

Stratégie de Jeu



Les pages qui suivent pénètrent au cœur du système de jeu de Final Fantasy Crystal Chronicles. Les analyses qu'elles proposent vous donneront les clés des techniques les plus subtiles. Vous y découvrirez notamment comment faire évoluer au mieux votre personnage, et comment optimiser votre gestion des combats.

En plus des explications principales, lisez attentivement les nombreux encadrés disséminés çà et là : ils regorgent de petits conseils qui vous aideront à décupler vos performances.

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

Les caractéristiques

Les progrès que fait un personnage se mesurent principalement à la valeur de ses caractéristiques. Ce sont elles en effet qui conditionnent la plupart de ses capacités :

Force : la Force de votre personnage détermine la puissance de ses attaques physiques. Plus elle augmente, plus vos coups provoquent de dégâts aux adversaires.



Résistance : la Résistance de votre personnage correspond à son aptitude à encaisser les assauts adverses, qu'ils soient physiques ou magiques. Plus elle est élevée, moins les coups vous affectent.

Magie : le niveau de Magie de votre personnage définit l'efficacité de ses sorts (offensifs, mais aussi de soutien). Plus ce niveau est important, plus l'effet de vos sorts est prononcé.

Souvenirs : chaque événement que vit votre personnage lui laisse un souvenir. Tous les souvenirs sont assortis de quelques notes prises dans le Journal.

PV : les PV (points de vie) de votre personnage représentent son énergie vitale. Ils ne sont pas désignés numériquement, mais par des cœurs affichés à l'écran. A l'origine, votre personnage possède 4 cœurs ; certains artefacts vous permettront toutefois d'en disposer jusqu'à 8. Chaque coup que vous subissez entraîne une perte de PV d'un demi-cœur au minimum (le niveau de perte dépend directement de votre Résistance). Il est possible de restaurer les PV soit en consommant des aliments (la restauration est alors fonction de vos goûts), soit à l'aide d'un sort de Soin. Lorsque vos PV sont bas, une sonnerie d'alerte vous signale que vous êtes en danger. Si vous perdez tous vos cœurs, votre personnage est mis KO : en mode multijoueur, vous pouvez dès lors vous déplacer et faire signe à un compagnon en attendant qu'il vous ressuscite, alors qu'en mode un joueur, cela signifie que la partie s'arrête : vous avez ensuite le choix entre continuer et retourner à l'écran titre. Si vous décidez de continuer, vous reprenez la partie sur la carte où vous étiez avant de mourir (par conséquent, si vous perdez contre un boss, vous avez la possibilité de l'affronter à nouveau immédiatement).

Il existe deux façons d'augmenter les caractéristiques d'un personnage : en lui faisant gagner des artefacts, et en améliorant son équipement. Ces deux procédés constituent indiscutablement des points clés du jeu. Vous en saurez plus en lisant les deux sections suivantes.

Récupérer des artefacts

Votre personnage a l'occasion de récupérer un artefact chaque fois qu'il termine un donjon. Pour le faire progresser, vous serez donc amené à explorer autant de donjons (et autant de fois) que possible. Les artefacts que ramasse un personnage opèrent immédiatement, mais uniquement le temps de l'exploration du donjon : dès que le personnage en sort, tous les effets disparaissent, sauf ceux de l'artefact qui a été choisi sur l'écran de sélection des artefacts (après la victoire sur le boss). En résumé, un personnage n'acquiert définitivement



qu'un artefact par donjon exploré : celui qu'il choisit une fois le donjon terminé.

Chaque artefact que vous obtenez vous offre un bonus. Il peut s'agir :

D'une augmentation de caractéristique (Force, Résistance ou Magie). La hausse de la caractéristique est visible dans le menu principal. Les artefacts entraînant ce type d'augmentation étant les plus nombreux, vous aurez intérêt à en accumuler un maximum si vous souhaitez voir les caractéristiques de votre personnage s'envoler.

De l'obtention d'un nouveau champ de commande. Ce bonus est un des plus importants du jeu : donnez-lui la priorité lorsque vous commencez à jouer. Il permet à votre personnage d'ajouter une entrée à sa liste des commandes (qui ne comprend que deux champs libres au début de la partie). Plus vous possédez de champs de commande, plus vous pouvez vous munir d'objets et de magilithes en combat : en mode un joueur, cela signifie que vous pouvez procéder à des fusions de sorts, alors qu'en mode multijoueur cela vous permet de garder des aliments et des queues de phénix à portée de main en cas d'urgence.

Si vous réussissez à acquérir les quatre artefacts procurant ce bonus, votre liste des commandes comprendra huit champs, ce qui vous laissera une très grande liberté d'organisation.

De l'obtention d'un cœur de PV supplémentaire. Avec les champs de commande, les cœurs supplémentaires sont les bonus que vous devez le plus rechercher, surtout en début de partie. Il va de soi que plus vous possédez de cœurs de PV, moins vous avez de chances de trépasser. Tâchez de mettre la main sur les quatre artefacts qui confèrent cet avantage aussi rapidement que possible : si vous réussissez à tous les récupérer, vous disposerez de huit cœurs.

