prendre une **Gnome Pick** dans la grotte. Prenez aussi la **Bear Claw** en sortant et prenez le chemin du bas. Emparez-vous des **Mythril Circlet** et **Ogre Lance**. Revenez dans la salle d'avant et prenez le chemin Est. allez tirer le levier de la machine et emparez-vous une nouvelle fois de dynamite puis empruntez le chemin en bas menant à droite pour l'utiliser sur un rocher. Prenez le **Rabbit's Foot** et continuez votre route vers le sud jusqu'à aboutir à une nouvelle séquence. Franchissez encore un écran pour vous retrouver au village des Gnomes. Fouillez bien le coin d'en bas à gauche en passant entre les 2 maisons pour trouver une **Lens**. Parlez bien à tous les gnomes, faites vos courses et sauvegardez. Une fois tout ceci fait, préparez-vous à en tâter!

**Boss: Gnome**

**HP: 16160**

**Gald: 2 (radin...)**

**Objets: Moon Crystal, Rune Bottle**

**Techniques: Summon Friends, Grave, Ultra Grave, Snout Flare, King Tackle.**

**Stratégies:** Equipez-vous d'armes d'affinité Wind (vent) comme l'Arc Wind et mettez vos magiciens l'un en soin et l'autre devrait attaquer avec Air Thrust. Si vous êtes en MAX et que vous aviez bloqué l'invocation de Sylph, c'est le moment de la lâcher. Veillez à toujours sauter quand il utilise Summon Friends vous comprendrez pourquoi si vous ne le faites pas. Si vous avez bien combattu dans la mine vous devrez être assez fort pour le battre sans trop de problèmes.

Après la séquence retournez vous soigner et sauvegardez au village puis dirigez-vous à gauche. Après la scène, rentrez dans le trou de la paroi pour vous retrouver dehors. Après une autre séquence vous vous retrouvez sur la carte. Suivez le petit sentier vers l'ouest en direction de la maison se nommant "Hut".

## **Hut**

Après la séquence, entrez dans la hutte puis prenez la porte près des escaliers. Après votre réveil, réentrez dans la salle des canapés et démasquez un Wonder chef dans l'horloge. Vous apprendrez à cuisiner le "Honey Ramen". Le masque vodou sur le mur en haut à gauche vous vend des objets si vous donnez une certaine somme d'argent, mais vous ne pouvez pas choisir. Sortez ensuite puis prenez l'escalier.

#### Basement LV8

Après la séquence, prenez la porte de gauche et continuez au fond pour examiner la machine. Revenez dans la salle du Load Point et prenez la porte de droite. Prenez ensuite la porte au fond du couloir pour vous retrouver dans une salle pleine de jouets. Prenez le **Pine Gel** et le canard en plastique. Revenez un écran en arrière et prenez l'autre porte. Suivez le chemin jusqu'à une salle contenant 5 piliers. Examinez-les tous tant de fois que la porte de droite s'ouvre. Allez-y si vous voulez un **Panacea Bottle** puis revenez à la salle des piliers et faites en sorte cette fois-ci que la porte de gauche s'ouvre. Allez dans la salle pour vous emparer de la clé servant à remonter le canard. Rendez-vous maintenant dans la salle principale et examinez le petit trou sur le mur près du Load Point, vous venez de déverrouiller la porte d'en haut. Entrez-y, traversez la salle.

#### Basement LV7

Prenez la porte de droite et allez au fond du couloir pour entrer dans une salle ressemblant à un arsenal. Prenez la **Soul Eater** et ressortez, puis revenez dans la salle principale. Prenez maintenant la porte à gauche puis celle directement à côté sur le mur gauche. Ramassez le **Ghost Shell** pour Farah puis prenez la porte à gauche puis encore celle de gauche, puis une fois dans la salle d'entraînement (ou de torture) prenez la porte du bas pour faire tomber une statue et ramassez le canard. Prenez la porte d'en bas à gauche, ramassez le **Mythril Helm**. Ressortez ensuite et revenez à la salle d'entraînement puis faites droite, haut et suivez le chemin jusqu'à faire tomber une nouvelle statue vous offrant la clé à remonter du canard. Sortez par en bas à gauche pour vous retrouver dans la salle principale. Examinez à nouveau le trou dans le mur près du Load Point. Prenez la porte d'en haut et franchissez une salle.

#### Basement LV6

Prenez la porte à gauche puis celle juste à côté. Examinez la machine près de l'établi pour une séquence puis sortez et allez à l'autre porte au fond. Utilisez votre Sorcerer's Ring (le cadeau d'Efreet) sur le mur ou la tapisserie bouge pour ouvrir un passage (L'autre porte est un Fake). Prenez le canard et la **Bloody Robe** dans la grotte puis ressortez. Revenez maintenant dans la salle principale et prenez la porte de droite en utilisant encore votre Sorcerer's Ring sur le mur. Entrez dans la première porte et utilisez une nouvelle fois votre Sorcerer's Ring sur la tapisserie en haut sur la paroi droite, entrez dans la caverne et ramassez la clé à remonter du canard. Sortez et revenez à la salle principale puis examinez le trou une nouvelle fois pour déverrouiller la porte d'en haut. Franchissez la salle.

#### Basement LV5

Prenez la porte de gauche et entrez celle juste à côté. Marchez sur le point d'interrogation et répondez vite à la question en choisissant la troisième option (vous avez quelques secondes pour répondre), vous recevrez ainsi la clé à remonter du canard. Allez à gauche et répondez la première option pour un **Melange Gel** puis continuez à gauche pour avoir un **Pine Gel** si vous choisissez la seconde option en guise de réponse. Sortez par la porte en bas puis, prenez celle à gauche répondez la troisième option pour avoir le canard. Revenez maintenant dans la salle du Load Point et prenez la porte de droite et allez au fond, prenez la porte et descendez les minis escaliers sur le dernier point d'interrogation. Répondez la première option pour recevoir un **Lemon Gel**. Revenez une nouvelle fois à la salle du Load Point et déverrouillez la porte d'en haut grâce au canard. Franchissez-la et traversez une salle.

#### Basement LV4

Prenez la porte de gauche et dirigez-vous vers le fond de la salle et rentrez dans une sorte de cuisine. Examinez la caisse en bois en dessous de la marmite pour une **Lens**. Entrez dans l'espèce de four avec sa porte métallique pour récupérer le canard. Revenez dans la salle du load point et prenez cette fois la porte de droite. Rendez-vous au fond de la pièce, prenez la porte et rentrez dans le placard pour ramassez la clé à remonter du canard. Revenez déverrouiller la porte de l'étage suivant et allez-y.

### Basement LV3

Prenez la porte de gauche puis celle juste à côté pour ramasser la clé du canard. Prenez à gauche, ramassez le **Blue Talisman** et le **Pine Gel**, continuez à gauche puis poussez la statue sur le switch parterre. Sortez maintenant en bas et poussez la statue de cette salle sur le tapis roulant, puis contournez-la pour vous rendre dans la salle derrière. Ramassez le canard près de la statue de lion et revenez dans la salle du load point. Allez à droite ne sert à rien. Déverrouillez donc la porte d'en haut et allez-y.

### Basement LV2

Prenez la porte du gauche et rendez-vous dans la salle tout au fond en bas à gauche et faites tourner le tableau de la fille brune (Rutee) pour que ses cheveux pointent vers la droite. Ramassez la clé. les autres salles ici vous montrent des tableaux...retenez leur position. Revenez dans la salle du load point et prenez la porte de droite puis celle du fond pour entrer dans un atelier de peinture. Examinez le tableau sur le mur représentant un blond (les joueurs import PSX auront reconnu Stahn, le héros de Tales of Destiny) Examinez-le tant de fois pour que les cheveux du personnage pointent vers la gauche. Prenez aussi le canard et sortez. Prenez cette fois-ci l'autre porte puis suivez le chemin jusqu'à une salle où il y a un tableau représentant une fille aux cheveux verts (Phillia). Examinez le tableau jusqu'à ce que la fille ait la tête à l'envers, puis allez à gauche et emparez-vous de l'**Emerald Ring**. Revenez une nouvelle fois dans la salle du load point pour déverrouiller l'accès à la suite.

### Basement LV1

Prenez la porte de droite et dirigez-vous tout au fond, entrez dans la salle, poussez les tonneaux qui vont vous gêner sur les côtés puis tirez vers vous celui qui se trouve entre la caisse et l'aquarium. (se positionner devant et maintenir le bouton enfoncé tout en reculant) Récupérez le canard en haut et examinez la caisse à droite du panier contenant 2 baguettes de pain pour une **Lens**. Revenez à la salle du Load Point et prenez la porte de gauche. Dirigez-vous vers la porte tout en bas à gauche et entrez dans une bibliothèque. Remettez tout les livres à leurs places et entrez dans la porte du milieu pour récupérer la clé du canard dans la grotte. Ressortez de la bibliothèque dans le couloir et prenez la porte juste à côté de vous pour ramasser **4000 Gald**. Revenez dans la salle du load point sauvegardez et utilisez votre canard. A ce moment là, un robot géant apparaît et vous vous en doutez, il s'agit du boss.

**Boss: Guardian**

**HP: 30000**

**Gald: 210**

**Objets: Pine Gel, Rune Bottle**

**Stratégie:** Comme ce boss craint l'eau et le feu; faites lui en voir de toutes les couleurs avec vos magies d'Undine et d'Efreet mais évitez par contre d'utiliser vos attaques de Volt. A part ça, attaquez-le avec Reid et ses techniques habituelles et soignez-vous si besoin est.

Sortez en prenant la porte et montez les escalier pour vous retrouver en haut. Vous rencontrerez alors Chat. Suivez-la ensuite dans la pièce et acceptez son offre. Après la séquence, sortez du vaisseau et examinez la machine en haut à gauche pour un **All Divide**. Rentrez dans le vaisseau et une fois dans la salle des machines, examinez le coin supérieur gauche derrière le moteur pour une **Lens**. Après la scène, suivez Chat pour une nouvelle scène et vous voici en route pour Peruti.

### Port City, Peruti (enneigée)

Sortez du port par la gauche et vous voici dans une ville enneigée. Dans le magasin "Fusua: Peruti" vous pourrez trouver un Wonder Chef en examinant la sorte radiateur apprenant ainsi à cuisiner le "Spicy Shrimp". Continuez à gauche en prenant les escaliers; la première maison est un magasin. Allez dans celle juste à gauche puis une fois dedans, parlez au type avec ses cheveux roses. Faites vos emplettes ici et reposez-vous si vous le désirez. A l'étage vous pourrez trouver dans la chambre de droite un Wonder chef déguisé en bonhomme de neige. Celui-ci vous apprendra à cuisiner le "Sushi". Sortez puis allez gauche vers le tableau suivant pour une séquence. Entrez dans la boutique pour un moment de pur délire, si vous vous amusez à essayer tout les vêtements possibles avec tout le monde. En tout cas, il faut pour que vos persos acceptent leur tenues donner un "Poncho" à Farah, une "Heavy Cloak" à Keele et une "Cape" à Meredy. Vous devez demander ceux de Reid au type du comptoir, après quoi vous pouvez lui acheter des objets. Si vous avez assez d'argent vous pouvez lui acheter des "Freeze Charm" qui vous seront très utiles au Mont Celsius, mais ils sont évidemment très chers. Quittez la ville et réglez votre boussole vers le nord-ouest pour atteindre le Mt Celsius.

