

# JoyPad

N° 119 mai 2002



**La solution  
complète**

- *Toute la quête*
- *Les armes*
- *Les armures*
- *Les objets*
- *Les anneaux*

**SKYROCK**  
PREMIER SUR LE RAP  
[www.skyrock.com](http://www.skyrock.com)

**Golden Sun** (GBA)  
L'Aventure avec un grand « A »



Supplément gratuit à JoyPad 119. Ne peut être vendu séparément.



Joypad

# GOLDEN SUN

**C**

'est fou. De mémoire de joueur, on n'avait jamais vu un tel engouement en France pour un RPG japonais depuis Final Fantasy VIII. Golden Sun, tout le monde l'aime : les jeunes, les vieux, les core gamers, les singes, les nouveaux venus... Une telle universalité dans le succès signifie bien sûr pléthore de joueurs coincés, bloqués, perdus, ou avides de plus de puissance. Où se trouvent tous les Djins, petites créatures parfois bien planquées et aux grands pouvoirs ? Quelles sont les meilleures classes de personnages ? Mieux vaut-il un baron résistant ou un ninja puissant ? Comment se rendre dans l'île secrète, où se trouvent un tas d'objets turbo-balèzes ? Qui sera le prochain président de la République ? (\*) Toutes ces questions et bien d'autres encore trouvent leur réponse dans le présent booklet, écrit en lettres de sang par notre courageux soluceur vampire Small. Gloire à lui !

(\*) Si vous lisez ce booklet après les élections, laissez tomber...

## Sommaire

### SOLUCE GOLDEN SUN

<b>QUELQUES CONSEILS</b>	3	Les gladiateurs du Colysée	20
<b>LA SOLUCE</b>	5	Le désert de Suhalla	22
Le temple de Sol	6	La caverne de l'île aux pirates	24
Le village de Kolima	8	Le phare de Vénus	26
Le phare de Mercure	10	<b>LES OBJETS</b>	28
Le temple de Fushin	12	Les armures	28
Le passage Alpin	14	Les armes	30
Le désert de Lamakan	16	Les anneaux	31
Les environs de Tolbi	18		

Joypad est édité par la société HDP  
SA au capital de 42 000 euros,  
RCS NANTERRE B391341526.  
Siège social : 10, rue Thierry le Luron - 92538 Levallois-Perret Cedex  
tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99  
tél. abonnements : 01 55 63 41 14  
Siège de la rédaction : Immeuble Delta  
124, rue Danton TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex

Présidente directrice générale : Christine Lenoir  
Directeur délégué : Pascal Traineau  
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE  
Directrice de la publication : Christine Lenoir  
Soluce de Golden Sun par Sébastien Musquin (Small).  
Tous les visuels de cette solution sont © Nintendo.  
Solution et textes © Joypad.  
Maquette : Suzie Gorini et Hervé Drouadène.





# QUELQUES CONSEILS

## CONSEILS PRATIQUES

Avant toute chose, jetez un œil approfondi à la notice claire et détaillée du jeu, et tout particulièrement aux tableaux situés à la fin. Sans oublier de récupérer votre œil après...

Dans Golden Sun, vous avez l'opportunité salvatrice de sauvegarder quand bon vous semble. Usez et abusez de cette possibilité avant et après chaque action importante effectuée (boss, casse-tête, séance de parlote longuette, etc.), voire après chaque combat remporté dans les derniers donjons du jeu.

Sauvegardez toujours avec assez de pile ou de batterie, pour que votre console ne s'éteigne pas en cours de sauvegarde. Sinon, c'est le boxon, la sauvegarde corrompue, la crise de nerfs, tout ça... Ne rigolez pas, c'est du vécu, et ça n'arrive pas qu'aux autres.



## CONSEILS GENERAUX

Golden Sun, comme tout RPG qui se respecte, obéit à quelques règles élémentaires qu'il est bon de connaître. Ainsi, pour commencer, fouillez absolument tous les récipients et autres éléments du décor que vous pouvez trouver dans les villages. Ils recèlent parfois de précieux items qu'il serait fort dommage d'oublier, surtout ceux qui augmentent les caractéristiques de vos persos de manière définitive.

Ensuite, à chaque arrivée dans un nouveau village, cherchez l'auberge pour vous reposer afin de récupérer tous vos PV et PP. Si vous êtes maudit, hanté, empoisonné ou mort,



c'est au temple qu'il faudra préalablement vous rendre pour restaurer votre statut. Bien évidemment, le monde de Golden Sun est lui aussi régi par le grand capital, et tous ces services nécessiteront des espèces sonnantes et trébuchantes. Ne dilapidez donc pas toutes vos économies dans les magasins et gardez quelques pièces en réserve, juste au cas où.

## CONSEILS DE GUERRE

La voie du guerrier sera une étape indispensable dans la course à la puissance de votre groupe. Comprenez que vous allez devoir combattre pour glaner expérience et or. Et tout comme les médicaments, ces affrontements ne sont pas à prendre à la légère et recèlent moult subtilités, qu'il vous faudra maîtriser afin d'en sortir victorieux. En voici quelques-unes, rien que pour vous :

Un personnage censé attaquer un ennemi déjà mort au combat se défend automatiquement au lieu d'assaillir un autre ennemi du groupe. Choisissez donc bien vos cibles pour éviter les doublons et maximiser ainsi votre efficacité. Les combinaisons attaques physiques avec les guerriers/attaques magiques avec les magiciens sont redoutables pour se débarrasser des monstres rapidement, si elles sont utilisées avec discernement.



Même les sorts magiques touchant tous les ennemis ont une cible prioritaire qui subira davantage de dégâts que les autres. Lorsque vous lancez plusieurs de ces sorts, à vous de voir si vous préférez éliminer un seul ennemi dangereux ou si vous souhaitez vous débarrasser de tous les ennemis d'un seul coup.

L'ordre d'action des personnages comme des créatures rencontrées dépend de leur agilité. Apprenez à connaître l'ordre dans lequel vos personnages agissent. Cela peut s'avérer primordial lors des joutes contre les boss, notamment lorsqu'il s'agit de soigner votre groupe.



## L'ART DE PORTER LES DJINNS

Sans les djinns, vous vous sentirez souvent nu face aux adversaires coriaces qui vous barreront la route. Pour faire simple, sachez que vous pouvez les utiliser principalement de 2 façons : soit vous les liez à vos persos pour booster leurs capacités, soit vous les transportez simplement afin de les invoquer. Ces attaques d'invocation sont les plus dévastatrices du jeu et vous seront extrêmement utiles contre les boss. Tout le dilemme résidera dans la recherche d'un juste équilibre entre caractéristiques convenables et puissance d'invocation. On ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le baiser de la crémère. En règle générale, pour vaincre les boss, il suffira, non pas d'un signe un matin, mais de délier tous vos djinns avant le combat, sans craindre de se retrouver en caleçon, et de balancer vos invocations dès





le début du combat pour calmer les ardeurs belliqueuses des vilains. Cependant, cette technique aura tendance à se révéler obsolète vers la fin du jeu, dans la mesure où délier tous les djinns de Sofia rendra vos meilleurs sorts de soin indisponibles, compromettant ainsi grandement vos chances de victoire, si

vous voyez c'que j'veux dire... Enfin, notez qu'en liant certains djinns sur certains personnages, vous pourrez modifier leurs classes et leur apprendre ainsi de nouveaux pouvoirs Psy. Les combinaisons sont nombreuses, et même si la plus équilibrée consiste à lier tous les djinns d'un élément sur le porteur associé à ce même élément, sachez qu'il existe d'autres combinaisons autrement plus originales... À vous de tester par tâtonnements... Bon d'accord, comme vous m'êtes sympathiques, voici une combo efficace originale pour chacun des personnages :

- Vlad, avec 3 djinns de Mercure, 3 djinns de Mars, et 1 djinn de Jupiter, devient Preux.
- Garet, avec 4 djinns de Vénus et 3 djinns de Jupiter, devient Samouraï.
- Ivan, avec 4 djinns de Mercure et 3 djinns de Vénus, devient Mage Blanc.
- Sofia, avec 4 djinns de Mars et 3 djinns de Jupiter, devient Rôdeur.

Voilà, vous savez tout, il ne reste plus qu'à mettre la main sur les djinns. Allez, il est temps désormais de passer aux choses sérieuses, à savoir la soluce proprement dite.







# GOLDEN SUN

## UN SOLEIL EN OR !

Golden Sun est l'un des premiers grands RPG de la GBA, c'est une certitude. Non linéaire, bourré d'énigmes, truffé de secrets, les embûches seront nombreuses et il sera très facile de se retrouver coincé. Qu'à cela ne tienne, en voici la solution complète, pas à pas, pour terminer ce premier épisode d'une saga qui s'annonce épique. Bref, si Golden Sun frappe à votre porte, allez impérativement lui ouvrir...

### En route pour l'aventure...

Avant de débiter le jeu, choisissez le nom de votre héros, puis appuyez 3 fois sur Select avant de valider. Vous pourrez alors modifier les noms des autres membres de votre futur groupe et personnaliser ainsi votre partie. Il est temps désormais de débiter cette fantastique quête...

### Prologue

Le village de Val est dans la tourmente, menacé par des éboulements provoqués par une terrible tempête. Réveillé par sa mère, Vlad doit rejoindre la grand-place située au sud pour se mettre à l'abri. Cependant, les passages les plus évidents seront systématiquement bloqués par des rochers. Commencez donc par vous diriger vers le nord, où vous rencontrerez Garet, votre premier compagnon. Traversez le pont vers l'ouest pour apercevoir les mages en action, puis poursuivez votre fuite dans la même direction. Dans la zone suivante, sauvez l'homme allongé, puis suivez le chemin pour revenir vers le village, non sans affronter quelques sales bestioles. Continuez vers le sud en descendant les escaliers, pour assister à une terrible scène où le jeune Pavel est en grand péril (1). Poursuivez vers le sud pour aller chercher de l'aide, traversez le pont, rejoignez la zone suivante, puis descendez les escaliers pour atteindre la grand-place.



Un homme acceptant de vous aider, retournez vers le lieu du drame. Trop tard, le rocher géant tombe en emportant tous les occupants du pont. Retournez vers la grand-place pour surprendre une curieuse conversation entre deux inconnus qui décident de vous supprimer (2). Quoi que vous fassiez, vous ne serez pas à la hauteur et serez battu.

L'écran titre apparaît alors et le jeu reprend 3 ans plus tard, dans ce même village...

### Le village de Val

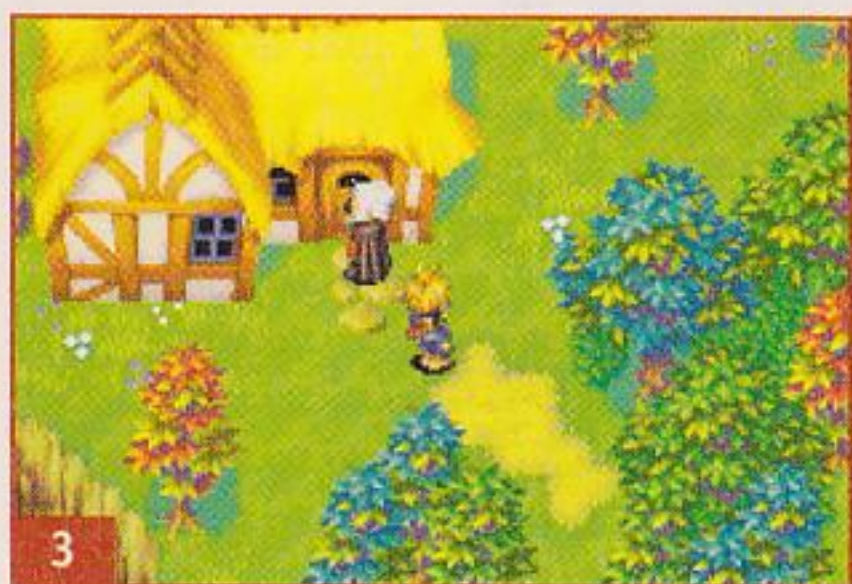
Après une longue séquence de parlote, vous décidez de rendre visite à **Thélos**. Mais avant cela, retournez vers la grand-place pour faire quelques emplettes dans les maga-







sins du village. Rejoignez ensuite la partie Ouest que vous avez déjà traversée durant la tempête. Après avoir échangé quelques propos aigres-doux avec les dénommés Salamandar et Phoenixia, rejoignez Thélos sur le pas de sa maison (3).



Vous décidez de vous rendre sur le mont Alpha, pour explorer le temple de Sol. Rejoignez le village vers l'est, puis montez vers le nord. Feintez le très peu vigilant gardien, traversez l'entrée de Sol, puis entrez dans le temple.