De l'obtention d'un objet magique. L'utilité des objets magiques n'est pas à démontrer : ils ont exactement les mêmes propriétés que les magilithes, à la différence près qu'ils restent dans votre inventaire en permanence ! Lorsque vous en possédez un, vous pouvez donc lancer le sort auquel il correspond dès votre arrivée dans un donjon. En clair, ces objets favorisent à la fois votre survie et les fusions de sorts. Les objets magiques sont au nombre de cinq : la Bague Brasier, la Bague Glacier, la Bague Foudre, la Bague Soin et la Bague Vie. Par conséquent, ils vous ouvrent à eux seuls une bonne partie de la palette des sorts.

Au vu des nombreux bonus que procurent les artefacts, vous gagnerez à en accumuler autant que possible, c'est-à-dire en terminant un grand nombre de donjons. Cependant, il ne suffit pas de finir un donjon pour mettre la main sur un artefact précis. Vous devez en effet tenir compte de plusieurs facteurs.

Tout d'abord, ce n'est qu'en explorant les donjons de fond en comble que vous dénicherez la totalité des coffres et monstres qu'ils cachent, une condition indispensable pour trouver la totalité des artefacts. En effet, lorsque vous choisissez un artefact après avoir fini un donjon, quatre sont laissés par le boss lui-même, mais les éventuels quatre autres sont ceux que vous avez ramassés en chemin.

De plus, lorsque vous jouez en mode multijoueur, vous devez tenir compte de la règle de bonus qui s'applique à votre personnage. Cette règle est visible dans le coin inférieur gauche de la carte. Elle vous dicte une ligne de conduite à suivre tout au long du donjon. Plus vous la respectez, plus vous marquez de points de bonus sur l'écran de sélection des artefacts. Or, ces points déterminent le classement final de chaque joueur, qui lui-même gouverne l'ordre dans lequel les joueurs choisissent l'artefact qu'ils vont conserver. Inutile de préciser que celui qui passe en premier peut opter pour le meilleur bonus (par exemple un cœur supplémentaire), alors que le dernier est souvent le moins bien loti.



- Gameplay
- Cheminement
- Inventaire
- Secrets
- Instructions
- Les contrôles
- Stratégie de jeu
- Evolution des personnages
- Gestion des combats

En cas d'urgence

Vous faites défiler vos différentes commandes avec les boutons **[L]** et **[R]**, mais retenez qu'en cas de besoin, vous pouvez revenir instantanément à la commande Attaquer en appuyant simultanément sur ces deux boutons.

Tactique n°3 : prendre l'avantage

La meilleure façon de commencer un combat est de prendre l'avantage dès la première seconde. Pour cela, procédez en deux temps.



Tout d'abord, essayez de lancer le sort Booster ou Booster X sur votre personnage ou sur votre équipe, en particulier si l'adversaire qui vous attend est dangereux.

Ensuite, tâchez de prendre l'ennemi par surprise : approchez-vous de lui dans son dos ou restez suffisamment loin de lui pour qu'il ne vous remarque pas, puis assénez-lui une attaque à distance (sort ou super-attaque).

Le monstre viendra immédiatement vous attaquer, mais d'une part vous bénéficierez d'un atout certain en pouvant agir plus vite que lui, et d'autre part vous aurez déjà commencé à l'affaiblir alors que vous serez encore indemne.

Tactique n°4 : avancer progressivement

Quel que soit le donjon que vous explorez ou le niveau de vos adversaires, avancez toujours petit à petit. Il est en effet bien plus simple d'affronter un monstre à la fois qu'une horde déchaînée : face à un seul adversaire, le rythme des assauts est prévisible (attaque, temps de charge ou de récupération...) et votre riposte s'en trouve facilitée. Au contraire, quand plusieurs créatures vous menacent, le rythme de leurs attaques est irrégulier et délicat à anticiper. Vous prenez alors le risque de vous faire blesser pendant que vous passez à l'offensive, ce qui peut vite s'avérer fatal. Par ailleurs, la fuite n'est pas une solution adéquate, vu que vos poursuivants ne vous lâcheront pas d'une semelle (et que vous aurez en plus des chances de croiser de nouveaux ennemis qui vous prendront eux aussi en chasse).

Évitez donc d'entrer dans ce cercle vicieux : avancez lentement et éliminez systématiquement et un par un les monstres qui se dressent sur votre chemin.



Tactique n°5 : paralyser l'adversaire

Trois sorts ont des vertus paralysantes : Foudre, Glacier et Stop. Lorsque vous affrontez un monstre qui n'est pas immunisé contre un effet provoqué par l'un de ces sorts, vous pouvez l'éliminer sans la moindre difficulté. Lancez répétitivement le sort en question : l'ennemi sera constamment paralysé, et le temps qu'il se libère de son état, il vous suffit de le frapper ou de préparer le même sort une nouvelle fois.

