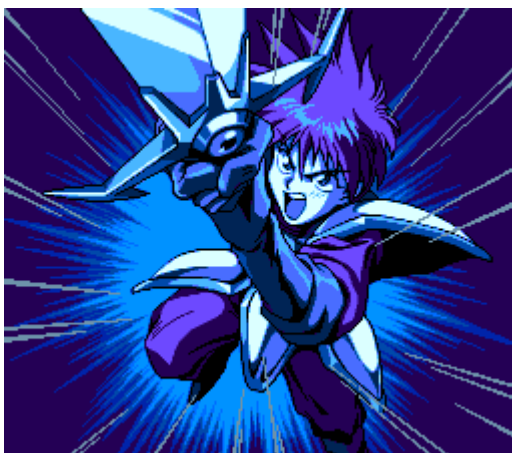


イース IV ザ・ドーン・オブ・イース

(Ys IV The Dawn of Ys)

Machine :	Super CD Rom ²
Genre :	A-RPG
Editeur :	Nihon Falcom / Hudson Soft
Date de sortie :	22 décembre 1993
prix :	7800 円





SOLUCE:



Ville de Minea

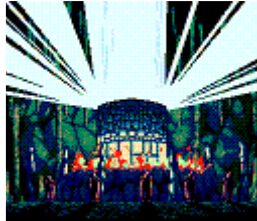
Le jeu commence avec le retour de Dogi et Adol à Esteria, après leurs errances dans le monde entier. Après une escale, les deux se heurtent à Goban, le voleur d'Ys 1&2. Goban explique que Minea a changé depuis que vous êtes venu. Faites un petit tour en Ville. Les villageois dans les magasins vous reconnaîtrons. Allez voir Sara, la diseuse de bonne aventure. Elle est dans la maison au sud ouest de la ville. Elle parlera à Adol d'une terre connue : "Selceta" et demandera qu'il voyage là bas.

Répondez oui. Ensuite, allez au bar. Adol, Goban et Dogi se désaltèrent pendant quelque temps, ils s'endormiront chez Goban.



Le matin, Lilia viendra frapper à la porte, voulant voir Adol. Goban va le réveiller, mais il n'est plus là.

Des hommes masqués sont autour d'un autel étrange, sur lequel une forme presque humanoïde est présent. Il donne des ordres à ses hommes et commence à fondre.



Ville de Promarock

Adol se réveille dans le bateau, qui est parti pour Promarock. Prenez le coffre à droite. Promenez vous dans la ville. Ensuite sortez, battez-vous avec les monstres jusqu'à ce que vous atteigniez le niveau 3. Ca ne devrait pas prendre plus de cinq minutes. Suivez le chemin et vous rencontrerez des soldats qui embettent une femme. Elle semble capable de se défendre elle-même, mais un des soldats vous remarque et demande si vous êtes amis avec elle. Ils préparent à attaquer, mais la fille prend la fuite. Elle se présente, son nom est "Carna" et part précipitamment.



Un homme chauve sort, avec un groupe de soldats. Sa conversation avec les soldats révèle que c'est le Général Léo. Il ordonne à ses soldats de charger le canon et il de démontrer sa puissance sur un arbre. Vous êtes à présent prisonnier et votre équipement est retiré. Vous êtes déposés dans une cellule, parlez à votre camarade de cellule. Il vous dira que son nom est Duren, après une conversation courte, allez faire un petit somme sur votre lit.



Vous serez réveillés par un combat. Carna arrive dans votre cellule, elle dit de se tenir tranquille et qu'elle est venue pour vous sauver. Duren est un peu trop excité pour se tenir tranquille, Carna explique qu'elle veut détruire la réserve de canon Romuns. Duren remarque un arsenal tout près et vous en saisissez certains équipements. Malheureusement, une alerte est donnée, empêchant Carna d'accomplir sa mission. Vous êtes entourés par des soldats et Duren bat une retraite hâtive, vous laissant vous et Carna pour repousser vos adversaires. Les

soldats donne de bon points d'expérience et sont faciles de tuer. Si Carna les tue, vous n'aurez pas d'expérience. Sortez par le nord.

