



PRINCIPES DU JEU

PERSONNAGES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

CHEMINEMENT

SECRETS

INDEX

PREMIERS PAS

CONTROLES

EN VILLE

CARTES

CYCLE JOURNUIT

MENU PRINCIPAL

PAR MONTS ET PAR VAUX

CONSEILS ET ASTUCES

Les touches **L1** et **R1** vous permettent de faire pivoter l'image du monstre ; appuyez également sur **X** (ou **○**) pour voir la bête en action.

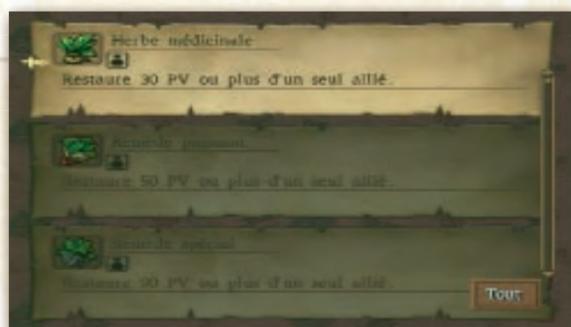
En appuyant vers le bas, vous matérialisez un curseur devant les noms des éventuels objets que vous avez récupérés ; appuyez alors sur **○** pour en lire un court descriptif.

✦ **Objets récupérés (image 15)**

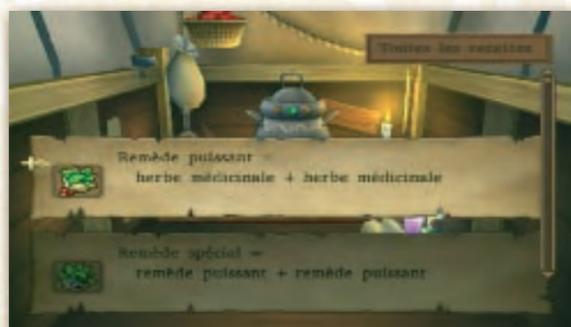
Ce menu dresse la liste de tous les objets ayant fait une apparition dans votre inventaire. Consultez la liste complète ou une des listes par catégories (Armes, Armures...). Appuyez sur gauche/droite pour alterner entre les classements par type ou par ordre alphabétique.

✦ **Recettes alchimiques (image 16)**

Cette liste devient disponible en même temps que l'alchimarmite. Elle regroupe toutes les recettes que vous avez apprises (dans des livres, au détour d'une conversation ou par simple expérimentation). Si vous sélectionnez une recette dans la liste, vous aboutissez automatiquement au menu de l'alchimarmite.



15



# PAR MONTS ET PAR VAUX

## LE COMBAT

Une fois en dehors des murs de la ville, vous ne tarderez pas à rencontrer des ennemis dans le cadre de combats déclenchés aléatoirement. Avant de vous aventurer dans le monde extérieur, vérifiez donc que vous avez respecté les règles de base suivantes : restaurez au maximum les PV et PM de vos personnages et placez quelques objets de soin dans leurs inventaires ainsi qu'une aile de chimère dans le sac (cet objet vous permettra de vous téléporter instantanément en ville en cas d'urgence).

Lorsqu'un combat débute, l'un des deux camps bénéficie parfois de l'effet de surprise : pour peu que le Héros et Yangus soient ainsi pris en défaut au tout début du jeu, ils risquent fort de subir de lourds dégâts, voire d'être vaincus ; de manière générale, ne vous découragez pas si votre équipe mord la poussière à quelques reprises pendant vos toutes premières heures de quête. Vous reprendrez votre partie dans l'église la plus proche, en ayant seulement perdu la moitié de vos économies. Dans tous les cas, vous limiterez vos chances de défaite si vous connaissez bien les options proposées lors de chaque affrontement :

- ✦ **Combattre** : engager le combat (voir plus bas).
- ✦ **Fuir** : votre équipe tente de fuir. L'issue de cette action est déterminée aléatoirement : en cas de réussite, vous ne recevez ni or ni points d'expérience ; en cas d'échec, les monstres bénéficient d'un tour pour vous attaquer unilatéralement.
- ✦ **Intimider** : un de vos personnages tente de faire fuir les adversaires en prenant une pose menaçante. L'intimidation a d'autant plus de chances de fonctionner que les ennemis

concernés sont faibles. Les monstres qui s'enfuient laissent parfois un objet derrière eux, mais vous ne recevez quoi qu'il arrive ni or ni points d'expérience. Si vos mimiques n'ont pas eu l'effet escompté, certains monstres n'hésiteront pas à répondre à vos provocations en attaquant.

✦ **Tactique (image 1)** : vous pouvez ordonner à tous les personnages (à l'exception du Héros) de combattre automatiquement en suivant la tactique que vous avez définie à l'aide de ce menu (également accessible sous l'onglet Divers du menu principal). Les stratégies disponibles se comptent au nombre de cinq :

**Sans pitié** : le personnage met tout en œuvre pour infliger le plus de dégâts possible à l'adversaire. Face à des ennemis faibles, optez de préférence pour une stratégie moins gourmande en PM.

**Agir avec sagesse** : le personnage lance des sorts visant à handicaper ou débiliter les ennemis.

**Soins avant tout** : le personnage soigne ses camarades dès que leurs PV passent sous la barre des 50%. Pour limiter sa consommation de PM, n'hésitez pas à renforcer la Défense de vos combattants à l'aide d'un sort de soutien.

**Pas de magie** : le personnage ne recourt à aucune technique requérant des PM (sorts et aptitudes). Usez de cette stratégie si vous souhaitez conserver vos PM en perspective d'affrontements délicats à venir.

**Concentration** : le personnage s'attache à augmenter sa tension (jusqu'à un maximum de 50), à moins qu'il ne puisse vaincre l'adversaire en un seul coup. Dans tous les cas, il ne s'occupe pas de lancer des soins.

**Suivre les ordres** : le personnage ne combat pas automatiquement et répond à vos commandes. Cette stratégie s'avère généralement la plus sûre...

## COMBATTRE : COMMANDES DE COMBAT

Une fois que vous avez sélectionné **Combattre**, les options suivantes apparaissent (image 2) :

- ✦ **Attaquer** : le personnage frappe l'adversaire avec ses mains nues ou l'arme dont il est équipé.
- ✦ **Aptitudes** : choisissez l'aptitude de combat qu'utilisera le personnage. La plupart des aptitudes coûtent des PM et sont liées à un type d'arme particulier (elles ne peuvent par conséquent être déclenchées qu'à condition que le personnage soit équipé de l'arme correspondante).
- ✦ **Sorts** : choisissez le sort de combat que lancera le personnage pour peu qu'il dispose de suffisamment de PM.
- ✦ **Objets** : utilisez, enlevez ou équipez-vous d'un objet faisant partie de l'inventaire du personnage. Vous avez entre autres la possibilité de consommer un objet de soin pour rendre des PV à un camarade blessé ou de changer d'arme (si vous en portez une seconde). Revêtir une nouvelle pièce d'équipement ne compte pas comme une véritable action : vous pouvez donc lancer une attaque même après avoir changé d'arme.
- ✦ **Défense** : le personnage adopte une posture défensive. Pendant le tour qui suit, les attaques ennemies ne lui infligent

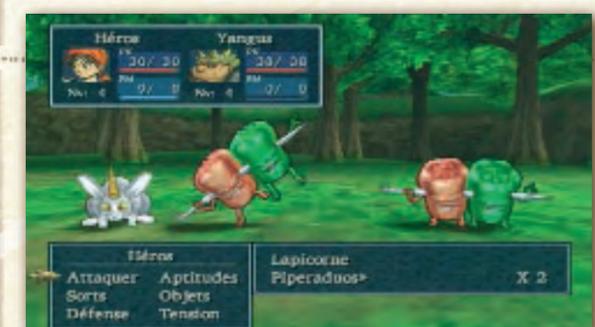
## ATTAQUER : SPECIFIER UNE CIBLE

Dès lors que vous avez attaqué avec une arme qui ne touche qu'un seul ennemi (comme une épée), vous devez choisir votre cible (à moins naturellement que vous n'affrontiez qu'un seul adversaire). Une fenêtre dans laquelle apparaissent les noms des monstres s'ouvre à droite de la fenêtre de commandes (image 3). Cette liste peut prendre différentes formes, selon que vous êtes opposé à un ou plusieurs groupes d'ennemis de types différents ou identiques.