### **Mt Celsius**



Après une séquence, allez jusqu'à l'écran suivant et ramassez l'**Aqua Cape** et l'**Elixir** près de l'arbre. Prenez ensuite les escaliers, puis au tableau suivant, faites droite, prenez une **Rune Bottle** et revenez à l'écran de l'arbre. Cette fois-ci, passez dans la petite grotte sous les escaliers et allez à droite. Suivez le chemin toujours vers le haut en passant dans une autre grotte, jusqu'à arriver à un igloo. Prenez la **Syrup Bottle** et reposez-vous dedans. Dehors, emparez-vous d'un **Freeze Charm** et équipez-le, je vous le conseille. Prenez le chemin au Nord-est en ramassant une autre **Syrup Bottle** et choisissez le chemin d'en haut à gauche. Empruntez n'importe

lequel des chemins pour arriver à un bloc de glace que vous fondrez grâce au Sorcerer's Ring. Récupérez une **Life Bottle**. Fondez celui du haut pour passer, rendez-vous à l'écran suivant et fondez-en encore un, prenez une autre **Life Bottle** et une **Silver Cloak**. Continuez vers le haut à droite en détruisant un nouveau bloc de glace puis avancez un tout petit peu sur le bord en bas à gauche pour tomber de la falaise. Ramassez une **Lens** dans le tas de neige. Faites bas, gauche, haut pour revenir là où vous êtes tombés. Emparez-vous du **Sage** puis fondez le bloc sur la droite pour accéder à un **Miracle Gel** et un **Battle Pick** (attention à ne pas glisser). Prenez le chemin de gauche au dessus de celui d'entrée du tableau pour récupérer une **Syrup Bottle**. Revenez en arrière et prenez la route toute en haut, suivez le chemin en restant au milieu de la voie et examinez la boîte pour acquérir la "Toto Oil". Revenez à l'écran précédent et reprenez le chemin d'en bas à gauche. Maintenant continuez à gauche pour arriver à un écran où vous verrez un pic de glace que votre Sorcerer's Ring ne peut pas fondre, mais vous avez la Toto Oil du coup, examinez le pic pour le faire s'écrouler créant un pont. Traversez-le et fondez un nouveau stalagmite. Prenez le chemin de droite avec précaution, ramassez le **All Divide** et

revenez à l'écran précédent. Rendez-vous désormais à gauche pour une séquence et préparez-vous à affronter le boss.

**Boss:** Celsius

**HP:** 33333

**Objets:** Resist Ring, Freeze Charm

**Techniques:** Ice Raid, Ice Needles, Swallow Dance, Icicle Fall, Mirage, Chi, Freeze Lancer, Blizzard, Frost shear.

**Stratégie:** Ce combat ne sera vraiment pas de la tarte. Si vous avez gardé une Flamberge dans votre réserve, équipez-là tout de suite à Reid. (NE VENDEZ PAS VOS ARMES ELEMENTALES SAUF SI VOUS EN AVEZ EN DOUBLE!!) Equipez des Freeze Charms et autres Aqua Cape si vous en possédez. Vos Magiciens devront marteler la surface avec des magies feu comme Erruption et si vous pouvez balancer une invocation d'Efreet se serait pas mal non plus. Gardez toujours un oeil sur vos HP en bas de l'écran et rendez des TP à ceux qui en ont besoin, parceque moi j'vous l'dit ça va défiler^^. Faites aussi très attention car elle est très rapide.^

Vous Recevez le "Freeze Ring" qui comme le Sorcerer's Ring vous permet de tirer des rayons mais cette fois, ce sont des cristaux de glace. Prenez ensuite, le contenu des coffre: un **Elixir**, un **Hourglass** et un **Lavender** puis retournez sur la carte. Dirigez-vous au Sud-est pour retourner à Peruti.

### [Port City, Peruti \(déglée\)](#)

Arrivé dans la ville, vous constatez que toute la neige a fondue. Après une longue séquence, vous recevrez la "Celestia Map". Une fois le contrôle de Reid repris, faites vos courses puis, c'est le moment de faire la chasse aux **Lens**. L'une d'entre elles se trouve à la sortie de la ville dans le tableau du bassin d'eau. Allez examiner l'arbre derrière le stand bleu, pour la trouver. Profitez pour démasquer le Wonder Chef déguisé en statue qui vous enseignera la recette "Cold Noodles". Rendez-vous dans le port pour examiner la brouette remplie de crabe, vous trouverez la seconde **Lens**. Parlez à la peintre, puis montez dans le Van Eltia amarré au port. Vous pouvez à partir de maintenant si vous le désirez, prendre Chat dans votre équipe en lui parlant dans la salle des machines. A présent, votre destination est Imen, la ville d'origine de Meredy; vous devez y retourner avant de vous rendre à Tinnsia. Réglez votre boussole au Nord et naviguez jusqu'à la côte d'Imen (Aidez-vous de votre carte), débarquez en choisissant l'option "Land".

### [City Of Craymel, Imen \(Détruite\)](#)

La première chose que vous constatez, c'est que tout autour de vous n'est que ruines et mort. Après une séquence, Meredy quitte l'équipe. Examinez derrière la tour détruite de l'entrée pour trouver un vendeur caché; Faites vos courses. Dirigez-vous ensuite dans l'armurerie "Bupumu" pour examiner la boîte en verre cassée: elle contient une **Lens**. Sauvegardez. Rendez-vous maintenant à la bibliothèque (la rue partant à gauche en dessous de "Bupumu"). Après une courte séquence, vous devrez affronter Hyades, le premier boss que vous avez combattu à Rasheans.

**Boss:** Hyades

**HP:** 45000

**Gald:** 30...

**Objets:** Mental bracelet, Egg...

**Techniques:** Death Finger, Ground Shake, Cursed Roller

**Stratégie:** Première chose à faire: ne pas équiper d'armes élémentales. Les magies aussi ne seront pas très utiles ici, ce qui fait que c'est peut-être une bonne idée de remplacer votre magicien qui n'a pas Undine (les magies de soin) par Chat. Envoyez Farah et Chat avec Reid tabasser Hyades dans le coin de l'écran en essayant de l'empêcher de s'exprimer tandis que votre magicien doit être concentré sur le soin. Puis, comme d'habitude, gardez toujours un œil sur vos HP, où vous pourrez avoir des surprises et pas des bonnes!

Après un long combat plutôt difficile, la victoire est à vous. Suite à une séquence, vous voici sur la carte. Remontez à bord du Van Eltia puis naviguez plein ouest et cherchez une ville en forme de tour sur un continent (pas une petite île) et accostez.

### [Tinnsia, City Of Artisans](#)

A partir du port: Examinez la statue de Miacis (sorte de chat) près du premier bâtiment à droite de l'écran pour démasquer un Wonder Chef qui vous apprendra le "Broiled Sandwich". Prenez l'escalier à droite, puis le grand escalator encore plus à droite. En haut d'une marche se trouve une statue de Gnome; examinez-la pour obtenir une **Lens**. Faites vos courses dans le magasin d'armes un peu plus haut en prenant les escaliers étroits. redescendez en bas via le grand escalator de toute à l'heure et prenez la première porte à gauche; vous êtes dans la boutique "Teeru: Tinnsia". Parlez à Irene dans le fond de la salle et elle vous donnera une **Celesti Cape** si vous avez 30 Lens. Fouillez dans les caisses pour obtenir une **Rune Bottle**. Sortez et allez à gauche, les 2 portes mènent au même magasin. Prenez le grand escalator sur la gauche et rendez-vous vers la grande maison en haut de l'écran.

Ici vous pourrez participer à un mini jeu (2000 Gald): le "Sushi" ou vous devrez affronter Kong The Man (Bruiser Khang/ Kong Man de Tales Of Destiny) dans un challenge à celui qui mange le plus de sushi. En fait, le but du jeu est de manger le plus de sushi chers possible (ceux dont l'assiette est de couleur jaune) afin d'atteindre plus de 4300 points (C'est le score que fait toujours votre adversaire). La jauge d'en haut détermine votre fatigue et vous devrez boire de l'eau pour la vider, ou vous perdrez en rapidité. C'est vraiment pas facile et attraper les plats requiert encore une fois un bon timing. Une victoire vous fera hériter du titre de "King Of Hunger".

Redescendez et retournez au port. De là, continuez en haut à droite et rentrez dans l'hôtel. Examinez la statue rouge près du comptoir pour un nouveau Wonder Chef qui lui, vous enseignera la recette du "Sweet Parfait". Dormez à l'hôtel pour une séquence et sauvegardez. Sortez de l'hôtel et allez à droite vers la péniche. parlez au type et suivez-le à l'intérieur. Après une séquence vous aurez un combat surprise. Ne vous inquiétez pas si vous perdez, vous ne mourrez pas. Suivez ensuite Ayla pour assister à quelques séquences, puis vous serez présentés à Max qui rejoindra votre équipe à la place de Keele qui quitte la partie temporairement. Sortez du bureau et ré-entrez dedans, examinez le coffre pour une **Lens**. Sortez de la péniche et prenez le Van Eltia, votre nouvelle destination est les ruines de Volt. Réglez votre boussole vers le sud-est, puis une fois à la hauteur de la terre enneigée de Peruti, dirigez-vous au sud en longeant la côte sur le flanc ouest jusqu'à arriver dans une zone remplie de forêts, et accostez. Dirigez-vous maintenant vers un temple situé au beau milieu d'une forêt qui s'appelle Ruins of Volt et entrez-y.

## Ruins Of Volt



Après la séquence, pénétrez dans les ruines et attendez que les rayons électriques cessent pour passer. Allez ensuite examiner la tablette de pierre pour une **Lens**. Prenez le chemin du milieu pour vous retrouver dans une salle à énigme. Vous avez donc ici 3 portes fermées avec un chiffre écrit sur chacune. Ces chiffres représentent la valeur qu'il faut pour ouvrir chacune de ces portes. Comment obtenir ces valeurs? Au centre de la salle se trouve un parterre sur lequel il y a 6 boutons. En marchant dessus, vous additionnez ou soustrayez des chiffres. Vous avez donc bien compris ce qu'il faut faire. Pour commencer, nous allons ouvrir la porte bleue "Blue" sur laquelle 14 est inscrit. Il faut donc avoir les valeurs positives 3, 5 et 6 (les boutons cités doivent être enfoncés et tout les autres en position neutre.) Prenez donc la porte bleue et dirigez-vous dans le couloir en ramassant le **Stun Charm** (équipez-le!) ,prenez la porte en face de vous, ensuite refaites pareil, puis dans cette salle, avancez dans le couloir à droite, ramassez le **Pine Gel** puis descendez le couloir qui va dans l'autre sens et prenez la porte. Placez-vous sur le switch, prenez la porte de droite, suivez le chemin jusqu'à récupérer un **Big Bag** et continuez à gauche pour passer à l'écran suivant. Placez-vous sur le switch au fond de la pièce et sortez par le chemin adjacent à l'entrée. Descendez un écran, puis prenez la porte d'en bas à gauche, pour acquérir un **All Divide**. Examinez l'objet lumineux par terre pour récupérer un "Fuse". Ressortez et reprenez le couloir tout au fond à droite et redescendez au fond pour passer à l'écran suivant. Cette fois-ci, prenez la porte de gauche et emparez-vous du **Pirate's Hat**. Continuez en bas, placez-vous en face de l'autel sur lequel il y a une flamme et utilisez votre Freeze Ring dessus. Passez et prenez la porte, continuez et vous vous retrouverez dans la salle d'entrée. Reprenez la porte du milieu pour retourner dans la salle d'énigme de toute à l'heure.