Enchaînez par exemple plusieurs sorts Foudre X, et votre adversaire (s'il craint cet élément) n'aura pas l'occasion de réagir une seule fois. Cette technique vous rend virtuellement invincible face à certains types de créatures.



Tactique n°6 : utiliser le décor à son avantage

L'environnement dans lequel vous vous battez peut parfois vous procurer des avantages indéniables. Voici quelques exemples d'utilisation pertinente.



En tenant compte des caractéristiques élémentaires de vos adversaires, ramassez les jarres qui jonchent les donjons et jetez-les au milieu de la route. Attirez alors vos ennemis et amenez-les vers la flaque. Juste avant qu'ils ne passent dessus, lancez le sort Brasier si la jarre contenait de l'huile, ou Glacier ou Foudre si elle contenait de l'eau. Les monstres seront alors frappés par l'élément et le cas échéant l'altération d'état correspondante.



Certains obstacles sont parfois salvateurs : si vos adversaires sont incapables de les contourner et se retrouvent ainsi bloqués ; profitez de cette occasion pour les anéantir tranquillement en lançant successivement des sorts, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

La configuration de certains passages dans les donjons présente un intérêt évident. Prêtez en particulier attention aux petits sentiers (comme les pontons de Conall Curach) : si le chemin est trop étroit, les monstres les plus gros ne peuvent pas s'y engager, ce qui vous permet de les frapper à distance sans qu'ils ne puissent riposter. Avec cette technique, même les adversaires les plus coriaces se transforment en pantins inoffensifs ! Il est également possible, en prenant de l'avance sur une créature, de l'amener à se coincer contre un coin d'un couloir à angle droit : restez alors à distance et accablez-la avec vos sorts. Dans le même ordre d'idée, dans un passage étroit, les ennemis ne peuvent vous attaquer physiquement qu'un par un : si vous jouez en mode multijoueur, interposez Mog entre votre personnage et lui ; si vous jouez en mode multijoueur, placez le personnage le plus résistant en tête de file et soutenez-le avec un magicien soigneur et des attaquants à distance. Les possibilités sont innombrables ! Soyez toujours observateur et inventif dans vos interactions avec le décor...



Tactique n°7 : choisir les attaques en fonction des dégâts qu'elles provoquent

La détermination des dégâts causés par chaque attaque répond à un calcul précis mettant en jeu la puissance de l'attaque face à la Résistance de l'ennemi. Vous trouverez ci-dessous le détail du calcul pour chaque type d'assaut (notez que les valeurs sont fournies à titre indicatif, plus pour vous donner un ordre d'idée que pour établir le détail précis des dégâts causés par chaque attaque). A vous de voir, en fonction du nombre de joueurs dans votre partie, de leurs caractéristiques et de la valeur de la Résistance adverse, quelle technique semble la plus appropriée.

Type d'attaque	Calcul des dégâts
Attaque physique (un coup)	(FOR du joueur : 5) - RES du monstre
Super-attaque	((Puissance de la super-attaque + FOR du joueur) : 5) - RES du monstre
Sort	((MAG du joueur + Puissance du sort) : 5) - RES du monstre
Sort fusionné	(((Puissance du sort + MAG du premier joueur) : 5) - RES du monstre) x coefficient Remarque : le coefficient dépend du sort fusionné (ex : 2 pour Brasier ++, 3 pour Brasier +++)
Attaque physique élémentaire (ex : Pyro-Frappe)	(Dégâts provoqués par la super-attaque) x 1, 2 ou 3 Remarque : le coefficient est déterminé par le nombre de personnages ayant participé au lancement du sort qui a été combiné avec la super-attaque

Mog à la rescousse !

En mode un joueur, vous êtes assisté par Mog. Outre le fait qu'il est capable de porter le calice pour vous (appuyez pour cela sur le bouton **[X]**), il peut aussi, lorsqu'il a les mains libres, lancer un sort de base. Cette fonctionnalité vous donne donc la possibilité de fusionner deux sorts, exactement comme en mode multijoueur : placez votre cible sur celle de Mog puis relâchez le bouton **[A]** au bon

moment. Notez que c'est vous qui déterminez la nature du sort lancé par Mog en le peignant. Selon que vous le peignez en rouge, bleu, vert ou que vous ne le peignez pas, il lance le sort Brasier, Glacier, Foudre, ou un des trois aléatoirement. Mog vous signale qu'il est prêt à lancer un sort chaque fois qu'il vous dit : « Accroche-toi, kupo ! ».

Gameplay

Cheminement

Inventaire

Secrets

Instructions

Les contrôles

Stratégie de jeu

Evolution des personnages

Gestion des combats

Comment utiliser le cheminement.

Cette double page se présente comme un véritable « mode d'emploi » du cheminement. Elle contient de précieuses informations qui vous permettront d'optimiser votre utilisation du guide.