La dague qui fait office de curseur permet de spécifier la cible. Elle se place à l'origine systématiquement sur la première créature en partant de la gauche. Vous êtes alors libre de changer de cible à l'aide des touches directionnelles gauche/droite (ou haut/bas s'il y a plus d'un groupe d'ennemis). Les noms des monstres faisant partie d'un groupe que vous ciblez sont toujours suivis d'une lettre (A, B, C...).



01



02

alors que la moitié des dégâts habituels. Cette action prend effet dès le début du tour, même si l'ennemi attaque avant que vous ne voyiez effectivement votre personnage se mettre en posture défensive.

✦ **Tension** : le personnage se concentre pour gagner en tension. Au tour suivant, sa force aura augmentée.

Lorsque vous sélectionnez vos commandes, n'hésitez pas à annuler une ou plusieurs décisions en appuyant sur **△** ou **○**, quitte à revenir à la toute première fenêtre. Le tour de combat suivant ne débute pas avant que vous validiez l'action de votre dernier personnage actif.



03



# INTRODUCTION

# Introduction

Dans Dragon Quest, la progression des personnages se fait selon un plan clairement défini. Ce n'est ainsi pas un hasard si le Héros obtient moins de points de compétence que Yangus chaque fois qu'il gagne un niveau au début de l'aventure. En clair, les membres de votre équipe évoluent tous à un rythme qui leur est propre. Voilà pourquoi il importe de choisir avec beaucoup de clairvoyance les compétences auxquelles vous souhaitez attribuer des points en priorité.

Comme vous le savez déjà, les compétences d'arme (telles que Epées, Haches et Bâtons) sont chacune liées à un type d'arme particulier. A titre d'exemple, pour recourir à une aptitude d'Epée, le Héros doit impérativement manier une épée. Dans le même ordre d'idée, les attributs (comme « Attaque +5 » ou « PM max. +20 ») n'opèrent que tant que le personnage en question est équipé d'une arme du type concerné.

Le principe est évidemment le même pour les aptitudes de la compétence Mains nues (et les bonus d'attributs qu'elles entraînent) : un personnage n'en profite que quand il ne manipule pas d'arme.

A l'inverse, les aptitudes de la cinquième catégorie de compétence (Courage, Humanité, Séduction et Charisme) restent en permanence à votre disposition, quelles que soient les armes dont sont munis vos guerriers.

Notez qu'il arrive que la version « avancée » d'une aptitude remplace purement et simplement une technique devenue obsolète (qui du coup, disparaît définitivement de votre liste). C'est par exemple le cas de l'aptitude Tonnerre divin du Héros (compétence Lances), à laquelle se substitue à terme le bien plus puissant Eclair divin.

**7 3 4 5 8**

**sorts**

1	Niveau	Nom	PM	Cible	Tension	Effets
	3	Premiers secours	2	1	✓	Rend de 30 à 40 PV à un personnage
	4	Antipoison	2	1	-	Guérit un personnage empoisonné ou intoxiqué

**7 3 4 5 6 8**

**épées**

2	Points	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
	4	Attaque +5	-	-	-	-	Attribut permanent
	9	Lame du dragon	0	1	✓	✓	Inflige 150% de dégâts aux monstres de la famille des dragons (dégâts normaux contre les autres monstres)

**1 Niveau** – Mis à part Yangus, vos personnages assimilent de nouveaux sorts au fur et à mesure qu'ils accumulent de l'expérience. La colonne « Niveau » vous indique quel seuil d'expérience vos combattants doivent atteindre pour obtenir chaque sort.

**2 Points** – Inversement, les aptitudes ne s'apprennent pas automatiquement. Quand vos personnages progressent d'un niveau, ils reçoivent des points de compétence que vous êtes libre de distribuer comme bon vous semble parmi les cinq catégories de compétences. La colonne « Points » vous renseigne sur le nombre de points de compétence nécessaires à l'apprentissage de chaque aptitude.

**3 PM** – Cette colonne vous précise combien de points de magie consomment les sorts et aptitudes. Lorsqu'un personnage n'a plus assez de PM, il perd l'usage de ces techniques.

**4 Cible** – Cette colonne vous révèle si le sort ou l'aptitude affecte 1 seul ennemi, un groupe d'ennemis ou carrément tous les ennemis présents sur le champ de bataille.

Certaines magies ou aptitudes provoquent un enchaînement de deux à quatre coups portés aléatoirement sur certains des ennemis qui vous font face. La colonne « Cible » inclut alors la mention « 1-2 » ou « 1-4 ».

En matière de techniques de soin ou de soutien, vous rencontrerez trois types de cible : « 1 » signifie que vous choisissez un personnage à soigner, « Equipe » que le soin porte sur tous vos personnages, et « Perso. » que le sort ou l'aptitude ne s'applique qu'à son auteur.

**5 Tension** – « ✓ » indique que l'aptitude en question est sensible à la tension. Autrement dit, plus son auteur se concentre, plus les effets de la technique s'avèrent importants.

**6 Décuplo** – De la même manière, « ✓ » vous signale qu'il est possible d'amplifier l'aptitude ou la magie en question à l'aide du sort Décuplo de Jessica ou d'Angelo.

**7 Nom** – Cette colonne recense le nom des différents sorts, aptitudes et attributs des personnages.

Les attributs du type « Attaque +5 » se traduisent par l'ajout d'un bonus permanent à la caractéristique concernée (en l'occurrence, un bonus de 5 points à l'Attaque – pour plus d'informations, voir page 14).

L'attribut « Probabilité de coup critique » augmente le pourcentage de chance que vous avez à chaque attaque d'effectuer un coup critique, c'est-à-dire un coup surpuissant et indifférent à la Défense de la victime. Ce type de frappe permet donc d'infliger de sévères dégâts même aux monstres de métal.

**8 Effets** – Cette colonne détaille les effets de chaque sort et aptitude.

Certaines techniques ne fonctionnent que contre une famille précise de créatures. Si vous souhaitez en savoir plus sur les différentes familles de monstres, reportez-vous au chapitre Bestiaire du guide (pages 68-99) ou à la rubrique « Monstres vaincus » du jeu (voir page 15).

Pour certaines attaques, la colonne « Effets » vous éclaire sur le montant des dommages que vous êtes susceptible de provoquer. A titre d'exemple, l'effet : « Inflige de 158 à 239 points de dégâts à chaque membre d'un groupe » signifie que l'attaque fait perdre au minimum 158 PV à chaque membre d'un groupe d'ennemis (sauf s'ils jouissent d'une Défense très élevée) ; au fur et à mesure que le personnage gagne des niveaux d'expérience, l'attaque devient plus puissante mais ne peut en aucun cas causer plus de 239 points de dégâts.