**Le temple de Sol**

Avancez, traversez la zone inondée sur les pierres émergées, puis suivez le chemin jusqu'à la prochaine salle inondée. Empruntez le chemin du milieu pour trouver un **Petit Joyau**, que vous placerez sur la tête de Minotaure située au bout du chemin de droite afin d'ouvrir le passage de celui de gauche. Suivez ce chemin pour déboucher dans une grande salle, poussez la statue de droite (4), passez la porte derrière, puis



montez les escaliers. Allez vers le nord, puis prenez à gauche à la première intersection pour trouver un autre **Petit Joyau**. Revenez sur vos pas, puis poursuivez vers le nord pour atteindre une nouvelle salle avec des statues. Utilisez

« Déplacer » sur la statue la plus à gauche pour révéler une nouvelle tête de Minotaure, sur laquelle vous placerez le joyau (5). Déplacez



ensuite la statue la plus à droite, puis passez la porte derrière. Avancez vers le nord pour atteindre le cœur du temple. Vous pouvez aussi récupérer une **Herbe** dans un coffre sur la gauche juste avant d'y pénétrer. Après le discours de Thélos, allez vers la droite : ce dernier vous abandonne temporairement. Descendez les escaliers au sud, puis rejoignez cette nouvelle grande salle au nord. Dans la partie gauche, poussez les statues latérales et déplacez la statue centrale comme sur la photo (6). Dans la



partie droite, faites de même en déplaçant les statues comme indiqué (7). Il est temps désormais de rejoindre Thélos à l'étage inférieur. Mais avant cela, vous pouvez trouver une **Pierre** qui vous rendra tous



vos PP dans la salle la plus au sud. Une fois Thélos rejoint, dirigez-vous vers la partie gauche de la salle et examinez le point d'impact du rayon bleu. Un portail apparaîtra alors et vous atteindrez le **Sanctuaire des étoiles élémentaires**, où vous recevrez des mains de Thélos des **Sacs en Mythril** pour les collecter. Il ne vous reste plus qu'à les rejoindre en sautant de pilier en pilier. Commencez par celle située en bas à droite, enchaînez avec celle en haut à droite, puis rejoignez celle en bas à gauche. C'est alors que des visiteurs inattendus feront irruption (8). Après moult blabla, récupérez



la **dernière étoile** en passant par le nord-est. Assistez aux événements avec l'Inexorable, puis utilisez « Fuir » pour sortir du temple avant de retourner à Val. Là, vous raconterez vos aventures aux notables, et serez chargé de sauver le monde, rien que ça.

Juste avant le départ, vous recevrez une Herbe ainsi que la **Perle Larcin**, grâce à laquelle vous apprendrez comment « Attraper » des objets distants.

**Vault**

Suivez le chemin vers le sud puis traversez le pont pour atteindre le village de Vault. Le premier **djinn** vous attend tranquillement sur le chemin.

- **Silex, djinn de Vénus (9)**
  - Effet en combat : lance une frappe capable de fendre la pierre.
- À Vault, vous apercevrez le convoi de Hammet en train de fuir finalement vers le nord. Rejoignez l'auberge pour vous y reposer, récupérez la **Menthe** dans la partie gauche,





puis rendez-vous dans la maison située au nord-ouest du village. Vous y ferez la connaissance d'Ivan et de ses pouvoirs télépathiques, puis ce dernier rejoindra votre groupe (10). Retournez à l'auberge, montez à l'étage, et piègez l'un des bonshommes louches (11). Utilisez



« Télépathie » pour lire dans son esprit et le démasquer en tant que voleur, puis sortez. Montez à l'échelle, descendez dans le trou sur le toit de l'auberge, déplacez la caisse vers la gauche, puis passez la porte pour déboucher dans la cachette des



brigands. Délivrez le prisonnier puis affrontez vos premiers adversaires significatifs.

- **Boss** : les truands de Vault (12)
- PV du bandit : environ 250
- PV des 2 voleurs : environ 120 chacun
- XP : 66
- Butin : 110 PO, Cimeterre

Utilisez votre djinn et vos sorts pour blesser tous vos ennemis, puis complétez avec des frappes physiques. Prenez garde aux voleurs qui se soignent avec des herbes. Après votre victoire, Ivan récupère le **Bâton Chamane** et vos chemins se séparent. Retournez voir le maire dans la maison au nord-ouest pour recevoir une **Eau de Jouvence** en récompense. Quittez Vault et rejoignez la caverne de Goma en suivant le chemin vers le nord-est.

### La caverne de Goma

Traversez la rivière, poussez la souche vers la droite, montez à l'échelle, déplacez la souche suivante vers la gauche pour débloquent le passage, puis continuez à grimper pour rejoindre la cascade, où une souche prise dans du lierre vous empêche de continuer. Surgit alors Ivan qui dégage la souche du lierre avec son « Tourbillon ». Poussez-la vers la gauche, puis débroussailliez l'entrée de la grotte avec un autre « Tourbillon » (13). Dans la caverne même, allez vers le haut, traversez la rivière, descendez, montez l'esca-



lier, puis passez la porte. Allez maintenant le plus possible vers la droite, et poussez la souche entre les deux plates-formes, de manière à pouvoir atteindre le djinn ultérieurement. Revenez sur vos pas, descendez, traversez la rivière, puis

empruntez l'ouverture sur la droite. Traversez la salle suivante dans le sens des aiguilles d'une montre, puis empruntez l'escalier au bout. Déplacez la souche dans cette salle pour atteindre le coffre recelant un **Porte-Bonheur** que vous conserverez précieusement (14). Rejoignez ensuite la large souche que vous pousserez vers la droite, avant de



reprendre la porte par laquelle vous êtes arrivé. Poursuivez maintenant vers la droite grâce à cette nouvelle souche dans le lac, puis montez l'escalier et rejoignez le djinn fashion victim qui vous attend pour un combat, non sans avoir préalablement sauvegardé.

- **Forge, djinn de Mars** (15)



- PV : environ 180
- XP : 28
- Butin : 85 PO
- Effet en combat : booste l'attaque du groupe.

Après votre victoire, prenez l'escalier le plus au nord, puis poussez la souche hors du passage. Poursuivez vers le nord en suivant le seul chemin possible pour sortir bientôt de la caverne. Le village de Bilibin est juste sur la droite.

### Bilibin

Reposez-vous à l'auberge, puis fouillez le village pour mettre la





main sur quelques items utiles, notamment une **Noix** dans la maison située à droite de la boutique d'items. Ensuite, rejoignez l'est de la ville, montez l'escalier, marchez sur la palissade et faites le tour du village. Vous atteindrez une grotte dont vous dégagerez l'entrée avec un « Tourbillon ». Poussez la statue dorée hors du chemin, puis rejoignez le djinn trop serré sans encombre.



- **Souffle, djinn de Jupiter (16)**
- Effet en combat : attaque avec des bourrasques.

Sortez de la grotte, puis rejoignez le palais de **Lord McCoy** au nord du village. Suivez le tapis rouge pour le rencontrer. Celui-ci refuse de vous aider. Qu'à cela ne tienne, sortez du village et suivez le chemin menant vers le sud-est pour atteindre bientôt la barricade. Déplacez le pan le plus à gauche vers la droite pour libérer un passage (17), puis poursuivez votre route vers l'est. Vous atteindrez alors le village de **Kolima**.



### Le village de Kolima

Après une curieuse séquence de défense magique, fouillez le village pour trouver quelques items, notamment un **Porte-Bonheur** au dernier étage de l'auberge, ainsi qu'une **Pomme** dans l'un des 6 pots situés



à l'extérieur. Ensuite, rejoignez l'arbre au sud-est du village et entrez par la porte cachée située au nord du tronc. Descendez l'échelle, traversez cette sombre cave, puis remontez dans l'enclos pour récupérer un nouveau **djinn**.

- **Granit, djinn de Vénus (18)**
- Effet en combat : crée une barrière de terre.

Il ne vous reste plus qu'à quitter Kolima et à rejoindre la forêt située légèrement au nord-ouest.



### La forêt de Kolima

Attention, les monstres dans cette forêt commencent à se montrer beaucoup plus violents, alors préparez-vous en conséquence. Éventuellement, faites quelques combats si vous n'avez pas encore atteint le niveau 6. Entrez dans la forêt, allez vers le nord, puis poussez le rondin de droite dans la rivière. Traversez la passerelle, puis poussez le rondin en haut à gauche vers l'ouest pour pouvoir passer à l'écran suivant (19). Contournez le premier rondin, attrapez la **Noisette** dans l'arbre, puis déplacez les rondins comme indiqué pour passer à l'écran suivant vers le nord (20). Ici, le but est de pousser le rondin de droite dans la rivière pour pouvoir traverser. Slalomez entre les petites souches et dégagez les rondins gênants



(21). Montez l'escalier puis rejoignez la zone suivante pour un nouveau casse-tête. Actionnez le levier en bas de l'écran pour drainer l'eau, déplacez les rondins comme indiqué pour atteindre d'abord un coffre contenant un **Manteau (22)**, puis la sortie vers le nord (23). Bien sûr, pour y accéder, il faudra de nouveau actionner le levier pour remplir le bassin. Dans la zone suivante, parlez à la compagne de Tret, puis rejoignez ce dernier et montez la liane pour pénétrer à l'intérieur.

### L'arbre Tret







Traversez le mini-labyrinthe et grimpez sur la liane au nord. À l'étage suivant, sautez sur les feuilles jaunes en bas de l'écran (24) et passez la porte à droite. Attention, si vous repassez sur une feuille

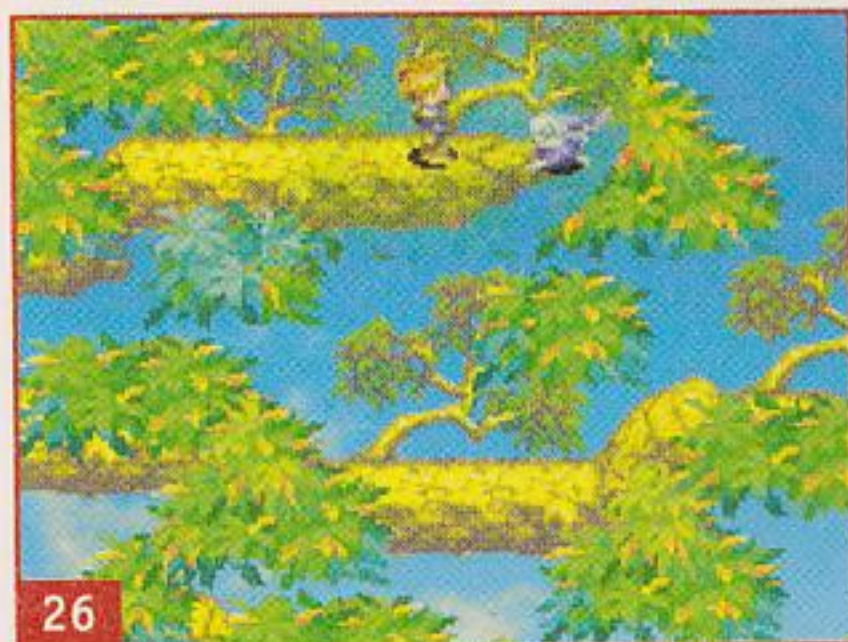


jaune abîmée, vous retombez à l'étage inférieur. Dans les branches, allez vers la droite sans quitter la branche principale, grimpez sur la liane, puis revenez dans l'arbre, où vous pourrez récupérer une pierre Psy pour regagner tous vos PP ainsi qu'un Anneau de Soin (25). Dans les



2 cas, vous chuterez et devrez faire des allers-retours. Pour continuer, il suffit simplement de grimper la liane. Empruntez la porte du bas, continuez à droite sur la branche, grimpez la liane, puis rejoignez la branche la plus au nord pour découvrir un djinn large sagement assis. Sauvegardez, déliez vos djinns et affrontez-le.

- **Brise, djinn de Jupiter (26)**
- PV : environ 250
- XP : 88
- Butin : 100 PO
- Effet en combat : booste la résis-



tance du groupe. Prenez garde aux attaques puissantes de ce djinn qui peut mettre à mal tout votre groupe très rapidement.

Rejoignez ensuite le tronc de l'arbre, emparez-vous de la **Noisette** dans le coffre, puis laissez-vous tomber au travers d'une toile d'araignée. Empruntez la porte à gauche, suivez la branche, grimpez la liane, puis retournez dans le tronc. Le but ici est de vous laisser tomber sur la feuille du milieu (27) pour rejoindre les tréfonds de l'arbre où vous attend le boss des lieux. Sauvegardez, déliez vos djinns, puis affrontez ce second boss.

- **Boss** : Tret, du côté maléfique (28)
- PV : environ 700



- XP : 226
  - Butin : 700 PO, Potion
- Balances vos invocations, puis terminez le travail avec des sorts et attaques classiques. Prenez juste garde à ses sorts de Sommeil. Après votre victoire, grimpez la liane pour sortir de l'arbre, puis utilisez « Fuir » pour sortir de la forêt. Retournez à Bilibin pour vous reposer et faire quelques emplettes. Ensuite, sortez, traversez le pont au nord, puis dirigez-vous vers l'ouest pour atteindre la caverne de Bilibin après un long périple (29).

### La caverne de Bilibin

Dans l'entrée de la caverne, allez tout droit, puis liez un djinn de Vénus sur Garet pour obtenir la Psy « Bourgeon », grâce à laquelle vous ferez apparaître une liane sur laquelle vous grimperez (30). Avancez vers la droite, glissez sur la corniche en contrebas puis entrez dans la caverne pour mettre la main sur une **Rapière Elfique**. Ressortez, puis glissez sur la pente pour rejoindre l'entrée principale de la caverne. Prenez le passage à gauche en entrant, puis prenez à droite à l'intersection avant de passer la porte.



# LE COUP DE FIL QUI SAUVE !

**08 36 68 75 00**

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO

0,34 €/min





Avancez jusqu'aux torches que vous pouvez déplacer et faites fondre le pilier de glace (31). Montez l'escalier pour rejoindre un coffre conte-



nant une **Fiole**. Il ne vous reste plus qu'à redescendre vers le sud pour sortir de la caverne. Suivez maintenant le chemin vers l'est puis vers le nord pour rejoindre le très enneigé village d'Imil, surplombé par le phare de Mercure (32).