1 Les cartes

Les cartes concentrent à elles seules l'essentiel des données du cheminement. Etudiez-les attentivement et consultez-les lorsque vous évoluez dans les donjons. Le trajet décrit sur les cartes correspond à l'itinéraire qui permet d'atteindre le boss le plus rapidement possible. N'hésitez pas à en dévier légèrement pour visiter la tanière de mog ou récupérer le contenu d'un coffre.

Chaque carte est assortie d'une légende et d'un certain nombre de points de repère numérotés. Les numéros renvoient à un passage du cheminement qui explique en détail la particularité du lieu désigné.

2 Les listes d'artefacts

Tous les donjons sont présentés avec la totalité des artefacts qu'ils contiennent en fonction de leur niveau d'évolution. Reportez-vous à ces listes lorsque vous recherchez un artefact précis.

3 Les bestiaires

De façon à ce que vous n'ayez pas à jongler entre les différents chapitres du guide, chaque section décrivant un donjon est accompagnée d'un bestiaire des monstres qui y règnent. Ce bestiaire vous fournit les fiches analytiques de toutes les créatures : consultez-les pour connaître les caractéristiques de chacun de vos adversaires.

4 Les explications

Chacun des numéros inscrits sur une carte renvoie à une de ces explications. Vous y découvrirez entre autres comment résoudre une énigme, activer un interrupteur ou encore franchir un barrage de monstres. Aidez-vous en cas de besoin de la capture d'écran associée pour vous représenter clairement la scène.

5 Les encadrés

Les encadrés vous offrent des explications, des astuces ou encore des indications sur les changements dans un donjon en fonction de son niveau d'évolution. Les compléments d'information qu'ils contiennent sont souvent essentiels à la compréhension du lieu concerné.

6 Les boss

Les sections relatives aux boss vous renseignent sur la stratégie à appliquer contre les gardiens des donjons. Vous y découvrirez notamment la fiche analytique du boss, l'illustration de ses principales attaques, la description des tactiques de combat les plus efficaces, l'évolution du boss au fil de vos affrontements, ou encore l'analyse des monstres le secondant.

7 Les onglets

Le système d'onglets situé sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du cheminement. Utilisez-le pour localiser instantanément l'information dont vous avez besoin en vous reportant à l'année et au lieu dans lesquels vous vous trouvez.

Chaque monstre est présenté avec :

- a Son image
- b Son nom
- c Ses PV
- d Sa Force (FOR)
- e Sa Magie (MAG)
- f Sa Résistance (RES)
- g Sa sensibilité aux sorts : plus la jauge associée à un sort est vide, plus le monstre est vulnérable à ce sort ; inversement, plus elle est pleine, plus il y est résistant. Par conséquent, lorsque vous affrontez une créature, recherchez la jauge la moins pleine, et attaquez le monstre avec le sort correspondant. Reportez-vous à la page 35 pour tout savoir sur la résistance des monstres aux sorts.
- h Remarquez que la case « Niveau » vous indique dans quel niveau d'évolution du donjon le monstre apparaît : chaque cercle rouge correspond à un niveau ; autrement dit, 1 cercle rouge signifie que le monstre apparaît dès le premier niveau d'évolution du donjon, 2 cercles rouges signifient que le monstre apparaît à partir du deuxième niveau d'évolution et enfin 3 cercles rouges signifient que le monstre apparaît uniquement au troisième niveau d'évolution.
- i Sa vulnérabilité aux combos : plus le pourcentage est élevé, plus le monstre craint les combos.

- Gameplay
- Cheminement
- Inventaire
- Secrets
- Comment utiliser le Cheminement
- Introduction
- 1^{re} année
- 2^{me} année
- 3^{me} année
- 4^{me} année
- 5^{me} année
- Cycle du cristal
- Mag Mell
- Mont Vellenge

LA RIVIERE BELLE

Légende

	Interrupteur
	Piédestal
	Coffre
	Jarre d'eau
	Jarre d'huile
	Pancarte
	Tanière de mog
	Socle élémentaire (Eau)
	Socle élémentaire (Vent)
	Boss



Artefacts disponibles dans le donjon

Niveau d'évolution 1		Niveau d'évolution 2		Niveau d'évolution 3	
	Double harken		Béret vert		Épée de glace
	Béret vert		Clochette de chat		Sceptre de sage
	Clochette de chat		Sceptre de sage		Kris
	Shuriken		Poche de mog		Cloche runique
	Cannibale		Pendentif de la terre		Poche de mog
	Moustache de dragon		Double harken		Pendentif de la terre
	Broyeur de mages		Langue de feu		Langue de feu
	Poignet d'argent		Épée de glace		Dé pipé
	Poche de mog		Poignet d'argent		Lame de Sasuke
	Pelta		Kris		Magekane
	Lunettes d'argent		Lunettes d'argent		Cagoule noire
	Épée de glace		Cagoule noire		Anneau merveilleux
-	-		Pelta		Shuriken
-	-		Dé pipé		Moustache de dragon
-	-		Magekane		Lunettes d'argent
-	-		Anneau merveilleux		Cannibale
-	-		Lame de Sasuke		Broyeur de mages
-	-		-		Pelta

