

# EMERALD DRAGON プレイ方法

Machine :	Super CD Rom <sup>2</sup>
Genre :	RPG
Editeur :	Media Works / Nec Home Electronics
Date de sortie :	28 janvier 1994
prix :	7800 <input type="checkbox"/>



Les humains et les dragons cohabitaient dans la plus paisible quiétude, quand un jour, un air irrespirable pour les dragons se répandit dans l'atmosphère. Seule une île ne fut pas affectée par ce phénomène, et c'est donc là que se réfugièrent les dragons, qui n'eurent dès lors plus aucun contact avec les humains. Mais c'était sans compter le naufrage d'un navire dont la seule survivante fut la très jeune Tamryn, qui sera donc élevée parmi les dragons. Vous, le jeune dragon Atorushan deviendrez vite son ami. Hélas, vers ses 18 ans, Tamryn doit repartir vivre parmi les humains. S'en suivra donc une scène d'anthologie où vous vous faites vos adieux, et où vous lui offrirez l'une de vos cornes. Un souvenir, certes très romantique, mais aussi fort pratique : pour vous appeler lorsqu'elle aura besoin d'aide, elle lui suffira de souffler dedans. Tamryn aura rapidement l'occasion de se servir de la corne, puisqu'elle se fait emprisonner par l'armée des démons, qui a décidé d'envahir le monde. Elle fait donc appel à vous, qui prenez l'apparence d'un humain pour pouvoir sortir de votre île et pénétrer dans le monde des humains...



**SOLUCE :**

Monde des dragons – Draguria



Vous commencez sur la merveilleuse terre de Draguria .Un jour, un bateau est détruit près de la côte de Draguria. Déplacez vous au nord de la falaise, d'où vous pouvez voir le naufrage. Une fois que vous avez parlé à tous les dragons, un dragon rouge sortira du bateau, apportant le seul survivant de l'accident - une petite fille. Elle ne sait pas même son nom, mais Atorushan entend la voix du Dragon Blanc (le chef des dragons) il lui donne le nom de Tamryn.

### Porte de Draguria

-----

Quinze ans plus tard... Vous parlez au Dragon Blanc et vous apprenez que Tamryn est parti il y a 3 ans À cette occasion, Atorushan lui a donné une de ses cornes. Si elle a besoin d'aide, elle peut souffler dans la corne et Atorushan viendra la sauver.

Atorushan veut aller auprès d'elle, mais la terre des hommes (Ishburn) a une malédiction qui tue n'importe quel dragon. Le Dragon Blanc vous donne une clef, qui ouvre la chambre de trésor de la forteresse de dragon. Là, vous devez obtenir l'Écaille D'argent, un article qui vous protégera de la malédiction.

Dans la caverne : dans à gauche de la fresque, il y a un petit emplacement. Insérez la Clef du Dragon, la porte s'ouvre.

La caverne a quelques impasses, mais le chemin à l'écaille d'argent est toujours très évidente. Les ennemis ici sont faibles et vous ne devriez pas avoir de problèmes.

L'écaille D'argent est sur un autel vert Aussitôt que vous obtenez l'écaille, le Dragon Blanc dit à Atorushan de frapper sa poitrine l'échelle. Il le fait et se transforme en homme. Cela vous protégera de la malédiction. Dans le piédestal, il y a aussi des armes : vous recevez une Épée Courte, l'Armure En cuir, le Bouclier En cuir et 200 pièces.

Vous serez déplacé hors de la caverne. Parlez au Dragon Blanc et vous marcherez automatiquement sur le bloc de déportation, qui vous mènera à Ishburn...

---

### **Menu :**



## Monde des hommes – Ishburn

En allant sur Ishburn, vous voyez une fortification vaincue et vous atterrissez près de la place vous avez entendu Tamryn soufflant dans la corne, le Dragon Blanc vous envoie aussi une carte. Maintenant, vous pouvez utiliser le bouton select (puis 2eme option) pour la voir. Allez à la ville d'Urwan au nord.

## Ville d'Urwan

Parlez à un homme avec un manteau blanc et un chapeau brun. Il demandera si vous voulez combattre l'armée. Répondez "oui" (la première option) et il vous donnera 100 pièces. La fille aux cheveux au sud est du village demande la même question et vous donne une potion si vous répondez à la première option de nouveau.

Parlez à chacun - vous recevrez des informations sur Tamryn. La maison en haut à gauche est celle du Sage du village. Parlez-lui (le vieil homme dans des vêtements verts) et il vous demandera d'aller à un temple, pour aider un magicien nommé Bagin (il est allé là pour empêcher le Golem de se réveiller); Tamryn devrait aussi être là. On vous donnera le choix pour demander au vieil homme quelques questions – répondez juste à la première.

Vous demanderez un peu d'aide : le vieil homme vous donne une lettre et vous dit de le donner à un homme nommé Barsom au bar - vous obtenez aussi 200 pièces.

Allez y et parlez à l'homme avec des cheveux châtain, c'est Barsom. Vous lui donnez automatiquement la lettre et il vous rejoint. Achetez quelques potions et maintenant vous pouvez aller au temple, juste au nord-est d'Urwan.

## Temple sur la Colline sacré



Barsom sait comment ouvrir l'entrée du temple. Une fois que vous êtes à l'intérieur, il remarque une odeur de viande morte ... de ceux qui sont venus ici auparavant. Après le combat avec les zombis, Barsom vous dit d'être prudent, il a un mauvais sentiment pour le couloir suivant. Atorushan voit la Corne de Tamryn sur le sol, se précipite pour l'obtenir et tombe dans un piège.

Atorushan tombe dans une cellule et trouve Tamryn pris au piège là aussi! Elle n'a aucune de qui est ce garçon. Atorushan lui dévoile aussitôt qui il est .Il défonce la cellule mais est victime de la malédiction de Ishburn

Une fois sortie de la cellule, retrouvez Barsom. Déplacez le pilier violet puis obtenez tous les coffres dans la pièce, battez le monstre au sud est dans le temple. Après cette victoire, partez vers la grotte du Golem.



