

## Les Personnages

Permettez-nous de vous présenter les personnages que vous incarnerez, apprendrez à connaître et probablement à aimer dans SaGa Frontier™ 2. Vos héros sont tous des individus à part entière, chacun suit son propre destin : seuls le hasard et l'Histoire les ont réunis ici.

# Gustave \*1220 †1269

Gustave XIII est le fils de Gustave XII, roi de Fini et de son épouse Sophie.

A l'occasion de son septième anniversaire, son père découvre avec stupéfaction que Gustave ne peut manier l'Anima, et encore moins brandir Firebrand, l'épée-symbole de la dynastie. Il le chasse alors. Rongé par la honte et les remords, Gustave prend le chemin de l'exil, accompagné dans sa disgrâce par sa mère, Sophie. Notre héros a hérité de la profonde sensibilité de sa mère et de la force de son père mais restera hanté par un sentiment d'infériorité jusqu'à sa mort.

Incapable d'utiliser la magie, Gustave perfectionne son maniement des armes métalliques. Adulte, il réussit à lever une armée puissante et entreprend de conquérir le royaume dont son père l'avait chassé.

RÔLE : FLÈCHE (À 15 ANS), MENEUR (À 28 ANS)  
OU PERSONNEL

ANNÉE	SCENARIO	ÂGE	HP	LP	WP	RECUPERATION DE WP	SP	RECUPERATION DE SP
1233	Gustave et le forgeron	13	195	14	60	4	0	0
1235	Gustave à 15 ans	15	210	15	64	4	0	0
1239	Sophie sur son lit de douleurs	19	242	15	71	4	0	0
1240	L'invasion de Wide	20	251	15	72	4	0	0
1242	Gustave et les pirates	22	267	15	75	4	0	0
1248	La bataille de Backethill	28	313	16	79	-	0	0
1257	Will contre l'ŒUF	37	356	16	81	3	0	0
1260	Johan l'assassin	40	361	17	80	3	0	0

Arme: • Épée artisanale (de 15 à 22 ans)  
• Épée de Gustave (Force 29, à 28 ans)  
• Épée de Gustave (Force 53, de 37 à 40 ans)

Armure: • Plastron en acier, Sabots

# William "Will" Knights \*1220 †1321

Dans la famille de Will (comme le surnomment ses amis), on est chasseur de trésors de père en fils.

C'est donc tout naturellement qu'il part à l'aventure à l'âge de 15 ans.

À 27 ans, ses bants faits à Weissland lui valent le surnom de 'Tycoon Will'.

Ce sont d'ailleurs ses exploits dans cette province gelée que l'Histoire a retenus. Mais Will Knights a poursuivi toute sa vie, secrètement, une autre quête, plus personnelle puisque liée à la mort de son père : il est entré en lutte contre l'ŒUF, un Quell des plus mystérieux. Dès leur première rencontre, Will a ressenti l'incroyable et incontrôlable pouvoir de l'ŒUF et il s'est promis de le détruire. À l'âge de 86 ans, il parvient à ses fins.

Arme: • Bâton vert

Armure: • Rondache, Chapeau, Cuir souple, Bottes fourrées

RÔLE: SCOUT

ANNÉE	SCENARIO	ÂGE	HP	LP	WP	RECUPERATION DE WP	SP	RECUPERATION DE SP
1235	Le départ de Will	15	209	18	32	2	40	2
1236	Le Mégaris du désert	16	217	18	34	2	41	2
1238	IncurSION dans la bande d'Alexei	18	233	18	37	2	43	2
1239	Will contre Alexei	19	241	18	39	2	44	2
1244	La mine	24	282	18	45	2	48	2
1246	Au-delà de la Grande Vallée	26	298	19	46	2	49	2
1247	Tycoon Will	27	305	19	47	1	50	2
1251	La mine	31	331	19	48	1	52	2
1256	Rumeurs autour de l'Animaïsme	36	353	19	50	1	54	2
1257	Will contre l'ŒUF	37	355	19	49	1	54	2
1305	A la recherche de l'ŒUF	85	172	17	36	1	59	2
	Du côté du camp de Gustave	85	172	17	36	1	59	2
	La bataille de South-Moundtop	85	172	17	36	1	59	2
1306	En route vers le Continent Nord	86	171	17	35	1	59	2
	Le dernier Mégaris	86	171	17	35	1	59	2

4<sup>ème</sup> SCÉNARIO

# Will contre Alexei

Outre ses ponts suspendus et ses innombrables hordes de monstres, la carrière de granit recèle de nombreux trésors. Vous pouvez notamment vous emparer de plusieurs sacs contenant des Tools très puissants et autres menus butins qui valent le détour, mais dont les monstrueux gardiens ailés, qui possèdent près de 22.000 HP, sont très difficiles à vaincre.