**Le village d'Imil**

Comme d'habitude, reposez-vous à l'auberge et fouillez les habitations, à commencer par celle qui se trouve juste devant vous. Entrez, puis parlez au vieil homme devant la cheminée pour le voir tomber malade et réclamer l'aide d'une certaine Sofia. Récupérez la **Bouteille Vide** dans le coffre puis sortez. Fouillez le four dans l'auberge pour trouver du **Poivre**, ainsi que les tombes devant l'église pour mettre la main sur un **Porte-Bonheur**. Glissez sur la rivière gelée pour atteindre l'échelle menant à un coffre contenant **1 Fiole**. Maintenant, allez vers le pont et déplacez le bonhomme de neige sur la rivière gelée (33). Ainsi, vous devriez être en mesure de rejoindre la caverne au nord dans laquelle vous récupérez un **nouveau djinn** taille 46 sans combattre.



• **Fièvre, djinn de Mars (34)**  
 • Effet en combat : dupe un ennemi Ressortez de cette glaciale caverne, puis allez parler à la jeune fille dans l'église pour apprendre que Sofia est partie soigner le vieillard dans la première bâtisse du village. Rejoignez-les, assistez aux événements, puis rendez-vous au phare de Mercure.

**Le phare de Mercure**

Montez les marches et rejoignez Sofia, puis déplacez la statue qui lui bouche le passage (35). Suivez-la puis tuez le Saurien qui refuse de vous laisser passer. Continuez tout droit, prenez indifféremment l'une des portes, puis poursuivez encore tout droit pour croiser de nouveau Sofia. Tirez la statue hors du passage, et Sofia rejoindra votre groupe, accompagnée de son djinn nommé Peps.



• Peps, djinn de Mercure (36)  
 • Effet en combat : rend des PV avec de l'eau apaisante.

Poursuivez votre route, passez la salle avec les cascades, entrez dans la salle avec les conduits d'eau, connectez le tuyau au réseau, puis suivez le seul chemin possible en utilisant les escaliers. Arrivé de l'autre côté du tuyau mobile, déconnectez-le, puis revenez sur vos pas pour mettre la main sur un **Cristal Psy (37)**. Il ne vous reste plus qu'à



sortir par la porte située au sud. Dans la salle suivante, restez sur la droite, puis longez la corniche au sud de la pièce sans descendre de l'échelle. Poussez la statue sur le carré gris pour ouvrir la porte (38). Glissez sur la pente pour vous retrouver en contrebas, traversez le tunnel, montez l'échelle, puis passez la porte désormais ouverte. Laissez-vous glisser, puis sautez dans les bras de la statue avant d'utiliser la « **Prière** » de Sofia (39). Les pierres





émergées brillantes vous autorisent désormais à faire 3 sauts sur l'eau pour rejoindre la rive. Prenez la porte de droite, puis sautez encore vers la droite dans la salle suivante avant de prendre la porte au sud. Dans cette salle, le coffre n'est en fait qu'une Mimique, un monstre rempli de PV qui vous donnera une **Eau de Jouvence** si vous le battez (40).



Passez dans la 3<sup>e</sup> chute pour trouver une **Armure Psy**. Revenez sur vos pas, entrez dans la 1<sup>re</sup> chute, puis empruntez la porte au centre. Dans cette grande salle, sautez sur les blocs puis sur l'eau tel un Moïse en herbe, en commençant par la droite. Vous devriez ainsi être en mesure de rejoindre le coin sud-ouest de la salle et accéder à la salle suivante. Vous pouvez aussi atteindre un coffre contenant un **Somnifère** (41). Poursuivez votre chemin vers le sud pour atteindre une nouvelle salle avec des cascades. Passez dans celle du milieu, poursuivez vers le



nord dans la salle suivante, puis connectez les tuyaux au réseau pour remplir la salle précédente (42).



Rejoignez-la, puis empruntez la porte au nord-ouest. Avancez jusqu'à atteindre une nouvelle salle avec des tuyaux à connecter. Ici, le but de la manœuvre est de faire tomber la statue dans le trou en la poussant avec les jets d'eau adéquats. Poussez simplement les 2 tuyaux pour commencer, puis placez-les comme indiqué (43) pour terminer. Utilisez



les escaliers souterrains pour vous déplacer dans la salle. Une fois la statue tombée, revenez sur vos pas, poussez-la sur le carré bleu, puis passez la porte. Dans cette nouvelle salle, poussez la statue et passez la porte cachée pour trouver une Noisette. Revenez, descendez puis montez les échelles, passez dans la salle suivante, poussez le tuyau pour faire apparaître une porte que vous emprunterez. Entrez ensuite dans la 4<sup>e</sup> chute pour croiser le chemin d'un djinn délavé que vous devrez affronter. Une petite sauvegarde s'impose donc avant le combat.

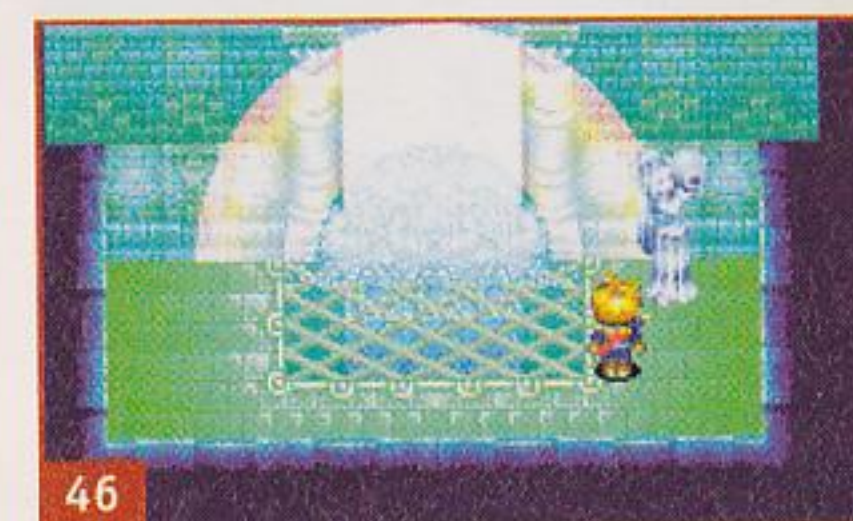
- **Marée, djinn de Mercure** (44)
  - PV : environ 290
  - XP : 130
  - Butin : 151 PO
  - Effet en combat : diminue l'attaque de l'ennemi.
- Ressortez, passez la porte au sud-



ouest de la salle, et suivez ces couloirs vers le sud jusqu'à atteindre une nouvelle salle avec des cascades. Entrez dans la dernière, déplacez la statue (45), puis conti-



nuez vers le sud pour rejoindre la salle suivante. Utilisez la « Prière » de Sofia sur la statue pour pouvoir vous élever dans la cascade arc-en-ciel (46). Au sommet du phare, vous



atterrissez à côté d'une Pierre Psy, que vous n'utiliserez qu'après vous être soigné. Déliez vos djinns, sauvegardez, puis sautez vers la gauche pour revoir de vieilles connaissances. Après une longue séance de parlote, vous affronterez Salamandar dans une lutte épique.

- **Boss : Salamandar** (47)







- PV : environ 1 200
- XP : 331
- Butin : 800 PO, Cristal Psy

Utilisez vos meilleures invocations dès le début, puis soignez-vous régulièrement. Réutilisez vos djinns pour être en mesure de relancer un nouveau tour d'invocation avant la fin du combat. À ce stade du jeu, ce boss s'avère très délicat, et finir le combat avec tous vos persos en vie ne sera pas gagné d'avance. Notez que Sofia récupère graduellement ses PP durant le combat.

Après votre victoire et de nouveaux blabla, utilisez l'ascenseur sur la gauche. Une fois en bas, soyez sûr de remplir votre bouteille vide avec de l'eau de la fontaine (48). Cette **Eau Miracle** vous servira à soigner Tret, l'arbre de la forêt de Kolima. Ensuite, retournez à Imil pour vous reposer et faire des courses. Un long voyage vous attend pour retourner à Kolima...



### On the road again...

Retraversez cette fichue forêt de Kolima, puis rejoignez Tret, auquel vous donnerez l'Eau Miracle (49) ; la malédiction sur les habitants de Kolima sera alors levée. Rejoignez ce village, et parlez aux occupants de l'arbre avec l'enclos, qui mentionnent l'existence d'un secret. Sortez du village vers l'ouest et rejoignez



la forêt juste avant la rivière. Fouillez avec A pour trouver les **Bottes Tortue** (50).



Maintenant, allez voir Lord McCoy à Bilibin pour recevoir une récompense bien méritée. Parmi les trésors proposés, de gauche à droite, vous avez, 1 Fiole, 1 Potion, 1 Cristal Psy et 1 Eau de Jouvence (51). À vous de faire votre choix. Retournez à Kolima, puis poursuivez vers l'est pour atteindre le pont. Suivez encore le chemin pour atteindre ensuite le temple de Fushin.



### Le temple de Fushin

Rejoignez le temple au nord et notez la présence d'une **Pierre Psy** sur la droite du bâtiment. Entrez et utilisez « Télépathie » sur le sage en train de méditer (52). Maître Hyun vous invite alors à passer un test dans la caverne située à l'ouest. Avant de partir, piquez l'Anneau Licorne dans la jarre de droite, puis



rejoignez la caverne en sautant sur les rondins. Dans la caverne, sautez sur le rondin de droite pour rejoindre le coffre qui n'est en fait qu'une Mimique. Tabassez-le pour recevoir un **Ticket de jeu**. Empruntez ensuite le rondin de gauche, avancez vers le nord, puis sautez sur les souches pour rejoindre l'escalier sur la gauche de la salle (53). Avancez, empruntez l'escalier légèrement au nord dans la salle sombre, puis empruntez le rondin vertical vers la gauche pour atteindre 1 **Lame Arctique** dans la salle suivante. Empruntez le rondin horizontal vers le bas, puis la porte au sud. Longez le mur de gauche pour éviter les piques, traversez l'eau avec le rondin, puis empruntez la porte légèrement au nord-est. Traversez la première salle d'ouest en est, passez la porte au nord, dirigez-vous vers le sud en rasant le mur, utilisez les rondins comme indiqué, puis rejoignez le djinn trop serré pour un nouveau combat. Sauvegarde recommandée.

- **Zéphir, djinn de Jupiter** (54)
- PV : environ 315
- XP : 150
- Butin : 176 PO
- Effet en combat : booste l'agilité du groupe







Après votre victoire, empruntez le rondin horizontal vers le nord, passez la porte, puis déplacez les rondins comme indiqué pour rejoindre la porte dans la partie supérieure gauche (55). Vous trou-



verez alors l'**Œil du Dragon** qui vous sera utile pour la suite. Ressortez, empruntez la porte située tout en haut à gauche, puis rejoignez la salle obscure où vous utiliserez l'**Œil du Dragon** pour révéler un passage secret (56). Revenez



dans la salle des derniers rondins, puis empruntez la porte tout en bas à gauche. Sautez sur les pierres émergées pour rejoindre la porte sur la gauche, puis poursuivez jusqu'à la salle du dragon. Empruntez la passerelle invisible dont vous apercevez seulement l'ombre, puis passez la porte au bout. Laissez-vous glisser, passez la porte, puis emparez-vous de l'**Orbe de Force** (57). Il ne vous reste plus qu'à sortir et à rejoindre **Maître Hyun** dans le temple. Quittez ces lieux, puis dirigez-vous vers le sud pour entrer dans la forêt de Mogall.



### La forêt de Mogall

Avant toute chose, équipez l'**Orbe de Force** sur un de vos persos. Ainsi, vous pourrez utiliser « Force » sur les souches creuses pour débusquer les monstres qui vous montreront le bon chemin si vous vous perdez dans cette forêt labyrinthique. Frappez la première souche, puis descendez vers le sud. Traversez le petit pont en direction du sud, déplacez les rondins pour traverser la rivière (58), puis attrapez la Noisette dans l'arbre à droite. Allez



ensuite vers la droite pour atteindre une Pomme tout au bout du chemin. Revenez sur vos pas, puis empruntez le chemin du bas. Traversez le pont, poussez la pierre dans le trou, déplacez les rondins pour vous frayer un passage vers le sud, où un djinn grunge vous attend de pied ferme. Comme d'hab', déliez vos djinns et sauvegardez.

- **Quartz, djinn de Vénus** (59)
  - PV : environ 380
  - XP : 172
  - Butin : 201 PO
  - Effet en combat : ressuscite un allié.
- Après votre victoire, allez vers la



gauche en repassant vers le haut de l'écran, puis allez tout au bout du chemin. Déplacez la pierre dans le trou puis poussez le rondin pour mettre la main sur **1 Chemise Elfique** (60). Revenez sur vos pas dans la zone précédente et emprun-



tez le chemin du haut pour trouver une pierre Psy. Redescendez jusqu'à atteindre la rivière, de nouveaux rondins ainsi qu'une pierre à déplacer (61). Frayez-vous un chemin, traversez la rivière, puis empruntez le chemin vers le sud. Dans la zone suivante, dirigez-vous vers le sud pour apercevoir de nouveau cette petite créature verte. Tentez de la suivre pour voir apparaître son papa colérique juste derrière vous. Déliez vos djinns et sauvegardez.

Toutes les nouveautés...  
Et même + !

SUR LE...