Artefact obtenu contre un monstre Artefact obtenu dans un coffre Artefact obtenu contre le boss

	Gobelin PV 12 FOR 4 MAG 2 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 30%		Gobelin (Lance) PV 15 FOR 4 MAG 2 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 30%
	Gobelitravailleur PV 24 FOR 4 MAG 2 RES 3 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 10%		Gobelimage PV 12 FOR 2 MAG 4 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 5%
	Tétarosor PV 12 FOR 4 MAG 4 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 30%		Tétarosor de pierre PV 8 FOR 4 MAG 4 RES 16 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 15%
	Eskuriax PV 10 FOR 4 MAG 4 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 25%		Gobelin (masse) PV 18 FOR 4 MAG 2 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 30%
	Griffon PV 32 FOR 5 MAG 2 RES 4 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 25%		Tétarosor noir PV 15 FOR 4 MAG 4 RES 2 Brasier ●●●● Glacier ●●●● Foudre ●●●● Somni ●●●● Stop ●●●● Gravité ●●●● Sidéral ●●●● Niveau ●●●● Combos 30%



- Gameplay
- Cheminement
- Inventaire
- Secrets
- Comment utiliser le Cheminement
- Introduction
- 1^{re} année
- 2^{me} année
- 3^{me} année
- 4^{me} année
- 5^{me} année
- Cycle du cristal
- Mag Mell
- Mont Vellenge
- Tipa
- Port Tipa
- Rivière Belle
- Courant de miasme
- Forêt des champignons
- Marr
- Mine de Cathuriges

1

Les deux pans du pont sont au départ relevés. Pour les abaisser, vous devez appuyer simultanément sur les deux interrupteurs de chaque côté. En mode multijoueur, il suffit pour cela que deux joueurs montent sur un interrupteur chacun et attendent un instant. En mode un joueur, l'astuce consiste à déposer le calice sur un des deux interrupteurs : vous n'avez alors plus qu'à grimper sur le second. Lorsque vous aurez contourné le pont, la procédure à suivre sera la même de l'autre côté : vous pourrez alors traverser librement la rivière.

2

Un barrage bloque le passage. Pour le franchir, vous devez activer le piédestal qui se dresse sur sa gauche à l'aide d'une clé : il s'agit en fait d'une dalle gardée par le monstre le plus proche. Éliminez-le, soulevez la dalle qu'il abandonne puis allez la déposer sur le piédestal.

3

La situation à cet endroit est sensiblement la même qu'au point 2 : ouvrez le barrage en activant le piédestal de droite. Pour cela, déposez dessus la clé que laisse le monstre lorsque vous l'éliminez. Une fois la voie dégagée, avancez lentement : plusieurs ennemis vous attendent en embuscade juste derrière...

4

Si vous êtes prêt à faire un petit détour, vous découvrirez au bout de l'impasse une nouvelle tanière de Mog. Examinez simplement le gros rocher qui dénote du reste de la paroi. À l'intérieur, vous faites l'acquisition d'un mogtimbre supplémentaire.

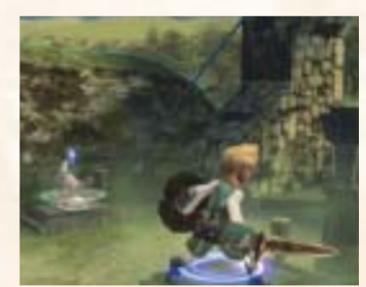
5

Contrairement aux apparences, le pont n'est pas complètement écroulé. N'hésitez pas à passer dessus (en file indienne si vous jouez à plusieurs), en commençant par récupérer le coffre visible au nord, puis en reprenant le trajet principal.

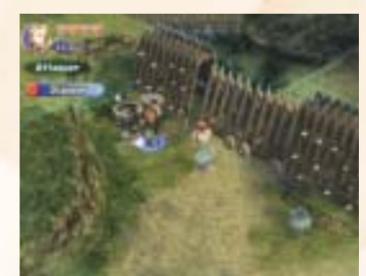
6

Une succession de combats vous attend dans la petite plaine correspondant au point 6. Appliquez la stratégie habituelle : avancez lentement et concentrez tous vos efforts sur une même créature afin de l'éliminer rapidement. Vous devriez maintenant être en possession de plusieurs magilithes : c'est le moment de mettre à profit les redoutables fusions de sorts (voir pages 20-22).

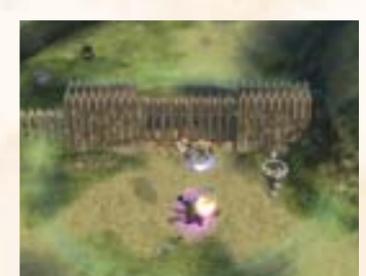
Après la bataille, traversez le ponton puis préparez-vous à affronter le boss du donjon, un mégacrabe.