Après avoir recueilli autant de trésors que possible, dirigez-vous vers la mine. Ignorez la première entrée, grimpez à l'échelle de corde qui se trouve sur la droite de l'entrée de la mine jusqu'à la prochaine saillie (image 1), puis à celle de droite qui vous conduit à une galerie au bout de laquelle vous attend déjà Alexei (image 2). Cet affrontement n'est pas des plus faciles à remporter car l'Oeuf d'Alexei est une arme redoutable.

Vous devez tout d'abord vaincre deux Wyverns, ce qui est plus facile à dire qu'à faire. Heureusement, votre tante Nina est pleine de ressources...

Dans le combat qui s'ensuit, Alexei est flanqué de deux Pages. Concentrez-vous d'abord sur eux avant de combattre le dernier des frères Sergen. Après avoir remporté le combat, retournez chez votre oncle afin que Tante Nina y reçoive les meilleurs soins ; maintenant que vous y pensez... qu'a-t-il donc bien pu advenir de l'Oeuf ?

*Will poursuit Alexei et le combat dans les carrières de granit.*



IMAGE 1



IMAGE 2



**Alexei**

HP 3468 LP 14 WP 40 SP 30 NIVEAU 20

Caractéristiques élémentales :

Invulnérable face à : -/-

Bonne résistance contre : Coup

Faible face à : -/-

Insensible aux états anormaux suivants : Tous

5<sup>ème</sup> SCÉNARIO

# La mine

*Will est engagé aux mines de Sverdorf pour exploiter un nouveau filon, mais ...*

Comme vos avides employeurs refusent de suivre vos conseils, vous décidez de partir explorer la mine. Il n'y a peut-être pas grand-chose à y découvrir mais grâce à cette petite balade, vous saurez vous orienter si vous deviez revenir. Partez ensuite pour Vestia et entrez dans l'auberge pour prendre des nouvelles de vos amis.

Narses vous apprend que vos mauvais pressentiments étaient fondés, il vous parle des monstres qui ont envahi les mines de Sverdorf. Demandez à vos amis de se joindre à vous lors de cette deuxième expédition dans les mines, puis passez éventuellement par la boutique pour y compléter votre équipement. En arrivant à destination, vous apprenez que plusieurs mineurs manquent à l'appel. A vous de sauver ces cinq malheureux ! Les quatre premiers sont faciles à localiser (images 1 à 4). En revanche, le dernier est bien caché. Il se terre derrière des poutres de bois, à la croisée des deux galeries principales, où se prélassent trois insupportables Gremlins (image 5).

N'oubliez pas de regarder à l'intérieur de tous les seaux et coffres scintillants : ils peuvent contenir des Tools inachevés. La galerie dans laquelle vous aviez discuté avec vos employeurs s'est écroulée en partie, ouvrant un chemin vers un Nid de monstres dont ceux-ci s'échappent en grand nombre. Battez-vous pour atteindre cette brèche et la colmater. Pour cela, utilisez la commande "Acculer" dans le menu de combat. Il suffit que l'un des membres de l'équipe atteigne la trouée, les autres peuvent donc se battre pendant qu'il tente d'avancer. Une fois la brèche refermée, il doit affronter un Gremlin. Après ce duel, quittez les mines.



IMAGE 1

IMAGE 2

IMAGE 3

IMAGE 4

IMAGE 5

# Au-delà de la Grande Vallée

*Will se dirige vers le pont de la Grande Vallée pour aller à Weissland.*

Vous organisez votre prochaine expédition dans l'auberge de Vestia. Narses vous conseille de vous rendre à Weissland, le berceau des Sorts ; en revanche il ne vous accompagnera pas car il se sent trop âgé pour affronter une fois encore les périls d'une telle aventure. Qui le remplacera ? Nina ne s'est toujours pas remise de sa dernière épreuve.