タムリン  
tamryn

## Grotte du Golem

Entrez dans la salle au nord de la grotte. À l'intérieur, Bagin utilise son pouvoir pour tenir le Golem. Il vous demande si vous pouvez vous battre contre le Golem. Si vous êtes prêts à vous battre avec lui, prenez la première option et Bagin vous donnera un Rubis et joindra votre groupe avant de libérer le Golem.

## Boss: Golem

Bagin décide de vous rester fidèle, puisque vous désirez vous battre avec les forces obscures. Maintenant, vous devez retourner à Urwan pour annoncer la destruction du Golem au Sage.



## Ville d'Urwan

---

Parlez au Sage, faite vos emplettes puis allez au village Elbard

## Village d' Elbard

---

L'homme à droite dans l'auberge vous offre un service de char : vous pouvez aller immédiatement à n'importe quelle ville vous déjà visité en le payant 200 pièces. Il sera dans plusieurs villes dans le monde entier.

A l'ouest de la maison, il y a un colysée. Vous pouvez vous battre ici, parler au type derrière le comptoir. Il y a trois niveaux à ces batailles : le niveau de débutant, Normal et le niveau Spécial.

Allez au Bar et parlez au barman. Barsom vous racontera une histoire ... il sait que le Baron Fraward vole certains des secrets du royaume Maintenant, votre groupe décide d'aller voir le Baron.

Achetez un nouvel équipement. Le magasin d'armure pratique des soldes.

Une fois que vous êtes prêts à vous battre, aller à la maison en dessous du Colysée et parler au garde près de la porte. Battez le et entrez dans la maison. À l'intérieur, battez-vous avec tous les soldats et explorez toutes les pièces pour obtenir des items dans les coffres. Finalement, vous atteindrez une grande pièce avec deux tables sur le coin en haut à gauche.

Il y a un rouleau sur une des tables. Prenez le!c'est un des secrets du royaume que le Baron a volé pour les forces obscures.

Le Baron vous voit et vous attaque :

## BOSS: Baron Fraward

Fraward défait, un deuxième groupe de soldat arrive, mais Bagin utilise son influence pour obtenir une réunion avec le roi et utilise le Rouleau Secret de Fraward pour prouver sa culpabilité.

## Château d'Elbard

---

Vous serez rejoints par le Prince Hathram et le Moine Falna, ils veulent se battre avec contre les forces obscures. Maintenant, vous allez au nord rencontrer Sada, un des soldats du roi.

Avant le départ, prenez du temps pour explorer le château pour trouver les coffres.



### La Forteresse de Sada

---

Parlez aux gardes et ils vous feront entrer. À l'intérieur, entrez dans la pièce pour parler à Sada. Il vous mettra au courant de leurs plans. Il y a au nord-ouest une forteresse. Les Forces obscures attaquent vers le sud. Cette forteresse est contrôlée par un type nommé l'Ostracon et un de ses membres, Barago. L'Ostracon a quitté la forteresse pour se battre avec la Résistance, Barago est resté, vous donnant une occasion d'organiser un contrecoup.

Allez à la forteresse de Zahma.

### Forteresse de Zahma

---

Cela ressemble à un piège, mais vous décidez de rentrer. Laissez les soldats enfoncer la porte et suivez les. En bas, vous verrez les soldats capturés qui se battent avec les soldats ennemis et vous obtiendrez la Clef de Prison. Allez au sous sol, entrez dans les cellules de prison, les soldats capturés sont là. Montez l'escalier du bas et vous rencontrerez Sada. Il a suivi Barago, mais ne peut pas aller plus loin sans une clef de prison, c'est à vous de décider maintenant.

Il y a cinq cellules de prison à cet étage. Vous ne pouvez pas entrer dans la cellule du sud tout de suite, vous avez besoin d'une clef différente pour cela. Fouillez les cellules, entrez ensuite dans la quatrième cellule pour rencontrer Barago.

### Boss: Barago

Après la défaite de Barago, vous recevez la clef Zahma. Quittez la cellule et parlez à Sada. Hathram utilisera la clef Zahma pour ouvrir la porte principale, et demandent à Atorushan s'ils devraient donner la clef à Sada. Donnez-lui la clef (la première option) et il vous dira d'aller au sud-ouest, dans la Ville de Gildeel.



## Ville de Gildeel

-----

Allez à au bar et parlez au barman : il parlera d'une grotte d' Ovingston. Après l'audition du barman, Bagin souhaite l'explorer. Faites des achats divers dans la ville et partez au nord pour la grotte d'Ovingston.

## Grotte Ovingston

-----

Approchez-vous du rocher bloquant l'entrée et Bagin le détruira avec une boule de feu. Entrez dans la caverne, Bagin commence à se sentir fatigué et reste assis pour se reposer, Vous devez continuer sans lui.

Les ennemis scorpions sont très ennuyeux. Vous pouvez obtenir une Grande Épée dans un coffre au sud est de l'écran. Allez au nord-est de la grotte vous trouverez un squelette. Il a un anneau sur son doigt; Falna le prend et voit un nom gravé dessus : " Fitma".Elle décide de garder l'anneau avec elle.

Allez à l'ouest et vous atteindrez un lac souterrain.

Un dragon sort du lac et commence à faire tremblement de terre, il ne veut pas que des hommes le dérangent. Atorushan lui demande si il est le Dragon émeraude (emerald dragon). Le dragon arrête d'attaquer, on suppose qu'aucun homme ne connaît SON nom. Une fois qu'il découvre qu'Atorushan est un dragon, il devient un peu plus réceptif.

Atorushan lui demande de l'aide pour détruire les forces obscures, il lui dit qu'il est en réalité le dragon d'argent, celui qui a créé l'écaille d'argent qu'Atorushan utilise. Le dragon émeraude (le dragon le plus puissant) est mort, mais le dragon d'argent vous dit de rechercher les Grâces Vertes (5 au total).