01



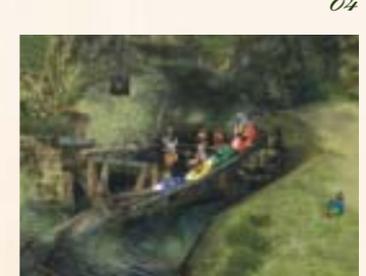
02



03



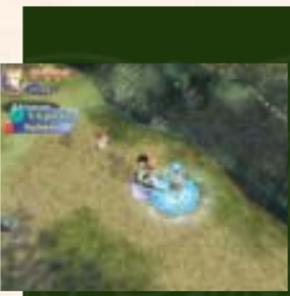
04



05

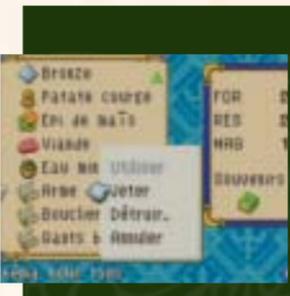


06



L'utilisation des socles élémentaires est enfantine : il vous suffit de déposer le calice dessus pour que son élément devienne le même que celui du socle.

Notez que les socles élémentaires ont une deuxième application : ils permettent à votre caravane de se téléporter hors du donjon, directement sur la mappemonde. Cette fonctionnalité se révèle pratique non seulement en cas d'urgence, si vous êtes sur le point de périr, mais aussi lorsque vous venez dans un donjon pour un but précis (par exemple pour récupérer un objet) et que vous souhaitez le quitter immédiatement après.



Commencez dès maintenant à stocker autant de schémas et de matériaux que possible. Ils vous serviront par la suite à faire forger de nouvelles pièces d'équipement. En mode multijoueur, si jamais vous ramassez par erreur l'exemplaire d'un schéma ou d'un magilith en double, n'hésitez pas à le donner à un compagnon. Pour cela, accédez à la Game Boy Advance (en appuyant sur **SELECT**), ouvrez le menu Objets (au besoin en faisant défiler les menus à l'aide des boutons **L** ou **R**), sélectionnez l'objet en question (bouton **A**), puis validez l'option Jeter : votre camarade peut alors s'emparer de votre cadeau !

Boss : Mégacrabe

Lors de votre premier affrontement, le mégacrabe est un ennemi relativement facile à battre. Évitez toujours sa pénible bulle d'écume qui inflige l'altération d'état Somni : si elle vous frappe, restez perpétuellement en mouvement afin de ne pas être pris de vitesse, et essayez de la neutraliser avec le sort Esuna.

Votre adversaire se montre assez lent pour préparer ses attaques : quand il s'apprête à lancer sa gerbe de foudre, déportez-vous sur le côté et ripostez de préférence avec une attaque rapide (combo ou super-attaque préparée à l'avance) ; quand il prend son élan pour sauter, tenez-vous à distance de son point de chute ; enfin, quand il avance vers vous, esquivez son coup de pince, puis passez à votre tour à l'offensive.

En mode un joueur, il est essentiel que Mog porte le calice pendant ce combat : cela vous fera gagner en mobilité et vous laissera les mains libres pour agir. En mode multijoueur, la meilleure méthode consiste à déposer le calice au centre de l'arène de combat : la zone protégée par l'aura sera ainsi clairement délimitée pour tous les personnages.

Remarquez que votre ennemi est immunisé aux sorts temporels (Somni et Stop) et à la Foudre. En revanche, il craint les sorts Sidéral, et dans une moindre mesure Brasier. De façon générale, concentrez tous vos assauts aux moments où votre adversaire se replie : privilégiez des frappes puissantes, telles que les super-attaques.

Dès que les PV du mégacrabe sont largement réduits, il se met à lancer une nouvelle attaque : le sort Foudre +. Veillez à soigneusement l'éviter, sous peine de vous

faire paralyser. Si cela se produit, orientez la manette + dans toutes les directions afin de vous libérer promptement. Tâchez alors de donner le coup de grâce au plus vite.

Monstre de soutien : Eskuriax ravageur

Le mégacrabe fait régulièrement appel à un eskuriax ravageur. Supprimez-le en priorité, vu qu'il risquerait de gêner vos déplacements et la préparation de vos techniques.