Village d'Arieda - mine abandonnée

Suivez le chemin vers le sud, quelques hommes sauteront des buissons et vous menaceront, vous prenant pour un Soldat Romun, en raison de votre équipement. Carna sortira et leur expliquera que vous êtes un ami et ensuite ils vous laisseront passer. À l'intérieur du village d'Arieda, vous vous heurterez à un vieil ami ... docteur Flair du Village Rance. Achetez lui une Herbe. Parlez au sage dans la maison du nord-ouest et elle expliquera que son fils, Lemnos, est prisonnier à l'intérieur de la mine au nord du village. Elle vous donnera la clef qui vous permettra d'entrer à la caverne.

À l'intérieur, votre visibilité est limitée. Quand vous atteignez le boss, il faut être au level 5 et avec une herbe disponible si possible.

Boss: araignée géante

Une fois le boss vaincu, vous retrouvez Lemnos.

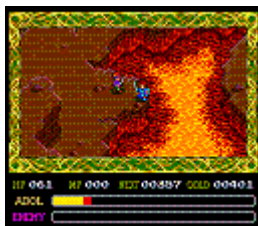
Carna se précipitera avec un des combattants du village pour ramener Lemnos à Arieda. Allez au village achetez une herbe , ensuite , sortez à l'ouest du village , vous verrez Carna blessé , quand vous essayez de l'aider, un monstre viendra de derrière un rocher et vous attaque. Détruisez le, aidez-la ensuite. Elle vous demandera de l'accompagner, entrez dans la caverne.

Les fosses de Lave de Nelgal et le Tombeau de Slano

Carna vous aidera, elle vous suivra et attaquera n'importe quelles créatures qui viennent près d'elle. Elle est très puissante et tuera la plupart des ennemis.

Vous trouverez un coffre fermé. Contournez-le pour le moment et continuez à aller vers le nord. Trouvez la clef de ce coffre. Cela vous permettra de l'ouvrir, à l'intérieur se trouve une pioche.

Maintenant que vous avez la clef, Vous pouvez retourner dans la mine abandonnée pour prendre l'Anneau de Pouvoir. Retournez aux fosses de Lave de Nelgal.



Servez vous de la pioche au pont fissuré (allez contre le mur et appuyez sur select). Les roches s'affaîsseront, vous permettant de traverser le passage du dessous. Une fois arrivez, vous trouverez un petit temple. Entrez ici et continuez à vous battre avec les créatures pour

obtenir un bon level. Au coeur du temple, vous trouverez un pilier en pierre. Si vous le touchez, vous serez déporté pour vous battre avec le boss.

Boss: armure de feu

Quand vous avez gagné, l'esprit de Slano vous donnera la baguette de magie de Feu.

A la sortie vous retrouvez Carna mais votre réunion sera interrompue par trois personnages. Le premier est un grand homme, nommé Gadis. Le deuxième est une sorcière aux cheveux pourpres nommé Bami. Et le troisième, leur leader, est un homme mince, avec des cheveux bleus, qui porte le nom de Guruda. Bami envoie quatre tirs magiques au mur derrière vous et des monstres commencent à se former. Battez les, elles sont assez facile à battre (équipez vous de la baguette magique ^^).



Sortez de la pièce et vous rencontrerez de nouveau le trio. Bami prépare à jeter une autre magie pour en finir avec vous, mais un tremblement soudain l'arrête et vous vous échappez tous. Sortez de la grotte.

Quand vous sortez, Carna vous présentera la Flûte de Vent et jouera un air. Un petit oiseau arrive et se pose sur une roche voisine. Elle vous donne la flûte et dit qu'elle utilisera cet oiseau, La pour rester en contact avec vous. Utilisez la flûte près de ces roches couvertes de fientes.