Il est dit qu'une fois que les grâces vertes réunies, les dragons verraient un miracle... Et une fois leurs pouvoirs revenus, le mal et ses créatures n'auraient aucun destin.

Retour à l'entrée de la caverne. Vous découvrez que Bagin a disparu, laissant seulement sa canne. Retour à Gildeel pour voir s'il est là.

### Ville de Gildeel

-----

Parlez au barman de nouveau. Il vous dira que Bagin était là, mais est déjà parti, vers la Grotte d'argile.

### Grotte d'argile

-----

L'entrée à la caverne semble avoir été ouverte par la magie de Bagin. À l'intérieur de la caverne.

Allez au nord-ouest de la grotte, chaque fois que vous faites face à une ligne de pierres, marchez uniquement sur les pierres bleues - si vous marchez sur les pierres rouges, les statues de dragon vous enflamment. Remarquez qu'il y a des coffres dans chaque coin de la pièce; votre but principal est le nord de la pièce, où il y a encore un autre coffre. À l'intérieur, vous trouverez une lettre de Bagin.

Bagin explique qu'il y a 20 ans, il est entré à la Caverne Ovingston avec un ami proche pour obtenir le cristal du dragon pourpre, mais ils étaient jeunes et inexpérimentés. Le squelette que vous avez trouvé dans Ovingston était l'ami de Bagin, qui est mort de la négligence de Bagin.

Maintenant, il faut aller à la Forêt Dardwa détruire un monstre appelé Gohmes, qui terrorise le Village Nanai. C'est une promesse qu'il avait faite à son ami et il vous donnera le cristal aussitôt le monstre détruit.

Falna semble particulièrement préoccupé par Bagin... Quittez cette caverne et retour à Gildeel pour traverser Arbath.



## Ville de Gildeel

-----

La maison au-dessus Bar est la maison de Dap. Les gens de la ville disent qu'il y a quelques secrets sur lui (et certains disent qu'il est un espion) et qu'il aime le bon vin, particulièrement ceux de cette ville. Allez au magasin d'article et achetez un vin pour 20 pièces, allez ensuite à la maison de Dap et parlez-lui.

Offrez lui votre vin (la première option).

Il vous dira qu'il est un membre de liaison pour la Résistance et vous donne une Note de résistance, (C'est la première option) - vous devez le donner à un homme nommé Hoslow et au bar de la Ville Fworwie. Dap vous apprend à traverser la Forteresse Arbath - vous pouvez vous déguiser comme un soldat et passer la forteresse facilement

Allez au magasin d'article de nouveau et choisissez la deuxième option. La fille appellera un vieil homme, qui verra la Note de Résistance et vous donnera une Armure de Soldat. Maintenant vous pouvez aller à la Forteresse Arbath.

## Forteresse Arbath

-----

Quand vous entrez à la place, vous porterez automatiquement l'Armure. Vous dites aux gardes que vous avez un message à l'Ostracon et ils vous feront entrer.

Après que vous passez la sortie, un d'entre eux vous pose une question. Si vous répondez la première réponse, ils découvriront qui vous êtes. Et la deuxième réponse est « partir en courant ». Même si vous vous battez avec les soldats (c'est un combat facile), vous partez en courant ensuite.

À cause du combat, l'armure de soldat commence à se casser et Hathram la jette (si vous ne vous êtes pas battus, Falna le rejette de toute façon, juste parce qu'elle pue). Allez à Fworwie.

## Ville Fworwie

-----

Allez au bar et parlez au barman. On vous donnera trois choix :

Achetez à une boisson (20 pièces), donnez-lui un pourboire (50 pièces) ou revenez plus tard. Choisissez n'importe quelle option, mais donnez-lui un pourboire et vous serez capables de lui demander une série de questions. Choisissez la deuxième question d'abord, posez ensuite les questions restantes (ne lui demandez pas la dernière).

Maintenant, parlez à l'homme bloquant la porte à gauche du barman, il vous laissera passer. Traversez la pièce suivante, dans laquelle se trouve le leader de résistance Hoslow. Il n'a pas vu Bagin. Vous êtes forcés de vous enfuir par un passage secret, parce que les forces obscures arrivent.

Vous sortirez dans une pièce secrète, où vous pouvez parler un peu plus. Hoslow ne connaît pas Dardwa pour vous guider.

Hoslow vous demande aussi de le rejoindre leur dans une opération contre l'armée obscure.

Quittez la maison de Résistance et allez au quartier général (la grande construction sur le sommet de la ville). Vous ne verrez aucun ennemi. Aussitôt que vous entrez, vous devrez vous battre avec quelques soldats, Parlez au barman et il vous donnera quelques renseignements. Allez à la porte tout à droite et vérifiez les livres pour trouver un document. Il est écrit dans une certaine langue mystérieuse... Bagin connaissait cette langue, mais Falna connaît juste un peu; elle apprend l'existence d'un trésor divin antique à l'intérieur de la Forêt Dardwa.

Ostracon essaye d'avoir des informations du chef de village. Il menace le chef de tuer tous les villageois s'il n'obtient pas ce qu'il veut Avant que le villageois ne dise quoi que ce soit, Atorushan fait irruption et fait une attaque de slash sur Ostracon.

Avant que vous ne puissiez en finir Ostracon, un de ses soldats d'élite apparaît. Celui-ci est se nomme Elm et dit à Ostracon de partir en courant.

[Boss: Elm](#)

Ostracon s'est échappé, mais au moins vous êtes arrivés pour sauver le chef du village, qui part en courant sans vous dire un mot. Maintenant, revenez voir Hoslow pour lui dire que vous avez accompli les opérations.

Hoslow est heureux et organise une fête pour célébrer cette victoire, mais il est interrompu par un messenger : Ostracon attaque le Royaume Elbard, ils ont déjà réussi à tuer Sada - maintenant, c'est juste une question de temps avant la destruction de la Forteresse Zahma.