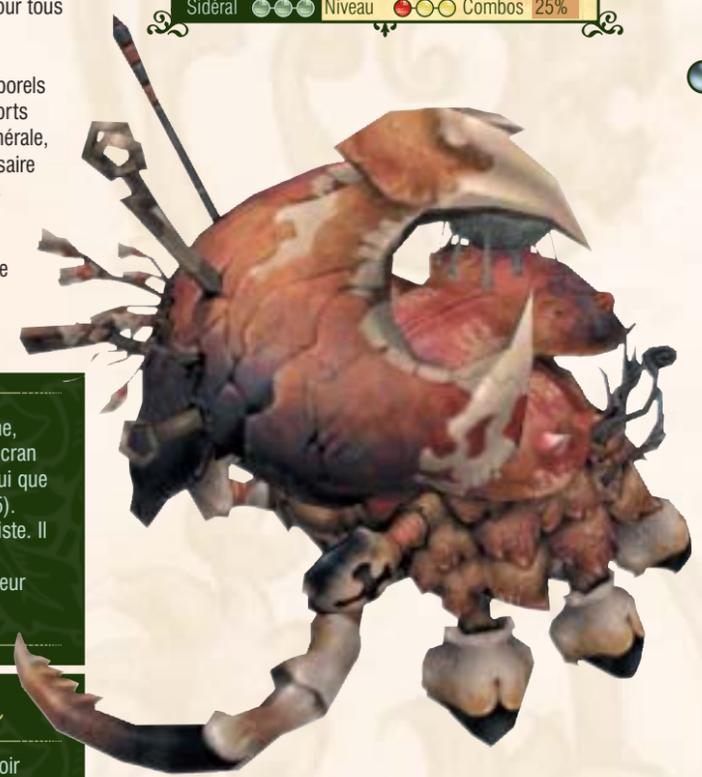


Eskuriax ravageur							
PV	10	FOR	4	MAG	2	RES	2
Brasier	●●●	Glacier	●●●	Foudre	●●●	Gravité	●●●
Somni	●●●	Stop	●●●	Gravité	●●●		
Sidéral	●●●	Niveau	●●●	Combos	25%		

Après le combat, vous récupérez une goutte de myrrhe, puis l'écran de sélection des artefacts s'affiche. Cet écran vous propose de choisir parmi plusieurs artefacts celui que vous souhaitez conserver définitivement (voir page 25). Remarquez qu'il arrive qu'un objet fasse partie de la liste. Il s'agit le plus souvent d'un matériau abandonné par le boss. À vous de voir s'il s'agit d'une pièce dont la valeur justifie de renoncer à un artefact.

Au niveau d'évolution 2

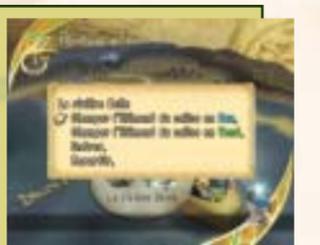
Lorsque vous vous mesurez au mégacrabe après l'avoir préalablement battu, il fait appel en fin de combat au sort Foudre X (et non plus Foudre +). Méfiez-vous de cette technique : non seulement elle provoque de sérieux dégâts, mais en plus elle entraîne une paralysie. Vu que le monstre lance le sort plusieurs fois de suite, vous pourriez vous retrouver constamment victime de la paralysie, et donc incapable de vous défendre. La meilleure solution ici est encore d'équiper votre personnage d'une protection renforçant sa résistance à la foudre.



Mégacrabe							
PV	160	FOR	4	MAG	2	RES	3
Brasier	●●●	Glacier	●●●	Foudre	●●●	Gravité	●●●
Somni	●●●	Stop	●●●	Gravité	●●●		
Sidéral	●●●	Niveau	●●●	Combos	5%		

En route !

Pour vous rendre dans le deuxième donjon, vous devez maintenant franchir un courant de miasme. Au cours de la 1ère année, celui-ci exige l'élément Eau, vous avez donc besoin de changer l'élément de votre calice en Eau. Pour cela, une fois sur la mappemonde, appuyez sur le bouton **A** lorsque vous vous trouvez sur le donjon de la rivière Belle. Sélectionnez alors l'élément Eau puis validez : vous voilà fin prêt à traverser le courant de miasme !



- Gameplay
- Cheminement
- Inventaire
- Secrets
- Comment utiliser le Cheminement
- Introduction
- 1^{re} année
- 2^{me} année
- 3^{me} année
- 4^{me} année
- 5^{me} année
- Cycle du cristal
- Mag Mell
- Mont Vellenge
- Tipa
- Port Tipa
- Rivière Belle
- Courant de miasme
- Forêt des champignons
- Marr
- Mine de Cathuriges



L'équipement.

LES ARMES

L'arme que porte un personnage a une importance cruciale sur ses capacités : d'une part elle influence la valeur de sa Force (et par là même, la puissance de ses attaques physiques) ; d'autre part, elle détermine la nature de la super-attaque qu'il est capable d'exécuter.

Dans les tableaux suivants, les armes vous sont présentées par tribu, avec pour chacune : l'augmentation de Force qu'elle procure, la super-attaque qui lui est associée, ainsi que le schéma et les matériaux qui permettent de la forger. Les armes pour lesquelles aucun schéma n'est mentionné s'obtiennent soit par courrier, soit au cours d'une scène sur la mappemonde (voir page 154).