Remettez les boutons 3,5 et 6 en position neutre et enfoncez les boutons 4, 11 et 2 pour obtenir les 17 points nécessaires pour ouvrir la porte blanche "White" et prenez-la. Faites votre chemin jusqu'à l'écran suivant puis faites haut et droite, utilisez votre Freeze Ring sur la flamme et prenez la porte derrière. Servez-vous de votre "Fuse" pour activer les plateformes flottantes. Montez sur une d'entre-elles et arrangez-vous pour vous rendre en haut. Vous prendrez tout au long du trajet de bonnes décharges électriques qui réduiront les HP de vos personnages à 1, mais ne vous soignez pas et prenez la porte en haut pour une scène de camp (Ce qui vous aura évité de massacrer vos TP ou vos objets pour vous soigner) puis sauvegardez. Prenez d'abord la porte d'en haut à gauche, suivez le chemin, puis prenez la grande porte au fond à gauche. Examinez la machine, et ressortez de la salle. Prenez la porte à côté de celle ramenant au campement et continuez jusqu'à arriver dans une salle où il y a 3 boutons sur le sol. Marchez sur le rouge et le bleu et prenez en haut à gauche. Ramassez une **Voltic Sword** et dirigez-vous vers la porte au fond à droite. Allez maintenant à gauche, prenez un **WakeUp Charm**, et continuez votre chemin jusqu'à revenir dans la salle de la Voltic Sword. Prenez la porte juste en bas, pour revenir à la pièce des 3 boutons sur le sol et désactivez le bleu et le rouge, puis activez le vert en marchant dessus. Prenez la porte en bas à droite, ramassez la **Thunder Cape** que vous devriez équiper, continuez en haut puis emparez-vous de la **Rune Bottle** et d'un **Red Sage**. Continuez le chemin pour arriver dans une salle où il y a une porte sur la droite et une sur la gauche et prenez celle de droite pour vous emparer d'un **Holy Staff**. Examinez l'objet brillant le sol; vous pouvez maintenant faire fonctionner la machine de toute à l'heure. Revenez alors en arrière en suivant le chemin jusqu'à la salle des 3 boutons puis là, reprenez l'entrée du milieu, continuez en bas jusqu'à la salle menant au campement. Prenez au fond à gauche, pour retourner dans la

salle de la machine et placez l'orbe au centre. Revenez au campement (Dormez et sauvegardez), puis prenez la porte de droite. Suivez le chemin pour pénétrer dans une nouvelle salle à énigme.

(considérant le puzzle comme un carré et non PAS un losange l'entrée de la salle étant au SUD et la grande porte au NORD. Le mur visible avec la lanterne est à l'ouest.) Dans la rangée du bas vers la porte d'entrée, marchez sur le bouton du milieu (celui juste en face de vous en entrant). Dans la rangée juste au dessus, marchez sur le 3ème en partant de l'OUEST. Dans la rangée la plus au NORD, marchez sur le 3ème en partant de l'OUEST. Enfin, remarquez sur le premier bouton que vous avez activé (Celui du milieu dans la rangée la plus au SUD). Prenez la grande porte au nord et suivez le chemin pour arriver dans l'ancre de Volt. Soignez-vous et après la séquence préparez-vous à affronter le redoutable Volt.

**Boss:** Volt

**HP:** 54321

**Objets:** Holy Symbol, Rune Bottle

**Techniques:** Lightning, Family Reunion

**Stratégie:** Autant le dire tout de suite, Volt est un des boss du scénario les plus difficile à vaincre, ce combat va être extrêmement chaud... Si vous avez des Stun Charm, équipez-les. Equipez aussi la Thunder Cape trouvée toute à l'heure ainsi que la Celesti Cape si vous aviez suffisamment de Lens à donner à Irene à Tinnsia, et retirez toutes armes élémentales sauf si vous avez une arme d'affinité Water, son seul point faible. Pour ce qui est de la magie, n'utilisez que vos Craymel Artes d'eau comme Spread et n'arrêtez pas non plus de soigner (Soignez vite Max au début du combat si il est avec vous). Privilégiez des attaques aériennes car Volt lévite sur le sol. N'essayez pas non plus de le toucher (avec votre corps) ou de lui passer en dessous, ou vous prendrez une décharge électrique. Si vous pouvez attaquer sans trop le coller avec Chat par exemple; bonne pioche, mais attention à ne pas trop lui laisser de liberté. Utilisez bien vos objets de soins et vos Life Bottle si besoin est (Surtout lors de son Family Reunion).

Après ce lourd combat, vous devrez vous livrer à un petit jeu fort énervant et difficile. Allez examiner le bouton brillant sur la droite en descendant l'autel sur lequel vous avez affronté Volt et 3 machines se mettront en route. Arrêtez les machines lorsque vous apercevrez les signes melnics correct. C'est franchement pas facile, (encore une histoire de bon timing) mais en plus de ça, vous devrez tout recommencer si vous faites une seule erreur... bonne chance. Après la séquence, vous recevrez l'épée **Excalibur**. Il est désormais temps de retourner à Tinnsia. (Servez-vous de votre carte, Tinnsia s'y trouve)

Une fois de retour à Tinnsia, dirigez-vous dans la péniche près de l'hôtel pour entrer dans la Shileska's Hideout. Après une séquence, vous recevrez un coupon pour une nuit gratuite à l'hôtel de la part d'Ayla. rendez-vous donc à l'hôtel et parlez à l'accueil, prenez l'ascenseur, suivez la séquence, puis à votre réveil, dirigez-vous vers la chambre de Farah pour vous apercevoir que Meredy n'est plus là. Prenez l'ascenseur menant au toit (Rooftop), regardez la séquence, puis retournez au Shileska's Hideout (dans la péniche). Après la séquence, regagnez le Van Eltia et préparez-vous pour l'assaut du château de Balir.

### **Sea Battle, L'attaque du chateau de Balir (Mini jeu)**

Vous voici dans un nouveau mini jeu nommé "Sea Battle". Le but du jeu est de détruire toutes les cibles de la flotte ennemie ou de survivre jusqu'à la fin du compte à rebours. Pour cela, vous devez charger le canon (avec X), puis lorsque la jauge est pleine, vous entendrez Chat (ou Meredy) vous dire: "Ready to fire!" à ce moment là, si vous vous trouvez face à un ennemi, utilisez la même touche pour tirer. Lorsque vous verrez affiché le message "Support fire ready"

en bas de l'écran, vous pouvez tirer et détruire les ennemis se situant derrière vous grâce à la touche carré. Ce jeu est plutôt facile.

### **Balir Castle**

Après la séquence, vous voici amarré au quai du chateau, dirigez-vous d'abord sur le quai d'en haut de l'écran au dessus du Van Eltia et allez examiner le tonneau pour une **Lens** après quoi vous prendrez à droite et descendrez les escaliers. Faites vos courses et sauvegardez. Maintenant, prenez la grande entrée pour pénétrer dans le château. Allez à gauche et prenez la porte pour vous trouver dans une salle où des zombis sont emprisonnés . Emparez-vous du **Pretty Ribbon** et empruntez les escaliers d'en haut à droite. Ensuite, descendez et prenez la sortie d'en bas à droite, traversez la longue allée et emparez-vous d'une **Dragon Vein** (Une excellente épée). Revenez un tableau en arrière et cette fois-ci, empruntez les escaliers d'en haut à gauche. Continuez en prenant le chemin du bas à droite, et traversez ce qui est sûrement la plus longue allée du jeu. Prenez maintenant la porte directement en haut de l'entrée pour ramasser un **Rare Shield**. La salle d'à côté ( cachée dans la paroi gauche) contient un coffre "Fake" très dur à vaincre qui vous donnera néanmoins un **Elixir**. Dirigez-vous ensuite vers les 2 autres pièces disposées de la même manière mais cette fois-ci du côté droit de la salle. Emparez-vous d'une **Scale Robe** et d'une **Dragger Lance**. Prenez maintenant à droite en traversant un autre long couloir pour arriver dans un lieu de campement où vous dormirez et sauvegarderez. Empruntez les escaliers de la porte du haut puis une fois en bas, ramassez le **Lapis Bracelet** et dirigez-vous vers la gauche pour utiliser le Freeze Ring sur la machine. Une fois le robot d'en bas écarté, passez dans la partie inférieure de la salle puis allez utiliser votre Freeze Ring à nouveau sur l'autre machine. Il ne vous reste plus qu'à récupérer la carte là où le 2ème robot bloquait. Prenez maintenant en bas (il y a une sortie en dessous de là où vous avez trouvé la carte), descendez le très long couloir, prenez 2 fois vers le haut, ramassez la **Silver Cloak** puis ressortez. Allez maintenant à gauche 2 fois, combattez le Fake si vous voulez un autre **Elixir** puis prenez en bas pour une **Silver Plate** et enfin, revenez à droite pour combattre le Boss.

**Boss: Spiral/ Escargots (4)**  
**HP: 45000/ 5140 chacun**  
**Gald: 3000/ 643 chacun**  
**Objets: Faerie Ring, Orange Gel**  
**Techniques: Vertical Spin**

**Stratégie:** Tuez les escargots, puis enfin Spiral avec ce que vous voulez; non non je vous jure j'ai pas la flemme d'écrire, ce boss est facile^^

Prenez maintenant les escaliers du bas et une fois dans la salle suivante, allez à gauche, traversez le long couloir pour vous retrouver derrière le pilier cassé près de l'entrée... Emparez-vous du **Black Onyx** et revenez à l'écran précédent. Prenez maintenant la porte de droite et traversez le couloir jusqu'à une espèce de salle de conférence. Insérez la carte dans la machine collée à la bibliothèque en haut à droite pour déverrouiller le téléporteur de gauche et empruntez-le pour un retour au campement. Mettez-vous en face de l'espèce de pilier contenant un cristal rouge sur le mur en haut à droite de la salle et tirez avec votre Sorcerer's Ring pour ouvrir la porte en bas à droite. Allez-y, faites haut 2 fois, ramassez une **Lens** dans un coffre et continuez votre ascension jusqu'à une salle contenant une sorte d'ordinateur. Examinez-le puis redescendez la tour jusqu'au campement. Prenez maintenant à gauche en traversant les longs couloirs et grandes salles jusqu'à arriver à une petite salle avec une table en bas à droite. Vous remarquez encore un pilier en haut à gauche. Allez utiliser votre Sorcerer's Ring dessus pour ouvrir la porte en bas à gauche. Prenez-la, ramassez des **Mythril Arms** et continuez vers le haut pour trouver un autre ordinateur que vous examinerez aussi. Redescendez en bas des escaliers

et faites 2 fois droite, puis Prenez la porte du milieu auparavant fermée. Après la séquence, vous voici confronté au vrai boss de ce château...

**Boss: Shizel**

**HP: 120 000**

**Techniques: Prism Sword, Eternal Finality**

**Stratégie:** Ce combat est un combat scénaristique, inutile de lutter; vous êtes obligés de perdre.

Après la bien triste séquence, vous devrez retourner à Luishka. Prenez le Van Eltia et allez-y. Une fois les séquences de Luishka terminées, rendez-vous à Tinnsia puis dans la Shileska's Hideout. Retournez recruter Max dans votre équipe et allez parler au type situé en haut de la pièce, un tableau après la salle de conférence en descendant les escaliers. Si vous lui donnez 40000 Gald, il vous offrira un **Plasma Canon** pour Max. (Le seul moyen d'acquérir ses armes) Retournez maintenant dans la Van Eltia.

Vous devez maintenant réunir les Aurora Artes, les techniques les plus puissantes de Reid grâce à la Seyfert Key. Un rayon de lumière partira dans une direction vous indiquant où se trouve votre prochaine destination. La première est le Seyfert Shrine. Pour vous y rendre, retournez d'abord aux Ruins of Volt sans sortir du Van Eltia. (Il faut que vous voyez les ruines depuis votre vaisseau) En suite, longez la côte sur la gauche en gardant plus ou moins votre boussole au Nord et atteignez l'autre rive du fleuve (ne rentrez pas dans le fleuve). Accostez à côté de la forêt. Dirigez-vous vers le Seyfert Shrine, visible de là où vous êtes.

### **Seyfert Shrine**

La première chose à faire, et d'aller examiner le premier pilier à droite de l'entrée (avec un couvercle en verre dessus) pour une **Lens**. Après la séquence, continuez le chemin pour une nouvelle scène, puis prenez l'espèce de téléporteur: Vous voici devenu un Egg Bear dans la Nostos Cave. Suivez le chemin vers le bas, combattez les ennemis, allez à l'ouest, puis au sud pour voir une scène étrangement familière après laquelle vous devrez engager un combat que vous ne pouvez bien entendu pas gagner si vous vous rappelez-bien. Après d'autres séquences, vous venez d'acquérir l'Aurora Wall, la première des Aurora Artes! Comment l'utiliser? Et bien en combat, lorsque les HP de Reid clignotent; pressez simultanément croix, carré et cercle, pour lancer un mur d'énergie protecteur annulant toutes offensives ennemies. Cette technique toute seule n'est que peu utile pour le moment.