3615



CHEAT

Astuces & Solutions

0,34 €/min





• **Boss** : L'orang-outang (62)

- PV : environ 1 000
- XP : 460

• Butin : 1 500 PO, Goutte

Un petit boss pépère sans grand souci. Balancez vos invocations et finissez le travail proprement. L'item qu'il vous laisse vous permet d'apprendre la Psy « Inondation ».



Sortez de la forêt, puis suivez le chemin vers l'ouest pour atteindre le village de Xian.

**Xian**

Prenez du repos à l'auberge et fouillez la ville. Un **Porte-Bonheur** vous attend dans le verger. Pour atteindre le djinn tonique sur la corniche à l'est du village, gênez la porteuse d'eau pour lui faire lâcher son chargement, puis utilisez « Frimas » pour le geler. Montez l'escalier et sautez sur ce pilier de glace pour atteindre votre nouvel ami.



• **Brume, djinn de Mercure** (63)

- Effet en combat : endort un ennemi.

Entrez ensuite dans le dojo et utilisez « Force » pour faire tomber le pilier en restant derrière la ligne blanche. Vous assisterez alors à une scène avec Feizhi et maître Shin, puis ce dernier vous demandera de réitérer votre performance (64). Faites-le pour en apprendre davan-



tage sur le Ki puis quittez le village, non sans avoir visité les très bons magasins.

Dirigez-vous vers le nord jusqu'à atteindre une petite île. Effectuez quelques combats aléatoires pour tomber sur un djinn moulant à affronter.

• **Cendre, djinn de Mars** et ça repart (65)

- PV : environ 390
- XP : 173
- Butin : 210 PO
- Effet en combat : booste la défense du groupe.



Revenez maintenant vers le sud puis progressez vers l'ouest pour atteindre le passage alpin.

**Le passage alpin**

Feizhi surgit alors à la recherche de Hsu. Ignorez-la pour le moment, faites pousser le bourgeon au nord, gelez la flaque d'eau pour faire apparaître un pilier de glace, puis



rejoignez le coffre contenant du **Pain** (66). Sortez ensuite par le nord et rejoignez le village d'Altin.

**Altin, village inondé**

Déplacez la statue immédiatement en entrant, puis pénétrez dans la grotte pour trouver un **Cristal Psy**. Ressortez, rejoignez le nord-ouest du village et suivez la bestiole dans la grotte. Rejoignez-la puis affrontez-la.

• **Boss** : les 3 statues animées (67)

- PV : environ 650
- XP : 377 chacune
- Butin : 900 PO, Fiole, Joyau de Gel



Les attaques de feu sont très efficaces contre elles.

Après votre victoire, ressortez de la grotte, puis rejoignez la partie du village qui n'est plus inondée (68). Entrez dans la mine, puis commencez par suivre les rails pour atteindre une salle inondée. Prenez sur la gauche, actionnez l'aiguillage, puis sautez dans le wagonnet







pour rejoindre la seconde statue animée (69). Tabassez-la, puis revenez plusieurs écrans en arrière en suivant les rails pour passer la porte située au nord-ouest. Suivez les rails vers la gauche, activez l'aiguillage (70), rejoignez le wagonnet au nord-est, montez dedans, puis passez la porte à l'arrivée. Vous pouvez affronter une Mimique déte-



nant un ticket de jeu si vous le désirez, dans cette salle, sinon sortez par le sud. Rejoignez une nouvelle salle inondée, descendez vers la gauche, gelez la flaque, montez à l'échelle puis montez dans le wagonnet pour atteindre un **Draco-Bouclier**. Revenez, allez actionner l'aiguillage au nord en empruntant l'échelle la plus à gauche, puis remontez dans le wagonnet pour atteindre la dernière statue animée (71). Dépouillez-la puis retournez au village. Visitez le magasin d'armes désormais accessible, puis entrez dans la mine dans la partie la plus basse du village. Suivez encore



les rails puis allez vers le sud lorsqu'ils s'arrêtent. Récupérez le **Porte-Bonheur** sur la gauche, puis poursuivez vers la droite jusqu'à la salle suivante. Pour rejoindre le djinn apéritif, gelez les flaques

d'eau, déplacez le pilier vers la gauche, activez l'aiguillage, puis rejoignez le wagonnet. Celui-ci vous conduira d'abord dans une impasse. Remontez dedans et vous arriverez près de la créature. Sauvegardez et attaquez.

- **Corail, djinn de Mercure** au chrome (72)
- PV : environ 395
- XP : 190



- Butin : 226 PO
  - Effet en combat : rend les PV du groupe.
- Réempruntez le wagonnet, grimpez l'échelle vers le nord, puis passez la porte à l'ouest. Suivez ce long couloir jusqu'à la salle suivante, slalomez entre les rochers vers le nord, puis utilisez « Force » sur le pilier ou laissez Gareth s'énerver sur le panneau pour provoquer un éboulement. Descendez ensuite l'échelle puis dans le trou béant en utilisant les rails (73). Suivez le chemin pour atteindre le gardien des lieux. Déliez vos djinns, sauvegardez et au charbon !



- **Boss** : Hydro Statue (74)
  - PV : environ 1 350
  - XP : 496
  - Butin : 2 400 PO, Porte-Bonheur, Joyau Kynétique
- Balancez vos invocations, puis



terminez le travail avec des sorts classiques. Gardez tous les membres de votre groupe à plus de 100 PV pour éviter toute mauvaise surprise. Équipez le Joyau Kynétique sur un de vos persos pour apprendre la Psy « Soulever ». Revisitez la mine intermédiaire pour trouver **1 Cookie** grâce à cette nouvelle aptitude. Reposez-vous, puis retournez dans la mine du bas. Soulevez le rocher derrière l'aiguillage, puis passez la



porte (75). Allez tout à gauche puis déplacez le pilier pour trouver **1 Fiole**. Ensuite, soulevez le rocher sur le chemin du milieu puis sortez sur la carte pour rejoindre le **Temple Lama** juste à côté.

### Le temple Lama

Entrez dans le dojo et rencontrez **Maître Hamo**. Après quelques palabres, Ivan apprendra la Psy « Vison » pour déceler des objets cachés. Sortez, récupérez la Pierre







Psy au bas des escaliers, puis traversez la rivière et utilisez votre nouveau pouvoir pour trouver **1 Eau de Jouvence** cachée (76). Sortez, allez vers la droite pour revenir au passage alpin, où le pauvre Hsu est coincé sous un rocher (77). Repérez la porte cachée dans la montagne, puis rejoignez vos amis. Soulevez le rocher, discutez un brin, puis ressortez et rejoignez le **Désert de Lamakan** au sud-ouest.



**Le désert de Lamakan**

Dans ce désert, chaque fois que vous marchez, la jauge de chaleur située à gauche de l'écran se remplit. Lorsqu'elle est pleine, tous vos persos encaissent des dommages. Le seul moyen de la vider est de trouver des oasis au centre de cercles de pierres en utilisant « Vision ». Attention, certains cercles recèlent des monstres mais aussi parfois des items intéressants. Avancez le long du chemin et plongez dans la première oasis (78). Continuez à avancer vers la gauche pour trouver une pierre Psy, puis



montez vers le nord pour trouver une oasis puis un coffre contenant une **Hache Aspoc**. Redescendez puis dirigez-vous vers la droite. Évitez le Fourmilion, puis avancez vers le nord pour accéder à la zone



suivante (79). Longez la falaise Sud pour trouver **1 Potion** et **1 oasis**. Remontez vers le nord pour trouver une autre oasis puis la sortie vers l'ouest. Allez ensuite sur la droite pour trouver 777 PO, puis toujours plus à l'est pour découvrir un djinn cana bien planqué.

- Smog, djinn de Jupiter (80)
- Effet en combat : voile la vue de l'ennemi.



Rejoignez le coin nord-est pour trouver une pierre Psy, puis le coin nord-ouest pour mettre la main sur du **Poivre**. Il ne vous reste plus qu'à sortir en atteignant le passage plus au nord (81). Dans la zone suivante, il suffit de courir vers la gauche en traversant les chutes de sable. Dans l'impasse, cherchez une entrée cachée, traversez la grotte, puis poursuivez vers l'ouest. Vous atteindrez bientôt une autre grotte cachée gardée par le boss des lieux. Notez que de la **Menthe** vous attend dans



un des cercles de pierres situé juste en contrebas. Une sauvegarde s'impose, après avoir apprêté vos djinns.

- **Boss** : Manticore (82)
- PV : environ 1 700
- XP : 590



• Butin : 3 400 PO, Cristal Psy  
Comme d'hab', lancez vos meilleures invocations dès le début. Celles de Sofia sont particulièrement efficaces, chaleur oblige. Gardez vos PV élevés, et achevez-le avec des sorts classiques.

Après votre victoire, traversez la grotte pour déboucher sur la carte. Dirigez-vous vers le nord et rejoignez l'île entourée de rivières. Faites quelques combats aléatoires pour rencontrer un nouveau djinn fizz. Soyez patient, car ce djinn sait se faire désirer.

- **Lierre, djinn de Vénus** (83)
- PV : environ 450
- XP : 230
- Butin : 277 PO
- Effet en combat : entrave l'agilité des ennemis.



Revenez alors vers le sud, puis avancez vers l'ouest pour rejoindre la ville de Kalay.

**Kalay**

Fouillez la ville, reposez-vous, puis upgradez votre équipement. Rejoignez le **Palais de Lord Hammet**





et rencontrez **Lady Layana**. Fouillez le palais pour trouver **1 Noisette** et **1 Aqua-Veste** (84). Retournez en ville, montez les escaliers de la maison située à droite de l'auberge, puis sautez sur la droite. Déplacez la statue au nord et entrez dans le tunnel de Kalay. Poussez cette nouvelle statue vers la droite pour boucher l'arrivée d'eau afin d'accéder au Billie djinn (the kid is not my son hee hee) sur la droite.

- **Brûlure, djinn de Mars** (85)
- Effet en combat : paralyse un ennemi.



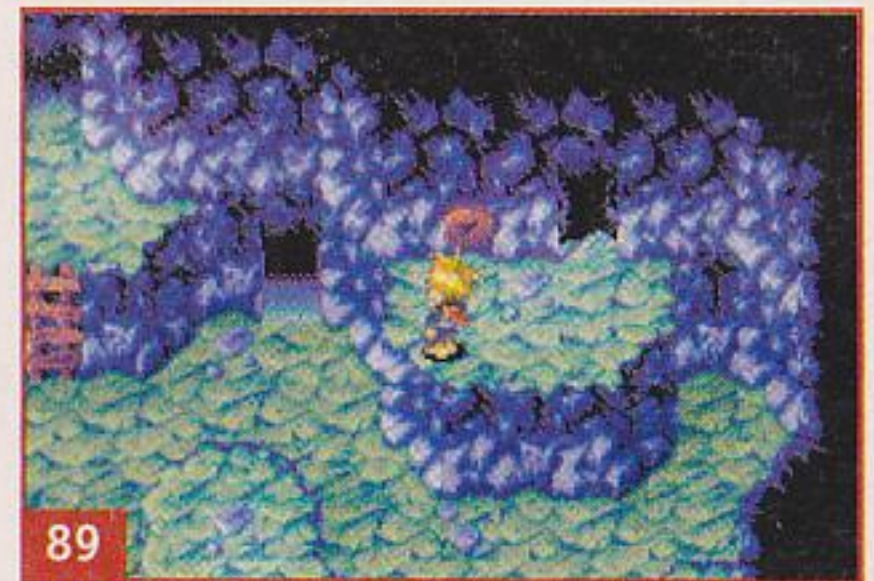
Ressortez, puis allez parler à tous les voyageurs dans l'auberge, avant de tenter de quitter la ville par la sortie Ouest. Vous assisterez alors à une gentille scène digne du Club Med (86), puis vous pourrez partir. Les plus pressés se rendront aux quais de Kalay au sud-ouest. Les consciencieux partiront vers le nord pour revisiter Vault et Val, afin de mettre la main sur moult trésors.

#### Retour à Vault

Depuis Kalay, allez vers le nord, puis vers l'est pour rejoindre Vault. Allez sonner la cloche sur la tour de guet



au nord du village pour faire apparaître un djinn (87). Revenez sur vos pas et cherchez une échelle cachée au centre du cercle de pierres où vous attend le chien, juste après la passerelle. Descendez dans la caverne, affrontez la Mimique sur la droite pour recevoir **1 Fiole**, poursuivez sur la gauche, traversez la salle inondée, poussez la torche sur le carré marron pour ouvrir la grille, puis passez la porte au nord (88). Dégagez le passage au nord pour trouver **1 Vambrace**, une paire de gants très efficaces. Gelez toutes les flaques, passez la porte au nord-ouest puis les échelles, entrez dans la salle suivante, empruntez les escaliers au nord-est, actionnez l'interrupteur pour drainer l'eau (89), puis revenez dans la salle précédente. Passez la porte au sud,



avancez, puis poussez la torche allumée sur le carré marron, en prenant garde aux gouttes d'eau qui tombent du plafond. Avec un brin de timing, ça doit passer en allant tout droit. Continuez à avancer, franchissez la porte qui était auparavant inondée puis poursuivez vers la sortie. Un djinn sans ourlet vous attend peinard au sommet.

- **Racine, djinn de Vénus** (90)



- Effet en combat : attaque un ennemi et vole ses PV. Retournez au village, reposez-vous, puis remontez vers le nord pour rejoindre Val, votre village natal.