Les armes des Clayats

Nom	Nom abrégé	Force	Super-attaque	Schéma	Matériaux nécessaires
Rapière	Rapière	15	Attaque Eclair	-	-
Epée précieuse	Epée précieuse	18	Attaque Eclair	-	-
Epée de fer	Epée de fer	20	Coup Pénétrant	Arme de débutant	Fer x1
Epée de Marr	Epée de Marr	22	Coup Pénétrant	-	-
Glaive	Glaive	25	Choc	Arme de guerrier	Fer x1 ; Alliage x1
Epée runique	Epée runique	30	Tir sacré	Arme d'expert	Mithril x1 ; Alliage x1
Vengeresse	Vengeresse	31	Choc	Arme victorieuse	Fer x2 ; Croc d'ogre x1
Sabre plume	Sabre plume	31	Attaque Eclair	Arme vaillante	Bronze x3 ; Croc de cerbère x1
Epée de papa	Epée de papa	32	Coup Pénétrant	-	-
Epée bâtarde	Epée bâtarde	32	Coup Pénétrant	Arme puissante	Fer x2 ; Faux ébréchée x1
Excalibur	Excalibur	33	Tir sacré	Arme légendaire	Alliage x1 ; Orichalque x1 ; Potion ancienne x1
Epée Ultima	Epée Ultima	35	Coup Pénétrant	Arme formidable	Orichalque x1 ; Ultimite x1
Ragnarok	Ragnarok	35	Horions Noirs	Arme obscure	Crosse maudite x1 ; Orichalque x1 ; Epée ancienne x1

Les armes des Lilties



Nom	Nom abrégé	Force	Super-attaque	Schéma	Matériaux nécessaires
Lance de fer	Lance de fer	15	Taillade	-	-
Lance précieuse	Lance précé.	18	Taillade	-	-
Pertuisane	Pertuisane	20	Psy-Explosion	Arme de débutant	Fer x1
Lance de Marr	Lance de Marr	22	Psy-Explosion	-	-
Lance sonique	Lance sonique	25	Commotion	Arme de guerrier	Fer x1 ; Alliage x1
Lance de dragon	Lance dragon	30	Ultra Frappe	Arme d'expert	Mithril x1 ; Alliage x1
Hauvent	Hauvent	31	Commotion	Arme victorieuse	Fer x2 ; Croc d'ogre x1
Lance de titan	Lance de titan	31	Taillade	Arme vaillante	Bronze x3 ; Croc de cerbère x1
Lance de papa	Lance de papa	32	Psy-Explosion	-	-
Hallebarde	Hallebarde	32	Psy-Explosion	Arme puissante	Fer x2 ; Faux ébréchée x1
Dragonite	Dragonite	33	Ultra Frappe	Arme de héros	Corne de chimaira ; Orichalque x1 ; Croc de dragon x1
Gungnir	Gungnir	35	Crucifixion	Arme légendaire	Alliage x1 ; Orichalque x1 ; Potion ancienne x1
Lance Ultima	Lance Ultima	35	Psy-Explosion	Arme formidable	Orichalque x1 ; Ultimite x1
Longinus	Longinus	40	Tempête de Lames	Arme céleste	Croc de dragon x1 ; Orichalque x2 ; Œil rouge x1



Les objets cachés dans les villes et villages.

Chaque village du jeu contient un objet caché. Pour le déceler, vous devez positionner votre personnage à l'endroit précis où la commande Examiner s'affiche à l'écran, puis appuyer sur le bouton **X**. Vous obtenez les objets dans l'ordre mentionné dans la liste suivante. Notez cependant qu'une fois que vous avez mis la main sur un objet à un endroit, il n'est possible d'en acquérir un autre au même endroit qu'en récupérant entre-temps une nouvelle goutte de myrrhe. Lorsque vous avez mis la main sur les 25 objets, vous pouvez les acquérir à nouveau, exactement dans le même ordre.

Lieu	Emplacement des objets cachés	Voir page
Tipa	Sur la falaise, dans le coin nord-ouest de la carte	44
Marr	Au niveau du puits	56
Alfitalia	A côté de l'escalier, dans le coin sud-ouest de la carte	68
Fum	Au niveau de la souche, près du pont	92
Sheila	A côté de la maison, au nord-est du village	83
Leuda	A gauche de la tente de Leu Tipa, près du pont	116

Liste complète des objets cachés dans leur ordre d'apparition

1	Graine de blé
2	Eclat de bronze
3	Bronze
4	Eclat de fer
5	Graine de fruit (pomme rayée)
6	Alliage
7	Graine de fruit (grappe de cerises)
8	Fer
9	Graine de fruit (raisin coloré)
10	Marque de Sheila
11	Eau minérale
12	Graine de légume (carotte étoilée)
13	Rubis
14	Graine de légume (patate courge)
15	Jade
16	Graine de légume (épi de maïs)
17	Argent
18	Or
19	Mithril
20	Fleur écrasée
21	Remède
22	Pain de campagne
23	Eau minérale
24	Eau minérale
25	Potion ancienne

Gameplay

Cheminement

Inventaire

Secrets

Mogtombres

Objets cachés

Quêtes annexes

Mini-jeux

Scènes sur la mappemonde

Interprétation