La prochaine destination donnée par la Seyfert Key se trouve sur Inferia, mais vous ne pouvez pas y retourner. Suivez alors les conseils de Chat et rendez-vous à sa Hutte "Chat's Hut". Une fois arrivé là bas, vous recevrez après une séquence, le GPS qui vous sera d'une grande utilité par la suite. Vous devez maintenant vous rendre aux coordonnées 204:98. Si vous ne trouvez pas, il suffit de naviguer au Sud-est de Tinnsia jusqu'à une île dont l'archipel relie quasiment le sud du continent de Luishka. Rentrez dans une petite crique et vous apercevrez l'entrée de la grotte. Placez le Van Eltia devant et entrez.

Vous pouvez avant ça si vous le voulez et maintenant que vous avez le GPS, vous rendre à la chasse des lieux secrets de Celestia. Pour ça, reportez-vous à la section GPS & Lieux secrets de la rubrique du même nom.

### **Aifread's Cavern**

Après la séquence, emparez-vous de la **Flame Sword** et examinez les 3 grosses caisses empilées sur la droite pour une **Lens**. Prenez la sortie en haut à gauche et continuez pour arriver dans une salle avec de gros cubes flottant sur l'eau. Vous devez maintenant tourner une roulette en choisissant l'option " Spin the wheel" pour commencer. Celle-ci vous donnera un chiffre qui déterminera votre nombre de déplacement sur chaque cube. (Exactement comme au jeu de l'oie ou comme n'importe quel autre jeu de société.) A chaque fois que vous vous arrêtez sur une case, il y a aura soit un combat à faire, soit des bougies à allumer avec le Sorcerer's Ring, soit un magasin d'objet, un retour de quelques cases en arrière, des coffres contenant des fakes, un rocher vous arrivant dans la gueule, des dégâts de feu, soit rien. Une fois les 44 cubes franchis, prenez la sortie, parlez à la statue d'Aifread et prenez la **Lens** cachée dans l'ancre. Prenez maintenant la porte qui vient de s'ouvrir. Après une séquence et une cinématique, examinez la machine à droite pour un **Hourglass**, puis entrez dans le Van Eltia. Examinez le tonneau près de là où vous vous trouvez, pour prendre une **Lens**, puis rendez-vous dans la salle des Aifish. Examinez celui qui a les vitres bleues-vertes pour trouver une autre **Lens**. Parlez maintenant à la statue d'Aifread en haut: Vous devez ratisser les fonds sous-marins pour trouver le "Bridge Of Expedition" afin de retourner à Inferia.

Mais maintenant que vous possédez les Aifish, outre le "Bridge of Expedition", vous pouvez accéder à Jini la ville cachée ou à votre premier donjon optionnel: la "Shadow Cave". Reportez-vous pour ça à la section Quêtes Annexes.

Dirigez-vous aux coordonnées 99:91 (Rendez-vous à la "Chat's Hut" et naviguez un peu au Nord puis plongez; vous verrez une espèce de "maison" blanche au fond de l'eau)

### **Aifread's Platform**

Examinez la machine du milieu pour une **Lens**. Ensuite, examinez les autres machines: Il faut trouver 5 Silver Cage et les insérer dans leurs encoches respectives. Voici les données concernant les endroits où les trouver:

Silver Cage 1: (GPS=56:112), Hideout 1. Elle n'est pas très loin de là où vous êtes. Depuis le Bridge of Expedition, dirigez-vous vers le Sud-ouest avec votre boussole. Une fois que vous y êtes, mémorisez-bien l'épée que vous voyez, puis emparez-vous de la Silver Cage.

Silver Cage 2: (GPS=152:164), Hideout 2. Depuis Tinnsia, naviguez au Nord-ouest pour arriver en vue d'un archipel d'île. plongez et entrez dans la grotte.

Silver Cage 3: (GPS=166:111), Hideout 3. Toute proche de la 2. Remontez simplement au Nord en franchissant l'archipel. Plongez et pénétrez la grotte.

Silver Cage 4: (GPS=228:41), Hideout 4. Légèrement au Nord-est de Tinnsia, plongez et pénétrez la grotte.

Silver Cage 5: (GPS=3:150), Hideout 5. Pas loin à l'Ouest des ruines de Volt, plongez et pénétrez la grotte.

Une fois toutes récupérées, retournez à l'Aifread's Platform pour les insérer dans leurs encoches. Une fois revenu à la surface, vous pourrez apercevoir une tâche lumineuse sur la mer; c'est le Bridge Of Expedition qui vous permettra de voyager entre les deux mondes. Positionnez-vous dessus et choisissez l'option "Enter Relay Point" pour revenir sur Inferia. Vous pouvez maintenant continuer votre quête des Aurora Artes à moins que vous désirez mettre une nouvelle fois le scénario de côté et vous attaquer à quelques quêtes annexes. En voici la liste:

-Explorer les lieux secrets sur et sous la mer d'Inferia

-Donjon optionnel: Tomb Of Aifread

-Donjon optionnel: Sunken Ship

-Donjon optionnel: Farlos Sanctuary

-Participer au grand tournoi d'Inferia City

-L'examen Namco à Mintche University

-Petites quêtes et événements divers.

Sachez cependant que rien ne vous oblige à les faire toutes et à les compléter maintenant. Si vous les trouvez trop difficiles, et c'est d'ailleurs fort probable pour certaines; laissez-les de côté et poursuivez le scénario en attendant d'avoir un meilleur niveau. (Pour en savoir plus sur ces quêtes, reportez-vous à la section "Quêtes Annexes")

Sinon, une fois que vous êtes prêts, rendez-vous aux coordonnées GPS 168:18, au Nord-ouest de Chambard. Plongez dans la mer et entrez dans le Seyfert Garden.

### **Seyfert Garden**

Après les différentes séquences, vous contrôlerez Keele à 7 ans dans le Regulus Knoll. N'essayez pas de remporter les combats, ils sont très difficiles pour le pauvre gamin que vous êtes^^, alors fuyez-les. Suivez le chemin à gauche en traversant le pont jusqu'au campement pour une séquence. Continuez ensuite votre chemin sur la gauche et après la nouvelle séquence, vous maîtriserez l'Aurora Sword. Une fois l'Aurora Wall activé (HP clignotant + croix, carré, cercle simultanément) Enchaînez rapidement en appuyant plusieurs fois sur le bouton croix. Si vous avez correctement fait la combinaison, Reid enchaînera des tas de coups d'épées dévastateurs une fois après avoir annulé les attaques adverses avec l'Aurora Wall. Le hic, c'est que les HP restant de Reid en pâtiront, alors pensez à vous soigner après l'utilisation de cette attaque. Après la séquence vous serez emmenés au château d'Inferia et jettés en prison. Une fois que vous avez été délivrés, dirigez-vous au port d'Inferia et battez le soldat pour récupérer le Van Eltia. La Seyfert Key pointe l'Orbus Barrier. Retournez alors au Bridge Of Expedition et choisissez l'option "Inverse Dome", "Turn 180°", puis "Celestia Port" et enfin "Barrier Surface". Prenez maintenant à l'Ouest pour vous rendre dans le Seyfert Observatory. (GPS: 20:44)

## **Seyfert Observatory**

Après la séquence, rentrez dans la salle de l'épreuve. Le messager vous informe que cette épreuve va être la plus terrible, et franchement...il a raison... Après la séquence, vous voici de nouveau dans le passé, mais cette fois-ci, vous contrôlez Shizel accompagnée de Meredy et devez fuir de Luishka. Vous serez régulièrement attaqués par des soldats, qui essaieront de tuer Meredy. Si celle-ci meurt, vous devrez tout recommencer depuis le début... (Si seulement elle allait pas se jeter toute seule dans les jambes des soldats! Vive l'intelligence artificielle!) En tout cas vous voici prévenus, ce ne sera pas de la tarte!

Pour les magies de Shizel, utilisez la touche cercle + le pavé directionnel. Si Meredy est blessée, soignez-la illico en faisant bas + cercle. Tout d'abord, depuis la chambre, descendez tout en bas, fuyez le combat et revenez en haut. Dirigez-vous vers la fenêtre pour filer à l'anglaise. Continuez en bas, battez les ennemis puis prenez à gauche. Examinez la machine près du téléporteur en verre, puis rentrez dedans et prenez la bouche d'égout pour vous échapper. Affrontez de nouveaux gardes et continuez jusqu'à grimper une échelle. Prenez maintenant en bas, éliminez le dernier groupe de soldats et assistez à la séquence. Vous voilà maintenant maître de l'Aurora Wave; la resolution ultime, utilisable uniquement dans certaines conditions (Vous verrez plus tard, mais jusque là, ne cherchez pas à la faire en combat normal, ça ne marchera pas.). Pour l'exécuter, pressez rapidement les boutons croix, carré et cercle simultanément, plusieurs fois d'affilée lorsque l'ennemi envoie son attaque. Maintenant, rendez-vous dans l'Observation Room et utilisez la Seyfert Key sur la serrure. Regardez la séquence, puis dirigez-vous vers le Seyfert's Ring.

Après une scène du passé, Reid se réveille dans le Q.G de Shileska à Tinnsia. Allez parler à Max dans son bureau, puis dans le Van Eltia, allez reparler à Chat. Dirigez-vous maintenant vers le Balir's Castle.

## **Balir's Castle, seconde visite**

Une fois arrivé là bas, dirigez-vous vers la droite puis vers le mur cassé, au dessus des tentes dans le coin supérieur gauche. Prenez l'échelle, et préparez-vous à affronter Hyades pour la 3ème fois.

**Boss: Hyades**

**HP: 128 000**

**Techniques: Thunder Blade, Earth Shaker, Ground Shake, Charge Laser**

**Stratégie:** Il a beaucoup d'HP, le combat sera long et en plus de ça il résiste à tous les éléments. Equipez alors les meilleures armes que vous pouvez en évitant les élémentales. Mais bon, excepté tout ça, ce combat n'est pas particulièrement difficile sauf si vous avez un faible niveau. Je dirais que si vous vous contentez de l'attaquer au corps-à-corps avec Reid continuellement en épuisant vos TP, ça passera bien. Concentrez également les attaques de tout le monde sur lui et allouez un soigneur. Perso, j'ai eu beaucoup plus de mal contre sa 2ème forme à Imen détruite.

Après la séquence, parlez à vos amis puis rendez-vous sur Inferia, puis allez au Regulus Knoll qui se situe près de Rasheans, (GPS=16:118)

## **Regulus Knoll**

Rendez-vous au campement, exactement comme lorsque vous contrôliez Keele dans l'épreuve. Après la séquence, rendez-vous à la tombe en continuant vers la gauche, prenez vers le bas en suivant le long couloir et ramassez une **Mythril Plate**. Empruntez l'entrée d'à côté et après la séquence, emparez-vous de l'**Elixir** puis sortez à droite. A partir d'ici, regardez sous vos pieds: Soit il y a une lueur verte, soit une lueur rouge alternant de l'une à l'autre lorsque vous changez d'écran. Quand c'est vert: vous gagnerez des TP en marchant; quand c'est rouge: vous les perdrez, alors faites attention. Prenez le chemin du haut vous menant à une **Flame Spear**, puis revenez jusqu'à la salle où vous avez 4 chemins. Allez en bas cette fois-ci pour prendre un **Shadow Crystal** et une **Mythril Mesh**, allez à droite pour ramasser un **Mystic Symbol** et un **Volt Crystal** puis revenez 2 écrans en arrière. Maintenant prenez le chemin qu'il vous reste à droite et suivez-le. Prenez l'entrée de droite, ramassez le **Mythril Bracelet** puis poussez le rocher. Continuez votre chemin vers le haut jusqu'à un autre rocher que vous pousserez aussi et redescendez 3 écrans, puis prenez maintenant le passage d'en haut à gauche. Continuez votre chemin jusqu'à trouver un **Diamond Fist**, puis prenez à gauche jusqu'au Load Point. Vous devrez affronter Rem.