Les habitants de la ville connaissent tout du pont de pierre de la Grande Vallée, mais aucun ne souhaite se joindre à vous.

Vous partez en direction de la Grande Vallée mais vous êtes horrifié par le prix exorbitant des droits de passage, qui s'élève à 1.000.000 CR. Sans rire... Tous les passants que vous rencontrez en chemin vous le confirment. Trouvez Labelle, qui attend de courageux aventuriers sur l'une des plates-formes d'où l'on peut admirer un sublime panorama. Elle sait comment traverser gratuitement... mais vous met en garde contre les nombreux monstres qui peuplent les forêts de la vallée. En chemin, vous croisez Narses, qui, pris de remords, vous propose encore une fois son aide. Labelle n'a pas exagéré les difficultés : une épaisse brume descend bientôt sur vous, qui cache les monstres à votre regard attentif jusqu'à ce que vous les touchiez presque. Collez au sommet de l'écran et dirigez-vous toujours vers la gauche (image 1). Après avoir traversé les quatre décors à plusieurs reprises, vous apercevez une lueur (image 2). En y regardant de plus près, vous découvrez qu'il s'agit d'un Harpon. Lorsque vous le déplacez, le maître des lieux, un terrible Vulcanoïde, se manifeste.



IMAGE 1

IMAGE 2

PRINCIPES DU JEU  
PERSONNAGES  
CHEMINEMENT  
SYSTÈME DE COMBAT  
SORTS  
INVENTAIRE  
BIBLIOTHÈQUE  
SECRET

## Duel – Personnage contre monstre

Pour que vous puissiez l'affronter à un contre un, votre adversaire doit être capable de se battre en duel (indiqué par la lettre "D" à côté de son nom dans le chapitre "Bestiaire"). Il existe quelque 40 sortes de monstres que vous pouvez affronter en duel. La lettre

"G" dans la description du monstre indique que cet adversaire ne peut être affronté que lors d'un combat par équipe. Quels sont les avantages et désavantages du Duel ?

### AVANTAGES DU DUEL

- Vous n'affrontez qu'un seul monstre.
- Après le combat, les HP du duelliste et des autres membres de l'équipe sont régénérés.
- L'efficacité des Sorts et Techniques peut augmenter grâce à des commandes de combat telles que "En garde" ou "Amasser" sans coûter de SP ou WP supplémentaires.

- Vous pouvez apprendre des nouveaux Sorts et Techniques bien plus facilement que lors d'un combat en équipe car la plupart de ces "Arts" sont le fruit de l'association des commandes simples utilisées lors des Duels. Remarquez que certaines attaques ne peuvent être apprises si le niveau de votre adversaire est trop faible.
- Vous pouvez découvrir des Sorts ou Techniques impossibles à inventer dans le combat en équipe. Il s'agit de 'Custom Arts' dont le pouvoir est généralement élevé.

### DÉSAVANTAGES DU DUEL

- Vous pouvez perdre le combat relativement vite si, par exemple, votre duelliste est pétrifié ou exécuté par un "Coup mortel". Lorsque vous perdez un duel, le jeu prend automatiquement fin.
- Le duelliste est le seul personnage à obtenir de nouveaux HP, WP et SP.

- Comme vous pouvez effectuer quatre attaques lors d'un tour de combat, vos Tools s'endommagent bien plus vite, et leur valeur peut même chuter de quatre points par tour. Soyez donc très vigilant lorsque vous utilisez des Sorts dépendant de Tools.

### LE DÉROULEMENT D'UN DUEL

A l'instar des combats en équipe, les duels se résolvent au tour par tour, durant lesquels vous pouvez effectuer des attaques identiques. Les Duels suivent un schéma similaire à celui des combats par équipe. Voici le déroulement typique d'un Duel :

#### 1) CHOIX DE LA STRATÉGIE

- Entrer les commandes de combat
- Régénérer les HP contre un LP
- Changer d'arme
- Arrêt négocié de fin de combat

#### 2) ENTRÉE DES COMMANDES DE COMBAT

- Sélectionnez "Options" pour assigner quatre commandes de combat à votre personnage, en fonction de son type d'arme et de son environnement. En règle générale, ces quatre commandes sont effectuées dans l'ordre où vous les avez sélectionnés.