#### Retour à Val

Débroussaillez l'entrée de la grotte située derrière les magasins pour trouver du **Pain**. Remontez ensuite



BEÛOIN DE SE  
DEBLOQUER ?

08 36 68 75 00

les meilleures  
ASTUCES & SOLUTIONS pour JEUX VIDÉO



0,34 €/min





vers l'est et entrez dans l'espèce de grange pour trouver une **Pierre Psy**, **1 Fiole** et **123 PO** (91). Fouillez le reste du village pour trouver d'autres items, et rendez visite aux êtres qui vous sont chers. Rejoignez ensuite la maison de Thélos, dans la partie Ouest du village, soulevez le rocher qui a écrasé la barrière puis poursuivez vers le nord pour entrer dans la caverne. Prenez ensuite vers la gauche et utilisez « Vision » pour révéler une souche cachée au milieu, puis passez dans la salle suivante. Déplacez la caisse de gauche dans l'eau, puis traversez la salle sur le rondin. Empruntez la porte au sud pour trouver une Noisette, puis passez la porte au nord-est (92). Poussez les rondins



verticaux dans l'eau, traversez, puis poussez le rondin horizontal vers le nord. Traversez vers le nord à votre tour, puis passez la porte. Récupérez la Gemme de Stase et équipez-la. Avancez vers le djinn, poursuivez-le, puis utilisez « Stase » pour l'immobiliser et le capturer sans problème.

- **Mistral, djinn de Jupiter** (93)
- Effet en combat : permet à un perso d'agir 2 fois au tour suivant.



Vous pouvez désormais quitter la caverne et le village de Val. En utilisant « Vision » dans la caverne de Bilibin, vous devriez être en mesure de trouver quelques objets supplé-

mentaires, dont vous vous passerez toutefois très aisément. Il est temps de rejoindre les quais de Kalay pour une petite croisière.

**Les quais de Kalay, et que la croisière s'amuse...**

Entrez dans la maison juste devant vous et achetez vos billets pour le voyage moyennant 600 PO. Montez ensuite sur le bateau à l'ouest. L'ambiance s'avère houleuse sur le navire. Suivez le marin au bandana



bleu dans la cabine au sud, puis grimpez l'échelle sur le mât menant au poste de vigie. Fouillez ici pour trouver l'**Ancre Enchantée**, porte-bonheur du capitaine (94). Rendez ensuite visite aux voyageurs dans la cabine Nord, avant de retourner voir le capitaine Igloo sur le pont au sud (95). Rendez-lui son ancre, écoutez le blabla, puis retournez au nord, non sans avoir visité la cale pour trouver un **Porte-Bonheur**. Descendez l'escalier assez délicat à repérer, puis parlez aux rameurs. Le navire appareille alors et sera attaqué d'abord par 3 Calmars Géants, puis 1 Saurien Noble accompagné de 2 Buveurs de Sang, et enfin par 1 Harpie Noble et 2 Calmars Géants (96).

À chaque fois, un des rameurs sera mis K.-O. et vous devrez choisir un des passagers dans la salle du haut pour le faire trimer. Ces combats sont simples, pensez juste à déliez



vos djinns avant chaque affrontement. Finalement, le bateau sera assailli par un poulpe géant. Apprêtez vos djinns, sauvegardez, puis sortez sur le pont.

- **Boss** : Kraken, poulpe multi-bras (97)
- PV : environ 2 500
- XP : 711
- Butin : 5 200 PO, Eau de Jouvence

Attention, le bestiau est balèze. Balancez vos invocations et réutilisez vos djinns pour pouvoir repasser une seconde couche, ce qui devrait suffire à le tuer. Prenez garde, il peut se régénérer.

Une fois arrivé, débarquez du navire, récupérez 35 PO dans une caisse sur le ponton, puis déplacez les caisses sur la gauche et sautez dessus pour trouver **1 Potion** plus au nord. Sortez par la gauche pour explorer les environs de Tolbi (98).



**Les environs de Tolbi**

Remontez vers le nord et suivez la côte de la mer de Karagol pour rejoindre le nord des quais de Kalay.





Là, vous trouverez un djinn sagement assis.

- **Humus, djinn de Vénus (99)**
- Effet en combat : immobilise un ennemi avec la gravité.

Revenez vers Tolbi, puis mettez cap au nord-ouest pour rejoindre une grande forêt où vous effectuerez quelques combats aléatoires pour tomber finalement sur un nouveau djinn tendance.

- **Écume, djinn de Mercure (100)**
- PV : environ 460
- XP : 279
- Butin : 340 PO
- Effet en combat : gèle un ennemi et diminue sa défense.

Il est temps désormais de rejoindre la ville de Tolbi.

### Tolbi

Immédiatement en entrant, sans passer sous l'arche, allez vers la droite et faites pousser le bourgeon. Grimpez la liane puis gelez la flaque. Revenez en ville puis sautez sur le pilier. Devinez qui vient dîner ce soir ?

- **Braise, djinn de Mars (101)**



- Effet en combat : rend les PP du groupe.

Ensuite, fouillez méticuleusement les baraques de la ville pour mettre la main sur des Porte-Bonheur, ainsi que sur du Pain dans le cimetière. Ensuite, rendez-vous à la fontaine pour y jeter des pièces afin de gagner davantage de thunes, ou des Porte-Bonheur pour glaner des objets très rares de folie (102). Vous pouvez aussi jouer aux dés pour amasser rapidement de colossales fortunes... ou vous faire plumer (103). Enfin, en vous rendant à l'étage de l'auberge, vous pourrez jouer vos tickets de jeu dans une sorte de bandit manchot pour gagner d'autres items rares (104). Bon, c'est bien joli tout ça, mais vous avez le Monde à sauver. Montez les escaliers au nord-ouest de la ville pour croiser des soldats. Entrez dans le palais, passez la porte à gauche, puis parlez à la dame pour vous reposer gratis. Sortez, empruntez les escaliers principaux puis dirigez-vous vers la salle du trône pour



surprendre une conversation entre Iodem et les gardes. Babi a disparu dans la caverne d'Altmiller. Visitez le reste du palais, notamment la salle des chercheurs pour trouver **1 Noix**. Quittez la ville et rejoignez la caverne située au nord.

### La caverne d'Altmiller

Entrez et suivez le seul chemin possible tout en notant que la caverne s'assombrit au fur et à mesure de votre progression. Utilisez « Vision » pour y voir plus clair. Slalomez entre les rochers, puis passez dans la salle suivante. Sur la droite, une Mimique détenant une **Eau de Jouvence** vous attend. Prenez ensuite sur la gauche pour rencontrer un homme invisible affaibli que vous devrez aider. Après votre discussion, passez la porte en haut (105). Faites le tour de la salle suivante par la gauche pour rejoindre l'escalier juste sur la droite. Descendez l'escalier, rejoignez les rondins, puis placez-les comme indiqué pour rejoindre le djinn qui dort sur la droite.



- **Bise, djinn de Jupiter (106)**
- PV : environ 500
- XP : 295
- Butin : 352 PO
- Effet en combat : paralyse un ennemi.





107

Déplacez ensuite le rondin sur la droite puis passez la porte. Allez vers la gauche dans la salle suivante pour trouver **1 Cookie**. Cherchez ensuite un passage au sud-ouest pour atteindre finalement l'accès à la salle suivante. Dans la grande salle éclairée, contentez-vous d'en faire le tour par la gauche puis de glisser pour rejoindre la porte (107). Dans la salle suivante, tournez les 2 pierres situées aux extrémités pour lancer un nouveau puzzle. Il faut ensuite tourner la pierre de couleur correspondant à celle de la boule du haut et répéter 2 fois l'opération (108). C'est pas très clair quand on le lit mais très simple à comprendre. Bref, en cas de réussite, une porte s'ouvrira et vous pourrez récupérer la **Potion Lémuria**, que vous rapporterez à l'homme blessé dans la caverne (109). Il s'agit bien évidemment de Babi, qui vous propose de participer aux finales du Colysée. Quittez la caverne et retournez à Tolbi.



108



109

### Les gladiateurs du Colysée

Allez vous reposer dans le palais de Babi, puis rejoignez le Colysée au nord de la ville. Seul Vlad combattra, les autres devront seulement l'encourager, voire donner un petit coup de pouce au destin. Qui a dit tricher ? Sûrement pas. Pour la première manche, déplacez le rondin sur la gauche dans la première section, puis faites pousser le bourgeon dans la troisième. Avec Vlad, ce parcours est sans encombre, pourvu que vous ayez repéré les lieux auparavant. Récupérer les Noisettes et autres items semble bien futile. Une fois au bout, affrontez Azart.

- Boss : Azart (110)
- PV : environ 450

Balancez Ragnarok à chaque tour, sauf lorsqu'il est temps de vous soigner. Attention, car votre adversaire a ramassé tous les items et peut se régénérer.

Pour la seconde manche, placez



110

Garet dans la première section et déplacez le pilier du milieu vers la gauche. Placez ensuite Sofia dans la 3<sup>e</sup> section et gelez la flaque de gauche. Enfin, équipez l'Orbe de Force sur Ivan, et faites chuter le rondin à droite dans la 5<sup>e</sup> section. Bien sûr, repérez les lieux pour ne pas rester bloqué. Vous devriez arriver premier sur l'aire de combat sans difficulté, en ignorant les coffres assez inutiles. Satrage vous rejoindra bientôt.

- Boss : Satrage (111)
- PV : environ 650

Balancez Apocalypse, puis suivez la même technique que contre Azart pour gagner sans forcer.

Pour la dernière manche, placez Garet dans la 2<sup>e</sup> section et déplacez le



111



112

pilier vers la droite. Ensuite, placez Sofia dans la 1<sup>e</sup> section et gelez la flaque sous la balance. Enfin, avec Ivan, utilisez « Force » sur le rondin de la 5<sup>e</sup> section pour bloquer le tapis roulant. Avec Vlad, seule la 4<sup>e</sup> section risque de vous causer des soucis, avec les pistons qui vous font chuter en contrebas. Un brin de timing devrait vous tirer d'affaire. Il est temps d'affronter le dernier gladiateur.

- Boss : Navampa (112)
- PV : environ 850

Suivez la même technique que précédemment. Ce guerrier est juste un brin plus fort et résistant, mais pas assez pour vous tenir tête.

Après votre victoire, Vlad s'endormira et vous reprendrez vos esprits dans le palais de Babi. Rejoignez-le dans la salle du trône pour recevoir un **Chapeau-Leurre**. Après une longue discussion, suivez Babi dans sa chambre pour récupérer la **Balle d'Ombre** grâce à laquelle vous apprendrez la Psy « Camouflage » (113).



113





Quittez ensuite la ville, et rejoignez la caverne de Gondowan au sud-est.

### La caverne de Gondowan

Prenez le passage de gauche, soulevez le rocher, puis poursuivez dans la salle suivante. Sautez sur les pierres, récupérez le Porte-Bonheur en chemin, puis revenez légèrement sur la gauche pour trouver une Pomme (114). Sortez par la droite, poussez les souches hors de votre passage puis sortez de la caverne pour déboucher au sud de Kalay. Remontez ensuite plein nord pour rejoindre la ville de Lunpa, fermée aux visiteurs. Entrez alors dans la caverne sur la gauche (115). Avancez, gelez la flaque sous l'écluse pour l'ouvrir puis rejoignez le village des voleurs.

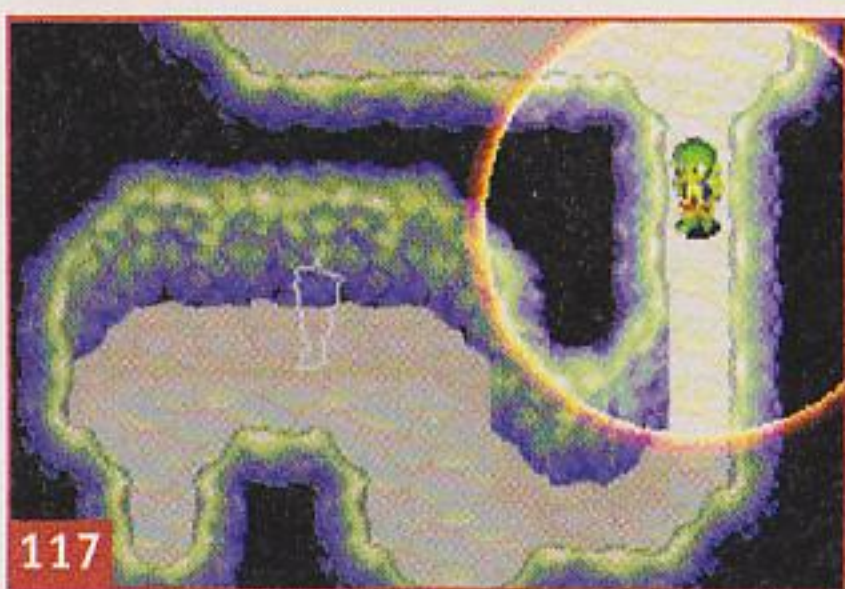


### Lunpa ou la forteresse des truands

Fouillez la ville malgré ses habitants hostiles. Un **Porte-Bonheur** vous attend dans la maison située à droite du puits, ainsi qu'une pierre Psy cachée. Ensuite, utilisez « Vision » juste devant l'accès à la forteresse pour voir une flaque que vous gèlerez. Montez l'échelle, puis faites le



tour du village pour atteindre une porte secrète, que vous révélez en activant la lueur brillante sur la paroi. Dans cette caverne secrète vous attendent 6 coffres contenant moult items utiles (116). Allez au nord, camouflez-vous dans l'ombre pour esquiver les gardes, puis pénétrez dans la forteresse. Assignez le camouflage à un des boutons de la tranche pour pouvoir vous planquer rapidement. Allez vers la droite, passez les gardes, puis la porte au nord. Dans la salle suivante, rejoignez la porte en bas à gauche, évitez le garde patrouillant dans la salle suivante, passez la porte en bas (117), puis continuez vers le sud. Dans cette nouvelle salle,



2 nouveaux gardes patrouillent ; évitez-les et cachez-vous dans le recoin sur la droite, avant de passer la porte au nord. Tabassez les 3 bandits dans la salle suivante, puis avancez pour trouver un autre gardien à défaire. Passez la porte en bas, évitez le patrouilleur, attrapez la **Clé des Geôles**, tuez le garde (118), puis passez la porte à droite. Allez ensuite à gauche, débroussailliez, puis activez l'interrupteur



caché pour ouvrir la porte. Montez les escaliers sur la droite, débroussailliez, récupérez le **Pain** dans la cellule du milieu, puis sortez. Poussez la caisse vers le bas, sautez vers la gauche (119), débroussailliez, activez l'interrupteur planqué puis passez la porte. Déliez vos djinns et sauvegardez, car après avoir retrouvé Lord Hammet, vous affronterez la créature de Dodonpa.