Hathram décide de retourner à Elbard ; le reste du groupe veut rester à la fête, mais Hathram leur rappelle qu'il y a d'autres choses à faire. Hathram vous donne des congés, mais vos tâche inchangés : trouvez le Village Nanai, à l'intérieur de la Forêt Dardwa.

Hoslow vous donne une lettre pour le chef du village, qui pourrait le faire avoir confiance en vous.



ホスロウ  
Hosrow

## Village Dardwa

-----

Le village est très petit. Il y a seulement un magasin d'article et une auberge, quelques maisons.

Entrez à la maison du sud-est. Le chef est là et vous lui donnez la lettre d'Hoslow. Le fils du chef, Yaman entre dans la pièce. Il a entendu votre conversation et veut vous aider. Yaman rejoint votre parti et maintenant vous avez un guide pour aller plus profonds dans la Forêt Dardwa.

## Forêt Dardwa

-----

Avec Yaman dans votre équipe, vous parvenez à connaître les chemins de Dardwa. Yaman vous permet de voir l'entrée secrète à la forêt.

À un certain point, Yaman vous expliquera que Nanai est devenu un village interdit. En raison de l'apparition du Roi Garusia et principalement de la visite du monstre Gohmes, ils ont décidé de sceller la forêt entière.

## Village Nanai

-----

Dans la maison au sud-est se trouve la femme d'un homme nommé Fitma (l'anneau découvert dans la grotte Ovingston, ça ne vous rappelle rien?).

Vous apprenez aussi par des villageois que Bagin était ici et est allé se battre avec Gohmes.

Allez au sud-ouest. Entrez dans la grotte de Ghomes.

## Grotte de Gohmes

-----

Après que être entrez, vous rencontrez le monstre Gohmes, mais il s'éloigne de vous. Les os qu'il a laissés derrière lui sont vieux et sont probablement d'un villageois Nanai, mais c'est assez pour faire que Falna se soucie de Bagin. Suivez la trace de Gohmes gauche, ne marchez pas sur sa matière visqueuse.

Cette fois, quand vous atteignez Gohmes, il creusera une nouvelle caverne pour partir en courant. Les décombres laissés vous empêchent de prendre ce chemin, donc vous devez faire marche arrière et prendre un chemin à gauche pour atteindre la voie nouvellement creusée.

Vous verrez Bagin - il s'est battu avec Gohmes et a perdu.

Avant de mourir, Bagin dit à Falna qu'il était dans les forces obscures. Il a été blessé dans la bataille et a été sauvé par Fitma - le vrai père de Falna. Bagin avait décidé d'aider Fitma à combattre Gohmes et ils devaient à la Caverne Ovingston en premier lieu.

Bagin donne ses pouvoirs magiques à Falna. De plus, vous obtenez le cristal de dragon pourpre, deuxième Grâce.

Maintenant, au nord et vous trouverez Gohmes de nouveau. Le combat contre Bagin l'a blessé et maintenant c'est à vous de le finir pour de bon.

### Boss: Gohmes

Après avoir détruit Gohmes, votre souci est l'attaque de l'armée sur Elbard. Vous quitterez la caverne automatiquement.

Retour au Village Nanai.



### Village Nanai

-----

Allez à la maison de Fitma et parlez à la femme.

Elle est le fantôme de la mère de Falna. Vous pouvez dormir dans l'auberge et acheter des articles si vous avez besoin ; quand vous avez fini vous pouvez quitter le village par le nord et sortir du la forêt.

Aussitôt que vous quittez) le village, Yaman laisse votre équipe. Maintenant, quittez la forêt et allez parler À Hoslow à l'est de la forteresse Arbath.

### Grotte de la résistance

-----

Parlez à Hoslow. Hathram est déjà retourné à Elbard et vous aider la Résistance; Hoslow rejoint votre équipe. En route pour la forteresse Arbath.

### Forteresse Arbath

-----

La résistance s'occupent des gardes à la porte de la forteresse, vous laissant la voie libre.  
Entrez dans le bâtiment et suivez le chemin. Vous tomberez sur Bashita le dernier des soldats d'élite de Ostracon.

### Boss: Bashita

Une fois Bashita mort, vous prenez le contrôle de la Forteresse Arbath. Tandis que le groupe de Carshwall va à la Forteresse Zahma, vous devez retourner à Gildeel - Dap a été capturé par l'armée.

### Ville de Gildeel

-----

La ville est abandonnée ... la seule personne est un soldat au bar. Parlez-lui et battez-le. Parlez au barman. Il vous parlera de Dap, Vous entendez une voix de l'extérieur du bar, ils savent que la Résistance est ici et qu'ils devraient montrer à la place de la ville, désarmée.

Allez à la place de la ville trouver Dap ligoté à un arbre; parlez-lui et il vous dira que c'est un piège. Trop tard : une bande de soldats vous entoure et attaque.

### Boss: Gildeel Knight

Dap est affaibli, mais une bouteille de vin le remet vite en forme.  
Il a entendu dire qu'Ostracon a attaqué Elbard et que Hathram a été capturé - et tué probablement. Cependant, vous n'avez pas de temps pour vous inquiéter pour lui: vous devez aller à la Forteresse Zahma Parlez au gosse devant le bar et il donnera tout son argent pour aider la cause de la Résistance : 1000 pièces! Allez à la Forteresse Zahma.

### Forteresse Zahma

-----

Quand vous entrez, la seule personne vous voyez est un membre de Résistance nommé Tomas. Il vous dira que les forces de Carshwall sont arrivées ici et ont trouvé la place vide, donc Carshwall et le reste du groupe est allé à l'intérieur de la forteresse.