Boss: Rem

HP: 100 000

Objets: Reflect Ring, Rune Bottle

Techniques: Ray, Shining Flare, Prism Sword

**Stratégie:** Si vous avez Shadow, utilisez sa magie Dark Force non stop pour lui causer de gros dégâts. Equipez par exemple la Dragon Vein à Reid et enchaînez sans arrêt vos techniques les plus puissantes. Evitez d'approcher l'espèce de boule qui se balade. Bien entendu, soignez-vous lorsque ça va mal.

Après la séquence, allez d'abord dans la petite caverne qui se trouve juste en face de là où vous venez de vous battre contre Rem pour récupérer le "Ribavius Crystal" et après une nouvelle séquence, retournez au Van Eltia et rendez-vous sur Celestia, au Balir Castle. Une fois la séquence terminée, Allez dans l'Orbus Barrier en direction du Seyfert Observatory puis regardez ce qui est sûrement la plus longue séquence du jeu. Enfin, rendez-vous au Shizel's Castle.

## **Shizel Castle**

Vous voici arrivé dans le donjon final. Dirigez-vous vers la porte d'en haut à droite et prenez-la. Suivez le chemin, prenez la **Mystic Sword** dans le coffre (une des meilleures épées du jeu) et prenez la plateforme volante en choisissant de monter (Go up). Allez à gauche, emparez-vous des **Mumbane**, **Demon's Seal**, **Luck Bag** et **Mythril Mesh** puis allez 2 écrans plus haut pour arracher la "Dark Sphere" à son autel de pierre.

Si vous avez complété le donjon optionnel "Tomb Of Aifread" et que vous aviez déjà la "Light Sphere", vous pouvez désormais sortir du château et vous rendre à l'Orbus Barrier, dans l'Orbus Relay Point. Choisissez "Conversion Dock" et placez les Light Sphere et Dark Sphere dans leurs encoches respectives, pour acquérir les Aibirds, le dernier module du Van Eltia, vous permettant cette fois-ci de voler. Comme vous vous en doutez, il y a quelques quêtes annexes que vous ne pourrez accomplir que si vous possédez les aibirds. Si vous voulez les faire, c'est le moment idéal; les voici:

- Faire la chasse aux lieux secrets accessibles uniquement en Aibirds.
- Finir les donjons optionnels inachevés

- Donjon Optionnel: Glimmer Spire
- Aller à Katz Village
- Faire le Quizz d'Aifread
- Petites quêtes et événements divers.

Revenons-en à nos moutons.

Depuis l'autel de la "Dark Sphere", revenez en arrière jusqu'à la première plateforme volante que vous aviez prise pour descendre, puis une fois en bas, remontez sur la plateforme et choisissez de descendre (Go down). Continuez vers la gauche, pour atteindre une nouvelle plateforme et descendez encore. Combattez si vous le voulez le redoutable Fake pour un **Elixir**, puis remontez à nouveau sur la plateforme et choisissez encore de descendre (Go down). En haut du tableau, ramassez **l'Eternia Melody** (la meilleure arme de Meredy) et prenez les escaliers jusqu'en bas. Continuez en bas et entrez dans le temple. Après la séquence vous recevrez Sekundes le Greater Craymel d'affinité Time (Temps). (Pour ceux qui connaissent Tales Of Phantasia, vous reconnaîtrez qu'il s'agit d'un sosie de Dhaos le boss de fin) Vous pouvez si vous voulez l'affronter mais sachez qu'il s'agit d'un combat vraiment très très difficile. Pour ceux qui veulent s'y essayer, reportez vous à la rubrique "Quêtes annexes". Remontez maintenant là où vous avez affronté le Fake et prenez à droite 2 fois, puis en bas pour débloquent la porte fermée de gauche à l'entrée. Sauvegardez et reprenez-la puis allez en haut, prenez le téléporteur et campez. Vous voici face à 6 piliers de couleurs différentes, commençons par le premier à gauche, le vert.

#### Pilier 1: Wind (Vent)

Allez à l'écran suivant pour vous trouver dans un tableau plein de plateformes volantes qu'il vous faudra emprunter pour traverser cette salle jusqu'à l'autre bout. Montez d'abord sur la première à gauche, ensuite celle d'en dessous, puis reprenez la même et allez en bas pour emprunter celle qui s'offre à vous. Ensuite, prenez celle d'en bas pour activer le switch en marchant dessus, reprenez-la, puis montez encore sur celle d'en haut. A votre arrivée, choisissez la plateforme d'en haut et allez du côté droit, empruntez celle qui vous ramène au début vers l'entrée et reprenez-la. Allez à droite puis montez sur la plateforme la plus près de l'entrée (celle de droite). Empruntez maintenant celle d'en haut à gauche puis une fois arrivé, vous avez 3 plateformes autour de vous. Prenez celle la plus à gauche de l'écran vous ramenant au début, puis reprenez la même, faites vous déposer sur le chemin du haut à gauche, et enfin montez sur les deux dernières plateformes vous menant à la porte de sortie. Une fois dans cette salle, allez affronter le boss.

**Boss: Elementler/ Grave Keeper (3)**

**HP: 80000/ 9000 chacun**

**Gald: 12345/ 1299 chacun**

**Objets: Pine Gel, Elixir, ???**

**Techniques: Aqua Edge, Force Laser, Shining Flare, Cyclon**

**Stratégie:** Equipez-vous d'armes d'affinité Earth (Terre) si possible et n'utilisez rien en rapport avec le vent. Tuez les Grave Keepers vite fait et allez vous occuper de l'elementler. Pendant que votre magicien l'attaquera avec des craymel artes de terre, coincez le boss vers le coin de l'écran en le frappant avec vos meilleures techniques afin de l'empêcher le plus possible de balancer ses magies de vent. Si vous venez à être touché, n'oubliez bien entendu pas de vous soigner. Ces combats ne devraient pas vous causer trop de problèmes.

Une fois le combat terminé, prenez la porte d'en face pour utiliser le pouvoir de Sylph. Vous vous retrouverez ensuite devant les 6 piliers de toute à l'heure. Prenez maintenant le suivant, le rouge.

### Pilier 2: Fire (Feu)

Vous voilà face à un nouveau petit jeu de timing bien chiant. Ce n'est pas spécialement facile, vous vous y reprendrez sûrement à plusieurs fois, surtout si comme moi, vous avez une patience proche du zéro... Allez examiner le premier petit pilier avec son orbe pour faire partir une boule de lumière. Vous devrez vous arranger pour faire suivre cette boule de piliers en piliers afin qu'elle atteigne l'autre côté de la salle déverrouillant la porte de sortie. Pour y arriver, vous devrez vous servir quelque fois de petits interrupteurs placés au pieds des piliers pour les faire bouger ce qui est le côté délicat dans l'affaire. Encore une histoire de timing. Inutile de vous préciser qu'il faudra recommencer du début si vous faites une seule erreur. Après avoir réussi, prenez la porte et allez affronter le 2ème Elementier.

Ce boss est pareil en tout point à son prédécesseur, sauf qu'il utilise des magies de feu. Utilisez la même technique que pour le combat précédent tout en tenant compte de cette différence. Une fois le combat achevé, prenez maintenant la porte d'en face et vous utiliserez Efreet, puis reviendrez aux 6 piliers. Prenez le suivant, celui d'eau.

### Pilier 3: Water (Eau)

Ici vous devrez vous arranger pour que les 3 blocs tombent dans le trou près du pilier en haut, déverrouillant la porte du dessus. Allez d'abord vers celui d'en haut à droite, puis poussez-le 1 coup vers le bas, un coup à gauche, un coup vers le haut, un coup vers la gauche puis encore vers le haut. Une fois ceci fait, Allez vers le bloc le plus bas à droite, poussez-le un coup vers le haut, un coup vers la gauche, un coup vers le bas, encore un coup à gauche, encore un en bas, un coup à droite, un coup en haut, un coup à gauche et un dernier coup vers le haut. Enfin, dirigez-vous vers le bloc qui reste et envoyez-le un coup en haut, un coup vers la droite et encore un coup vers le haut, pour débloquer le chemin.

Même technique que pour les autres, en tenant compte que celui-ci est d'affinité Water (Eau). Continuez après la porte pour utiliser le pouvoir d'Undine. Vous voilà de retour aux 6 piliers.

### Pilier 4: Earth (Terre)

Ici, c'est facile, vous avez un chemin que vous devrez prendre en passant sur des ponts qui apparaîtront lorsque vous vous mettrez sur le rebord. Des ennemis vous attendent sur certaines plateformes. Faites votre petit bonhomme de chemin jusqu'à l'écran suivant. Si vous voulez tout les coffres, sachez qu'il faudra revenir ici plusieurs fois en prenant chaque fois un chemin différent car une fois un pont emprunté, vous n'aurez pas la possibilité de revenir en arrière. Vous pourrez ramasser un **Red Savory**, un **Red Lavender**, un **Red Bellebane**, un **Red Sage** et un **Elixir**. Prenez la porte et affrontez le Boss

Comme d'habitude, en tenant compte qu'il est Earth (Terre). Au tableau suivant, vous utiliserez le pouvoir de Gnome. De retour aux 6 piliers prenez l'avant dernier, celui de Glace.

### Pilier 5: Ice (Glace)

C'est le plus facile des piliers. Dans cette salle, vous devrez pousser des blocs de glace dans le trou correspondant à leur couleur, tout ça en un temps limité compté par une horloge en haut de la salle qu'il faut activer avec le Sorecerer's Ring. Mais bon, soyez malins: Avant de mettre en

route le compte à rebours; placez déjà vos blocs de couleur en face de leur trou de façon à ce qu'ils puissent être tous poussés rapidement. Allez enclencher l'horloge, puis il ne vous reste plus qu'à pousser les blocs comme vous les avez positionnés. Prenez la sortie et allez affronter un nouveau Elementier.

Tenez compte de son affinité Ice (Glace). Au tableau suivant, Celsius vous aidera de son pouvoir. Vous voici donc de retour aux 6 piliers pour activer le dernier; celui de Volt.

#### Pilier 6: Volt (Volt/Foudre)

Prenez les escaliers vous menant en haut sur les rochers flottant et tirez à l'aide de votre Freeze ring sur les morceaux de cristaux volant au bon moment, lorsqu'ils passent au dessus de leur autre moitié. Le but est de reconstituer les 4 cristaux selon leur couleur. Prenez la sortie pour affronter le dernier Elementier.

Tenez compte de son affinité Volt (Volt/Foudre). Au tableau suivant, Volt vous aidera avec son pouvoir. Une fois revenu aux 6 piliers, campez, soignez-vous les TP, sauvegardez et empruntez le téléporteur qui a apparu au centre.

Si vous désirez sortir et aller finir vos quêtes annexes, c'est le moment parce que ce qui suit est la séquence finale du jeu.

Une fois téléporté dans la salle suivante, prenez vers le haut pour une séquence après quoi Shizel est à vous.