Quelques aptitudes et magies soumettent leurs victimes à des altérations d'état dont les divers effets vous sont présentés à la page 20.

La mention « Sort » souligne que la technique en question est une magie ; par conséquent, tout personnage victime d'Antimagie en perd temporairement l'usage.

Dès que le Héros jouit de 100 points dans la compétence Courage, il apprend deux aptitudes : Mégafoudre et Gigentaille. Pour peu qu'il atteigne également le seuil maximal dans la compétence Epées, son aptitude Gigentaille évolue alors dans sa version suprême, Gigagash.



Jeune garde royal du château de Trodain, le Héros fut avec Trode, Médéa et Munchie, un des rares survivants de l'attaque de Dhoulmagus.

Personnage polyvalent et complet, le Héros excelle autant dans l'art du combat que dans les actions de soutien et de soin. Les épées, lances et boomerangs constituent ses armes de prédilection.



## sorts

Niveau	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
3	Premiers secours	2	1	✓	✓	Rend de 30 à 40 PV à un personnage
4	Antipoison	2	1	-	-	Guérit un personnage empoisonné ou intoxiqué
6	Evac'	2	-	-	-	Téléporte l'équipe à l'entrée du donjon dans lequel elle se trouve
11	Crame	4	Groupe	✓	✓	Inflige de 13 à 19 points de dégâts à chaque membre d'un groupe (jusqu'à 35 avec une Sagesse augmentée)
18	Soins partiels	3	1	✓	✓	Rend de 75 à 90 PV à un personnage
20	Supercrame	6	Groupe	✓	✓	Inflige de 24 à 34 points de dégâts à chaque membre d'un groupe (jusqu'à 62 avec une Sagesse augmentée)
27	Soins complets	6	1	-	-	Rétablit tous les PV d'un personnage
29	Rappel	8	1	-	-	A 50% de chances de ressusciter un personnage mort (avec 50% de ses PV)
32	Mégacrame	10	Groupe	✓	✓	Inflige de 79 à 90 points de dégâts à chaque membre d'un groupe (jusqu'à 170 avec une Sagesse augmentée)
65	Ame du dragon	64	1	✓	✓	Inflige plus de 400 points de dégâts à un ennemi

## épées

Points	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
4	Attaque +5	-	-	-	-	Attribut permanent
9	Lame du dragon	0	1	✓	✓	Inflige 150% de dégâts aux monstres de la famille des dragons (dégâts normaux contre les autres monstres)
15	Lame de feu	0	1	✓	✓	Inflige 150% de dégâts (mais des dégâts minorés contre les monstres résistants au feu)
22	Attaque +10	-	-	-	-	Attribut permanent
30	Lame de métal	0	1	✓	-	Chaque attaque inflige 1 ou 2 points de dégâts aux monstres de métal (dégâts normaux contre les autres monstres)
40	Probabilité de coup critique	-	-	-	-	Attribut permanent
52	Attaque du faucon	0	1	✓	✓	2 coups portés à 75% de la puissance normale (avec la Lame du Faucon, 4 coups portés à 55% de la puissance normale)
66	Attaque +25	-	-	-	-	Attribut permanent
82	Coup miraculeux	4	1	✓	✓	Inflige 125% de dégâts et rétablit les PV du Héros à hauteur de 50% des dégâts infligés
100	Gigetaille	20	Groupe	✓	-	Inflige de 158 à 239 points de dégâts à chaque membre d'un groupe
100*	Gigagash	20	Groupe	✓	-	Inflige de 222 à 331 points de dégâts à chaque membre d'un groupe (*Le Héros doit avoir appris toutes les aptitudes des compétences Epée et Courage)

## grille d'évolution

Niveau	Force	Agilité	Endurance	Sagesse	PV	PM	Points de compétence	Exp. nécessaire
1	8	6	0	5	22	0	0	0
2	9	7	0	6	25	0	0	17
3	11	8	5	7	28	5	0	44
4	12	9	9	8	30	9	2	93
5	13	10	14	10	34	14	4	180
6	15	11	19	12	37	19	7	310
7	17	13	23	14	42	23	9	505
8	19	14	26	16	45	26	12	797
9	22	16	29	18	52	29	14	1235
10	25	18	32	21	59	32	17	1892
11	27	21	34	24	71	34	20	2795
12	30	24	36	26	80	36	23	4036
13	33	28	38	28	90	38	27	5742
14	36	31	42	30	98	42	32	8087
15	39	35	44	32	109	44	38	11311
16	42	38	48	35	120	48	44	14938
17	45	41	52	38	129	52	49	19018
18	48	45	56	41	140	56	54	23608
19	51	48	60	43	153	60	59	28771
20	54	52	63	45	166	63	63	34579
21	57	54	66	49	179	66	68	41113
22	62	57	68	53	194	68	74	48463
23	66	60	72	57	210	72	80	56731
24	71	63	75	62	224	75	85	66032
25	74	65	81	68	237	81	90	76495
30	96	75	110	102	307	110	117	152012
35	111	90	159	139	358	159	150	288086
40	123	100	197	168	408	197	189	533287
45	139	110	227	192	442	227	222	975135
50	165	123	255	212	468	255	236	1526665
60	214	150	284	238	497	284	259	2629725
70	261	162	330	276	593	330	278	3732785
80	309	175	385	319	690	385	306	4835845
90	357	188	445	343	732	445	332	5938905
99	400	200	478	366	806	478	350	6931659

## Lances

Points	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
3	Attaque +5	-	-	-	-	Attribut permanent
7	Coup d'Hermès	0	1	✓	✓	Le personnage attaque en premier avec une puissance de 80%
12	Tonnerre divin	3	1	✓	-	Le coup a une chance sur deux de frapper sa cible ; en cas de réussite, il s'agit souvent d'un coup critique
18	Attaque +10	-	-	-	-	Attribut permanent
25	Multicoup	4	1-4	✓	✓	3 ou 4 coups portés aléatoirement à 50% de la puissance normale
34	Probabilité de coup critique	-	-	-	-	Attribut permanent
45	Grand balayage	0	Groupe	✓	✓	Attaque de groupe dont le premier coup inflige 80% de dégâts ; puissance dégressive pour les impacts suivants
59	Eclair divin	0	1	-	-	Version évoluée du Tonnerre divin : le coup a une chance sur deux de frapper sa cible ; en cas de réussite, il s'agit toujours d'un coup critique
77	Attaque +25	-	-	-	-	Attribut permanent
100	Orage d'éclairs	25	Tous	✓	-	Inflige de 190 à 220 points de dégâts à tous les ennemis

## Boomerangs

Points	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
6	Coupe-gorge	2	Tous	✓	✓	Attaque normale qui frappe le premier monstre deux fois
12	Attaque +5	-	-	-	-	Attribut permanent
18	Lancer de feu	4	Tous	✓	✓	Attaque légèrement moins puissante que la normale, mais les dégâts s'appliquent uniformément à tous les ennemis
25	Attaque +10	-	-	-	-	Attribut permanent
32	Oiseau de feu	6	Tous	✓	-	Inflige de 36 à 44 points de dégâts à tous les ennemis
40	Attaque +15	-	-	-	-	Attribut permanent
52	Super lancer	4	Tous	✓	✓	Version évoluée du Lancer de feu, avec une puissance de 150%
66	Attaque +20	-	-	-	-	Attribut permanent
82	Lancer étoilé	8	Tous	✓	-	Inflige de 76 à 84 points de dégâts à tous les ennemis
100	Lancer ultime	15	1	✓	-	Inflige de 145 à 284 points de dégâts à tous les ennemis



## LES CINQ COMPETENCES

Les **Epées** donnent accès à l'aptitude **Lame de métal**, idéale contre les monstres de métal. Si vous atteignez le niveau 100 dans les compétences **Epées** et **Courage**, vous apprendrez en outre la dévastatrice technique **Gigagash**.