Entrez à la forteresse. Ignorez les cellules (il n'y a rien) et aller au sud. Quand vous atteignez les trois cellules, entrez à l'extrême droite pour trouver un soldat ennemi. Parlez-lui et il vous demandera si vous voulez savoir ce qu'il fait là. Peu importe ce que vous répondez.



Après l'avoir battu, il dira qu'il a entendu dire que l'Ostracon attendrait votre équipe à l'hôtel de Fraward, à Elbard.

Répondez que vous avez compris (le deuxième choix) et il vous dira que sa mission est finie, Et si vous désirez le laisser partir en courant. La première réponse est 'oui', le deuxième est "Non"

Si vous ne le laissez pas partir, vous devez vous battre avec lui de nouveau; si vous le laissez vraiment partir en courant, il vous quittera, mais vous attaquera aussitôt que vous quittez la cellule. Quand vous gagnez, vous récupérez la Clef Zahma.

Continuez à aller jusqu'à ce que vous soyez hors de du bâtiment. À l'extérieur, vous pouvez utiliser la Clef Zahma pour ouvrir la porte. Carshwall vous attend de l'autre côté. Il a été à Elbard, mais n'a pas vu de trace d'Ostracon. Ensuite, allez faire un tour à la Forteresse de Sada (juste au nord d'Elbard).



カルシュワル  
Carshwall

### Forteresse de Sada

Un arrêt rapide : allez juste à l'intérieur et ouvrez le coffre : armure de chevalier.

### Ville Elbard

La ville est totalement abandonnée et vous ne pouvez pas entrer au château. La seule chose à faire est d'aller à l'hôtel particulier de Fraward. Bien sûr c'est un piège, mais Hoslow dit que vous êtes venus trop loin pour revenir en arrière. Allez à l'hôtel.

Il n'y a aucun ennemi à l'intérieur, allez la où vous avez trouvé le Rouleau Secret dans votre visite précédente : la grande pièce avec deux tables. Il y a une grande carte sur une des tables. Jeter-y un coup d'oeil et Falna découvrira que cette construction est un passage secret.

Allez à la chambre du nord-est. Quand vous arrivez là, votre équipe recherchera le passage et le trouvera.

Traversez les couloirs. Vous rencontrez Ostracon ; Il a enfermé Hathram à l'intérieur d'un Cristal

Noir et explique que le roi Garusia n'est pas intéressé par un petit royaume.

La source du pouvoir des dieux antiques, l'Avesta, est cachée à la Forêt Dardwa. Cependant, la seule personne qui connaît son emplacement exact est le Chef du Village Dardwa - l'homme que vous avez sauvé d'Ostracon dans le passé. Ostracon veut que vous trouviez l'Avesta.

Vous êtes téléporté à la pièce où vous étiez auparavant. De là, vous entendez la voix d'Ostracon disant que, si vous lui donnez l'Avesta, vous obtenez le Cristal Noir; il vous attendra à la Forteresse Mithramifle.

Quittez l'hôtel et les hommes seront de retour aux villages.

Vous devez aller à la Forêt Dardwa, en passant par la forteresse Arbath.

### Village Nanai

-----

Vous rencontrez Yaman. Il souhaite maintenant défendre le monde entier contre Garusia et rejoint votre équipe de nouveau. Allez au Village Dardwa.

### Village Dardwa

-----

Allez à la maison de chef de village et parlez-lui.

Yaman lui demande une carte de la forêt et son père lui dit à contrecœur que cette carte est dans l'étagère à livres sur le couloir.

Allez voir l'étagère dans le couloir. Yaman fouillera et trouvera la carte à l'intérieur d'un livre. Avec cela, vous pouvez aller à l'intérieur de la forêt. Allez à la Forêt Dardwa.

### Forêt Dardwa

-----

Allez à la montagne où se trouvait la grotte de Gohmes; au lieu d'entrer à l'intérieur, marchez autour de la montagne. Yaman désignera l'emplacement d'un passage qui vous permettra d'aller encore plus profond dans la forêt -

### Temple Dardwa

-----

La femme à l'intérieur du temple est la Fée Fuwaru, elle répondra à vos questions. Elle vous apprendra que les dieux antiques étaient en réalité les membres d'une espèce appelée les Hols, Qui sont venus sur terre avant les dragons et étaient capables d'utiliser des grands pouvoirs magiques. Une fois que vous avez fini, elle ouvrira la porte de la caverne où l'Avesta se trouve.

## Foret Elbard

---

Lisez le manuscrit en pierre : "révélez l'Eau Portant la terre, connaissez le Vent Portant le feu et tous iront au chemin du Ciel".

Des cavernes ont des signes sur les murs. vous constaterez que le signe d'or représente la Terre, le signe bleu est l'eau, le signe orange est le feu , le signe vert pour le ciel; et le signe d'argent représente le monde .

Allez à la caverne au nord (celui avec les cinq signes). Vous devez remettre les signes dans l'ordre pour ouvrir le passage suivant. Mettez les signes dans cet ordre : Terre (d'or), D'eau (bleu), Feu (orange), Vent (argent) et Ciel (vert).

Entrez et vous vous trouverez dans une pièce avec l'Avesta et les restes du Dragon D'or (apparemment tué par la malédiction).

En essayant de prendre l'Avesta, le squelette de Dragon D'or se réveille pour vous arrêter de l'emporter...

## Boss: Dragon Zombie

Après la mise en déroute du Dragon, vous arrivez à prendre l'Avesta et obtenir aussi la troisième Grâce, les Canines D'or! Quittez la caverne et partez pour le pont.

## Le pont

---

Ostracon envoie quelques Soldats pour reprendre l'Avesta. Ces soldats sont faciles à tuer, on ne peut pas avoir confiance à Ostracon.

## Forteresse Mithramifle

---

Vous êtes pris en embuscade par quelques soldats. À l'intérieur de la forteresse, Ostracon vous dit qu'il ne viendra pas; vous devez le rencontrer en haut du bâtiment.