**Boss: Shizel**

**HP: 120 000**

**Objets: Elixir, All Divide**

**Techniques: Prism Sword, Fireball, Summon Demon, Indignation, Eternal Finality**

**Stratégie:** Cette fois-ci, ce n'est pas un combat scénario. Attaquez-la avec toutes vos meilleures techniques (du genre Demon Spiral Hammer, ou Shining Phoenix/Burning Phoenix pour Reid) et vos plus puissantes magies. Faites attention cependant, elle ne craint pas les 6 éléments de base (Earth, Wind, Fire, Water, Volt et Ice) Si vous avez l'Eternal Sword (Gagnée contre Cless Alvein au tournoi) équipez-la donc. Attention lorsqu'elle utilise sa technique "Eternal Finality" (Celle avec la grosse épée qui vous avait exterminé lors de votre premier face à face avec elle) qui cause des dégâts du style 17 999 mais qui réduira en réalité les HP de tout vos persos à 1. Vous pouvez l'annuler grace à l'Aurora Wall (pas besoin d'avoir les HP dans le rouge contre cette attaque) si vous appuyez sur carré+cercle+croix simultanément lorsque vous voyez la grosse épée apparaître dans le ciel (appuyez plusieurs fois d'affilée sur les 3 boutons pour être sur que ça marche). Si vous avez de bon soigneurs dans votre équipe et que vous avez un niveau supérieur à 70, vous devriez remporter ce combat assez aisément.

Après une petite séquence, vous voici contre le boss final.

**Boss: Nereid**

**HP: 300 000**

**Techniques: Fireball, Fear Flare, Lightning, Thunder Blade, Wind Blade, Ice Needles, Grave, Holy Lance, Dark Force, Soul Shot, Nihilistic Night, Absolute, Summon Pluto, Eternal Finality, Darkness Of The Outer Limits**

**Stratégie:** Bien que ce combat soit plus long que difficile, il y a une technique spéciale à faire pour le remporter. D'abord, combattez-le avec la même technique que vous avez utilisé pour vaincre Shizel sauf que cette fois-ci, il résiste à tous les éléments. ATTENTION: Lorsque les HP de Nereid seront arrivés à 0; il utilisera sa technique ultime: "Darkness Of The Outer Limits" qui vous tuera tous et vous devrez recommencer depuis le combat précédent. Que peut-on faire? Vous vous souvenez de votre Aurora Arte ultime "Aurora Wave" que vous ne pouviez pas utiliser? Et bien voici venu le moment de s'en servir. Lorsque le nom de la technique "Darkness Of The Outer Limits" est affichée en haut de l'écran, appuyez rapidement et simultanément sur les touches croix+carré+cercle en les martelant répétitivement pour le contrer avec l'Aurora Wave qui mettra fin à sa vie pour de bon.

Vous pouvez maintenant admirer les séquences de fin. Après le générique vous pouvez sauvegarder votre partie et en recommencer une autre en mode Hardcore. Pour activer le mode Hardcore des combats, allez dans le menu de votre nouvelle partie puis choisissez l'option Customize>>Battle Difficulty>>Hardcore. Je vous avertis cependant; les boss sont vraiment très durs à vaincre... Pour un petit aperçu, affrontez Hyades en Hardcore au début du jeu à Rasheans. Vous aurez accès également à un nouveau donjon lorsque vous arriverez à l'Orbus Barrier nommé "Nereid's Labyrinth" qui est évidemment une tuerie totale. Vous pourrez aussi, en réglant vos combat en mode hardcore affronté Cless accompagné de Arche dans le tournoi d'Inferia.

# Annexe

## Carte Inferia



## Carte Celestia



## ARMES



Voici une liste des différentes armes que contient le jeu avec entre parenthèses leurs affinités élémentales:

**(F)=Fire/Feu, (W)=Water/Eau, (Wd)=Wind/Vent, (E)=Earth/Terre, (I)=Ice/Glace, (V)=Volt/Volt-Foudre, (L)=Light/Lumière, (S)=Shadow/Ombre, (Ti)=Time/Temps, (El)=Elemental.**



### **Epées (Reid/Ras)**

**Long Sword - S:70/T:70**

**Où?:** S'achète dans le magasin d'armes de Mintche. **Prix:** 300G **Revente:** 150G

**Saber - S:105/T:85**

**Où?:** Se trouve dans un coffre du Mt.Mintche. **Revente:** 260G

**Rapier - S:80/T:140**

**Où?:** Dans un coffre de la Nostos Cave. **Revente:** 400G

**Knight Saber - S:150/T:130**

**Où?:** S'achète en magasin à Barole. **Prix:** 1600G **Revente:** 800G

**Bastard Sword - S:180/T:175**

**Où?:** Dans un coffre de la Forest Of Temptation. **Revente:** 1000G

**Saint Rapier - S:100/T:200**

**Où?:** Equipement de Ras par défaut. **Revente:** 100G

**Shamsel - S:260/T:200**

**Où?:** Dans un coffre à Barole. **Revente:** 1500G

**Nimble Rapier - S:200/T:320**

**Où?:** 10% de chance de les gagner contre les Bone Knight (Sylph cavern). **Revente:** 180G

**Dao Blade - S:295/T:285**

**Où?:** S'achète dans un magasin de Chambard. **Prix:** 4400G **Revente:** 2200G

**Flamberge - S:320/T:320 (F)**

**Où?:** 12% de chance de les gagner contre les Firebird (Efreet Gorge). **Revente:** 3000G

**Saw Saber - S:355/T:350**

**Où?:** S'achète à Imen. **Prix:** 8000G **Revente:** 4000G

**Destroyer - S:440/T:400**

**Où?:** S'achète en magasin à Peruti. **Prix:** 12000G **Revente:** 6000G

**Earth Blade - S:440/T:400 (E)**

**Où?:** 4% de chance de les gagner contre les Hard Horn. **Revente:** 5000G

**Ice Coffin - S:475/T:460 (I)**

**Où?:** 4% de chance de la trouver sur un Ice Warrior (Mt.Celsius). **Revente:** 8000G

**Ogre Sword - S:500/T:470**

**Où?:** S'achète en magasin à Tinnsia. **Prix:** 20000G **Revente:** 10000G

**Voltic Sword - S:550/T:565 (V)**

**Où?:** Dans un coffre des Ruins Of Volt. **Revente:** 20000G

**Flame Sword - S:610/T:605 (F)**

**Où?:** Dans l'Aifread's Cavern. **Revente:** 30000G

**Excalibur - S:615/T:590 (L)**

**Où?:** Offerte à la fin des Ruins Of Volt. **Revente:** 80000G

**Vorpall Sword - S:735/T:710 (W)**

**Où?:** Dans un coffre du Sunken Ship. **Revente:** 60000G

**Ninja Sword - S:740/T:720**

**Où?:** Sous la mer d'Inferia, (GPS=142:1). **Revente:** 64000G

**Last Fencer - S:765/T:758**

**Où?:** Après le Regulus Knoll, retournez au Balir Castle puis parlez à Zosimos. Ensuite, allez à Imen dans le magasin d'armes et ressortez et réentrez environ 6 fois de la ville puis enfin retournez au magasin d'armes. **Revente:** 100000G

**Eternal Sword - S:890/T:850 (Ti)**

**Où?:** A gagner contre Cless Alvein au tournoi d'Inferia. **Revente:** 100000G

## **Grandes Epées (Reid)**

**Steel Sword - S:330/T:240**

**Où?:** S'achète en magasin à Barole. **Prix:**2400G **Revente:**1200G

**Great Sword - S:390/T:370**

**Où?:** S'achète en magasin à Luishka Station. **Prix:**6600G **Revente:**3300G

**Soul Eater - S:490/T:430 (S)**

**Où?:** Dans un coffre de la "Hut" au basement level 7. **Revente:**5600G

**Dragon Vein - S:670/T:650 (S)**

**Où?:** Dans un coffre du Balir Castle. **Revente:**26000G

**Mystic Sword - S:865/T:840 (W)**

**Où?:** Dans le Shizel Castle. **Revente:** 75000G

## **Haches (Reid)**

**Hand Axe - S:75/T:60**

**Où?:** équipement de Reid par défaut. **Revente:** 160G

**Francesca - S:110/T:70**

**Où?:** S'achète au Regulus Dojo. **Prix:** 400G **Revente:** 200G

**Battle Axe - S:190/T:60**

**Où?:** Dans un coffre de la Nostos Cave. **Revente:** 700G

**Crescent Axe - S:300/T:140**

**Où?:** S'achète en magasin à Inferia City. **Prix:** 2200G **Revente:** 1100G

**Bardis - S:410/T:300**

**Où:** S'achète à Imen. **Prix:**8400G **Revente:** 4200G

**Battle Pick - S:480/T:200**

**Où?:** Dans un coffre du Mt.Celsius. **Revente:** 6200G

**Strike Axe - S:680/T:320 (V)**

**Où?:** 12% de chance de la gagner contre un Neuroid (Ruins Of Volt). **Revente:** 18000G

**Gaia Cleaver - S:999/T:500 (E)**

**Où?:** Dans le Nereid's Labyrinth. **Revente:** 84000

## **Lances (Reid)**

**Short Spear - S:50/T:85**

**Où?:** S'achète au Regulus Dojo. **Prix:** 300G **Revente:** 150G

**Long Spear - S:66/T:130**

**Où?:** S'achète en magasin à Mintche. **Prix:** 500G **Revente:** 220G

**Short Lance - S:100/T:220**

**Où?:** S'achète en magasin à Inferia City. **Prix:** 1920G **Revente:** 960G

**Ranseur - S:80/T:230**

**Où?: 8% de chance de la gagner contre des Marcroids (Backwoods Of Morle).  
Revente: 750G**

**Partisan - S:155/T:260**

**Où?: S'achète en magasin à Barole. Prix: 2960G Revente: 1480G**

**Arc Wind - S:170/T:320 (Wd)**

**Où?: Dans un coffre de la Sylph Cavern. Revente: 1600G**

**Trident - S:240/T:400 (W)**

**Où?: Dans un coffre du Mt.Farlos. Revente: 3200G**

**Ogre Lance - S:300/T:450 (E)**

**Où?: Dns un coffre de la Mine Of Gnome. Revente: 4800G**

**Demon Javelin - S:320/T:520 (S)**

**Où?: S'achète en magasin à Peruti. Prix: 12000G Revente: 6000G**

**Dragger Lance - S:400/T:680**

**Où?: Dans un coffre du Balir Castle. Revente: 21000G**

**Flame Spear - S:500/T:780 (F)**

**Où?: Dans un coffre du Regulus Knoll. Revente: 32000G**

**Gungnir - S:600/T:999**

**Où?: Dans le Nereid's Labyrinth. Revente: 90000G**

### **Hallebardes (Reid)**

**Pole Axe - S:120/T:120**

**Où?: Dans un coffre du Mt.Mintche. Revente: 500G**

**Heavy Grave - S:220/T:220**

**Où?: S'achète en magasin à Inferia City. Prix: 2000G Revente: 1000G**

**Halberd - S:300/T:300**

**Où?: S'achète en magasin à Chambard. Prix: 3800G Revente: 1900G**

**War Hammer - S:370/T:370**

**Où?: S'achète en magasin à Imen. Prix: 9000G Revente: 4500G**

**Merenol - S:510/T:515 (V)**

**Où?: Vendu pour 11000 Jini aux enchères à Jini. Revente: 20000G**

**Saint Halberd - S:630/T:630**

**Où?: Dans un coffre de la Shadow Cave. Revente: 30000G**

### **Dagues (Reid)**

**Short Sword - S:50/T:40**

**Où?: A rasheans à l'entrée du village au début, parler au type. Revente: 100G**

**Hydra Dagger - S:160/T:170 (W)**

**Où?: Dans un coffre de l'Undine Stream. Revente: 800G**

**Assault Dagger - S:250/T:260 (Wd)**

**Où?: Dans un coffre de la Sylph Cavern. Revente: 1600G**

**Gladius - S:320/T:360**

**Où?: Dans Imen détruite, au marchand caché à l'entrée. Prix: 8400 Revente: 4200**

**Gnome Pick - S:390/T:360 (E)**

**Où?: Dans un coffre de la Mine Of Gnome. Revente: 5000G**

**Katar - S:450/T:450**

**Où?: S'achète en magasin à Tinnsia. Prix: 17600G Revente: 8800G**

**Crystal Dagger - S:650/T:650**

**Où?: Vendu pour 9800 Jini au enchères de Jini. Revente: 20000G**

### **Gants/Poings Américains (Farah)**

**Leather Arms - P:60/K:68**

**Où?:** Equipement de Farah par défaut. **Revente:** 250G

**Power Arms - P:67/K:75**

**Où?:** S'achète en magasin au Regulus Dojo. **Prix:** 400G **Revente:** 200G

**Chain Arms - P:90/K:92**

**Où?:** Dans un coffre de la Nostos Cave. **Revente:** 340G

**Poison Thorn - P:118/K:125**

**Où?:** 10% de chance de la gagner contre une G.Spider (Morle Backwoods), s'achète aussi à Inferia City. **Prix:** 1440G **Revente:** 720G