Maintenant, retournez à Arieda et réapprovisionnez vous en herbe. Vous pouvez maintenant parler à Lemnos dans le bureau du docteur Flair, qui vous expliquera qu'il a été transformé en araignée par Bami. Une fois que vous êtes prêts, dirigez vous de nouveau vers l'ouest et cette fois, au sud-ouest de la caverne, dans la Forêt Selceta.



Forêt Selceta et Village Arbre Yupel / tombeau de Talim

La forêt est labyrinthique, il a deux niveaux et vous devez passer par des arbres pour passer d'un étage à l'autre. Utilisez votre magie de feu sur les serpents et les fleurs qui abondent ici.

Un moment vous trouverez un grand arbre avec une entrée à sa base. Allez à l'intérieur et montez au sommet pour arriver village de Yupel. Allez dans une maison à droite pour entendre l'histoire des winged. En haut de l'arbre, vous trouverez un autre pilier comme dans le tombeau de Slano, qui vous amènera au boss.

Boss: oiseau furieux



Après votre victoire, l'esprit de Talim vous donnera une nouvelle magie de transformation pour vos efforts Grâce à cette magie, vous pouvez parler aux monstres, êtes intouchables et vous pouvez aussi nager.

Retournez au village et vous serez guidés à la maison d'Elder, où on vous donnera l'Anneau de Roda. Cet anneau est très de valeur en effet, comme il rétablira lentement vos points magiques sans l'utilisation d'une noix d'Arbre Roda. Maintenant, quittez le village et dirigez vous à gauche.

Vous verrez bientôt une créature étrange, changez de forme et il vous dira que son nom est Robin. Il demande que vous trouviez "la Graine de Rune." Allez dans la rivière. Vous pouvez remarquer une petite île où vous trouverez la Graine de Rune, rendez-la à Robin et il se déplacera pour vous laissez prendre une épée.

Sortez de la forêt et vous entendrez les trois méchants parlaient de vous. Après avoir bavardé un peu, ils partiront, il faut les suivre. Vous vous trouverez sur un pont. Gadis vous attend, Il coupera les cordes du pont vous ferez une grosse chute.

Vous réveiller, une jolie fille ira vous aider. Elle regardera votre blessure, et vous donnera dix hp puis elle partira. Marchez un peu et vous la verrez de nouveau près d'un arbre. Elle vous dira que c'est son endroit préféré pour se détendre car la vue est jolie. Elle se rendra finalement compte qu'elle a un rdv et qu'elle doit partir. Suivez-la.

Village de Laparo / Temple sacré

Dans cette ville, achetez un nouvel équipement ainsi que quelques items. Vous pouvez aussi parler à Leeza dans sa maison au nord-ouest. Vous pouvez vous battre avec quelques créatures à l'extérieur pour augmenter votre level. Allez ensuite au nord ouest du village pour trouver un temple.

Cet endroit est un peu semblable à un labyrinthe et les ennemis sont assez dangereux, particulièrement les créatures bleues. Vous trouverez un item au milieu du château puis allez ensuite vers un escalier. Finalement, vous vous heurterez à Leeza de nouveau, qui appelle pour au secours. Une paire de tentacules rampe après elle, se retire ensuite.

Boss: pieuvre bizarre

Vous devriez être au niveau 15 pour ce combat. Entrez dans la pièce suivante et vous verrez une créature vraiment étrange.

Quand vous avez fini, retournez à l'extérieur pour parler à Leeza. Elle vous remercie de l'avoir aidé, Elle retourne dans la pièce où le monstre se trouvait et vous devez la suivre.

Vous constaterez que Leeza a été faite prisonnier par Guruda vous vole vos items de magies. Duren entre dans l'histoire (Rappelez-vous le type dans la prison de Château Romun?). Il a apparemment un passé commun avec Guruda, Leeza réussi à s'échappé.