Montez alors l'escalier. Au deuxième étage vous verrez une fille poursuivie et capturée par quelques soldats. Suivez la et vous devez vous battre avec elle...

## Boss: Death Woman

Ensuite montez au troisième étage.

Au troisième étage, entrez dans la pièce centrale et en haut de l'escalier; vous serez au sommet du château et trouverez Ostracon .enfin!

L'ostracon vous force de lui donner l'Alvesta, mais ne vous donne pas le Cristal Noir ; au lieu de cela, il le détruit.

### Boss: Ostracon

L'ostracon est vaincu, mais pas mort : il s'échappe, emportant l'Avesta au Roi Garusia, au Château Durgwand.

Quittez la forteresse et vous rencontrerez Carshwall. Son groupe a suivi Ostracon, mais a perdu sa trace. La Résistance est groupée à la Ville Fworwie et projette une attaque contre le Château Durgwand. Hoslow doit retourner prendre des mesures pour cette attaque. Falna quitte votre équipe.

Il vous dit aussi que le potentiel de défense du Château Durgwand n'est pas simple et vous dit d'aller à la Ville Hellroad, à l'ouest, y obtenir quelques indices.



### Ville Hellroad

-----

Quand vous arrivez là, vous voyez un groupe de villageois, soudain l'armée apparaît.

### Boss: dark chevalier

Après votre victoire, un ours armé d'un arc tire sur Atorushan, Yaman se sacrifie.

Un héros célèbre, Saosh'yant, cherche des guerriers forts pour le rejoindre dans son combat contre les forces obscures. Saosh'yant est le type portant un chapeau jaune.

La femme dans la maison du nord vous parle d'une épée très rare avec une marque de dragon. Au nord du village, vous pouvez voir la tombe de Yaman.

Il dit qu'il peut vous emmener dans la grotte Hellroad (il veut rencontrer un ermite qui vit là, appelé Fushurunum), Saosh'yant rejoint votre équipe.

En route pour les montagnes Hellroad

### Grotte Hellroad

-----

Cet endroit est peuplée par des scorpions, prenez les différents coffres.

Vous vous trouverez à l'extérieur des cavernes. Traversez le pont et obtenez la Canne de La terre dans le coffre. Maintenant, allez tuez le grand scorpion bloquant votre chemin...

### Boss: King Scorpion

Une fois que les scorpions sont détruits, allez à la maison sur le sommet de la montagne.

### Hôtel de Fushurunum

-----

Parlez à Fushurunum et posez lui toutes les questions, mais après une ou deux questions, il part vers une autre partie de l'hôtel ; partez le rejoindre. Il vous donne un tas de renseignements important:

- Les Hols était dans ce monde bien longtemps avant les dragons. Il y a environ 3000 ans, les dragons sont apparus. Ils ont commencé à se battre pour la dominer la terre (ils l'ont considéré comme une terre sainte) et cette guerre a revendiqué les vies de beaucoup de dragons et Hols.

- Ainsi, pour empêcher l'extinction, ils ont mis au point un accord : Tandis que les prairies occidentales étaient pour les Hols, les continents orientaux étaient pour les dragons. Plus tard, les Hols ont transformé leurs prairies en désert.

- Le dragon émeraude est le héros des dragons, celui qui ne pouvait pas être remplacé. En raison du coup de malédiction sur les dragons à Ishburn, le dragon émeraude est mort. Les dragons ont créé cinq trésors, à partir du dragon émeraude: ces trésors sont les Grâces Vertes.

Une Grâces Vertes est en possession du Roi Garusia (la Griffe de Dragon Noire)

- L'Avesta est le produit du grand pouvoir des Hols. Juste pour vous donner une notion, l'Avesta est ce qui a transformé les prairies occidentales en désert...

Imaginez si Garusia réussit à dessiner ses plans maléfiques sur Ishburn

- Ostracon a vendu son âme au côté obscur et est devenu un Démon. Soyez très prudent.

Une fois que vous avez posé toutes les questions, Fushurunum demande si tout est clair et si vous voulez demander quoi que ce soit de nouveau (répondez le deuxième choix). Il vous dit aussi que Hathram est toujours vivant; le cristal noir qu'Ostrakon a cassé était un faux. Une fois que vous réussissez à récupérer le vrai cristal, il faut le ramener à un homme appelé Waramuru, il devrait être capable de changer complètement cette malédiction et libérer Hathram

Après cela, Fushurunum disparaît de nouveau, mais cette fois il est sorti de la maison. Il vous donnera un Gin, un Champignon de Nymphé et un Rubis. Pour envelopper le paquet, il donne à Saosh'yant une flèche violente, un article qui vous aidera à combattre le Roi.

Suivez Fushurunum dans la maison et parlez-lui encore de nouveau - il dira qu'il n'y a rien plus qu'il peut faire pour vous. Parlez-lui à maintes reprises - à la troisième fois, il vous présente encore un article, à vous de choisir:

- Épée « Tueur de dragon »
- Personnel de Fushurunum
- le Chapeau d'Orpheus
- robe de cristal
- anneau Protes
- rubis faillite

Il ne désire pas donner la plupart de ses items. Il refusera de vous donner l'Épée Tueur de dragon, parce que vous ne devriez pas vous battre avec des dragons, il ne vous donnera pas son personnel parce qu'il en a besoin pour son hôtel, Il dit que le Chapeau Orpheus est un articles de luxe; la Robe de Cristal est un souvenir d'une femme et il ne veut pas la céder.

Donc vous avez le choix entre l'Anneau de Protes et le Rubis de Faillite). Je suggère fortement que vous choisissiez l'Anneau de Protes - vous pouvez acheter des Rubis de Faillite ailleurs, bien qu'ils soient très chers. Si vous choisissez le Rubis de, il mentionnera que vous n'avez pas vraiment beaucoup de goût, il vous donnera aussi 9646 pièces (apparemment pour compenser votre choix de merde).

Quittez l'hôtel et le retour l'entrée de la montagne. Hoslow vous attend au Bar.