**Iron Arms - P:180/K:165**

**Où?:** Dans un coffre de la Forest Of Temptation. **Revente:** 940

**Needle Glove - P:210/K:180**

**Où?:** Dans un coffre de la Sylph Cavern, s'achète aussi en magasin à Barole. **Prix:** 2400G **Revente:** 1200G

**Venom - P:240/K:215**

**Où?:** Dans un coffre de l'Efreet Gorge. **Revente:** 2000G

**Silver Knuckles - P:275/K:255**

**Où?:** S'achète en magasin à Imen. **Prix:** 7600G **Revente:** 3800G

**Bone Knuckles - P:300/K:295 (S)**

**Où?:** 10% de chance de le gagner contre un Heavy Snake (Region d'Imen). **Revente:** 4400G

**Bear Claw - P:325/K:320**

**Où?:** Dans un coffre de la Mine Of Gnome. **Revente:** 4800G

**Ghost Shell - P:365/K:360 (S)**

**Où?:** Se trouve dans la "Hut", au Basement Lv7. **Revente:** 5200G

**Crystal Shell - P:400/K:420**

**Où?:** S'achète en magasin à Peruti. **Prix:** 12000G **Revente:** 6000G

**Dragon Fang - P:470/K:440**

**Où?:** S'achète en magasin à Tinnsia. **Prix:** 18800G **Revente:** 9400G

**Mythril Arms - P:515/K:530**

**Où?:** Dans un coffre du Balir Castle. **Revente:** 20000G

**Flare Arms - P:580/K:620 (F)**

**Où?:** Dans un coffre de la Shadow Cave. **Revente:** 33000G

**Diamond Fist - P:660/T:635**

**Où?:** Dans un coffre du Regulus Knoll. **Revente:** 70000G

**Kaiser Fist - P:760/K:725**

**Où?:** 20% de chance de le gagner contre des Lakamar (Pilier de Terre, Shizel Castle). **Revente:** 72000G

**Omni Weapon - P:800/K:805 (L)**

**Où?:** Battre Maxwell dans le Farlos Sanctuary. **Revente:** 88000G.

**Sifflets (Meredy)****Whistle - A:35**

**Où?:** équipement par défaut de Meredy. **Revente:** 150G

**Chirp Whistle - A:100**

**Où?:** Dans un coffre de Morle Backwoods. **Revente:** 660G

**Bird Whistle - A:160**

**Où?:** S'achète en magasin à Inferia City. **Prix:** 1640G **Revente:** 820G

**Pretty Whistle - A:200**

**Où?:** S'achète en magasin à Chambard. **Prix:** 3060G **Revente:** 1580G

**Memory Whistle - A:300**

**Où?:** S'achète en magasin à la Luishka Station. **Prix:** 8000G **Revente:** 4000G

**Trumpet - A:460**

**Où?:** S'achète en magasin à Tinnsia. **Prix:** 17600G **Revente:** 8800G

**Twinkle Flute - A:580**

**Où?:** Dans un coffre du Sunken Ship. **Revente:** 24000G

**Eternia Melody - A:750 (Ti)**

**Où?:** Dans un coffre du Shizel Castle. **Revente:** 38000G

### **Sceptres (Keele)**

**Rod - A:40**

**Où?:** équipement de Keele par défaut. **Revente:** 200G

**Gem Rod - A:200**

**Où?:** S'achète en magasin à Chambard. **Prix:** 3200G **Revente:** 1600G

**Ruby Wand - A:260**

**Où?:** Au vendeur caché à Imen détruite. **Prix:** 7200G **Revente:** 3600G

**Skull Staff - A:380**

**Où?:** S'achète à Peruti (dégelée). **Prix:** 11200G **Revente:** 5600G

**Holy Staff - A:480 (L)**

**Où?:** Dans un coffre des Ruins Of Volt. **Revente:** 16800G

**Crystal Rod - A:740**

**Où?:** Dans le Glimmer Spire. **Revente:** 37500G

### **Masses (Keele)**

**Mace - A:110**

**Où?:** S'achète en magasin à Barole. **Prix:** 1200G **Revente:** 600G

**Star Mace - A:650 (EI)**

**Où?:** 10% de chance de la gagner contre les Beast Ogre (Regulus Knoll:Tombe). **Revente:** 28000G

### **Sacs (Chat)**

**Chat Bag - A:315**

**Où?:** équipement de Chat par défaut. **Revente:** 5400G

**Tote Bag - A:400**

**Où?:** S'achète en magasin à Peruti. **Prix:** 11800G **Revente:** 5900G

**Big Bag - A:480**

**Où?:** Dans un coffre du Balir Castle. **Revente:** 9500G

**Luck Bag - A:720**

**Où?:** Dans le Shizel Castle. **Revente:** 46000G

**Wonder Bag - A:780**

**Où?:** 4% de chance de le gagner contre un Gunner (Glimmer Spire). **Revente:** 58000G

### **Bazookas (Max)**

**Assault Shot - A:485**

**Où?:** équipement de Max par défaut. **Revente:** 11000G

**Plasma Canon - A:525**

**Où?:** Technicien de Shileska's Hideout. **Prix:** 20000G **Revente:** 15000G

**Grand Magnum - A: 610**

**Où?:** Technicien de Shileska's Hideout. **Prix:** 40000G **Revente:** 20000G

**Impulse Canon - A:700**

**Où?:** Technicien de Shileska's Hideout. **Prix:** 80000G **Revente:** 26000G

**Photon Ray - A:840**

**Où?:** Technicien de Shileska's Hideout. **Prix:** 160000G **Revente:** 32000G

**Mega Launcher - A:955 (V)**

**Où?:** Technicien de la Shileska's Hideout. **Prix:** 320000G **Revente:** 74000G

## ARMURES

### Armures (Reid)

#### Soft Leather - Def: 2

Où?: S'achète dans le magasin de Rasheans. Prix: 300G Revente: 150G

#### Hard Leather - Def: 4

Où?: S'achète au Regulus Dojo. Prix: 400G Revente: 200G

#### Protector - Def: 7

Où?: Dans un coffre de la Nostos Cave. Revente: 780G

#### Chain Mail - Def: 10

Où?: S'achète à Barole. Prix: 1900G Revente: 950G

#### Ring Mail - Def: 13

Où?: S'achète à Chambard. Prix: 3500G Revente: 1750G

#### Splint Mail - Def: 15

Où?: S'achète à Imen. Prix: 8000G Revente: 4000G

#### Battle Suit - Def: 22 / Eva: -3

Où?: S'achète à Tinnsia. Prix: 16800G Revente: 8400G

#### Silver Plate - Def: 28 / Eva: -5

Où?: Dans un coffre du Balir Castle. Revente: 18000G

#### Reflect - Def: 35 / Eva: -3 / Résiste à (Ti)

Où?: A l'Auction Hall de Jini pour 7880 Jini. Revente: 29500G

#### Mythril Plate - Def: 37 / Eva: -3

Où?: Dans un coffre du Regulus Knoll. Revente: 30000G

#### Rare Plate - Def: 38 / Eva: -5

Où?: Dans un coffre du Sunken Ship. Revente: 36000G

#### Mumbane - Def: 42 / Résiste à (E) (I) (V) (S)

Où?: Dans un coffre du Shizel Castle. Revente: 68000G

#### Golden Armor - Def: 49 / Résiste à (F) (W) (Wd) (L)

Où?: Dans un coffre du Glimmer Spire. Revente: 80000G

### Manteaux (Farah, Meredy, Chat)

#### Cloak - Def: 5

Où?: S'achète à Rasheans. Prix: 200G Revente: 100G

#### White Cloak - Def: 8 / Eva: 5

Où?: S'achète à Chambard. Prix: 1480G Revente: 740G

#### Silk Cloak - Def: 10 / Int: 1 / Lck: 1

Où?: S'achète à Chambard. Prix: 1840G Revente: 920G

#### Amber Cloak - Def: 10 / Eva: 10

Où?: S'achète à Imen. Prix: 7800G Revente: 3900G

#### Silver Cloak - Def: 16 / Eva: 7

Où?: Dans un coffre du Mt Celsius. Revente: 16800G

#### Holy Cloak - Def: 25 / Lck: 5

Où?: Inferia, Hideout 1 (GPS: 76:123). Revente: 26000G

#### Mythril Mesh - Def: 35 / Int: 2 / Eva: 5

Où?: Dans un coffre du Shizel Castle et du Regulus Knoll. revente: 30 000G

#### Star Cloak - Def: 40 / Int: 3 / Résiste à (EI)

Où?: Nereid's Labyrinth, étage 4. Revente: 72000G

## Robes (Keele/Max)

**Robe - Def: 12 / Eva: 1**

Où?: S'achète au Regulus Dojo. Prix: 300G Revente: 150G

**Misty Robe - Def: 14**

Où?: S'achète à Barole. Prix: 1440G Revente: 720G

**Feather Robe - Def: 9 / Eva: 3 / Lck: 2**

Où?: S'achète à Chambard. Prix: 1560G Revente: 780G

**Crystal Robe - Def: 12 / Eva: 2**

Où?: S'achète à Imen. Prix: 4200G Revente: 2100G

**Bloody Robe - Def: 15 / Eva: 5 / Résiste à (S)**

Où?: Hut, Basement Lv6. Revente: 4400G

**Scale Robe - Def: 22**

Où?: Coffre du Balir's Castle. Revente: 18000G

**Moon Robe - Def: 28**

Où?: Coffre de la Tomb Of Aifread. Revente: 30000G

**Spirit Robe - Def: 34 / Eva: 5 / Résiste aux attaques magiques.**

Où?: Dans le sous-sol du Farlos Sanctuary. Revente: 70000G

## LES LENS



Si vous cherchez bien dans tous les endroits louches que vous voyez (jarres, meubles, lits, machines...) ; quelques fois vous trouverez ces objets mystérieux nommés "Lens" (qui étaient bien plus faciles à trouver dans Tales of Destiny...). En en récoltant 10 à chaque fois; vous pourrez les échanger contre un objet à une personne nommée Irene située à Chambard vers le bistro ou dans un des magasins de Tinnsia. Vous pouvez en collecter jusqu'à 60 en tout, pour gagner 5 objets ainsi qu'un titre pour Reid (Ce dernier étant nettement le plus décevant des prix). Voici donc une liste de tous les endroits où vous pourrez les dénicher avec entre parenthèse le nombre de Lens que l'ont peut y trouver.