Dans la pièce suivante, vous vous trouvez face à face avec Eldeel lui-même, qui explique que la partie du pouvoir qu'il cherche est sur le point de devenir la sienne. Il absorbe l'énergie de la statue derrière lui et vole en éclats. Il utilise alors ce pouvoir sur vous, vous frappant jusqu'à la limite de la mort. Eldeel et les trois méchants vous quitte, Leeza et Duren vous ramène à Laparo.

Vous vous réveillez dans la maison de Leeza, où elle et son père expliquent comment Eldeel a changé avec le temps. Il semble que tout Selceta est dans le danger. Ils demandent que vous les aidiez. Quand vous quittez la maison de Leeza, entrez dans la maison d'Elder, à droite. Il vous donnera un item.

Maintenant, retournez vers le temple et vous pouvez passer la porte à droite, suivez le chemin.



Desert / tombeau de Miyu

Allez au Sud Est des sables mouvants en faisant attention aux cactus.
Allez à droite et vous rencontrerez une grande pyramide, qui ne semble pas d'entrée disponible.

Duren est en bas de la pyramide et se demande aussi comment entrer. Le sentier est caché et vous devez utiliser l'article que l'Aîné du village Laparo vous a donné. Allez au pilier cassé dans la rangée du haut, le deuxième à gauche, utilisez l'item. Le sentier s'ouvrira, Duren vous suivra à l'intérieur.

Une fois à l'intérieur, il y aura une multitude de créatures. Battez-vous à l'extérieur jusqu'à ce que vous atteigniez le niveau 18. Allez au centre de la pyramide, Il y a un autre pilier qui vous amènera au boss.

Boss:

Une fois la victoire en poche, l'esprit de Miyu vous donnera la magie de teleport.

Ensuite remontez les sables mouvants à l'Est, puis allez jusqu'au village de Libra.

Village Libra

Quand vous vous approchez du village, vous verrez un homme courir. Vous l'entendrez implorant les villageois pour l'aider à récupérer son petit-fils, un petit garçon nommé "Tim". Il est temps pour vous d'aller sauver le gamin.

Retournez à Promarock grâce à votre nouvelle magie pour acheter un nouvel équipement. Puis revenez à Libra, direction nord ouest jusqu'aux montagnes. Allez dans la grotte de gauche, vous rencontrerez le père de Tim. Touchez le gamin trois fois pour vous battre contre le boss. (Je vous conseille d'être au level 21)

Boss : araignée glacée

Une fois que l'araignée est morte, Jeff viendra vous remercier. Il vous dit d'aller en face, au village gelé. Allez au nord, dans la seule maison d'ouverte. Vous parlerez à l'enfant, qui est la réincarnation du sage, Enzo. Il vous parlera du passé de Selceta. Quand vous partez, la femme vous donera une orbe.

La Fleur de Selceta

Quand vous retournez au village, Tim développera un autre problème ... ses jambes deviennent en pierre! Téléportez vous à Arieda et allez chez le Docteur Flair. Vous retournerez à Libra automatiquement. Quand le Dr examine Tim, il conclut que la Fleur de Selceta doit être utilisée pour enlever la malédiction. Allez dans la maison au nord ouest, le vieux vous construira un radeau. Quittez sa maison et allez au nord sur le radeau.

Le radeau est automatiquement guidé et vous rendra à votre destination assez rapidement. Vous vous arrêterez dans une caverne. Revenez sur le radeau, il n'y a rien à faire ici pour l'instant.

Une fois que vous finissez votre voyage, vous allez faire une petite rencontre avec une cascade. Peu de temps après, vous rencontrerez de nouveau le trio des méchants... bami vous transforme en animal. Montez la colline pour entrer à la caverne. Battez-vous avec les créatures.