Les **Lances** s'avèrent elles aussi redoutables face aux monstres de métal grâce aux aptitudes **Tonnerre divin** et **Eclair divin**. Le **Multicoup** présente quant à lui un intérêt majeur contre les ennemis eseuulés.

Vous apprécierez les **Boomerangs** pendant la première moitié de l'aventure pour leur capacité à frapper tous les ennemis simultanément. Par la suite, concentrez-vous plutôt sur les autres compétences : elles vous procureront des aptitudes nettement plus cinqlantes.

Les **Mains nues** ne portent leurs fruits qu'après un très long apprentissage : le niveau maximal confère en effet un bonus permanent à l'attaque de 50. La plupart des autres aptitudes de cette catégorie ont en revanche du mal à rivaliser avec celles des autres compétences.

## Mains nues

Points	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
4	Attaque +5	-	-	-	-	Attribut permanent
11	Défense ultime	0	Perso.	✓	-	Version évoluée de la commande Défense : réduit les dégâts de 90%
17	Jet de pierres	0	Groupe	✓	-	Inflige de 8 à 20 points de dégâts à chaque membre d'un groupe
24	Casse-dentier	2	1	-	✓	Inflige 150% de dégâts quel que soit l'état de tension du personnage (ne ramène pas la tension à 0)
33	Attaque +20	-	-	-	-	Attribut permanent
42	Trou d'air	2	Tous	✓	-	Inflige de 39 à 132 points de dégâts à tous les ennemis
52	Probabilité de coup critique	-	-	-	-	Attribut permanent
70	Multiploing	0	1-4	✓	✓	4 coups portés aléatoirement à 33% de la puissance normale
82	Rock 'n' Roll	4	Tous	✓	-	Inflige de 72 à 104 points de dégâts à tous les ennemis
100	Attaque +50	-	-	✓	-	Attribut permanent

## Courage

Points	Nom	PM	Cible	Tension	Décuplo	Effets
8	Téléportation	1	-	-	-	Téléporte l'équipe, à condition qu'elle soit en plein air, à l'entrée d'un lieu déjà visité (appuyez sur gauche/droite pour changer de page)
16	Stimulation	2	Equipe	-	-	Sort qui guérit tous les personnages endormis et/ou paralysés
28	Protection sacrée	4	-	-	-	Vous permet d'échapper temporairement aux combats aléatoires contre les monstres faibles
40	Antimagie	3	Groupe	-	-	Sort qui prive un groupe d'ennemis de magie
48	Foudre	6	Tous	✓	-	Sort qui inflige de 40 à 88 points de dégâts à tous les ennemis
56	Economie de PM (3/4)	-	-	-	-	Attribut permanent qui réduit d'un quart le coût en PM des sorts
70	Kamikaze	1	Tous	-	-	Le héros se sacrifie pour tuer ou blesser gravement tous les ennemis (cette technique ne fonctionne pas sur certains monstres et ne rapporte aucun EXP)
82	Omnisoïn	36	Equipe	-	-	Sort qui rétablit intégralement les PV de l'équipe
90	Economie de PM (1/2)	-	-	-	-	Attribut permanent qui réduit de moitié le coût en PM des sorts
100	Mégatoudre	15	Groupe	-	-	Sort qui inflige de 100 à 220 points de dégâts à chaque membre d'un groupe
100	Gigetaille	20	Groupe	✓	-	Inflige de 158 à 239 points de dégâts à chaque membre d'un groupe

Augmentez rapidement le **Courage** du Héros : vous en retirerez des attributs réduisant le coût de la magie, un sort de soin inégalable (**Omnisoïn**) ainsi que des attaques redoutables.

**Conseils d'évolution** : commencez par développer votre **Courage** de 8 points (pour acquérir la **Téléportation**) et votre compétence **Boomerangs** de 40 points, puis portez votre **Courage** jusqu'au seuil maximum de 100. Continuez ensuite en répartissant 66 points dans la compétence **Epées** ou 59 points dans la compétence **Lances**.

Une autre solution avantageuse consiste à ignorer les **Boomerangs** et à distribuer équitablement vos points de compétence entre le **Courage** d'une part, et la compétence **Epées** ou **Lances** d'autre part. Vous gagnerez ainsi sensiblement en puissance contre les adversaires individuels, au détriment cependant de votre potentiel contre les groupes nombreux.