### **Rasheans (2):**

- Examinez la porte du vieu moulin à l'entrée de la ville
- Dans un coffre du sous-sol de la maison de Reid

### **Regulus Dojo (2):**

- Examinez l'objet situé à côté du vase dans la pièce la plus à droite du dojo
- Examinez la table dans la deuxième pièce à partir de la droite

### **Mintche (2):**

- Examinez le 1er arbre à gauche collé contre la maison près des 2 filles qui jouent au Craymel Ball
- Au deuxième étage de l'université dans une machine du Water Craymel Lab

### **Mt Mintche Observatory (1):**

- Après la séquence, réentrez dans l'observatoire, la lens se trouve dans un coffre

### **Nostos Cave (1):**

- Examinez l'amas de bois dans la partie nord de la grotte

### **Morle (1):**

- Examinez la cheminée dans la maison de Mazet

### **Undine Stream (1):**

- Examinez l'arbre situé près de là où l'eau est peu profonde dans le 1er tableau

### **Forest Of Temptation (1):**

- Examinez derrière la statue du milieu (Great Deity) dans l'écran où il y a 5 statues

### **Inferia City (4):**

- Examinez la plante près des escaliers dans l'Imperial Playhouse
- Examinez le tiroir de la commode près du lit dans la chambre d'hôte du château d'Inferia
- Examinez une feuille de papier près du gros télescope dans l'observatoire
- Dans le port d'Inferia, examinez un des tonneaux à côté du bateau que vous devez prendre

### **Barole (2):**

- Dans le port, examinez une des boîtes près des escaliers au dessus du Wonder Chef
- Examinez le vase en or près de l'entrée dans la boutique d'accessoires

### **Sylph Cavern (1):**

- A l'embranchement des 3 chemins, choisissez celui de droite et examinez-en le fond

### **Carte du monde/ région de la Sylph Cavern (1):**

- Au Sud-Ouest de la Sylph Cavern, avec l'aerialboard, allez au bout de la péninsule il y a un lieu secret

### **Carte du monde/ région de Chambard (1):**

- Allez sur l'île au Nord-Ouest de Chambard grâce à l'aerialboard, il y a un lieu secret sur la partie

Nord-Ouest de cette île

**Chambard (2):**

- Examinez la fontaine ornée d'une statue de cheval au dessus du gars du Chamballoon
- Dans le bistro, examinez la table à l'étage

**Efreet Gorge (1):**

- Après avoir vaincu Efreet, retournez dans la salle avec 3 portes. Utilisez le Sorcerer's Ring sur celle du fond, la lens se trouve dans le coffre

**Farlos Sanctuary (1):**

- Examinez la garde-robe dans la salle où vous pouvez vous reposer

**Bateau d'Inferia à Barole (1):**

- Prenez le bateau au port d'Inferia menant à Barole en choisissant un voyage en 2nde classe. Lorsque vous vous retrouvez dans le bateau, allez fouiller dans les jarres de la chambre d'à côté de la vôtre

**Cape Fortress (1):**

- Examinez la plante au dessus des escaliers (ceux de gauche)

**Imen (1):**

- Examinez la table dans la maison de Meredy

**Gnome Village (1):**

- Examinez entre les maisons à l'extrême Sud-Est du village

**Chat Hut (2):**

- Dans le basement Lv4, à l'intérieur de la salle la plus à gauche, examinez la boîte sous le fourneau
- Dans le basement Lv1, dans la salle où il faut pousser des tonneaux, examinez la caisse à droite du panier avec 2 baguettes de pain

**Van Eltia (1):**

- Examinez le moteur dans la salle des machines

**Mt Celsius (1):**

- Lorsque vous tombez, examinez le tas de neige à côté de vous

**Peruti (2) (Après avoir terminé le Mt Celsius):**

- Examinez l'arbre derrière le stand bleu juste à la sortie de la ville
- Examinez la brouette en bois avec les crabes dans le port

**Imen en ruines (1):**

- Examinez l'espèce de boîte en verre cassée du magasin d'armes

**Tinnsia (2):**

- Examinez la statue de Gnome
- Dans un coffre de la Shileska's Hideout sur la péniche, dans le bureau de Max

**Ruins Of Volt (1):**

- Examinez la tablette en pierre à l'entrée

**Balir Castle (2):**

- Examinez le tonneau sur le port près du Van Eltia
- Après avoir affronté le boss, utilisez le Sorcerer's Ring sur le cristal rouge pour passer vers l'aile Est du château, puis prenez le coffre

**Seyfert Shrine (1):**

- A l'entrée, en haut de l'escalier, examinez l'espèce de globe de verre couvrant le 1er pillier à droite

**Aifread's Cavern (2):**

- Examinez la caisse près de l'entrée
- Examinez l'ancre dans la salle où il y a une statue d'Aifread

**Van Eltia converti avec les Aifish (2):**

- Examinez le tonneau dans la première salle
- Examinez bien le Aifish avec les vitres bleues

**Jini (3):**

- Examinez la table dans le coin supérieur droit de la Salle de vente aux enchères

- Examinez la machine à sous dans le casino
  - Examinez dans le coin supérieur droit du Dance Hall
  - Aifread's Tomb (1):**
  - Examinez la boîte près du pont dans la partie ressemblant au Japon traditionnel
  - Shadow Cave (1):**
  - Avant de prendre le chemin du milieu pour affronter Shadow, prenez le chemin de droite
  - Aifread's Platform (1):**
  - Examinez la machine du milieu
  - Région de Jini (1):**
  - Dans un lieu secret entre 2 montagnes, tout au Nord de Jini, non loin de la mer (GPS 60,126)
  - Mt Farlos (1):**
  - Au sommet, examinez les rochers au dessus du Load point
  - Hideout 3/Inferia/Sous la mer (1):**
  - Examinez la plante près des coffres
  - Carte du monde/Inferia (1):**
  - Avec les Aibirds, dirigez-vous aux coordonnées GPS 159, 131 (Sud-Est de l'Undine Stream dans une clairière)
  - Rasheans Forest (1):**
  - Examinez une des pièces du vaisseau détruit de Meredy (Celle tout à gauche)
  - Craymel Hot Springs (2):**
  - Examinez le baril fumant en métal à l'entrée
  - Examinez le bac blanc carré près du balai dans le vestiaire des hommes
  - Katz Village (2) :**
  - Examinez le pot près du panier de fruits rouges dans la 1ère maison vers l'entrée
  - Examinez le tas de paille près du gros évier dans la maison rose
- 

#### Prix gagnés à l'échange:

- 10 Lens = 1 Combo Command
- 20 Lens = 1 Inferi Cape
- 30 Lens = 1 Celesti Cape
- 40 Lens = 1 Extreme
- 50 Lens = 1 Krona Symbol
- 60 Lens = Titre de Lens Hunter pour Reid...

## Lieux secrets & GPS



Voici une liste des lieux secrets que vous pouvez trouver en vous baladant par hasard (certains sont quand même bien cachés) ainsi que leurs coordonnées GPS et le ou les objets qu'on peut y trouver. Quelques-uns peuvent d'ailleurs être très intéressant, comme les ordres de combat (command) avec lesquels vous pouvez définir plus précisément l'attitude de vos persos sur le champ de bataille.

### INFERIA

#### **Continent de Rasheans/Mintche:**

-Dérrière le Regulus Dojo, continuez jusqu'au fond **(GPS: 24,132)** - **commande "Range Attack"**

-Dans une clairière entourée d'une forêt à l'Ouest de la chaîne de montagne où il y a l'Observatoire du Mt. Mintche **(GPS: 50,148)** - **Rune Bottle**

#### **Continent d'Inferia:**

-A la sortie de la Nostos Cave, longez la chaîne de montagnes sur la gauche dans la forêt jusqu'au bout près de la plage **(GPS: 113,143)** - **commande "Focus Attack"**

-Au Nord de l'Undine Stream, après la forêt entre les montagnes **(GPS: 150,114)** - **Poison Charm**

-Au Nord de l'Undine Stream, sur un tout petit bras de terre avec une large plage, caché derrière les montagnes **(GPS: 150,101)** - **Vieil homme vous parlant d'une île...**

-Sur l'extrémité de la péninsule au Nord d'Inferia City **(GPS: 183,90)** - **Water Shard/Water Crystal**

-Sur une toute petite île au Sud d'Inferia City **(GPS: 187,140)** - **Flare Cape**

#### **Continent de Barole:**

-Sur le bout de terre vert encerclé de montagnes à l'extrémité du fleuve qui remonte au Nord de Barole **(GPS: 52,24)** - **un vendeur de fraises...**

-Sur l'île la plus au Nord-Ouest de la carte, au Nord-Ouest de Barole **(GPS: 19,12)** - **Lavender/Savory**

-A l'Ouest du port de Barole, dans une petite clairière encerclée par les montagnes **(GPS: 39,36) - Wind Crystal/Wind Shard**

-Sur une petite île de l'archipel au Sud du Glimmer Spire, dans la forêt **(GPS: 121,54) – Kirima**

### **Continent (région) de Chambard:**

-Sur la plus grosse des îles de l'archipel au Nord-Est du continent de Chambard (la partie déserte) **(GPS: 211,31) - Pine Gel/Lemon Gel**

-Dans une forêt au Nord de Chambard au delà de la partie désertique **(GPS: 186,33) - Tomato...**

-Sur une toute petite île au Sud de l'Efreet Gorge **(GPS: 226,90) - Rune Bottle**

-Sur la grosse île au Nord-Ouest de Chambard, à l'extrémité Ouest de l'île derrière la petite forêt **(GPS: 162,45) - commande "Front Attack"/Lens**

### **Ile de Farlos:**

-Dans la petite forêt au Nord-Est de l'île du Mont Farlos **(GPS: 100,100) - commande "Back Attack"**

### **Insea Hideouts (sous la mer, Aifish requis):**

-Plongez au Sud-Ouest de l'île de Farlos, Hideout 1 **(GPS: 76,123) - 12240 Gald/Water Shard/Volt Shard/Holy Cloak/Diamond Armet**

-Plongez au Sud-Est de l'île de Farlos, Hideout 2 **(GPS: 119,122) - 8415 Gald/Rune Bottle (2)/Sage/Fire Shard/Hourglass/Ice Hammer**

-Plongez tout en haut de la carte au Nord-Est du Glimmer Spire, Hideout 3 **(GPS: 142,1) - 10710 Gald/Rune Bottle (2)/Ninja word/Lens/Lavender/Earth Shard**

-Plongez à l'Est d'Inferia City, Hideout 4 **(GPS: 227,131) - 9945 Gald/Rune Bottle/Elixir/Bellebane/Wind Shard/Snow Shard**

## CELESTIA

### **Continent d'Imen/Luishka:**

-Loin au Nord-Est d'Imen, au milieu d'une grande forêt adjacente à la mer **(GPS: 72,48) – Amango**

-Tout au Nord du continent d'Imen, dans la grande forêt à l'Est du fleuve qui se jette dans la mer au Nord **(GPS: 81,38) - commande "Rush Attack"**

-Suivre le fleuve à partir de la "Chat's Hut" jusqu'au bout, le lieu secret se trouve dans la forêt juste en face **(GPS: 132,118) - commande "Quick Attack"**

-A la surface de l'île où se trouve la "Shadow cave" (Au Nord-Ouest de Cape Fortress) sur la pointe tout à l'Est **(GPS: 15,11) - Shrimp**

### **Continent de Peruti/Jini:**

-Dans une petite forêt en forme de triangle à l'Ouest de Jini **(GPS: 52,154) - Snow Shard/Snow Crystal**

-Entre 2 montagnes loin tout au Nord de Jini, proche de la mer **(GPS: 60,126) Lens**

-Au Sud-Ouest de Peruti, au milieu d'une suite de 4 îles **(GPS: 228,120) - Miracle Charm**

### **Continent de Tinnsia:**

-Au Sud de Tinnsia, dans une grande forêt près de la montagne **(GPS: 203,76) - Volt Shard/Volt Crystal**

-Au Sud-Est de Tinnsia, dans une grande forêt, au pied d'une petite montagne **(GPS: 217,70) - Red Bellebane/Red Lavender**

-Au Sud de Tinnsia, sur une petite île de l'archipel qui va de Aifread's Cavern jusqu'au continent de Luishka **(GPS: 183,130) - Technique pour Chat: Toss Hammer**

-Au Nord de Tinnsia, sur l'île en forme d'étoile, en bas à gauche **(GPS: 177,31) - 4000 Gald**

-Au Nord de Tinnsia, toujours sur l'île en forme d'étoile, à la pointe de la branche la plus au Nord **(GPS: 187,14) - Thunder Cape**

-Sur l'île la plus au Sud-Est de la carte de Celestia (**GPS: 227,163**) - **Rune Bottle**