#### 3) EXÉCUTION DES COMMANDES DE COMBAT

- Votre personnage et son adversaire attaquent tout à tour. Le nombre d'attaques successives menées par un même combattant peut changer si, par exemple, vous utilisez un nouveau Sort ou si votre personnage, ou son adversaire, est plongé dans un état anormal.

Les tableaux suivants recensent les commandes que vous pouvez utiliser lors d'un Duel, leur force et leurs effets.



## Commandes lors des duels

### COMMANDES GÉNÉRALES

NOM	COÛT	EFFET
Amasser	0 WP	'Morale Up' (personnage)
Concentrer	0 WP	'Psyche Up' (personnage)
Défense	0 WP	Réduit la quantité de dégâts encaissés de moitié ; double la capacité à esquiver du bouclier
En garde	0 WP	'Quick Up' (personnage)
Feinte	0 WP	'Morale Down' (adversaire)

### COMMANDES DE COMBAT : SORTS

NOM	COÛT	FORCE	EFFET
Bêtes	2 SP		'Morale Up' (personnage)
Bois	2 SP	5	Cause des dégâts, 'Psyche Up' (personnage)
Eau	2 SP	10 (guérison)	Rétablit les HP d'un personnage
Feu	2 SP	15	Cause des dégâts
Roc	2 SP		'Defence Down' (adversaire)
Sons	2 SP	5	Cause des dégâts, 'Psyche Up' (joueur)

Les commandes de combat générales sont très avantageuses car elles permettent d'améliorer l'efficacité d'une attaque sans coûter le moindre LP ou WP.

#### EXEMPLE :

##### COMMANDES :

Feu, Feu, Feu, Feu = 513 points de dégâts, coûte 8 SP

##### COMMANDES :

Amasser, Feu, Feu, Feu = 1197 points de dégâts, coûte 6 SP

Comme vous pouvez le constater, le coût en SP est moins élevé lorsque vous utilisez la commande "Amasser", bien que les dégâts infligés soient bien plus importants.

N'oubliez pas d'utiliser la commande "Défense". Lorsque vous intégrez cette commande à votre sélection, la capacité de défense de votre personnage est optimisée durant tout le tour, quelle que soit la position de l'action "Défense" dans votre liste de quatre commandes.

### COMMANDES DE COMBAT : TECHNIQUES (DÉPENDENT DE L'ARME CHOISIE)

TYPE D'ARME	NOM	COÛT	FORCE	REMARQUE
Pugilat	Coup de Poing	1 WP	3	
	Coup de pied	1 WP	7	
	Prise	1 WP	2	0
Epée	Couper	1 WP	9	
	Contrer	1 WP	4	0
	Oblique	1 WP	13	E
Hache	Couper	1 WP	12	
	Contrer	1 WP	6	0
	Lancer	1 WP	9	
Bâton	Frapper	1 WP	8	
	Moulinets	1 WP	2	
Lance	Percer	1 WP	14	
	Contrer	1 WP	5	
Arc	Tirer	1 WP	10	E
	Tir rapide	0 WP	6	E

0 = inflige parfois 'Quick Down' à l'adversaire  
E = Echec possible

De prime abord et au vu de la rapidité avec laquelle les Tools se détériorent, il semble indiqué de ne pas utiliser de Sorts lors du combat. Cependant, certains d'entre eux s'avèrent décisifs et il vous faut alors vous résoudre à les utiliser.

### SORTS IMPORTANTS DURANT LES DUELS

NOM	COMMANDE DE COMBAT	EFFET
Armure de pierre	Roc + Roc + Roc	Augmente la caractéristique d'armure
Berserk	Bêtes + Bêtes + Bêtes	Augmente le moral ('Morale') jusqu'à rendre le personnage fou de rage ('Berserk')
Cerbère	Roc + Roc + Bêtes	Crée un bouclier magique avec une capacité de blocage de 30%
Majesté vitale	Bêtes + Bêtes	Rétablit un certain nombre de HP à la fin de chaque tour du combat
Revitalisant	Bêtes + Bêtes + Feu + Feu	Réanime automatiquement le personnage lorsqu'il a été assommé