Objet	Effet	Prix d'achat/ de vente		Magasin	Lieu	Monstres	Recette	Ingédient pour...
 <b>HERBE MEDICINALE</b>	Rend entre 30 et 40 PV à un personnage	8	4	Divers magasins d'objets	Lontania, Alexandria, Port Espérance, etc.	Gluant, Languochat, Bisebave, etc.	-	Remède puissant = Herbe médicinale x2 Orpins roses = Remède puissant + Herbe médicinale Orpins roses = Herbe médicinale x3 Antidote puissant = Herbe médicinale + Herbe curative Antidote spécial = Herbe médicinale + Herbe curative x2 Orpins odorants = Herbe médicinale x2 + Botryche lunaire Potion étrange = Herbe médicinale + Herbe curative + Botryche lunaire
 <b>REMEDE PUISSANT</b>	Rend entre 50 et 68 PV à un personnage	-	88	Vendeuse de Port Espérance	Baccarat, Argonia	Tronc-bine, Arbormation, Condor infernal, etc.	Herbe médicinale x2	Orpins odorants = Remède puissant + Botryche lunaire Remède spécial = Remède puissant x2 Orpins roses = Remède puissant + Herbe médicinale Sève de desmodium = Fiole d'eau sacrée + Remède puissant
 <b>REMEDE SPECIAL</b>	Rend entre 90 et 120 PV à un personnage	-	170	-	Chaumière de Marta, Empyccchu	Galimatias, Chef troll	Remède puissant x2	Panacée mineure = Remède spécial x2 Panacée suprême = Remède spécial x3
 <b>ORPINS ROSES</b>	Rend entre 70 et 92 PV à un personnage	-	118	-	Grotte aux plantes	-	Remède puissant + Herbe médicinale ou Herbe médicinale x3	Panacée suprême = Panacée mineure + Orpins roses + Orpins odorants
 <b>SEVE DE DESMODIUM</b>	Rend entre 60 et 70 PV à un personnage	120	60	Pickham, Baccarat, Orkutsk, Chapelle Hamada, etc.	Pickham, Baccarat, Arcadia, Orkutsk	Gluant, Médigluant, Face de crapaud, Roi guérigluant, Cyclope, etc.	Fiole d'eau sacrée + Remède puissant	Fiole d'eau sacrée = Sève de desmodium + Sel gemme Fromage doux = Fromage + Sève de desmodium Fromage salé = Lait frais + Super moisissure + Sève de desmodium Bouclier d'argent = Bouclier miroir + Sève de desmodium + Fiole d'eau magique
 <b>HERBE CURATIVE</b>	Guérit un personnage empoisonné	10	5	Divers magasins d'objets	Lontania, Tour d'Alexandra, Quai Périgrin, Bac, Labyrinthe de Finelame	Gluant, Dardeur, Goule, Poisséidon, etc.	-	Antidote puissant = Herbe médicinale + Herbe curative Antidote spécial = Herbe médicinale + Herbe curative x2 Potion étrange = Herbe médicinale + Herbe curative + Botryche lunaire
 <b>ANTIDOTE PUISSANT</b>	Rend entre 30 et 40 PV et guérit un personnage empoisonné	-	95	Vendeuse de Port Espérance	Argonia	Croc bleu	Herbe médicinale + Herbe curative	Antidote spécial = Antidote puissant x2
 <b>ANTIDOTE SPECIAL</b>	Rend entre 60 et 80 PV et guérit un personnage empoisonné	-	275	-	Chaumière de Marta, Empyccchu de l'ombre	-	Antidote puissant x2 ou Herbe médicinale + Herbe curative x2	-
 <b>BOTRYCHE LUNAIRE</b>	Guérit tous les personnages endormis ou paralysés	30	15	Ascantha, Baccarat, Arcadia, Argonia, vendeuse de Port Espérance, etc.	Alexandria, Tour d'Alexandra, Néos	Bisebave, Frelon de l'enfer, Méduse, Ga, Grouillâme, etc.	-	Orpins odorants = Remède puissant + Botryche lunaire Orpins odorants = Herbe médicinale x2 + Botryche lunaire Potion étrange = Herbe médicinale + Herbe curative + Botryche lunaire Remède lunaire = Botryche lunaire x3
 <b>ORPINS ODORANTS</b>	Rend entre 60 et 80 PV et guérit un personnage paralysé	-	148	-	Grotte aux plantes	-	Remède puissant + Botryche lunaire ou Herbe médicinale x2 + Botryche lunaire	Panacée suprême = Panacée mineure + Orpins roses + Orpins odorants
 <b>REMEDE LUNAIRE</b>	Rend entre 110 et 120 PV et guérit un personnage paralysé	-	308	-	-	Guérigluant, Spintnik, Botteïl diabolique	Botryche lunaire x3	Hache de lune = Hache d'or + Remède lunaire
 <b>PANACEE MINEURE</b>	Rend tous les PV et guérit un personnage empoisonné ou paralysé	-	550	-	Royaume de Trodain, Arcadia, Plateau isolé	-	Remède spécial x2	Panacée suprême = Panacée mineure + Orpins roses + Orpins odorants
 <b>PANACEE SUPREME</b>	Rend tous les PV et guérit un personnage empoisonné, paralysé, endormi ou désorienté	-	880	-	-	-	Panacée mineure + Orpins roses + Orpins odorants ou Remède spécial x3	-

PRINCIPES DU JEU

PERSONNAGES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

CHEMINEMENT

SECRETS

INDEX

LES OBJETS

LES ARMES

LES PROTECTIONS

LES ACCESSOIRES

L'ALCHIMARITE



# LES MONSTRES

# monstres

PRINCIPES DU JEU

PERSONNAGES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

CHEMINEMENT

SECRETS

INDEX

MONSTRES

MONSTRES CELEBRES

001-019

020-046

047-074

075-102

103-130

131-157

158-186

187-204

205-232

233-250

251-274

## 4 1 vampivol 2

Oiseaux 3



PV	4	10	Attaque	6	12	Agilité	8	8
PM	5	0	Défense	7	9	Niveau	9	2

Objet (Probabilité) 10 Herbe médicinale (1,56 %)

Objet rare (Probabilité) 11 Aile de chimère (0,78 %)

EXP 12 2 Or 13 3 Intimider 14 A

Habitat 15 Région de Lontania, Caverne de la cascade, Royaume de Trodain, Plateau isolé, Aire de l'Oiseau céleste

Informations 16 Evite souvent les attaques

**1. N°** : le numéro associé à chaque monstre est le même que celui qui apparaît dans la liste des monstres vaincus (voir les Principes du jeu à la page 15).

**2. Le nom** du monstre.

**3. Famille** : la famille à laquelle appartient le monstre donne une idée de son type.

**4. PV** : le nombre de « points de vie » du monstre équivaut à la quantité minimale de dégâts que vous devez lui infliger pour le vaincre. Certains ennemis ont la possibilité de restaurer une partie de leurs PV en cours de combat.

**5. PM** : le nombre de « points de magie » dont dispose le monstre. Une valeur nulle se traduit par l'incapacité totale de lancer des sorts.

**6. Attaque** : détermine la puissance des coups du monstre.

**7. Défense** : conditionne le degré de résistance du monstre à vos attaques.

**8. Agilité** : cette caractéristique décide de l'ordre dans lequel attaquent tous les combattants à chaque tour de jeu. Un monstre doté d'une Agilité élevée agit plus rapidement et esquive plus facilement vos coups.

**9. Niveau** : tenez compte du niveau du monstre si vous souhaitez vous servir de la commande « Intimider » pour le faire fuir.

**10. Objet / Objet rare** : à la fin du combat, chaque monstre vaincu est susceptible de laisser derrière lui un objet qui peut être commun ou plus précieux (rare).

**11. Probabilité** : les nombres entre parenthèses indiquent la probabilité (généralement entre 0,39% et 12,5%) qu'ont les monstres d'abandonner les objets concernés.

**12. EXP** : une fois terrassé, le monstre rapporte une certaine quantité de points d'expérience aux personnages qui sont encore debout à la fin du combat.

**13. Or** : les monstres défaits vous cèdent en principe quelques pièces d'or à la fin du combat.

**14. Intimider** : la lettre fait référence au type de réaction auquel le monstre est sujet si vous cherchez à l'intimider (voir ci-après).

**15. Habitat** : dresse la liste des régions dans lesquelles vit le monstre.

**16. Informations** : cette ligne répertorie les techniques de combat favorites du monstre et vous donne des astuces pour le contrer.

Une « attaque ciblée » désigne une succession d'assauts de la part d'un monstre sur un même membre de votre équipe.

## INTIMIDER

La probabilité que vous réussissiez à faire dévaler un monstre à l'aide de la commande Intimider est gouvernée par des règles strictes. Le facteur essentiel qui régit la réaction du monstre n'est autre que la différence entre son niveau et celui du Héros : généralement, le Héros doit être supérieur à son adversaire d'au moins trois niveaux pour voir

sa tentative d'intimidation couronnée de succès. Comme en atteste le tableau suivant, chaque monstre rentre dans une des sept catégories de comportement (marquées de A à G), ce qui permet de prédire assez sûrement l'issue d'un essai d'intimidation : fuite, indifférence ou riposte. Notez que tous les boss relèvent de la catégorie G.