- **Boss** : Crapausaure (120)
  - PV : environ 2 800
  - XP : 999
  - Butin : 3 200 PO, Cristal Psy
- Balancez vos invocations et terminez le travail avec des sorts plus classiques. Essayez de terminer le combat rapidement et sans fioriture, car ce boss récupère automatiquement 80 PV à chaque round.



Tu cherches la solution de ton jeu ?





Après votre victoire, sortez de la forteresse, faites éventuellement quelques emplettes, puis retournez dans la caverne. Là, un fidèle d'Hammet le mènera en lieu sûr, tandis que vous resterez pour régler quelques affaires. Retournez dans la forteresse et visitez les cellules non explorées pour mettre notamment la main sur **1 Tiare Mythril** et **1 Porte-Bonheur**. Ensuite, rejoignez Donpa dans son lit et entrez dans la petite remise pour recruter un nouveau djinn pétillant.

- Seltz, djinn de Mercure (121)
- Effet en combat : restaure le statut de tout le groupe.



Quittez maintenant la forteresse, retournez voir Hammet dans son palais de Kalay, puis visitez le tunnel où vous avez déjà trouvé un djinn. Vous y trouverez moult trésors, 1 Pomme, ainsi qu'une paire de **Gants Mystère** (122). Retraversez la caverne de Gondowan, reposez-vous à Tolbi, puis allez plein sud pour retrouver Iodem sur le passage de Gondowan. Traversez le pont, puis dirigez-vous vers l'est pour rejoindre le village de Suhalla.

**Le village de Suhalla**

Fouillez le village pour trouver une **Noix** au nord-ouest et 1 Porte-Bonheur dans la jarre sur la gauche du temple. Ensuite, entrez dans la



maison au sud-est pour retrouver des **soldats rescapés** (123). Quittez le village et dirigez-vous vers le sud pour entrer dans le désert de Suhalla.

**Le désert de Suhalla**

Dans ce désert, vous serez pris dans des tornades. Utilisez la Psy « Inondation » pour les stopper et affronter les Dinobrisés, ces monstres qui les provoquent. Allez vers la droite et descendez pour trouver un **Bracelet Saint**. Remontez, prenez à gauche, descendez, puis empruntez le chemin de droite pour passer à la zone suivante (124). Notez la présence



d'une Mimique détenant **1 Eau de Jouvence** dans le passage du milieu. Dans la zone suivante, le passage de gauche mène à un **Cookie**, celui de droite à un Porte-Bonheur et celui du milieu à la suite. Avancez jusqu'à apercevoir une tornade rose sur la droite. Utilisez « Vision » pour découvrir des empreintes menant vers la gauche ainsi qu'un pilier invisible (125). Allez-y, descendez l'échelle, sauvegardez et affrontez ce big djinn en combat singulier.

- Flash, djinn de Mars (126)
- PV : environ 600
- XP : 460
- Butin : 445 PO



- Effet en combat : prévient les dégâts sur le groupe.
- Notez la position de cette grotte ainsi que celle de la tornade rose, puis revenez sur le chemin principal. Descendez l'échelle pour apercevoir une grosse tornade plus conventionnelle en contrebas. Laissez-vous happer et affrontez le boss du coin, non sans avoir préalablement sauvegardé.

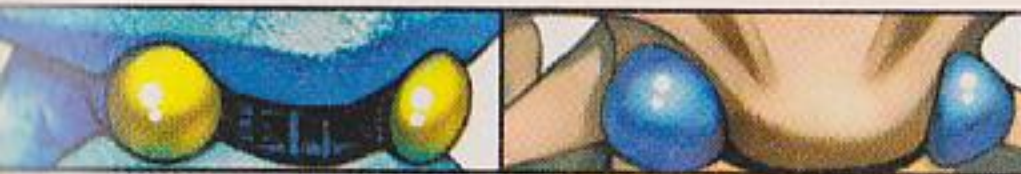


- Boss : Dinosouffle (127)
  - PV : environ 2 900
  - XP : 1 300
  - Butin : 6 100 PO, Cristal Psy
- Suivez la technique habituelle, à base d'invocations et de sorts classiques, pour gagner sans coup férir. Après votre victoire, allez au sud pour trouver une pierre Psy cachée au centre d'un cercle de pierres, puis avancez vers l'est pour trouver la sortie.

**La porte de Suhalla**

Sur la carte, suivez le chemin pour rejoindre bientôt la porte de





Suhalla. Passez les gardes étourdis, continuez vers l'est, glissez sur la première pente pour trouver de la Menthe, puis remontez avec les lianes pour rejoindre l'écran suivant. Ici, glissez dans la 3<sup>e</sup> pente pour rejoindre un djinn. Vous Tarzan, lui djinn, à l'attaque !

- **Rosée, djinn de Mercure thalasso (128)**
- PV : environ 620
- XP : 606
- Butin : 484 PO
- Effet en combat : ressuscite un membre du groupe.



Ensuite, entrez dans la grotte en bas à droite, traversez-la pour trouver une Pierre Psy, puis sortez pour trouver le **Bateau de Babi**. Iodem vous prête alors l'**Orbe Noir** pour le contrôler, mais cela ne marche pas (129). Retraversez la grotte, rejoignez la corniche supérieure, avancez vers l'est, puis descendez les escaliers pour vous retrouver sur la carte. Avancez encore vers l'est pour rejoindre le phare de Vénus.

### Le phare de Vénus, mise en jambes

Ignorez les soldats agonisant, puis empruntez le chemin au nord pour entrer dans le phare. Utilisez « Vision » près du symbole de l'arbre



pour trouver une porte cachée qui vous mènera à la **Pierre de Prise**, grâce à laquelle vous apprendrez la Psy « Porter » (130). Revenez, passez la porte au nord, allez vers la droite, passez la porte, sautez sur les pierres puis entrez pour trouver un Chapeau-Chance. Revenez sur vos pas et empruntez le passage à gauche, passez la porte au nord-est, portez le cube en contrebas (131), passez la porte, cherchez une porte cachée sur la droite, puis empruntez-la. Dans la grande salle, parlez 2 fois de suite à la statue pour débloquer le passage plus loin dans le jeu (132). Quittez le phare, puis rejoignez le **village de Lalivero** plus au nord-ouest.



### Le village de Lalivero

Reposez-vous puis visitez les magasins du village pour parfaire votre équipement. Ensuite, examinez le pilier au centre de la place pour trouver un **Cristal Psy**. Fouillez les

réipients de la maison au sud-est pour trouver un Porte-Bonheur. Entrez dans la maison au sud-ouest, grimpez à l'échelle au fond, sautez sur le mur d'enceinte, puis descendez la liane pour trouver un **Casque à Cornes**. Rejoignez ensuite le magasin d'armes et empruntez l'échelle au fond. Sautez sur le mur d'enceinte puis sur les toits pour rejoindre un djinn gueule.

- Torche, djinn de Mars (133)
- Effet en combat : pénètre la défense.



Récupérez également 1 Eau de Jouvence dans une jarre sur le toit de la maison située à gauche du temple. Maintenant, un choix cornélien s'offre à vous : soit vous poursuivez vers le nord pour rejoindre le phare de Babi en vue de terminer l'aventure, soit vous retournez au désert de Suhalla pour explorer le donjon optionnel du jeu.

### Rejoindre l'île aux pirates

Retournez dans le désert de Suhalla, entrez dans la grotte au nord de l'endroit où vous avez trouvé le djinn, puis laissez-vous prendre dans la tornade rose à la sortie. Ne l'inondez surtout pas et laissez-vous emporter. Vous atterrirez alors sur l'île aux pirates (134). Plongez au milieu des montagnes, faites pousser les bourgeons, rejoignez l'entrée,







débroussailliez-la, puis entrez (135). Notez qu'un coffre contenant de la Menthe vous attend sur la droite en bas de la falaise.

### La caverne de l'île aux pirates

Voici un donjon un peu particulier composé de 10 étages. La porte de chaque étage est gardée par des monstres bien balèzes. Pour chaque affrontement, quelques invocations devraient suffire. Dans chaque étage, des puzzles assez ardues vous attendent avec de nombreux coffres à la clé. En revanche, aucun combat aléatoire ne vient fort heureusement troubler vos réflexions. Toujours décidé ? Bien, descendez les escaliers et passez la première porte.

#### Premier étage

- Gardiens : 1 Hobgoblin et 2 Harpies Nobles
- XP : 397
- Butin : 1 040 PO, Porte-Bonheur, Élixir
- Trésors : Antidote, Noisette, 111 PO, Noix (136)



Déplacez simplement les rondins avec clairvoyance. Si vous êtes coincé à cause d'une fausse manip', ressortez de la salle pour replacer les rondins. La sortie, comme dans tous les niveaux, se trouve en bas à gauche. Le coffre à la sortie n'est qu'une Mimique.

#### Deuxième étage

- Gardiens : 1 Succube et 2 Kodiaks
- XP : 587
- Butin : 1 543 PO, Potion
- Trésors : Élixir, 222 PO, Poivre, Lame Mystère (137)



Cet étage est enfantin, déplacez juste les rondins comme indiqué.

#### Troisième étage

- Gardiens : 1 Liche et 2 Ghosts
- XP : 437
- Butin : 1 418 PO, Cristal Psy
- Trésors : 333 PO, Anneau Féérique, Cookie, Fumigène (138)



Rien de compliqué, attrapez les clés bleues et ouvrez les portes au nord. La clé rouge est cachée au centre du cercle de pavés verts.

#### Quatrième étage

- Gardiens : 2 Griffons
- XP : 606
- Butin : 3 800 PO, Potion
- Trésors : 444 PO, Somnifère, Paratonnerre, Cristal Psy (139)

Feintez les statues en vous camouflant dans l'ombre et immobilisez les plus réfractaires avec « Stase ».

#### Cinquième étage

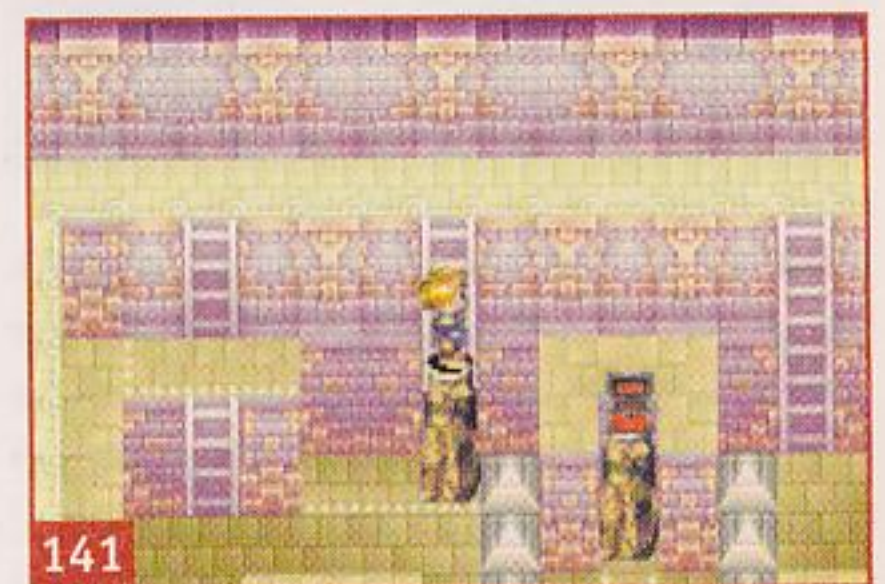
- Gardiens : 1 Roi Saurien, 1 Reine Harpie et 2 Caillasses
- XP : 881



- Butin : 1 560 PO, Cristal Psy
  - Trésors : 555 PO, Shinobi Shojoku, Porte-Bonheur, Potion (140)
- Comme dans la forêt de Kolima, déplacez les rondins et remplissez le bassin pour atteindre les coffres et la sortie.

#### Sixième étage

- Gardiens : 2 Chimères
  - XP : 930
  - Butin : 1 600 PO, Potion
  - Trésors : 666 PO, Hache d'Achéron, Eau de Jouvence, Élixir (141)
- Déplacez les rondins intelligemment, et gelez la flaque pour atteindre les coffres. Pourchassez le







djinn au travers de la pièce et immobilisez-le pour le capturer.