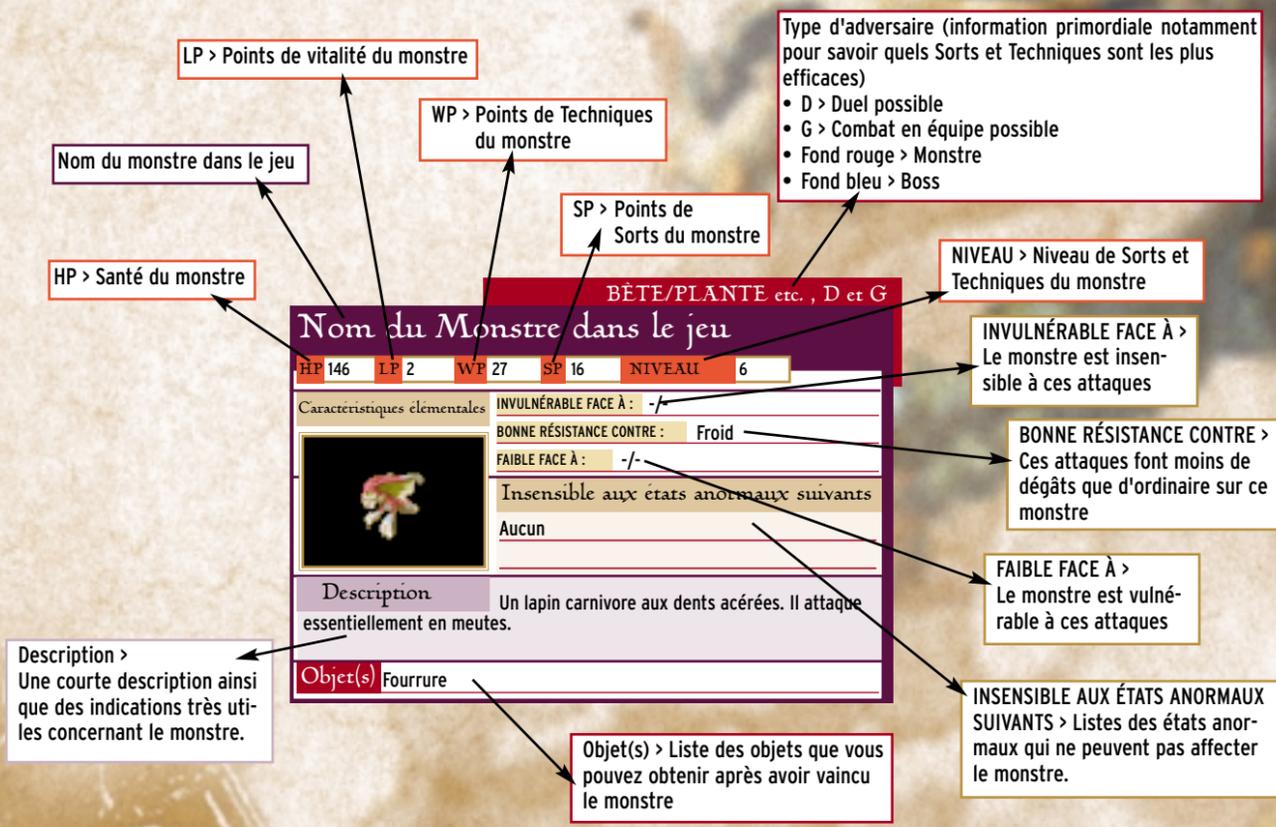
## Distribution des rôles

Les rôles distribués aux membres de votre équipe peuvent s'avérer très précieux au fil des scénarios. En dehors des combats, appuyez sur la touche pour afficher le Menu, puis sélectionnez successivement "Type de combat" et "Rôle" pour arriver à la liste de rôles disponibles. Les propriétés et aptitudes de ces rôles sont expliqués dans une fenêtre d'aide. Ces différents rôles prennent effet essentiellement au cours des combats en équipe, sauf si vos personnages sont plongés dans des états anormaux.

Vous n'obtenez de rôles supplémentaires qu'en acceptant de nouveaux membres au sein de votre équipe. Il existe 28 rôles (voir tableau ci-contre) qui ne peuvent être attribués qu'à un seul personnage à la fois. Le rôle "personnel" est le seul que vous pouvez attribuer à autant de personnages que vous le voulez.