### effets de la commande Intimider

Comportement du monstre	Différence de niveau	Fuite	Indifférence	Riposte
A Peut fuir quel que soit le niveau du Héros	3 ou plus	100%	0	0
	Moins de 3	20%	60%	20%
B Ne fuit que si le Héros a un meilleur niveau	3 ou plus	100%	0	0
	Moins de 3	0	70%	30%
C Fuit facilement	3 ou plus	90%	10%	0
	Moins de 3	65%	25%	10%
D Ne fuit que si le Héros a un bien meilleur niveau	15 ou plus	90%	10%	0
	Moins de 15	0	10%	90%
E Réaction variable	-	25%	50%	25%
F Pas de réaction	-	0	100%	0
G Attaque toujours	-	0	0	100%

De façon générale, utilisez l'intimidation avec parcimonie : elle ne remplacera en aucun cas le véritable combat (et les points d'expérience qui vont avec). Ne recourez à cette méthode que pour vous débarrasser de monstres très faibles, ou éventuellement en cas de situation désespérée : repérez dans le tableau des monstres la lettre associée à votre adversaire pour savoir quel comportement il aura le plus de chances d'adopter...

## LES BOSS

Les boss n'interviennent qu'à certains moments précis de votre aventure et sont donc présentés en détail dans les parties

correspondantes du Cheminement : vous ne trouverez aucune information les concernant dans ce chapitre.

**1 GLUANT** *Gluants*

PV	7	Attaque	10	Agilité	6
PM	0	Défense	8	Niveau	1
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Sève de desmodium (1,56%)				
EXP	1	Or	1	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania, Caverne de la cascade, Royaume de Trodain, Plateau isolé, Colline des vents hurlants				
Informations	-				

**1 GLUANT** *Gluants*

PV	44	Attaque	7	Agilité	68
PM	0	Défense	30	Niveau	16
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Sève de desmodium (1,56%)				
EXP	8	Or	1	Intimider	B
Habitat	Entre l'église de la falaise et Baccarat				
Informations	Peut fusionner pour former un roi gluant				

**2 LANGUOCHAT** *Bêtes*

PV	10	Attaque	11	Agilité	6
PM	0	Défense	9	Niveau	2
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Jupe de brigand (1,56%)				
EXP	2	Or	2	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania, Royaume de Trodain				
Informations	-				

**3 BISEBAVE** *Bestioles*

PV	11	Attaque	12	Agilité	5
PM	0	Défense	8	Niveau	2
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Botryche lunaire (1,56%)				
EXP	2	Or	3	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania				
Informations	Peut immobiliser un personnage pour un tour en le léchant				

**4 VAMPIVOL** *Oiseaux*

PV	10	Attaque	12	Agilité	8
PM	0	Défense	9	Niveau	2
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (1,56%)				
Objet rare (Probabilité)	Aile de chimère (0,78%)				
EXP	2	Or	3	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania, Caverne de la cascade, Royaume de Trodain, Plateau isolé, Aire de l'Oiseau céleste				
Informations	Évite souvent les attaques				

**5 FAUNE** *Humanoïdes*

PV	13	Attaque	14	Agilité	7
PM	0	Défense	9	Niveau	3
Objet (Probabilité)	Vêtement simple (6,25%)				
Objet rare (Probabilité)	Tenue de voyageur (1,56%)				
EXP	3	Or	4	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania				
Informations	Peut endormir l'équipe avec une chanson				

**6 PIPERADUO** *Plantes*

PV	15	Attaque	12	Agilité	6
PM	4	Défense	10	Niveau	3
Objet (Probabilité)	Bâton de cyprés (1,56%)				
Objet rare (Probabilité)	Épée de cuivre (0,39%)				
EXP	3	Or	3	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania (dans la forêt)				
Informations	Peut réduire la Défense d'un personnage avec Altération				

**7 LAPICORNE** *Bêtes*

PV	16	Attaque	13	Agilité	10
PM	0	Défense	8	Niveau	4
Objet (Probabilité)	Casque de cuir (1,56%)				
Objet rare (Probabilité)	Queue de lapin (0,78%)				
EXP	5	Or	5	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania				
Informations	-				

**8 GLUANTE** *Gluants*

PV	18	Attaque	16	Agilité	25
PM	0	Défense	15	Niveau	4
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (1,56%)				
Objet rare (Probabilité)	Boucles d'oreilles (0,78%)				
EXP	8	Or	6	Intimider	A
Habitat	Région de Maella, Royaume d'Ascantha, Colline des vents hurlants				
Informations	-				

**9 FEU FOLLET** *Élémentaires*

PV	14	Attaque	9	Agilité	9
PM	3	Défense	9	Niveau	4
Objet (Probabilité)	Fiole d'eau sacrée (1,56%)				
Objet rare (Probabilité)	Sève de desmodium (0,78%)				
EXP	5	Or	4	Intimider	C
Habitat	Région de Lontania, Caverne de la cascade				
Informations	Peut lancer Flamme (seulement une fois par combat)				

**10 PATAUPE** *Bêtes*

PV	15	Attaque	12	Agilité	6
PM	0	Défense	12	Niveau	5
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Massue de chêne (0,78%)				
EXP	4	Or	5	Intimider	A
Habitat	Caverne de la cascade, sous Ascantha, Taupinière				
Informations	Peut augmenter sa tension				

**11 ROUAGE-GORGE** *Machines*

PV	9	Attaque	16	Agilité	9
PM	4	Défense	27	Niveau	6
Objet (Probabilité)	Couvercle de tonneau (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Aile de chimère (1,56%)				
EXP	5	Or	8	Intimider	G
Habitat	Est de Lontania, Caverne de la cascade				
Informations	Peut augmenter l'Agilité avec Accélération ; possède une Défense élevée mais peu de PV				

**12 GLUANBULLE** *Gluants*

PV	20	Attaque	13	Agilité	8
PM	0	Défense	10	Niveau	5
Objet (Probabilité)	Herbe curative (6,25%)				
Objet rare (Probabilité)	Botryche lunaire (3,13%)				
EXP	5	Or	7	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania, Caverne de la cascade, Tour d'Alexandra, Colline des vents hurlants				
Informations	Peut empoisonner un personnage				

**13 DIABLE DANSANT** *Démons*

PV	20	Attaque	16	Agilité	14
PM	0	Défense	14	Niveau	6
Objet (Probabilité)	Aile de chimère (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Caleçon (1,56%)				
EXP	7	Or	10	Intimider	B
Habitat	Région de Lontania, Caverne de la cascade, Royaume de Trodain				
Informations	Peut immobiliser un personnage pour un tour en dansant				

**14 ARCHER VERT** *Humanoïdes*

PV	21	Attaque	22	Agilité	12
PM	2	Défense	18	Niveau	6
Objet (Probabilité)	Foulard (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Fromage (0,78%)				
EXP	10	Or	8	Intimider	A
Habitat	Région d'Alexandria, Royaume de Trodain				
Informations	Peut augmenter sa Défense avec Protection				

**15 BOTTEIL** *Matières*

PV	21	Attaque	20	Agilité	22
PM	5	Défense	17	Niveau	7
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (1,56%)				
Objet rare (Probabilité)	Queue de lapin (0,39%)				
EXP	12	Or	10	Intimider	A
Habitat	Caverne de la cascade, Région d'Alexandria				
Informations	Peut réduire l'Agilité de l'équipe avec Décélération et réaliser une attaque ciblée				

**16 VAMPIMAGE** *Oiseaux*

PV	19	Attaque	20	Agilité	10
PM	6	Défense	16	Niveau	6
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Aile de chimère (1,56%)				
EXP	9	Or	7	Intimider	A
Habitat	Région d'Alexandria, Tour d'Alexandra, Région de Picham (plage), Royaume de Trodain, sur la plage au sud du Royaume d'Ascantha				
Informations	Peut réduire la Défense de l'équipe avec Mégaltération				