Vous trouverez un vieux cadavre dans une impasse à l'est. Examinez-le et vous aurez une orbe. Vous devez trouvé la Fleur de Selceta puis utilisez votre pioche contre un mur au nord pour sortir, trouver la petite salle avec un bassin pour enlever votre malédiction.

Retournez à Libra! Docteur Flair sera heureux vous voir. Vous irez à Arieda pour aller à son laboratoire. Il prendra quelques minutes avant que l'Élixir ne soit prêt. Entrez et quittez quelques bâtiments, vous verrez un homme être debout à droite de la porte du Nord. Parlez-lui, allez ensuite voir le Dr Flair de nouveau, vous partez pour promarock.

Retour à Promarock

Montez dans le bateau au sud est, après un cours voyage, vous vous heurterez à Dogi. Allez aux magasins d'armes et d'armures. Ensuite partez au nord-est, au Village Zeptic. Entrez dans toutes les maisons. Après à la femme dans la maison du sud est, puis allez à la maison du sud-ouest. Alors, allez à la maison au nord et parlez vieux. Une fois que vous lui parlez, vous trouverez Luta devant sa maison. Parlez-lui et il vous donnera l'Harmonica D'argent. Quittez le village et entrez dans la mine au nord.

Il n'y a aucun monstre. Il y a un coffre au le deuxième niveau que vous pouvez ouvrir. Quand vous atteignez la pièce avec les statues des déesses, mettez vous devant l'un d'entre elles et utilisez l'Harmonica. Les déesses se réveilleront alors et vous vous donneront le masque de vision (désolé pour la traduction). Aussitôt, quelqu'un entrera et vous dira que Lilia a été capturé par les soldats Romun ! Retour au Village Zeptic et Jeva (maison du sud est) vous dira qu'elle a été prise à la Tour Darm ...

Tour Darm

Les seuls ennemis seront des Soldats Romun et ils ne sont pas très forts. Quand vous atteignez le long passage avec des statues, mettez le Masque de vue et entrez au secteur caché. Une fois à l'intérieur, prenez le contenu du coffre, puis aller en haut. Vous trouverez un coffre contenant un fruit étrange (qui donne un level en plus). Ensuite, votre chemin sera bloqué par un escalier qui c'est écroulé. Retournez en bas dans la pièce cachée. À l'intérieur, utilisez la Pioche sur la fente dans le mur. Passez le labyrinthe de miroirs et vous vous jusqu'au sommet de la tour.

Vous trouverez Lilia capturé, par Gadis. Il a pris le contrôle de Keith Fact, qui vous attaque. Gadis interviendra pour se battre contre vous.

Boss: Keith Fact

Une fois vaincu, vous récupérerez votre magie de Feu! Les soldats Romun partiront en courant et ensuite Dogi entrera pour vous aider. Keith se réveille et fait des excuses. Le Docteur a finalement l'elixir pour guérir Tim. Vous vous téléportez pour le soigner.

Le Lieu saint de la Montagne

Tim se rétablit vite. Cependant, son attention est prise par une petite créature jaune étrange. Le garçon poursuit la créature et docteur Flair demande que vous alliez le chercher.

Quittez le village et allez nord-ouest. Les yeux flottants sont durs à tuer et peuvent faire beaucoup de dégâts, mais ils sont très lents et valent beaucoup d'expérience. Gagnez quelques niveaux ici, Entrez au lieu saint quand vous estimez que vous êtes prêts.

Une fois à l'intérieur, Tim vous mènera sur un plateau de couleurs. Il vous montrera comment un peu éviter les pièges de flamme (et vous brûlera légèrement dans le processus).

Finalement, Tim vous mènera à une pièce avec deux téléporteurs. Il utilisera celui à gauche, mais vous devez utiliser celui à droite pour l'attraper. Vous ferez une chute plutôt désagréable et vous être pris au piège dans la pièce avec Tim et la créature. La porte est fermée. Heureusement, Dogi viendra vous sauver et vous mènera à la sortie.