# Bestiaire

L'univers de SaGa Frontier™ 2 recèle de nombreux dangers : attendez vous à rencontrer de nombreux monstres malveillants à chaque instant ! Ce chapitre vous permet de connaître tous les points forts et les faiblesses de vos adversaires afin de sortir vainqueur de tous les combats. En outre, vous y apprendrez quels Sorts ou Techniques sont les plus appropriés pour terrasser chaque monstre... Après tout, il faut connaître son ennemi pour pouvoir le vaincre !



BÊTE, G

### Lapin

HP 146 LP 2 WP 27 SP 16 NIVEAU 6

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : Froid  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Aucun

Description  
 Un lapin carnivore aux dents acérées. Il attaque essentiellement en meutes.

Objet(s) Fourrure

BÊTE, G

### Poussin

HP 361 LP 4 WP 32 SP 10 NIVEAU 15

Caractéristiques élémentales  
 INVULNÉRABLE FACE À : -/-  
 BONNE RÉSISTANCE CONTRE : Froid  
 FAIBLE FACE À : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Aucun

Description  
 Apparenté au pingouin, cet oiseau vit habituellement dans les régions froides. Dans les derniers scénarios, il maîtrise la Technique "Tête-missile".

Objet(s) Fourrure

BÊTE, G

### Rhino des sables

HP 549 LP 5 WP 40 SP 26 NIVEAU 12

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : -/-  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Paralyse

Description  
 Une créature coriace à la peau épaisse. Les Rhinos des sables du Grand Désert peuvent utiliser la Technique "Solidification".

Objet(s) Protection

BÊTE, G

### Reine poussin

HP 2561 LP 4 WP 72 SP 6 NIVEAU 29

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : Froid  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Aucun

Description  
 Ce poussin femelle, capable de se reproduire, est une espèce extrêmement rare.

Objet(s) Fourrure, Cœur de poussin

BÊTE, G

### Rhino de pierre

HP 1429 LP 5 WP 55 SP 66 NIVEAU 20

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : -/-  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Paralyse

Description  
 Plus fort que le Rhino des sables. Il augmente sa capacité de défense lors des combats grâce à la "Solidification".

Objet(s) Minerai bleu, Massue, Peinture rupestre

BÊTE, G

### Garm

HP 2375 LP 4 WP 115 SP 74 NIVEAU 27

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : Chaleur  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Aucun

Description  
 Sorti tout droit des Enfers, ce chien de garde maîtrise parfaitement le feu. Il ne dispose que de quelques attaques, qui s'avèrent néanmoins redoutables.

Objet(s) Peau de dragon

BÊTE, G, D

### Tricératops

HP 2405 LP 6 WP 90 SP 56 NIVEAU 20

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : -/-  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Aucun

Description  
 Un buffle doté d'une gigantesque corne. Il dispose de nombreux HP et de multiples techniques. Vous pouvez néanmoins en venir à bout en lui infligeant les états anormaux "Knocked out"(Coup mortel) et "Pétrification".

Objet(s) Protection

BÊTE, G

### Roi poussin

HP 2761 LP 4 WP 72 SP 40 NIVEAU 19

Caractéristiques élémentales  
 Invulnérable face à : -/-  
 Bonne résistance contre : Froid  
 Faible face à : -/-  
 Insensible aux états anormaux suivants  
 Aucun

Description  
 Ce poussin se bat comme un vrai coq. Il apparaît toujours aux côtés de la Reine poussin pour la défendre.

Objet(s) Fourrure, Cœur de Valleria

PRINCIPES DU JEU  
 PERSONNAGES  
 CHEMINEMENT  
 SYSTÈME DE COMBAT  
 SORTS  
 INVENTAIRE  
 BESTIAIRE  
 SECRETS

## Secrets

Vous croyez avoir tout vu, avoir exploré le moindre recoin de l'univers de SaGa Frontier™ 2 ? N'en soyez pas si sûr... Il existe dans ce monde étrange des secrets si bien gardés qu'il semblait impossible qu'ils vous soient un jour révélés... Ce chapitre vous les dévoile enfin : quelques astuces indispensables, un scénario supplémentaire et des informations concernant le jeu sur PocketStation.