**17 SCARABLINDE** *Bestioles*

PV	16	Attaque	26	Agilité	16
PM	0	Défense	36	Niveau	7
Objet (Probabilité)	Herbe médicinale (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Casque de cuir (1,56%)				
EXP	12	Or	10	Intimider	A
Habitat	Région de Lontania, Région d'Alexandria, Tour d'Alexandria, Royaume de Trodain				
Informations	Peut immobiliser un personnage pour un tour quand il attaque avec sa corne				

**18 DIABLOTIN** *Démons*

PV	28	Attaque	21	Agilité	18
PM	0	Défense	21	Niveau	8
Objet (Probabilité)	Aile de chimère (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Fromage froid (0,78%)				
EXP	15	Or	11	Intimider	A
Habitat	Tour d'Alexandria				
Informations	Incapable de lancer des sorts ; inflige des dégâts de glace				

**19 CHAMPIGOULE** *Plantes*

PV	22	Attaque	21	Agilité	14
PM	0	Défense	18	Niveau	8
Objet (Probabilité)	Herbe curative (3,13%)				
Objet rare (Probabilité)	Fromage (0,78%)				
EXP	13	Or	12	Intimider	B
Habitat	Région d'Alexandria, Tour d'Alexandria				
Informations	Peut endormir l'équipe				



# COMMENT UTILISER LE CHEMINEMENT

Cette double page vous présente brièvement le fonctionnement et l'organisation du Cheminement. Le chapitre dans son intégralité a été écrit avec le souci permanent de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Pour cette raison, il ne comprend aucune image dévoilant la physionomie des boss. Si vous souhaitez les contempler à satiété, n'hésitez pas à consulter les Secrets à la page 215.

## 1 Les cartes

Tous les objets disséminés dans le jeu apparaissent sur les différentes cartes des villes, régions et donjons. Un icône vous indique invariablement où ils se cachent : dans un tonneau, un placard, un coffre... (Notez que la légende commune à l'ensemble des cartes est à votre disposition sur la couverture dépliant du guide.) La numérotation des objets correspond à l'ordre dans lequel vous les trouverez pour peu que vous respectiez le Cheminement : libre à vous de cocher les petites cases qui leur sont assorties si vous avez du mal à retenir les objets que vous récupérez au gré de votre avancée. Dans tous les cas, n'oubliez pas que vous ne pourrez ouvrir certains coffres que lorsque vous posséderez la clé nécessaire pour les déverrouiller.

## 2 Les magasins

La liste de chaque magasin recense les articles qui y sont en vente, avec leur prix et le cas échéant les personnages aptes à s'en équiper. Gardez cependant à l'esprit que Jessica n'a la possibilité de manier des épées qu'à compter du moment où elle apprend l'attribut adéquat (c'est-à-dire en capitalisant 30 points dans la compétence Poignards) : cette restriction est matérialisée par une décoloration de l'icône de la jeune fille.

## 3 Le texte

Le texte du Cheminement vous explique pas à pas ce que vous devez faire pour poursuivre l'aventure : où aller, à qui parler, etc...

Chaque fois que vous obtenez un objet, il est écrit en caractères rouges. Au début du chapitre, le texte décrit précisément comment acquérir chaque objet afin de vous aider à vous familiariser avec le jeu. Au fur et à mesure que vous progresserez dans votre périple,

les allusions individuelles à chaque objet tendront à s'estomper ; ceci dit, les cartes vous signaleront naturellement toujours leur emplacement exact.

Les paragraphes imprimés en marron exposent certaines actions facultatives : absolument rien ne vous oblige à les accomplir.

Les véritables quêtes annexes vous attendent quant à elles ailleurs dans le guide. Des renvois de page **Page 198** vous invitent à vous reporter aux passages qui leur sont consacrés.

## 4 Les captures d'écran

Des centaines de captures d'écran numérotées illustrent les propos exprimés dans le texte : leur décompte recommence à 1 au début de chaque nouvelle section du guide.

## 5 Les monstres

Des tableaux répertorient tous les monstres qui errent dans une région donnée. Leur ordre de classement (numérique) est calqué sur celui de la liste des « Monstres vaincus » accessible dans le jeu par l'intermédiaire du journal de combat. Si la caractéristique essentielle des ennemis (leurs PV) ne vous suffit pas, plongez-vous dans le Bestiaire (page 68) : il révèle tous les détails imaginables sur chaque créature de Dragon Quest.

Certains monstres ne rôdent que le jour ☀, là où d'autres ne sortent que la nuit 🌙. Des petites notes explicatives vous instruisent de toute autre restriction (par exemple quand une bête ne vadrouille qu'à un endroit spécifique).

## 6 Les monstres célèbres

Les monstres célèbres (voir page 19) ont généralement deux noms : un qu'ils portent à l'état sauvage et l'autre qui les désigne dans l'arène des monstres. Le Cheminement utilise principalement le second afin de vous permettre de tous les identifier facilement. Comme pour les ennemis « normaux », les icônes ☀ / 🌙 et les notes explicatives vous renseignent sur d'éventuelles restrictions quant à leur présence.

## 7 Les boss

Un paragraphe passe systématiquement au crible chaque boss que vous affrontez. Afin de maximiser vos chances de victoire, il vous offre de nombreux conseils (stratégies de combat, méthodes pour éviter les attaques les plus dangereuses...) ainsi que le tableau des caractéristiques de la créature concernée (jetez un coup d'œil à la page 69 si vous ne comprenez pas ce tableau).



PRINCIPES DU JEU

PERSONNAGES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

CHEMINEMENT

SECRETS

INDEX

COMMENT UTILISER  
LE CHEMINEMENT

REGION DE LONTANIA

REGION D'ALEXANDRIA

REGION DE MAELLA

ROYAUME D'ASCANTHA

REGION DE PICKHAM

ROYAUME DE TRODAIN

TERRE DES TAUPES

OCEAN

REGION DE BACCARAT

ILE DU NORD-OUEST

ROYAUME D'ARGONIA

RUINES DE L'OMBRE

REGION D'ARCADIA

PICS DU BLIZZARD

ZONE DE SAVELLA

REGION DE LONTANIA

PLATEAU ISOLE

ZONES ACCESSIBLES  
PAR LES AIRS

TAILLIS INEXPLORES

ZONE DE SAVELLA

NEOS

CITADELLE NOIRE

# REGION D'ALEXANDRIA

# Alexandria



## OBJETS

N°	Objet	✓
1	Boucles d'oreilles	<input type="checkbox"/>
2	100 pièces d'or	<input type="checkbox"/>
3	Graine de Force	<input type="checkbox"/>
4	Graine de Vie	<input type="checkbox"/>

## MONSTRES CELEBRES

N°	Nom
1	Cowboy
2	Soigneur
3	Métalo <sup>1,2</sup>

1 Seulement si vous avez atteint le niveau F  
2 A l'un des quatre emplacements

## MONSTRES

N°	Nom	PV
14	Archer vert	21
15	Bottceil <sup>1</sup>	21
16	Vampimage	19
17	Scarablindé	16
19	Champigoule	22
20	Mousquetueur	25 ☀
22	Marteleur	33
23	Chagriffeur <sup>2</sup>	29
24	Face de crapaud <sup>2</sup>	36
27	Lièvrecorne	42
237	Biglœil <sup>3</sup>	16
238	Méduse <sup>3</sup>	35
239	Ecrevicieux <sup>3</sup>	41

1 Seulement aux alentours de la ville d'Alexandria  
2 Au sud de la tour d'Alexandra  
3 Seulement sur la plage (au sud de la tour)

## LE POSTE DE CONTROLE

Sortez du village et suivez le chemin vers le sud. Prenez successivement à gauche puis à droite aux deux intersections. Si vous ne l'avez pas encore fait, raflez les **82 pièces d'or** contenues dans le coffre qui repose près de l'arbre aux feuilles rouges (voir page 106) et mesurez-vous au monstre célèbre qui erre un peu plus loin au nord.