Avant le combat, allez dans la pièce à l'est pour prendre l'anneau de vie. Pour le boss un level 27 est indispensable.

Boss : Gadis

Après que vous gagnez, vous récuperez votre magie de transformation ainsi que le bouclier de Cleria.

Temple de Rady

Dirigez-vous de nouveau vers Libra, transformez vous grâce a votre magie puis allez au dock pour nager vers le nord, pour trouver une petite île avec un coffre. À l'intérieur de ce coffre se trouve une armure. Ensuite, allez au nord puis entrer dans la caverne. Une fois face au symbole sur le mur, mettez le Masque d'Yeux et vous serez capables de rentrer. Une fois à l'intérieur du temple, restez dans votre forme animale. Quand vous atteignez la première intersection, descendez puis allez dans l'eau. Vous atteindrez finalement une impasse avec un coffre, qui contient une clef. Cette clef ouvrira les vannes et vous permettra d'avoir accès aux secteurs autrefois submergés.

Maintenant, allez explorer les autres salles. Vous pouvez remarqué un coffre submergé auparavant. Maintenant vous pouvez l'atteindre. Dans ce coffre se trouve l'anneau du temps. C'est certainement le plus utile des items. Quand vous êtes prêts, allez vous battre avec le boss (je recommande un level 30).

Boss: armure de poseidon

Après votre victoire, vous gagnerez la Magie de Glace.

Item special :

Retournez aux fosses de Lave de Nelgal. Rappelez-vous de l'endroit que vous ne pouviez pas traverser ? Utilisez-y la magie de Glace et vous pouvez passer. Vous trouverez les Chaussures de Samson, un article pratique. Il ralentit votre votre vitesse , mais vous tuez vos ennemis en un coup.

Village de Lune Serene / Château Romun

Retournez au village de Libra, puis au port. Allez au sud-est près de la chute d'eau. Une fois que vous tombez, allez à droite et attaquez les créatures ici pour acquérir de l'expérience. Suivez le sentier du nord de sentiers au village de Serein. Si vous allez l'est, vous trouverez votre chemin bloqué par des roches. Il y a une vieille femme nommée Banjo dans le centre du village qui peut fabriquer une potion magique détruire les roches. Parlez-lui et elle vous dira qu'elle a besoin de "poudre de Kibie ". Seul les Romuns possèdent cette poudre. Ainsi, téléportez vous à Arieda puis allez au nord jusqu'au au château.

Une fois au château, mettez votre premier équipement pour que le garde vous laisse passer. Une fois à l'intérieur vous devez aller dans la tour est pour parlez au soldat dans le couloir et il vous parlera d'un chevalier roux, il vous reconnaît et donne l'alarme .

Retournez dans le premier bâtiment et vous serez capables d'aller vers le nord maintenant. Vous entendrez le Général Léo. Passez vers le nord et vous trouverez le soldat qui a sonné l'alarme. Poursuivez-le à l'impasse et il vous donnera la clef qui vous permettra d'ouvrir la porte pour prendre la poudre Kibie. Retournez au sud puis entrez dans la pèce autrefois fermée, obtenez la poudre et téléportez vous à Serein.

Pour obtenir le Breuvage magique , utilisez la Cendre de Badou et la Poudre Kibie. Ce sont les deuxièmes et troisièmes articles dans la liste qui vous est présentée. Allez ensuite au chemin bloqué par les roches et vous utiliserez le breuvage magique. Il vous blessera

sévèrement et une vieille femme vous avertira du danger qui vous attend et vous donnera un talisman.

Tombeau de Torie

Vous rencontrerez une fosse de lave , lancez un sort de glace . Attaquez les créatures à l'extérieur de la pyramide pour gagner des levels. un niveau 34 ou 35 est indispensable pour le boss. Quand vous atteignez le pilier et le touchez, Vous serez dans un monde très étrange. Prenez garde aux trésors. Certains d'entre eux sont en réalité des monstres, qui peuvent vous faire beaucoup de dégâts.