### DES GUÊTRES EN TITANE ÉTERNELLES

Un bref coup d'œil dans le chapitre "Inventaire" montre qu'il n'existe pas meilleure protection que les Guêtres en titane pour les pauvres jambes d'un aventurier fourbu. Malheureusement, ces jambières ont une longévité limitée et s'éliminent à l'usage, contrairement à d'autres types de protection basse. Mais il existe un moyen d'obtenir des Guêtres en titane à la longévité illimitée ! Battez le Golem dans le scénario intitulé "Vers la grotte des fossiles" (14e scénario de Will). Vous

avez 1 chance sur 128 que le monstre abandonne une paire de Guêtres de titane indestructibles derrière lui après le combat. Il est vrai que cette probabilité n'est pas des meilleures mais le jeu en vaut la chandelle ! Sauvegardez votre partie juste avant de rencontrer le monstre (ou effectuez une sauvegarde rapide grâce à l'option "Quick save") pour pouvoir éventuellement affronter le monstre plusieurs fois s'il refuse obstinément de laisser les précieux vêtements derrière lui... Si vous avez effectué une sauvegarde rapide, relancez le jeu en appuyant simultanément sur les touches **(L1) + (R1) + (START) + (SELECT)**.

### ENTRAÎNEZ VOTRE ÉQUIPE EN VOUS TOURNANT LES POUCES...

La vie d'un aventurier n'est pas un long fleuve tranquille. Des monstres vous attaquent de toutes parts et pour pouvoir tous les vaincre, vous devez acquérir de l'expérience et améliorer vos aptitudes. Rien de tel qu'une bonne série de combats pour aguerrir vos personnages et augmenter leurs HP, WP, SP et niveaux de Sorts et Techniques. Fort heureusement, il existe un moyen d'envoyer votre équipe au combat sans pour autant être contraint d'entrer des commandes à tout moment. Il vous suffit de posséder une manette disposant de l'option "Tir automatique". Chargez le 20ème scénario de Will Knights, "L'aventure de Ginny", et entrez dans la grotte. Une fois que les monstres se sont frayé, à force de mastication, un chemin à travers la grosse racine qui barre le chemin, courez en direction de la grotte où un Slime se reproduit à une vitesse vertigineuse. Avant d'entrer dans cette nouvelle excavation, équipez chaque personnage d'armes indestructibles et d'une protection optimale. Sélectionnez l'option "Combat en équipe" pour chaque affrontement et faites en sorte que vos personnages effectuent des commandes qui correspondent à leur taux de récupération de WP ou de SP. Par exemple, si un membre de votre équipe attaque avec son épée et dispose d'un taux de récupération de WP de 3, vous avez tout intérêt à lui faire utiliser une Technique de l'Épée qui ne demande pas plus de 3 WP.

De même, faites en sorte que ce personnage jette des Sorts qui ne demandent pas plus de 3 SP si son taux de récupération de SP ne dépasse pas 3. Si vous activez à présent l'Option "Tir automatique", les membres de votre équipe effectueront inlassablement les commandes que vous leur avez assignées. En toute probabilité, ils ne doivent rencontrer aucune difficulté à remporter le combat les opposant aux faibles Slimes, en augmentant leurs HP, WP, SP et Niveaux en Sorts et Techniques. Et ils seront devenus de vrais héros de tous les temps... en un rien de temps. Veillez à les guérir entre chaque affrontement et changer leurs armes si nécessaire. Cet "entraînement" améliore très nettement les niveaux et statistiques de votre équipe en vue de l'ultime scénario.



### CONSERVEZ DES GRAINES DE VIE

En règle générale, vous pouvez vendre les "Graines de vie" que vous récoltez dans le 13ème scénario de Will, "L'île de l'arbre de vie" et ce, au prix de 400 CR par graine. D'une importance primordiale pour la régénération de votre équipe, les "Graines de vie" sont bien trop précieuses pour que vous ne vous en défassiez. Si vous souhaitez en garder quelques-unes, attribuez-en quatre à Rich avant la fin du scénario et vous les retrouverez toutes les quatre avec lui... Sans cette manipulation, elles disparaissent à la fin du scénario.

### POUR COMMENCER L'AVENTURE PAR LES SCÉNARIOS DE WILL

Lorsque vous commencez le jeu pour la première fois ou qu'aucun Memory Card n'est insérée dans votre PlayStation, le deuxième scénario de Gustave se met en route automatiquement. Vous pouvez couper court à cet épisode et revenir à l'écran-titre en effec-

tuant un "Soft Reset" (appuyez simultanément sur les touches **(L1) + (R1) + (START) + (SELECT)**). Il vous est alors possible de sélectionner le premier scénario de Will Knights par le biais de l'option "Nouvelle partie".