Franchissez ce qui reste du poste de contrôle. Au delà du pont de pierre, tenez-vous sur vos gardes : les monstres qui rôdent dans cette nouvelle région se montrent nettement plus dangereux que ceux que vous avez côtoyés jusqu'à présent. Au passage, ne manquez pas le coffre posé au sommet de la petite colline, sur la droite du pont (image 1). Contournez la falaise pour vous hisser jusqu'à lui : il renferme une paire de **boucles d'oreilles**, un accessoire qui augmente de 4 points la Défense de celui qui les porte.

Regagnez ensuite le sentier et arpentez-le en direction de l'est. Après quelques pas, vous remarquerez une arche en bois sur la gauche de la route : ce petit monument annonce l'entrée toute proche de la ville d'Alexandria, votre destination.



# ALEXANDRIA



## OBJETS

N°	Objet	✓
1	Fiole d'eau sacrée	<input type="checkbox"/>
2	Aile de chimère	<input type="checkbox"/>
3	Herbe médicinale	<input type="checkbox"/>
4	11 pièces d'or	<input type="checkbox"/>
5	5 pièces d'or	<input type="checkbox"/>
6	Fromage	<input type="checkbox"/>
7	Tenue de voyageur	<input type="checkbox"/>
8	Graine de Magie	<input type="checkbox"/>
9	18 pièces d'or	<input type="checkbox"/>
10	Botryche lunaire	<input type="checkbox"/>
11	Lettre de Jessica	<input type="checkbox"/>
12	Tenue de Jessica *	<input type="checkbox"/>

\* Disponible seulement à votre retour de la tour d'Alexandria

## MAGASIN D'ARMES

Arme	Prix	Pour...
Massue de chêne	110	<input type="checkbox"/>
Maillet géant	240	<input type="checkbox"/>
Epée de cuivre	270	<input type="checkbox"/>
Boomerang	420	<input type="checkbox"/>
Hache de pierre	550	<input type="checkbox"/>

## MAGASINS D'ARMURES ET D'OBJETS

Objet	Prix	Pour...
Kilt de cuit	220	<input type="checkbox"/>
Armure d'écailles	350	<input type="checkbox"/>
Bouclier d'écailles	180	<input type="checkbox"/>
Herbe médicinale	8	<input type="checkbox"/>
Fiole d'eau sacrée	20	<input type="checkbox"/>
Aile de chimère	25	<input type="checkbox"/>

## AUBERGE

Prix : 4 pièces d'or (par personne)

## LE COMITE D'ACCUEIL

L'accueil qui vous est réservé à Alexandria n'a rien de très chaleureux. Quelle que soit votre réaction pendant la scène, une vieille dame intervient pour calmer les ardeurs des jeunes garnements.

Les magasins d'Alexandria ainsi que la grande propriété au nord de la ville ne sont accessibles que de jour. Avant de vous y rendre, glanez tous les objets des environs et passez si nécessaire la nuit à l'auberge.



PRINCIPES DU JEU

PERSONNAGES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

CHEMINEMENT

SECRETS

INDEX

COMMENT UTILISER

LE CHEMINEMENT

REGION DE LONTANIA

REGION D'ALEXANDRIA

REGION DE MARELLA

ROYAUME D'ASCANTIA

REGION DE PICKHAM

ROYAUME DE TRODAN

TERRE DES TALPES

OCEAN

REGION DE BACCARAT

ILE DU NORD-OUEST

ROYAUME D'ARGONIA

RUINES DE L'OMBRE

REGION D'ARCADIA

PISIS DU BLIZZARD

ZONE DE SAVELLA

REGION DE LONTANIA

PLATEAU ISOLE

ZONES ACCESSIBLES

PAR LES ANS

TAILLIS INEXPLORES

ZONE DE SAVELLA

NEOS

CITADELLE NOIRE

Cheminement

## LE TOUR DE LA VILLE

Devant la maison voisine de l'auberge, l'un des pots contient une **fiolle d'eau sacrée**. Dans cette même habitation, une **aile de chimère** vous attend dans un placard. Vous récupérez également une **herbe médicinale** et **11 pièces d'or**, respectivement dans un pot et dans un placard, à l'intérieur de la chaumière bâtie près des portes de la ville. Pénétrez ensuite dans le manoir (image 1) : cassez les pots de la cuisine, au rez-de-chaussée, pour obtenir **5 pièces d'or** et un morceau de **fromage**. Montez au premier étage et emparez-vous de la **tenue de voyageur** rangée dans un placard. Finissez votre fouille par le grenier : vous trouverez une **graine de Magie** dans un des tonneaux posés dans l'angle, près de la servante, ainsi que **18 pièces d'or** et une **botryche lunaire** dans deux des nombreux barils alignés contre le mur.



01

## PAR UN TROU DE SOURIS

L'accès à la chambre de Jessica vous est interdit par Harry et Fifi, deux galopins que vous avez déjà eu l'occasion de rencontrer. Cependant, vous découvrirez au grenier un moyen d'y pénétrer quand même : examinez le petit trou creusé dans le mur, au milieu des barils (image 2), et envoyez Munchie en mission de reconnaissance.



02

Vous voilà dans la peau du petit animal : conduisez-le jusqu'à la chambre, en bas de l'escalier. Grimpez le long du balai appuyé sur la gauche du bureau (image 3) et prenez la **lettre de Jessica** (appuyez simplement sur **⊗**) avant de rebrousser chemin : l'escalier constituant un obstacle insurmontable pour Munchie, vous devez monter sur l'une des rampes, de part et d'autre des marches. Une fois en haut, passez à nouveau par le trou afin de rejoindre la poche du Héros.



03

Retournez maintenant devant la porte de la chambre de Jessica. Parlez à deux reprises à Harry, le garçon de gauche, et répondez par l'affirmative à ses première et troisième questions (la réplique que vous choisissez pour la seconde importe peu). Vous héritez ainsi d'un allié de circonstance fort opportun : grâce à lui, vous allez réussir à pénétrer dans la tour d'Alexandra.

## L'ÉQUIPEMENT QU'IL VOUS FAUT

Avant de quitter la ville aux côtés d'Harry (qui, au vu de son jeune âge, vous servira de guide mais non de compagnon d'arme), faites une halte dans les magasins. Achetez notamment une hache de pierre pour Yangus, ainsi qu'une armure et un bouclier d'écailles (vous trouverez d'ici peu un second bouclier dans la tour). Si vous manquez d'argent même après avoir vendu votre matériel obsolète, sachez qu'un coffre renfermant **100 pièces d'or** est à votre disposition à quelques pas du village : dirigez-vous vers la tour, à l'est, jusqu'à ce que vous aperceviez sur la gauche une créature ressemblant à un taureau (image 4) ; ce monstre célèbre, qui répond au doux nom de Buffalo Bill, jouit d'une puissance redoutable. Passez à côté de lui en l'évitant soigneusement et continuez droit vers le nord : vous atteindrez rapidement le trésor en question.



04