Boss : boss du tombeau

Une fois que vous gagnez, l'esprit de Torie vous donnera la Magie de Chercheur.

Le Tombeau de Lefance

Une fois à Serein , vous verrez le village détruit La seule âme vivante est une vieille femme. Parlez-lui et elle vous volera un item... et révélera ensuite qui elle est vraiment .

Servez vous de la Magie de Chercheur que Torie vous a donnée. Il révélera une entrée cachée dans la montagne. Banjo est toujours là. La porte gauche mène au Tombeau de Lefance. Parlez à la femme et elle vous laissera passer. Ensuite allez à la grande statue au centre de la pièce et vous rencontrerez l'esprit de Lefance. Il vous donnera un bouclier et augmentera les pouvoirs de votre magie. Vous entendrez trois récits détaillant l'histoire de Selceta. Quand vous avez fini ici, touchez la statue rayonnante à droite.

La Forêt et le rituel ancestral

Vous serez transportés dans une forêt. Quand vous passez vers le nord , Duren vous parlera pour un peu. Aux portes , il y a votre ami Robin (la créature qui vous a donné une épée au début de l'aventure). Parlez-lui en forme animale grâce à votre magie. Il vous dira qu'il a faim . Retournez dans la forêt de nouveau et prenez la graine que vous trouvez près des racines d'un arbre. Rendez-le à Robin et il commencera à vous suivre , remettez vous en humain pour qu'il s'immobilise et rentrez dans le bâtiment

Boss: Bami

Une fois que vous vous êtes occupés de Bami, Eldeel exécutera un rituel. Leeza va servir sacrifice, mais quelque chose l'arrête, vous et Leeza retournerez à Laparo automatiquement.

La ville d'or

Pour arriver à la Ville D'or , quittez la ville et partez vers l'est. Vous verrez un sentier qui n'était pas là auparavant. A l'intérieur , vous vous heurterez à Dogi. Il se joindra à vous. Peu de temps après , vous vous heurterez contre une porte fermée. Dogi prépare à frapper , mais il

est arrêté par le Général Léo de l'Armée RomunAprès avoir explosé la porte , il continue avec ses hommes. Les sentiers sont un peu complexes . En vous battant, soyez prudent (équipez vous de vos bottes).

Vous rencontrerez une nouvelle fois Léo et ses hommes . Ils utilisent le canon pour passer à travers une autre porte, mais une paire de gargouilles détruit le canonDans le secteur suivant , passez les tuiles de feu. Léo enverra à plusieurs reprises ses hommes. C'est à vous de le suivre. Dans la pièce suivante, Léo ouvrira un coffre. Cependant, il ne semble pas avoir trouvé ce qu'il cherche... Ensuite vous vous faites attraper par une ombre et atterrissez au sous-sol avec les autres hommes. Léo quitte ses hommes et part en courant. Vous devez revenir a la salle avec les ombres. Rejoignez Dogi à l'opposé de la pièce . Dans la pièce suivante, Léo examine un autre coffre, placé sur un bloc de pierre il a finalement trouvé son trésor. Malheureusement, le coffre est vide. Les yeux au-dessus de la porte commencent à rougeoyer et Léo est frappé par un éclair. Quand vous lui parlez, il vous dit qu'il se demande pourquoi il cherchait quelque chose qui n'a jamais existé. Il meurt et la porte s'ouvre.

La pièce suivante est une impasse. Dogi vérifie le mur et passe à travers une partie creuse, ouvrant un chemin.