### ASTRONOMIE - L'ÉNIGME DES CONSTELLATIONS

Dans le 25e scénario de Gustave, "Edelritter", vous devez, à l'aide des trois interrupteurs de la dernière grotte, illuminer cinq constellations simultanément. Vous devez appuyer sur les interrupteurs dans l'ordre figurant ci-dessous, selon le nombre de constellations allumées. Les interrupteurs de gauche et de droite allument et éteignent les constellations, tandis que celui du milieu fait pivoter les constellations illuminées dans le sens contraire des aiguilles d'une

montre. Si vous ne parvenez pas à voir l'une des dispositions citées dans le tableau ci-dessus, essayez de changer leur apparence en utilisant l'interrupteur du milieu. Après quelques tentatives, vous ne devriez éprouver aucune difficulté à recréer l'une des séquences ci-dessous.



NOMBRE ET POSITION DES CONSTELLATIONS ILLUMINÉES	INTERRUPTEURS ET ORDRE DANS LEQUEL IL FAUT LES ACTIVER
Aucune constellation illuminée	Droite, centre, centre, droite, gauche
Une constellation illuminée (en bas au milieu)	Droite, centre, droite
Deux constellations successives illuminées (en haut et en bas à droite)	Gauche
Deux constellations séparées illuminées (en bas à gauche et en bas à droite)	Droite, centre, centre, droite
Trois constellations séparées illuminées (en haut à gauche, en bas au centre et en bas à droite)	Droite
Quatre constellations séparées illuminées (toutes sauf celles d'en haut à gauche)	Droite, centre, gauche

### VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE "WILL" ?

Une fois que vous avez triomphé de tous les scénarios de Will avec brio, vous avez la possibilité de sauvegarder une partie spéciale sur votre Memory Card. Cette partie s'intitule "???" (Si vous atteignez la fin pour la seconde fois, cette sauvegarde est baptisée "???"?). En chargeant cette partie, vous pouvez repartir pour une aventure qui se distingue de la précédente par les caractéristiques suivantes :

- Tous les scénarios que vous avez effectués sont disponibles dès le départ
- Tous les Sorts et Techniques appris auparavant sont disponibles dès le départ
- Vous pouvez utiliser tous les Combos et Custom Arts appris auparavant.

- Au début, le nombre de Tchipes en circulation n'est pas de 0, il est égal à celui de la fin de la partie précédente.
- L'épée de Gustave s'affiche sur l'écran-titre.

Une option supplémentaire est disponible dans les écrans de scénario : "L'ŒUF, un combat mortel". En lançant directement ce scénario, vous vous retrouvez plongé dans la confrontation finale qui vous oppose à l'ŒUF. Votre équipe est composée de Ginny Knights, Will Knights, Roberto et Patty.



### "LAUBHOLZ" - LE SCÉNARIO SECRET

Le Scénario de Laubholz ne fait pas à proprement parler partie des Chroniques de SaGa Frontier 2. Tandis que tous les autres scénarios sont numérotés et s'enchaînent d'une manière ou d'une autre, l'aventure de Will à Laubholz est un scénario supplémentaire qui vous permet d'obtenir quatre équipements très précieux. Mais cette nouvelle tâche s'avère des plus ardues. Une fois le scénario "Tycoon Will" achevé, le scénario de "Laubholz" apparaît dans les écrans de scénario. Votre équipe se trouve à présent dans la ville de Laubholz. Vous pouvez explorer les lieux et effectuer vos emplettes comme à l'accoutumée. Cependant, lorsque vous quittez Laubholz par la sortie de droite (Image1), vous arrivez à la "Tour des Goules", qui doit son nom au nombreux mort-vivants qui la hantent. Battez-vous autant que vous le souhaitez pour améliorer

les aptitudes de votre équipe. Si seuls les trésors vous intéressent, vous pouvez éviter la plupart des monstres. Les quatre précieux objets enterrés dans la tour sont décrits ci-dessous. Remarquez que vous pouvez quitter ces lieux inhospitaliers à tout moment, quels que soient les objets que vous avez récupérés.