- Basalte, djinn de Vénus (142)
- Effet en combat : attaque avec un poison naturel.

### Septième étage

- Gardiens : 2 Guivres
- XP : 1 090
- Butin : 1 840 PO, Eau de Jouvence
- Trésors : Cristal Psy, Masse du Chaos, Porte-Bonheur, 777 PO (143)



Portez les cubes pour pouvoir franchir les précipices afin de rejoindre les trésors ou la sortie.

### Huitième étage

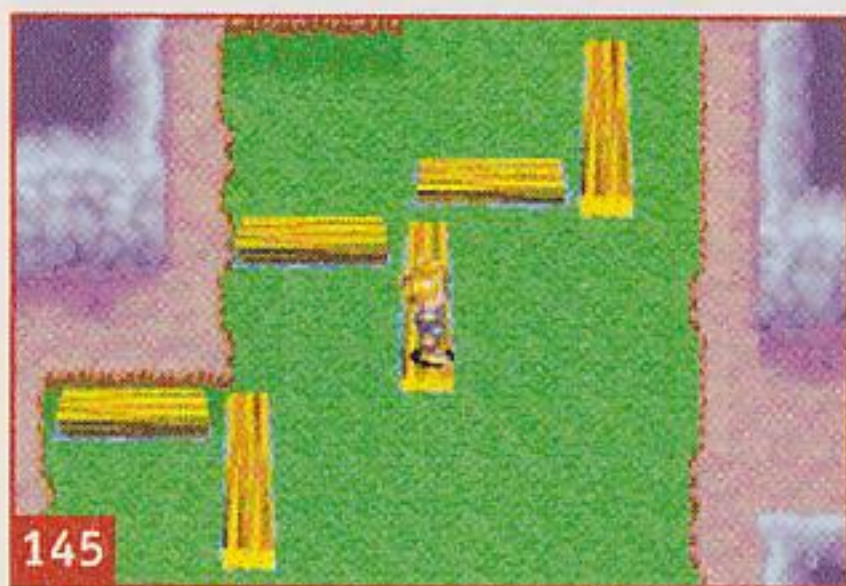
- Gardiens : 1 Crapaud Vireux et 2 Électroguivres
- XP : 2 576
- Butin : 2 642 PO, Eau de Jouvence
- Trésors : 888 PO, Fumigène, Potion, Anneau Clérical (144)

Gelez les flaques, poussez la pierre puis les rondins. En gelant la flaque sous la balance, vous pouvez faire fondre le pilier de droite grâce au dragon.



### Neuvième étage

- Gardiens : 2 Cerbères
- XP : 3 726
- Butin : 6 400 PO, Cristal Psy
- Trésors : Somnifère, 999 PO, Eau de Jouvence, Muramasa (145)



Encore une petite séance de rondins sur piscine. Déplacez les rondins comme indiqué pour atteindre le coffre au nord-ouest.

### Dixième étage

Sur cette épave oubliée, affrontez la Mimique, puis montez sur le pont au nord pour défier le gardien des lieux. Sauvegardez avant, apprêtez tous vos djinns, et ne prévoyez rien pour le quart d'heure qui suit.

- Boss : Warrax, chevalier furax (146)
- PV : environ 6 500
- XP : 8 000



- Butin : 9 000 PO, Eau de Jouvence
- Déliez 4 djinns sur tous vos personnages, excepté Sofia, qui se bornera à soigner le groupe à chaque round. Ensuite, réutilisez vos djinns afin d'être en mesure de repasser une couche d'invocations. Vous pouvez également utiliser des sorts et des

attaques classiques si cela vous amuse. Attention, ce boss attaque jusqu'à 3 fois par round en fin de combat, ne vous laissez pas surprendre bêtement.

Après votre victoire, récupérez la **Plate Abyssale** dans le coffre au nord, puis quittez ces lieux maudits pour rejoindre Lalivero. Bravo, vous avez accompli quelque chose de grand. Si, si, croyez-moi.

Tiens, en passant, au point où vous en êtes, vous n'êtes plus à un boss optionnel près. En retraversant le désert de Suhalla, inondez la tornade rose pour affronter un nouveau monstre.

- **Boss** : Dinovent (147)
- PV : environ 3 000
- XP : 1 360
- Butin : 6 400 PO, Potion



À ce stade, plus rien ne doit vous résister, surtout pas ce lézard bleu, débrouillez-vous !

### Le phare de Babi

Impossible de rater ce phare au nord de Lalivero. Empruntez les échelles sur la droite, et portez le cube pour atteindre le coffre contenant du **Poivre** (148). Dans la zone suivante, descendez l'échelle sur la gauche, puis déplacez le pilier accessible vers



# S.O.S. JEUX VIDÉO



## Débloquez-vous sur un simple coup de fil





la gauche. Remontez, cherchez l'échelle symétrique sur la droite derrière la statue, descendez, poussez le pilier vers la gauche, puis montez à l'échelle au nord. Glissez sur la pente au nord pour rejoindre un ultime djinn à recruter. Sauvegardez avant car le bougre est décidé à se défendre.

- **Sirocco, djinn de Jupiter (149)**
- PV : environ 700
- XP : 677
- Butin : 506 PO
- Effet en combat : bloque la Psy de l'ennemi.



149

Après votre victoire, glissez sur la pente, passez la porte en haut à gauche, avancez, puis empruntez la première pente pour rejoindre une porte scellée dans les tréfonds du phare. Cherchez un interrupteur caché sur la gauche de la porte pour épater la galerie, puis avancez. Passez la grande salle avec la statue et le phare miniature, puis positionnez les piliers comme indiqué dans la salle suivante pour continuer (150). Sautez sur les



150

pierres, positionnez les piliers comme sur la photo, puis avancez (151). Dans la salle suivante, déplacez les piliers pour rejoindre la corniche en haut à gauche. Débroussailliez la colonne, puis poussez-la en suivant le chemin pointillé jusqu'au bout. Ramenez ensuite une des autres



151



152

colonnes vers la droite, puis débroussailliez la porte pour rejoindre la salle suivante (152). Ici, portez 2 cubes sur la balance de droite pour pouvoir traverser vers la gauche. À l'embranchement, prenez à gauche et utilisez « Vision » pour trouver **1 Robe de l'Oracle**. Revenez sur vos pas et empruntez la porte à droite. Pour l'énigme suivante, 1 photo vaut mille explications (153). Montez l'escalier



153

suisant pour vous retrouver de nouveau dans le phare de Vénus. Passez la porte de gauche, déplacez la statue pour désactiver les rayons, empruntez la porte cachée en bas et retournez parler à la statue dans la salle du phare miniature. Utilisez ensuite « Fuir » pour vous retrouver au-dessus des rayons réactivés. Retournez dans la salle avant les statues colorées, prenez à droite, glissez sur les pentes, rejoignez la salle suivante, puis entrez dans la salle au sud-est. Vous trouverez ici un coffre caché recelant **1 Plate d'Ashura (154)**. Revenez dans la salle précédente, déplacez la colon-



154

ne au bout du chemin pointillé. Inondez la zone pour remplir la colonne, puis gelez le tout pour créer un pilier grâce auquel vous pourrez ressortir. Retournez dans le phare de Vénus, soignez-vous, puis emparez-vous de la Pierre Psy.

### Le phare de Vénus

Attention, les monstres dans cette zone sont de vrais tueurs de héros, capables de décimer votre groupe en moins de deux. Vous voilà prévenu. Passez la porte à gauche, portez le cube pour traverser, allez tout au nord dans la salle suivante, traversez la chute de sable, puis passez la porte au sud pour trouver une **Couronne-Foudre**. Ressortez, passez la porte du haut, entrez dans la 3<sup>e</sup> chute, descendez dans la salle suivante, puis complétez le schéma électrique en poussant le bloc dans le trou pour ouvrir la porte suivante (155). Marchez sur le bouton pour



155

ouvrir un passage, puis empruntez la porte à gauche. Descendez l'échelle, traversez la chute de droite et passez la porte. Descendez l'échelle au sud dans la salle suivante, déplacez les piliers comme indiqué, puis empruntez la porte au nord (156). Traversez la salle suivante puis complétez le prochain puzzle comme sur la photo (157). Traversez les chutes de sable pour rejoindre le coin nord-ouest de





la salle, prenez la porte du bas, puis entrez dans la première chute pour trouver **1 Écaille Dragon**. Sortez, entrez dans la chute de gauche, portez 2 caisses sur la balance de gauche puis rejoignez la porte à droite. Marchez sur le bouton puis passez la porte en haut de la salle. Utilisez la chute pour rejoindre la porte en bas à gauche de cette nouvelle pièce. Avancez jusqu'à atteindre un minilabyrinthe de sable (158). Rejoignez le coffre pour récupérer **1 Lame Gaia**, puis passez la porte à droite. Continuez à avancer jusqu'à atteindre un nouveau puzzle électrique, à résoudre comme indiqué (159). Dans



la salle suivante, marchez sur le bouton, puis passez la porte au nord de la plate-forme flottante. Dirigez-vous immédiatement vers la droite dans la cascade, passez la porte au nord, puis avancez jusqu'à atteindre une salle avec une **Pierre Psy**, et le symbole de l'arbre. Sauvegardez, puis glissez sur la pente si vous vous sentez en mesure de maîtriser votre destin. Si vous n'êtes pas au moins au niveau 25, glanez quelques XP avant de tenter l'aventure. Enfin, c'est vous qui voyez hein. Bien sûr, déliez vos djinns, excepté Sofia, pour bien débuter les combats qui s'annoncent. Après moult palabres, avancez vers le centre. Vous affronterez bientôt les auteurs de troubles en chef...



- **Boss** : Salamandar et Phoenixia (160)
- PV de Salamandar : environ 3 200
- PV de Phoenixia : environ 2 800
- XP : 6 000
- Butin : 7 800 PO

Balances vos invocations au début, puis réutilisez vos djinns pour pouvoir passer la deuxième couche. En cas de souci, n'utilisez Sofia que pour soigner le groupe en lançant Souhait à chaque round. Dans le même ordre d'idées, n'utilisez Garet que pour lancer Flash, sans oublier de le lier au tour suivant. Ainsi, vous n'encaisserez que très peu de dommages. Avant de lancer un troisième tour d'invocations, soignez bien tous vos personnages. Il serait dommage de se faire étaler par la première attaque du boss suivant. En effet, pas le temps de souffler, après quelques blabla, vous enchaînez avec le super monstre en chef, super énervé en plus. Allez, au boulot !



- **Boss** : Dragon Fusion (161)
- PV : environ 5 000

Pour battre ce boss, suivez plus ou moins la même tactique que précédemment. Notez juste que ce combat risque de durer bien plus longtemps que le précédent, dans la mesure où la plupart de vos djinns sont liés au début, sauf si vous avez été prévoyant au combat précédent. Utilisez des Cristaux Psy pour restaurer vos PP en cas de besoin. Pour les cancre qui n'ont rien suivi, attaquez avec les djinns de Vlad et Ivan, puis balancez les invocations. Garet fait mumuse avec Flash à chaque round (utiliser/lié) et Sofia soigne tout le monde avec Souhait. Et là, il ne peut rien vous arriver. Enfin, si, mais bon, à vous de vous prendre en charge maintenant. Non mais... Après quelques séquences, vous reprenez finalement le contrôle à Lalivero, pour une petite discussion avec Iodem au cours de laquelle vous recevez l'**Orbe Noir**. Rejoignez la maison gardée au nord-ouest, entrez, puis utilisez-le au bout de la passerelle pour faire émerger un vaisseau Lémurien (162). Embarquez et savourez la séquence de fin... qui laisse présager une inévitable suite.

À suivre...