Item spécial:

une fois Léo mort , vous pouvez aller au château romun pour prendre le meilleur équipement du jeu . Mais vous avez besoin d'un breuvage magique d'invisibilité. Pour l'obtenir, vous devez parler au Banjo, qui est maintenant dans Arieda au coin nord-est de ville. Pour obtenir le Breuvage magique Clair qui vous rendra temporairement invisibles, vous avez besoin des deux articles à gauche dans sa liste d'ingrédients ,Si vous n'avez pas le premier item, allez à Arieda puis au a l'ouest du village. Appelez l'oiseu grâce a votre flûte et il vous apportera l'item dont vous avez besoin. Le deuxième item peut être acheté dans un magasin!

À l'intérieur du Château, utilisez la potion avant que vous ne montiez l'escalier et les garde ne vous remarqueront pas. Prenez l'équipement. Revenez au temple , utilisez vos bottes contre les ennemis.

Boss: gargouilles

Vous rencontrerez par hasard une autre grande entrée ouverte. Avant l'entrée, assurez-vous que vous êtes le niveau 39 ou plus haut. Dans cette place sont assis deux autres gargouilles comme ceux qui ont détruit le canon de Léo.

Quand ils sont détruits, allez à la pièce suivante et ouvrez le coffre. À l'intérieur , se trouve la clef de la porte scellée où vous avez laissé quitté Dogi. Entrez dans cette porte autrefois fermée. Vous vous trouverez dans le Tombeau de Lefance. Parlez à la statue de nouveau et il vous dira que vous devez trouver Guruda et récupérer l'Épée Cleria.

Tour Zanria

Allez a la porte gauche , qui vous permettra d'entrer à la Tour Zanria. Les créatures bleues sur les passerelles valent une bonne expérience et sont vulnérables à la magie de Feu. Vous vous retrouverez au Lieu saint où Tim vous a menés auparavant. A l'intérieur de la tour , entrez dans la grande porte pour trouvez le boss

Boss: boss de la Tour zanria

Pour vaincre le boss , équipez vous de votre power ring et votre Magie de Protection. Une fois que vous avez gagné, retournez au tombeau Tombeau de Lefance. Ensuite téléportez vous a Aredia , achetez l'elixir du docteur Flair a 30.000\$. Retournez au tombeau de Lefance et entrez à la porte de droite qui vous mènera à la tour Lunes

Tour Lunes

Vous trouverez dans un labyrinthe court mais chiant , ouvrant des passages "cachés" avec la magie de Chercheur. Vous trouverez finalement un Bracelet D'argent dans un coffre. En l'équipant et touchant une statue d'argent, vous serez ddéporté à un autre statue d'argent. Suivez le sentier pour trouvee le bracelet D'or.

Une fois que vous avez le Bracelet D'or, vous pouvez déportez a l'aide des statues d'or. Ensuite, vous vous trouverez dans une pièce avec des murs coulissants. Après être sortis d'ici, vous vous trouverez dans la cour supérieure. Maintenant, il est temps de se battre contre Guruda.

Boss : Guruda

Pour ce combat, vous devriez être au niveau 46 ou mieux. Équipez votre anneau de pouvoir et la magie de protection. Détruisez-le et vous gagnez le Masque de vision et l'épée Cleria!

Maintenant, vous pouvez retourner au Tombeau de Lefance et parler à la statue de Lefance de nouveau. Il vous félicite et vous donne plus de puissance. Il dit qu'il transformera l'armure d'argent en or..

Lieu saint du Soleil

Allez vers le nord du tombeau. les esprits qui vous ont aidés au cours de l'aventure prendront le Masque de vision et le transformeront en masque de lune. Le mur devant vous s'ouvrira et vous devez vous équiper du masquee avant l'entrée ou vous serez morts en moins de deux secondes! Une fois que vous avez atteint le niveau 49, utilisez le fruit que vous avez obtenu dans la Tour Darm et il vous mettra immédiatement au niveau 50.

Combat final

Avant le combat , équipez votre power ring ainsi que shield magic et le Masque de la Lune. Le boss a trois transformations , les deux premieres posent une menace réelle.

End

Rédacteur: waru