## Ville Hellroad

-----

Allez au bar, Hoslow et la Résistance sont là. Ils ont déjà mis en place l'opération pour attaquer le Château Durgwand. Hoslow rejoint votre équipe.

Maintenant, vous devriez aller à Durgwand, mais aller d'abord au sud et une fois que vous vous atteindrez le rivage, allez à l'ouest. Vous devriez tomber par hasard sur une épée.

## Château Durgwand

-----



Laisser la Résistance faire leur travail.

Une fois que la porte principale est ouverte, rentrez à l'intérieur. Trouvez le levier pour l'activer et ouvrir la porte de l'ouest.

La Résistance est déjà installé et il semble qu'Ostracon a quitté le château. Allez à droite du château, dans une petite chambre. À l'intérieur, descendez de deux ou trois étages et vous trouverez l'Ostracon.

Hoslow veut venger les morts de sa famille et Carshwall veut la vengeance de son père. Ostracon vous présente ses trois soldats d'élites ressuscitées (Barago, Elm, Bashita) et est maintenant prêt à vous défier...

**Boss: Ostracon**

Vaincu, l'Ostracon demande à Garusia plus de pouvoir, pour qu'il puisse vous détruire tous. Son désir se réalise...mais Carshwall meurt pour sauver Atorushan.

**Boss: Arch-Demon**

Avant que vous ne quittiez la pièce, Garusia apparaît et prend l'Avesta . Pour démontrer le pouvoir d'Avesta, Garusia rend son château flottant et détruit les petites des Îles Kasha.

Maintenant, le Château Durgwand est le vôtre... Descendez l'escalier jusqu'à ce que vous rencontriez le reste de la Résistance. Parlez pour apprendre qu'il y a un sorcier, au Lieu saint de la Mer sur la plus grande des Îles Kasha. Allez à la Ville Bajil.

**Village Bajil**

-----

La maison de Waramuru est au sud-est. Waramuru trouve des renseignements de façon à libérer Hathram de la malédiction. Vous avez besoin d'une sorte particulière d'herbe pour cela. Waramuru vous demande d'aller avec lui. Waramuru se joint à vous et vous dit d'aller aux montagnes.

**Mine de Bajil**

-----

Il y a abondance d'herbes , mais celui que vous cherchez est une fleur rouge.  
Une fois ramasser , un monstre apparaît.

**Boss: Mangeur d'Homme**

Retournez au village Bajil.

### Village Bajil

-----

Allez à la maison de Waramuru. L'herbe libère Hathram! Waramuru quitte votre équipe et est, bien sûr, remplacé par Hathram.

Allez à l'ouest trouver la maison du marin. Parlez à l'homme pour voyager à Kasha.

### Port de Palsie

-----

Vous êtes sur Kasha, mais vous pouvez retourner d'où vous venez - ça vous coûtera 500 pièces. Allez à ville Palsie au sud.

### Ville Palsie

-----

Cette ville ne sert qu'à acheter des articles (aucun équipement) ou le repos à l'auberge.

### Grotte Palsie

-----

Entrez dans la grotte et touchez tous les piliers (ils s'enfoncent dans le sol et vous ouvre une entrée secrète. Ensuite vous arrivez à un endroit avec 4 piliers. Son gardien vous attend...

### Boss: chevalier d'argent

Après le combat, vous gagnez les documents Antiques .

### Lieu saint de kasher

-----

Allez au lieu saint , vous êtes attaqué par des chevaliers de Garusia. Battez les , Ensuite rentrez dans le temple et parlez au prêtre. Il vous dira d'aller dans la grotte sacrée

### Grotte sacrée

-----

Rentrez dans la grotte , puis avancez en bas jusqu'au point de téléportation. Ensuite allez prendre

l'item pour le prêtre . Un boss apparaît

Boss: chevalier d'or

Une fois le boss vaincu , partez pour le village sans nom

Village sans nom

-----

Allez voir la mémé à coté du malade , elle vous dit qu'il lui faut un fruit sacré , partez explorer les arbres dehors jusqu'à ce que vous trouvez le fruit. Allez ensuite le donnez au malade. Vous pouvez désormais vous reposer à la maison du dessus

Lieu saint de kasha

-----

Allez voir le prêtre, il vous dira d'aller à la mine Kasha , allez y , une fois devant la porte à l'intérieur de la mine , vous devez prononcer une formule magique , retournez voir le prêtre pour que Tamryn apprenne la formule. Retournez a la mine, traversez la mine et vous vous retrouvez au village Margina

Ville Margiana

-----

Cette ville propose de très bon équipement pour votre équipe mais très cher.  
Allez dans la maison au sud d'ouest pour parler à un soldat qui c'était caché. Ensuite partez à l'ouest du village vers le temple de Margiana. Sur la route vous rencontrerez le roi Garusia, il est stoppé par le prêtre de la mer , mais ce dernier ne résiste pas longtemps.

Boss: Garusia

Temple Margiana

-----

Le prêtre donne une armure en cuir tachée de son sang à Saosh'yant. Il ouvre aussi une porte pour vous, mais Garusia surgit de nouveau et atomise le prêtre.  
En route pour le Palais du roi Garusia.

Palais du roi garusia

-----

Aussitôt que vous arrivez, vous êtes salués par une bande de Chevaliers de Phalange .

Trouvez la salle du trône, vous rencontrez Garusia; il vous dit maintenant que vous verrez son vrai pouvoir: les hols avait confié l'avesta à Garusia ...

Il vous explique que les hols sont les créateurs réels de cette terre. Tamryn ne peut pas tout à fait croire tout cela, mais il ne fait aucune différence pour Garusia - il va vous tuer de toute façon.

**Boss: Garusia**

Garusia ne peut pas croire qu'il a été vaincu, mais avant de mourir , il se rend compte qu'un d'entre vous n'est pas un homme... vous recevez la quatrième Grâce, la Griffe du Dragon Noir.