## Les armures

Nom	Effet(s)	Pour qui ?	Où les trouver ?	Zone couverte
Chemise	DEF +3	Vlad, Garet	Par défaut	Torse
Gants	DEF +2	Tous	Par défaut	Mains
Robe	DEF +4	Lina	Par défaut	Torse
Gilet de Voyage	DEF +7	Tous	Val	Torse
Chapeau en Cuir	DEF +3	Tous	Val	Tête
Bouclier en Bois	DEF +6	Vlad, Garet	Val	Mains
Tiare	DEF +6	Ivan, Sofia	Vault	Tête
Bracelet Cuir	DEF +7	Ivan, Sofia	Vault	Mains
Armure de cuir	DEF +12	Vlad, Garet	Bilibin	Torse
Casque	DEF +9	Vlad, Garet	Bilibin	Tête
Robe de Voyage	DEF +10	Ivan, Sofia	Bilibin	Torse
Bouclier	DEF +14	Vlad, Garet	Bilibin	Mains
Gants en Cuir	DEF +10	Tous	Bilibin	Mains
Chapeau de Bois	DEF +10	Tous	Bilibin	Tête
Manteau	DEF +16 Résistance Eau +20	Tous	Forêt de Kolima	Torse
Armure Psy	DEF +21 PP Max +20	Vlad, Garet	Phare de Mercure	Torse
Robe Mystique	DEF +18 PP Max +8	Tous	Imil	Torse
Bottes Tortue	DEF +3 AGL x0,5	Tous	Ouest de Kolima	Pieds
Chemise Elfique	DEF +22 AGL x1,5	Tous	Forêt de Mogall	Torse
Robe Chinoise	DEF +19 Baisse AT ennemie	Sofia	Xian	Torse
Robe de Soie	DEF +20	Ivan, Sofia	Xian	Torse
Bouclier de Fer	DEF +20	Vlad, Garet	Xian	Mains
Bracelet	DEF +17	Ivan, Sofia	Xian	Mains
Heaume	DEF +14	Vlad, Garet	Xian	Tête
Tiare d'Argent	DEF +16	Ivan, Sofia	Xian	Tête
Draco-Bouclier	DEF +26 Résistance feu +30	Vlad, Garet	Mines d'Altin	Mains
Chapel de Fer	DEF +20	Vlad, Garet	Altin	Tête
Cotte de Mailles	DEF +25	Vlad, Garet	Altin	Torse
Gantelets	DEF +23	Tous	Altin	Mains
Pourpoint	DEF +26	Ivan, Sofia	Kalay	Torse
Bracelet Lourd	DEF +25	Ivan, Sofia	Kalay	Mains
Cagoule	DEF +23	Tous	Kalay	Tête
Aqua-Veste	DEF +30 Résistance eau +30 Résistance feu +20	Tous	Palais de Kalay	Torse
Vambrace	DEF +27 AT +5	Tous	Caverne de Vault	Mains
Cuirasse	DEF +30	Vlad, Garet	Tolbi	Torse
Heaume d'Acier	DEF +27	Vlad, Garet	Tolbi	Tête
Écu	DEF +28	Vlad, Garet	Tolbi	Mains
Gilet en Argent	DEF +28	Tous	Tolbi	Torse
Tiare Gardienne	DEF +25	Ivan, Sofia	Tolbi	Tête
Gants cloutés	DEF +26 AT +8	Tous	Fontaine de Tolbi	Mains
Bouclier Gaia	DEF +31 Résistance terre +20 Rend 150 PV	Vlad, Garet	Fontaine de Tolbi	Mains
Heaume Psy	DEF +29 PP x1,2	Vlad, Garet	Fontaine de Tolbi	Tête
Armure Esprit	DEF +32 Résistance à tout +15	Vlad, Garet	Fontaine de Tolbi	Torse
Cagoule de Ninja	DEF +28 AGL +20	Tous	Fontaine de Tolbi	Tête
Kimono	DEF +25 AGL +10 Résistance feu +10	Tous	Fontaine de Tolbi	Torse
Bracelet Gardien	DEF +27 Augmente la Défense	Ivan, Sofia	Fontaine de Tolbi	Mains
Mitre	DEF +30 Évite le K.-0.	Tous	Monstres dans la caverne d'Altmiller	Tête
Chapeau-Leurre	DEF +20 Favorise combats aléatoires	Tous	Récompense donnée par Babi après victoire au Colysée	Tête
Gants de Fer	DEF +32 AT +10	Tous	Lunpa	Mains
Robe Bénie	DEF +36 Rend 5 PV/Round	Ivan, Sofia	Lunpa	Torse





Nom	Effet(s)	Pour qui ?	Où les trouver ?	Zone couverte
Plate	DEF +33	Vlad, Garet	Lunpa	Torse
Heaume d'Argent	DEF +30	Vlad, Garet	Lunpa	Tête
Bracelet Argent	DEF +30	Ivan, Sofia	Lunpa	Mains
Tiare de Platine	DEF +29	Ivan, Sofia	Lunpa	Tête
Tiare Mythril	DEF +34 Rend 3 PP/Round	Ivan, Sofia	Forteresse de Lunpa	Tête
Gants Mystère	DEF +34 Tout élément +5	Tous	Tunnel de Kalay	Mains
Robe de Soirée	DEF +29 PP +15	Sofia	Fontaine de Tolbi	Torse
Tiare Soleil	DEF +27 Annule Duperie	Sofia	Fontaine de Tolbi	Tête
Chemise Sport	DEF +1 AGL +15	Tous	Jackpot de Tolbi	Torse en + de l'armure
Chemise de Soie	DEF +6 Chance +1	Sofia	Jackpot de Tolbi	Torse en + de l'armure
Gilet Mythril	DEF +10 PV Max + 5	Tous	Jackpot de Tolbi	Torse en + de l'armure
Hyper Bottes	DEF +4 Augmente critiques	Tous	Jackpot de Tolbi	Pieds
Bottes de Hâte	DEF +3 AGL +20	Tous	Jackpot de Tolbi	Pieds
Bottes Fourrées	DEF +2 Résistance eau +15	Tous	Jackpot de Tolbi	Pieds
Bracelet Saint	DEF +35 Puissance feu +10 Puissance air +10 Rend 100 PV	Ivan, Sofia	Désert de Suhalla	Mains
Chapeau-Chance	DEF +33 Augmente critiques Rend 2 PP/Round	Tous	Phare de Vénus	Tête
Casque à Cornes	DEF +35 Puissance terre +10 Augmente critiques	Vlad, Garet	Lalivero	Tête
Soutane Magique	DEF +39 Rend 2PP/Round	Ivan, Sofia	Lalivero	Torse
Bouclier Miroir	DEF +39 Dupe les ennemis	Vlad, Garet	Lalivero	Mains
Bracelet Ethéré	DEF +38 Puissance terre +10 Puissance eau +10 Guérit les maux	Ivan, Sofia	Lalivero	Mains
Couronne Ornée	DEF +35 Chance +5	Tous	Lalivero	Tête
Plate Complète	DEF +36	Vlad, Garet	Lalivero	Torse
Bassinet	DEF +33	Vlad, Garet	Lalivero	Tête
Para-Tonnerre	DEF +42 Résistance feu, eau, air +30	Tous	Île aux pirates	Torse
Shinobi Shojoku	DEF +36 AGL +30 Résistance air +10	Tous	Île aux pirates	Torse
Plate Abyssale	DEF +50 Résistance air -10 Armure maudite	Vlad, Garet	Île aux pirates	Torse
Robe de l'Oracle	DEF +43 Résistance eau +40 Rend 10 PV/Round	Ivan, Sofia	Phare de babi	Torse
Plate d'Ashura	DEF +42 AT +5 Rend 8 PV/Round	Vlad, Garet	Phare de Babi	Torse
Couronne-Foudre	DEF +40 Rend 4 PP/Round Objet maudit	Tous	Phare de Vénus	Tête
Écaille Dragon	DEF +44 Résistance eau +30 Résistance feu +30	Vlad, Garet	Phare de Vénus	Torse







**Les armes**

Affrontez les monstres dans le phare de Vénus pour mettre la main sur d'autres armes ultimes non listées ici.

Nom	Effet(s)	Pour qui ?	Où les trouver ?	Remarques
Machette	AT +6	Vlad, Gareth	Par défaut	
Bâton	AT +4	Lina, Ivan	Par défaut	
Épée Courte	AT +8	Vlad, Gareth	Par défaut	
Masse	AT +6	Vlad, Gareth	Val	
Épée Longue	AT +14	Vlad, Gareth	Vault	
Cimeterre	AT +12	Vlad, Gareth	Bandit de Vault	Lance parfois Vive Lame
Bâton Chamane	AT +10	Ivan	Bandit de Vault	
Baguette	AT +16	Ivan, Sofia	Vault	Lance parfois Pénombre
Baguette Bénie	AT +32	Ivan, Sofia	Bilibin	Lance parfois Électrocution
Glaive	AT +40	Vlad, Gareth	Bilibin	
Coutelas	AT +28	Vlad, Gareth, Ivan	Bilibin	
Hache	AT +24	Vlad, Gareth	Vault	
Masse Lourde	AT +26	Vlad, Gareth, Sofia	Bilibin	
Rapière Elfique	AT +44	Vlad, Gareth, Ivan	Caverne de Bilibin	Lance parfois Coup Vorpal
Ankh Bénit	AT +46	Ivan, Sofia	Imil	Lance parfois Verrou Psy
Lame Arctique	AT +55	Vlad, Gareth, Ivan	Caverne de Fushin	Lance parfois Blizzard
Rapière	AT +58	Vlad, Gareth, Ivan	Xian	
Hache Large	AT +50	Vlad, Gareth	Xian	
Bec de Corbin	AT +56	Vlad, Gareth, Sofia	Xian	
Claymore	AT +70	Vlad, Gareth	Altin	
Bâtonnet Psy	AT +64	Ivan, Sofia	Altin	Lance parfois Drain Psy
Hache Aspoc	AT +76	Vlad, Gareth	Désert de Lamakan	Lance parfois Barrage
Lochabre	AT +80	Vlad, Gareth	Kalay	
Baguette Gel	AT +76	Ivan, Sofia	Kalay	Lance parfois Engelure
Ankh Sacré	AT +83	Ivan, Sofia	Tolbi	Lance parfois Drain de Vie
Espadon	AT +90	Vlad, Gareth	Tolbi	
Rapière Effilée	AT +86	Vlad, Gareth, Ivan	Tolbi	
Masse Cloutée	AT +84	Vlad, Gareth, Sofia	Tolbi	
Lame Tueuse	AT +90	Vlad, Gareth, Ivan	Fontaine de Tolbi	Lance parfois Mortalité
Masse Gravité	AT +88	Vlad, Gareth, Sofia	Fontaine de Tolbi	Lance parfois Frappe Terra
Hache de Feu	AT +84	Vlad, Gareth	Fontaine de Tolbi	Lance parfois Cautérisation
Bâton Abyssal	AT +92 Arme maudite	Ivan, Sofia	Lunpa	Lance parfois Présage
Hache de Géant	AT +114	Vlad, Gareth	Laissé par Goblin	Lance parfois Fournaise
Shamshir	AT +99	Vlad, Gareth	Lalivero	Lance parfois Corrosion
Lame d'Argent	AT +108	Vlad, Gareth	Lalivero	Lance parfois Aqua-Choc
Ninja-To	AT +94	Vlad, Gareth, Ivan	Lalivero	Lance parfois Cyclone
Épée de Vitesse	AT +104 Puissance air +10	Vlad, Gareth, Ivan	Lalivero	Lance parfois Résonance
Draco-Hache	AT +100	Vlad, Gareth	Lalivero	Lance parfois Mirage
Masse Bénie	AT +112 Rend 3 PV/Round	Vlad, Gareth, Sofia	Lalivero	Lance Brouillard Opaque
Bâton Cristal	AT +106	Ivan, Sofia	Lalivero	Lance parfois Novade
Lame Mystère	AT +84	Vlad, Gareth, Ivan	Île aux pirates	Lance parfois Vampiriser
Hache d'Achéron	AT +132 Arme maudite	Vlad, Gareth	Île aux pirates	Lance parfois Venin Vaporeux
Masse du Chaos	AT +130 Arme maudite	Vlad, Gareth, Sofia	Île aux pirates	Lance parfois Toxique
Muramasa	AT +126 Arme maudite	Vlad, Gareth, Ivan	Île aux pirates	Lance parfois Feu Abyssal
Lame Gaia	AT +135 Puissance terre +20 Résistance terre +20	Vlad, Gareth	Phare de Vénus	Lance parfois Lame Titan







### Les objets

Nom	Effet(s)	Où les trouver ?	Remarques
Antidote	Guérit du poison	Magasins d'items	Laissé par certains monstres
Cookie	Augmente PP Max	Jarres, pots, coffres	
Cristal Psy	Rend tous les PP	Jarres, pots, coffres	Laissé par certains boss
Eau de Jouvence	Ressuscite un perso K.-O.	Jarres, pots, coffres	
Élixir	Guérit les états anormaux	Magasins d'items	Laissé par certains monstres
Fiole	Rend 500 PV	Jarres, pots, coffres	
Fumigène	Aveugle un ennemi	Jarres, pots, coffres	Laissé par certains monstres
Goutte d'Huile	Inflige des dégâts de feu		Laissée par certains monstres
Graine Roncière	Inflige dégâts de ronces		Laissée par certains monstres
Griffes de Fouine	Inflige dégâts de griffes		Laissée par certains monstres
Herbe	Rend 50 PV	Magasins d'items	Laissée par certains monstres
Menthe	Augmente l'agilité	Jarres, pots, coffres	
Noisette	Rend 200 PV	Dans les arbres	Utilisez Attraper
Noix	Augmente la défense	Jarres, pots, coffres	
Pain	Augmente PV Max	Jarres, pots, coffres	
Plume Sacrée	Réduit les combats aléatoires		
Poivre	Augmente la chance	Jarres, pots, coffres	
Pomme	Augmente l'attaque	Jarres, pots, coffres	
Potion	Rend tous les PV	Jarres, pots, coffres	
Poudre Cristal	Inflige des dégâts de froid		Laissée par certains monstres
Somnifère	Endort les ennemis	Jarres, pots, coffres	Laissé par certains monstres

### Les anneaux

À utiliser pendant ou hors des combats. Peuvent se briser après utilisation.

Nom	Effet	Où les trouver ?
Anneau de Soin	Rend 70 PV	Arbre Tret
Anneau Licorne	Soigne du poison	Temple de Fushin
Anneau Féérique	Agit comme un Élixir	Île aux pirates
Anneau Clérical	Annule les malédictions	Île aux pirates
Anneau Repos	Endort les ennemis	Jackpot de Tolbi
Anneau Guerrier	Augmente l'attaque	Jackpot de Tolbi
Anneau Mystique	Rend 7 PP	Jackpot de Tolbi



**ASTUCES  
& SOLUCES  
À GOGO !**

**3615**  **CHEAT**  
Astuces & Solutions



# S.O.S. JEUX VIDÉO

**08 36 68 75 00**

les meilleures **ASTUCES & SOLUTIONS** pour **JEUX VIDÉO**



**Débloquez-vous  
sur un simple  
coup de fil**