Le château commence à s'effondrer. Tamryn se sert de son amulette que lui a donné le prêtre pour être téléporté. Elle explique que le prêtre lui a dit que le Teleposta pourrait seulement être utilisé par les Hols ...

De longues histoires courtes, Atorushan ne se soucient pas de ce qu'elle dit et sont trouvés par Hathram et Saosh'yant. Hoslow a été blessé, mais est parti tout seul chez Waramuru. Tamryn utilise le Teleposta encore une fois pour se rendre à Elbard.

**Château Elbard**

-----

Évidemment, vous êtes reçu comme des héros au Château Elbard. Le Roi Elbard décide de vous honorer, Mais il y a toujours le problème des Hols, donc Hathram décide de rester avec vous. Le roi ne sait pas où se trouve Falna, mais Barsom vous dit plus tard qu'elle serait à une oasis à l'ouest, s'ils jamais vous avez besoin de la trouver.

Comme Hoslow est mal en point, il quitte votre équipe donc il peut se reposer un peu .Allez dans les pièces du château pour prendre vos récompenses. En route pour le désert de l'Ouest

**Désert de l'ouest**

-----

Atteignez l'oasis pour trouver Falna , elle retournera dans votre équipe . Maintenant, au nord est à la Montagne Hellmand, il n'y a aucune entrée, juste un autel. Marchez à côté et vous serez attaqué par le Monstre Rah.

**Boss: Rah**

Après la victoire, allez à l'est de la montagne, vous trouverez une caverne .

## Montagne Hellmand

-----

Le chemin est direct; il n'y a aucune bifurcation , ainsi juste la portée le sommet de la montagne. Les ennemis sont forts, mais ils ne devraient pas y avoir de problème . Quand vous atteignez les deux cercueils, vous êtes attaqués par deux yeux .

### Boss: Yeux d'Hadès

Après votre victoire, vous obtenez la cinquième et dernier Grâce : la Corne du Dragon Rouge! Allez au sommet de la montagne; apparemment, les Yeux d'Hadès défendaient une épée.

Quand Atorushan est sur le point de retirer l'épée, vous écoutez une voix. C'est l'esprit du Emerald Dragon, à l'intérieur de l'Épée Magique - appelé Vendidard. Quand vous la prenez, Vendidard vous dit qu'il vous attendait et vous dit d'utiliser les Grâces pour retrouver les Hols.

## Monde des Hols

-----

Après votre intrusion vous verrez le seigneur Tiridates.

Tiridates explique que l'ancien roi est allé à la surface du monde pour rechercher le Teleposta et l'Alvesta et Tamryn l'a suivi quand elle était juste un petit enfant. Le Teleposta est un trésor que seul les successeurs légitimes du trône peuvent utiliser.

Les Triades enferme le reste de votre équipe: Des gardes disent qu'il y a une rumeur, il y a quinze ans, que la disparition de la famille royale faisait partie d'une conspiration de Triades.

Vendidard empêche Atorushan de se métamorphoser en dragon; à la Ville Hols, la malédiction est encore plus forte que d'habitude et Atorushan ne peut pas la supporter - il doit croire en Tamryn comme elle a eu confiance en lui auparavant.

Vous contrôlez désormais Tamryn, habillé comme la Reine de Hols .Tiridates dit qu'il a servi de Premier ministre à son père, le dernier roi, qui a stupidement abandonné sa mission et a essayé de s'échapper Tiridates lui dit de ne pas poser de résistance, ou ses amis emprisonnés sentiront les conséquences.

Allez au miroir de la chambre et Tamryn remarquera qu'elle porte une épingle à cheveux et imagine qu'elle pourrait l'utiliser pour ouvrir la porte. Allez à la porte, Tamryn essaiera et priera qu'elle est capable d'ouvrir la porte ... et découvrir ensuite qu'elle n'a pas été fermée du tout.

Il y a des gardes à l'extérieur de cette chambre, mais ils sont attaqués par un type nommé Jessill; c'est un soldat au service de la Famille Royale d'Hols , il a aidé le père de Tamryn à s'enfuir.

Jessill donnent des vêtements à Tamryn . Suivez-le à l'extérieur et ensuite à gauche, dans le bloc de prison pour retrouver Atorushan. Parlez à tous vos amis et Jessill vous libère. Tamryn explique que le Hols ne sont pas responsable de ce qui est arrivé - c'est le seigneur Tiridates et ses associés radicaux. Il a appelé Garusia pour se débarrasser du roi et mettre ses mains sur l'Alvesta, qu'il veut utiliser pour attaquer le monde d'Ishburn.

Sortez de la prison et partez pour la citadelle Hols

### Citadelle Hols

-----

Prenez tous les coffres, puis montez à la tour.

### Tour Hols

-----

Montez les escaliers autant que vous pouvez et vous atteindrez finalement un point où vous pouvez entrer avec deux portes - Allez à droite puis continuez votre chemin.

### Trône Hols

-----

Tiridates essaye de convaincre Tamryn de le rejoindre, car ce sont les Hols qui sont responsables de la malédiction (Je vous conseille d'être au niveau 130/135 pour les deux combats qui vont suivre).

### Boss: Tiridates

Vendidard identifie que Tiridates est habité par une monstrueuse créature appelée Zandig. Ce monstre se dévoile enfin....

### Boss: Zandig

Après votre combat vous allez mieux. La chute des Hols, le désert occidental se recouvre de verdure et la malédiction sur les dragons est finie...

**FIN** ^-^

### STAFF:

Auteur original/chara designer : Akihiro Kimura

Chef de projet: Shôji Masuda (Momotarô, Tengai 1&2, Linda Cube...)



Lead programmer: Hiromasa Iwasaki (Susano, Ys 1&2, Tengai 2, Linda Cube...)

Musique: Hirohiko Fukuda (Tengai 2)

Soluce : Waru

Special thanks : Kaminari, GustavXIII

